



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN
COMPUTACIÓN



INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN:
MENSIÓN COMPUTACION

TEMA

“ADOBE ILLUSTRATOR Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE A LOS ESTUDIANTES DEL TERCER AÑO DE BACHILLERATO EN EL ÁREA INFORMÁTICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA EMIGDIO ESPARZA MORENO, CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA DE LOS RÍOS, DEL PERIODO LECTIVO 2017”

AUTORA

LAURA CAROLINA CAMPOSANO VARGAS

TUTORA

ING. DINORA CARPIO VERA, MSC.

LECTOR

LIC. RICHARD TORRES, MSC.

BABAHOYO-JULIO/2017



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN
COMPUTACIÓN



DEDICATORIA

La presente Tesis está dedicada a Dios, en especial con todo mi amor y cariño a mi madre querida Laura Silva tómalala aunque no estés presente en cuerpo pero está tu espíritu que me cuida día a día tu mi ángel que te perdí hace mucho años pero mi corazón nunca te olvida y sé que fuiste tú la que me daba fuerza para no vencer y desmayar y lograr mi objetivo, a mi padre que siempre tuve su apoyo incondicional y dedicarte mi título a ti padre querido.

Carolina Laura Camposano Vargas.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN
COMPUTACIÓN



AGRADECIMIENTO

Gracias a Dios por brindarme la vida, mi familia, la salud y la fortaleza con que llena mi espíritu y por todas las bendiciones, además por darme la oportunidad de seguir adelante e iluminar día a día mi camino en cada una de las dificultades presentadas.

Al culminar este Informe de investigación, fruto de una difícil, pero muy satisfactoria labor investigativa, me permito expresar mi imperecedera gratitud.

A los docentes y la Universidad Técnica de Babahoyo, Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación, verdadero templo del saber donde se forjan profesionales de alto nivel científico y humanístico, para el desarrollo productivo del País.

Carolina Laura Camposano Vargas.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN
COMPUTACIÓN



AUTORIZACIÓN DE LA AUTORIA INTELECTUAL

Yo la Srta. **CAROLINA LAURA CAMPOSANO VARGAS**, Portadora de la cedula de ciudadanía **1205579677-3**, calidad de autor a) del proyecto de investigación, previo a la obtención del Título de **LICENCIADA EN CIENCIA DE LA EDUCACIÓN** mención **COMPUTACIÓN**, declaro que soy autor a) del presente trabajo de investigación, el mismo que es original autentico y personal con el tema:

"ADOBE ILLUSTRATOR Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE A LOS ESTUDIANTES DEL TERCER AÑO DE BACHILLERATO EN EL ÁREA INFORMÁTICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA EMIGDIO ESPARZA MORENO, CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA DE LOS RÍOS, DEL PERIODO LECTIVO 2017"

Por la presente autorizo a la Universidad Técnica de Babahoyo hacer uso de todo los contenidos que me pertenece

Sra. Laura Camposano Vargas.
CI 120557967-3



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


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

Babahoyo, 19 de julio del 2017

En mi calidad de Tutor del Informe Final del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo con oficio N°.031-C-ECOM, con 06 de marzo del 2017, mediante resolución CD-FACA.C.C.J.S.E-SO-002-RES-003-2017, certifico que el Sr. (a) **CAMPOSANO VARGAS LAURA CAROLINA**, ha desarrollado el Informe Final del Proyecto titulado:

"ADOBE ILLUSTRATOR Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE A LOS ESTUDIANTES DEL TERCER AÑO DE BACHILLERATO EN EL ÁREA INFORMÁTICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA EMIGDIO ESPARZA MORENO, CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA DE LOS RÍOS, DEL PERIODO LECTIVO 2017".

Aplicando las disposiciones institucionales, metodológicas y técnicas, que regulan esta actividad académica, 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.


Ing. Dinora Carpio Vera. MSc.
DOCENTE DE LA FCJSE



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES



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

Resumen

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

Babahoyo, 19 de julio del 2017

En mi calidad de Lector del Informe Final Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo con oficio N°.-031-C-ECOM, con 06 de marzo del 2017, mediante resolución CD-FACA.C.C.J.S.E-SO-002-RES-003-2017, certifico que el Sr. (a) **CAMPOSANO VARGAS LAURA CAROLINA**, ha desarrollado el Informe Final del Proyecto de Investigación cumpliendo con la redacción gramatical, formatos, Normas APA y demás disposiciones establecidas:

“ADOBE ILLUSTRATOR Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE A LOS ESTUDIANTES DEL TERCER AÑO DE BACHILLERATO EN EL ÁREA INFORMÁTICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA EMIGDIO ESPARZA MORENO, CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA DE LOS RÍOS, DEL PERIODO LECTIVO 2017”.

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.

Lic. Richard Torres, MSc.
DOCENTE DE LA FCJSE



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN
COMPUTACIÓN



Resumen

Este proyecto de investigación que se ha realizado en la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno, donde se explicaran la incidencia del aprendizaje de adobe Illustrator, con este recurso los estudiantes podrán crear su conocimiento la aplicación de estrategias y como crear vectores como lo son ejemplos demostrativos realizados en el mencionado programa lograra que el aprendizaje sea significativo para el conocimiento e incremento de manipulación de determinadas herramientas graficas vectoriales para una mejora y atractiva, este proyecto es factible por que se cuenta con el conocimiento técnico y la capacidad para llevarlo a cabo sin discusión alguna, en este proyecto de investigación se consideró necesario recurrir a los recursos correspondientes al muestreo aleatorio, ya que se tomó la calidad de involucrados de población como muestra debido al no sobrepasar el límite . El estudio de los instrumentos de la investigación como son la observación, la entrevista y la encuesta por medio de un cuestionario de preguntas cuyos resultados admitieron ser la propuesta.

Palabras claves: Adobe Illustrator, Incidencia, Aprendizaje



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN
COMPUTACIÓN



Summary

This research project has been carried out in the Educational Unit Emigdio Esparza Moreno, where they will explain the incidence of adobe learning Illustrator, with this resource students can create their knowledge the application of strategies and how to create vectors as they are demonstrative examples made In the mentioned program will achieve that the learning is significant for the knowledge and increase of manipulation of certain vectorial graphic tools for an improvement and attractive, this project is feasible because it has the technical knowledge and the capacity to carry it out without discussion , In this research project it was considered necessary to resort to the resources corresponding to random sampling, since the quality of population involved was taken as a sample due to not exceeding the limit. The study of research instruments such as observation, interview and survey by means of a questionnaire of questions whose results admitted to be the proposal.

Keywords: Adobe Illustrator, Incidence, Learning



**RESULTADO DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE
INVESTIGACIÓN**

EL TRIBUNAL EXAMINADOR DEL PRESENTE INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN, TITULADO: [ADOBE ILLUSTRATOR Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE A LOS ESTUDIANTES DEL TERCER AÑO DE BACHILLERATO EN EL ÁREA INFORMÁTICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA EMIGDIO ESPARZA MORENO, CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA DE LOS RÍOS, DEL PERIODO LECTIVO 2017.]

PRESENTADO POR EL SEÑOR (ITA): [LAURA CAMPOSANO VARGAS]

OTORGA LA CALIFICACIÓN DE:

EQUIVALENTE A:

TRIBUNAL:

LCDO. VÍCTOR ROMERO
JÁCOME, MSC

DELEGADO DEL DECANO

LCDA. SANDRA CARRERA
ERAZO, MSC.

DOCENTE DEL
COORDINADOR DE LA
CARRERA

LCDA. GLENDA INTRIAGO
ALCIVAR, MSC.

DELEGADA DEL CIDE

AB. ISELA BERRUZ MOSQUERA
SECRETARIA

FAC.CC.JJ.JJ.SS.EE



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN
COMPUTACIÓN



Babahoyo, julio 21 del 2017

**CERTIFICACIÓN DE PORCENTAJE DE SIMILITUD CON OTRAS FUENTES EN
EL SISTEMA DE ANTIPLAGIO**

En mi calidad de tutor del informe final del proyecto de investigación de la Sra. Laura Carolina Camposano Vargas, cuyo tema es. **“ADOBE ILLUSTRATOR Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE A LOS ESTUDIANTES DEL TERCER AÑO DE BACHILLERATO EN EL ÁREA INFORMÁTICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA EMIGDIO ESPARZA MORENO, CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA DE LOS RÍOS, DEL PERIODO LECTIVO 2017”**.certifico que este trabajo investigativo fue analizado por el sistema de Antiplagio Urkund obteniendo como porcentaje de similitud de [9%], 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 es el 10% de similitud queda aprobado para su publicación.

Más visitados · Revista Tecnología y ... · Comenzar a usar Firefox · Lección 12: El Marco T... · Fercho Lizano

URKUND

Documento: [archivo_sara_tesis.docx](#) (029707294)

Presentado: 2017-07-20 11:45 (-05:00)

Presentado por: lauracamposanovargas95@gmail.com

Recibido: dcarpio_urb@analisis.orkund.com

Mensaje: INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN DE LAURA CAMPOSANO [Mostrar el mensaje completo](#)

9% de estas 36 páginas, se componen de texto presente en 7 fuentes.

Lista de fuentes Bloques

	Tesis Ab.Ponce 1.docx	<input type="checkbox"/>
	143091726_903_exposicion%20tentamen%20%20%20mesa%20de%20trabajo.pptx	<input type="checkbox"/>
	https://helpx.adobe.com/es/indesign/using/workspace-basica.html	<input type="checkbox"/>
	https://www.willgarcia.wordpress.com/	<input type="checkbox"/>
	https://www.scribd.com/document/153385966/El-Constructivismo-Pedagogico-pdf	<input type="checkbox"/>
	https://www.slideshare.net/MAREVAPORTENCASEPUL/que-didactica-3-68432661	<input type="checkbox"/>

Por lo que se muestra una captura de pantalla donde se muestra el resultado del porcentaje indicando.


Ing. Dinora Carpio Vera. MSc.
DOCENTE DE LA FCJSE

INDICE GENERAL

DEDICATORIA	i
AGRADECIMIENTO	ii
AUTORIZACIÓN DE LA AUTORIA INTELECTUAL	¡Error! Marcador no definido.
CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL LECTOR DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA SUSTENCION.....	¡Error! Marcador no definido.
.....	vi
Resumen.....	vi
INFORME FINAL DEL SISTEMA DE URKUND	¡Error! Marcador no definido.
INDICE GENERAL.....	x
INDICE DE TABLAS	xii
INDICE DE CUADROS	xii
INDICE DE GRAFICOS.....	xii
INDICES DE IMÁGENES	xiii
CAPITULO I.....	2
DEL PROBLEMA	2
1.1. TEMA DE LA INVESTIGACIÓN	2
1.2. MARCO CONTEXTUAL.....	2
1.2.1. Contexto Internacional.....	2
1.2.4. Contexto Institucional.....	6
1.3. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA	7
1.4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	8
1.4.1. PROBLEMA GENERAL	8
1.4.2. Subproblemas o derivados	8
1.5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	9
1.6. JUSTIFICACIÓN	9
1.7. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	10
1.7.1. Objetivo General.....	10

1.7.2. Objetivos Específicos	10
CAPITULO II	12
MARCO TEORICO O REFERENCIAL	12
2.1. MARCO TEÓRICO	12
2.1.2 MARCO REFERENCIAL.....	32
2.1.2. 1 Antecedentes Investigativos	32
2.1.2.2 Categorías de Análisis	34
2.1.3 Postura Teórica	34
2.2. HIPOTESIS	37
2.2.1. Hipótesis General.....	37
2.2.2. Subhipótesis o derivadas.....	37
2.2.3 VARIABLES	38
CAPITULO III	39
RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN	39
3.1. RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN.	39
3.2. CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES	46
3.3. RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES	47
CAPÍTULO IV	48
PROPUESTA TEÓRICA DE APLICACIÓN	48
4.1. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS.....	48
4.1.1. Alternativa obtenida.....	48
4.1.2. Alcance de la alternativa.....	48
4.1.3. ASPECTOS BÁSICOS DE LA ALTERNATIVA.....	50
4.1.3.1. Antecedentes	50
4.4. Resultados Esperados De La Alternativa.....	83
BIBLIOGRAFÍA.....	86
ANEXO	89

INDICE DE TABLAS

Tabla # 1 Equipos Tecnológicos.....	39
Tabla # 2 Aplicaciones Informáticas.....	40
Tabla # 3 Importancia de la aplicación de Adobe Illustrator.....	41
Tabla # 4 Equipos Tecnológicos.....	42
Tabla # 5 Aplicación de Adobe Illustrator.....	43
Tabla # 6 Aplicación de Adobe Illustrator.....	44

INDICE DE CUADROS

Cuadro # 1 Análisis de la Categorías.....	34
Cuadro # 2 Población.....	39

INDICE DE GRAFICOS

Grafico # 1 Población.....	39
Grafico # 2 Equipos Tecnológicos.....	40
Grafico # 3 Aplicaciones Informáticas.....	41
Gráficos # 4 Importancia de la aplicación de Adobe Illustrator.....	42
Grafico # 5 Equipos Tecnológicos.....	43
Grafico # 6 Aplicación de Adobe Illustrator.....	44
Grafico # 7 Aplicación de Adobe Illustrator.....	45

INDICES DE IMÁGENES

UNIDAD N°. 1 APLICACIONES CON OBJETOS Y MANO ALZADA

Imagen # 1 Creación De Una Forma Básica.....	59
Imagen # 2 Calcar	61
Imagen # 3 Aumentar El Grosos De Contorno De Una Figura.....	62
Imagen # 4 Agrupar Elementos.....	63

UNIDAD N°. 2 APLICACIONES CON OBJETOS AGRUPADOS

Imagen # 8 Creación De Un Corazón.....	65
Imagen # 12 Hacer Una Flor.....	66
Imagen # 14 Deformación De Un Objeto.....	69
Imagen # 18 Colocar Un Objeto En Forma De Arco.....	71

UNIDAD N°. 3 APLICACIONES CON OBJETOS EN 3D

Imagen # 20 Hacer Una Oruga	73
Imagen # 24 Hacer Un Objeto Simple Un Objeto 3d.....	74
Imagen # 26 Crear Escudo Del Capitán América.....	76
Imagen # 2 8 Creación De Homero.....	78

UNIDAD N°. 4 APLICACIONES CREANDO LOGOTIPOS

Imagen # 29 Crear El Logo De Adobe Illustrator.....	80
Imagen # 30 Crear El Logotipo De Apple.....	81
Imagen # 33 Crear Logo De Diners Club.....	84
Imagen #35 Crearemos El Logo De Adidas.....	85

INTRODUCCIÓN

En la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno” de la Parroquia Clemente Baquerizo, del Cantón Babahoyo de la Provincia de Los Ríos, analizamos que los docentes no enseñan de una manera didáctica la aplicación Adobe Illustrator lo que ocasiona que se dificulten la enseñanza aprendizaje de los estudiantes del Tercer año de Bachillerato del área de Informática.

Esta aplicación que existe en el mundo globalizado beneficiará al docente en los diferentes campos educativos, y la posibilidad de que los estudiantes interactúen y generen nuevos conocimientos que conlleven a la formación y comprensión que debe tener cada educando en su relación a la formación académica.

Con esta implementación de Adobe Illustrator facilitará a los estudiantes diseñar gráficos, logotipos, iconos, bocetos, tipografías y complejas ilustraciones para cualquier formato: impreso, web, interactivo, vídeo de la enseñanza aprendizaje que cada día van a aplicar.

En la actualidad la incorporación de Adobe Illustrator con la tecnología relacionada con el aprendizaje, tiene que ver con el avance académico que se imparten en esta Institución educativa, en los laboratorios donde debemos emplear los medios tecnológicos actualizados, mejorar la calidad de aprendizaje en los estudiantes del tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno.

Por ello, es importante tomar conciencia de lo necesario que es saber manejar Adobe Illustrator y sus aplicaciones que existen y los beneficios que brinda este programa en este mundo globalizado. Cada vez más estudiantes se involucran y se familiarizan con estas herramientas tecnológicas para hacer uso de ellas de manera eficaz y eficiente en los diferentes trabajos y aplicaciones que utilizamos en la vida cotidiana.

CAPITULO I

DEL PROBLEMA

1.1. TEMA DE LA INVESTIGACIÓN

Adobe Illustrator y su incidencia en el aprendizaje a los estudiantes del tercer año de bachillerato en el área informática de la unidad educativa Emigdio Esparza Moreno, Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos, del periodo lectivo 2017.

1.2. MARCO CONTEXTUAL

1.2.1. Contexto Internacional

Podemos considerar algunos conceptos y descripciones de varios autores sobre el uso de Adobe Illustrator como también su eficiencia al manejar en cada uno de los proyectos que son utilizados.

(Journal, 2017)"Afirmaque:AdobeIllustratorfue producido y utilizado por primera vez únicamente por los sistemas Apple Macintosh en 1986 pero no será hasta 1987 cuando se incorporara en el mercado de forma oficial.La aplicación supone una revolución innovadora en el mercado deEstados Unidos y Madrid, se muestra como una herramienta capaz de realizar trabajos que anteriormente solo se podían hacer de forma artesanal. Un ejemplo de esto es la técnica de la Aerografía, que tras el paso de varias versiones de Adobe Illustrator la posibilidad de reproducir esta técnica en una innovación digital".

En la actualidad no solo se puede hacer Aerografía, Adobe Illustrator es utilizado en un sin número de aplicaciones como son: Imágenes, Logotipos, Bocetos con un buen estilo para los diseños gráficos en general.

(Alvy, 2014)El desarrollo de Illustrator, el primer programa en 1987 comercializó Adobe tras haberse dedicado únicamente al lenguaje PostScript para impresoras. Illustrator y PostScript están indefectiblemente unidos; John Warnock fue uno de sus creadores, con los más jóvenes hackers del mundillo informático. Lo que hasta entonces eran rotrings, reglas curvas francesas y plantillas de Letraset se convirtieron en vectores, curvas Bézier y tipos de letra vectoriales. Prevaleció y sigue siendo a día de hoy el punto de referencia para todos los diseñadores, pág. 12.

(Elena, 2014)Ante la necesidad de utilizar este software por muchos empresarios se originó por parte de algunos trabajadores en utilizar la aplicación, surgió la creación de nuevos aparatos tecnológicos (creación de monitores más amplios para Macintosh, impresora LáserWriter de Apple). Este hecho entre otros refleja la gran importancia que supuso la instauración de la aplicación Adobe Illustrator.

La presente investigación se originó en La Universidad Internacional del Ecuador(Rivera, 2013) nos dice que:

Por la necesidad de encontrar nuevos métodos de enseñanza y aprendizaje más efectivos, que permitan provocar cambios en las prácticas tradicionales de enseñanza. La utilización de las nuevas tecnologías ha evolucionado constantemente como estrategia para mejorar el aprendizaje y comprensión de las diferentes asignaturas académicas, las tecnologías informáticas y comunicacionales se han desarrollado de la mano con la educación.

Sin embargo, la utilización de las mismas en nuestro medio no han sido explotadas en su totalidad. Es decir, no existe una innovación en cuanto de ellas como la utilización de la Realidad Aumentada. Siendo esta una tecnología avanzada en nuestro medio educativo de enseñanza básica.

De acuerdo a los frutos de los estudios de campo realizados podemos dictaminar que esta tecnología es totalmente desconocida, pero su implementación está a las puertas de nuestras posibilidades tecnológicas, y como tal consecuencia creemos que el uso de esta tecnología constituye una herramienta importante y eficaz en el desarrollo de comprensión y aprendizaje del conocimiento de los estudiantes

República Bolivariana De Venezuela (Izquierdo., 2015) Se concluye en este trabajo de investigación que debido a la situación económica que atraviesa el país, las revistas venezolanas han bajado su producción. A pesar de que existen revistas de Diseño, estas resultan difíciles de conseguir y no están pensadas para estudiantes. El crecimiento de las herramientas para crear medios digitales ha dado como resultado que los medios impresos se vean poco efectivos.

Los aportes de esta investigación fueron de gran ayuda para el Trabajo de Grado ya que se expone la importancia e influencia de un libro para la enseñanza de los estudiantes. También se toman en cuenta los elementos como el punto, la línea, el plano y el volumen y elementos visuales tales como la forma, la textura y el color. Además fue de gran apoyo para las bases teóricas y legales.

Es un elemento de bastante importancia, ya que amplifica la idea que se quiere transmitir, es necesario que exista una concordancia entre la imagen y el texto o

contenido. La imagen puede utilizarse de manera estética, al ubicarse en distintas partes logrando de esta manera generar los puntos de atracción.

1.2.2. Contexto Nacional

A nivel nacional el software Adobe Illustrator no ha sido analizado, estudiado y utilizado con profundidad que nos revele los datos específicos de esta investigación, sobre la utilización y aplicación como el uso del mismo en colegios del tercer año de bachillerato que son utilizados en toda su magnitud en cada una de estas Instituciones a nivel nacional en la utilización del aprendizaje.

(SORIA CRUZ, 2015) Adobe Illustrator es un arte el cual permite a estudiantes mejorar el aprendizaje en cada una de las Instituciones que utilizan como en las provincia de Quito Guayas y los Ríos, este tipo de software contiene opciones creativas, un acceso más sencillo a las herramientas y una gran versatilidad para producir rápidamente gráficos flexibles cuyos usos se dan en (Maquetación - Publicación) impresión, vídeo, publicación en la web y dispositivos móviles.

El uso tecnológico debe llevarse a cabo con prudencia, tomando una actitud positiva. No se trata de introducir medios tecnológicos de forma masiva en las aulas de educación, sino que es cuestión de hacer un análisis pedagógico y social del uso y de los objetivos que podemos alcanzar con ellos.

Este mundo tecnológico, cada vez más complejo, nos desafía a volver, una vez más, sobre las ideas del aprender y del enseñar. Creemos que en ese punto podremos basar una oportuna reflexión acerca de cómo incluir tecnologías en nuestras prácticas de enseñanza, Además de la necesaria deconstrucción del modelo de enseñanza que resulta imprescindible a la hora de pensar críticamente en la inclusión de estas herramientas.

1.2.3. Contexto Local

En la provincia de Los Ríos durante el pasar de los años han surgido muchas ideas sobre Adobe Illustrator, este software ayudará a mejorar la enseñanza-aprendizaje. Este concepto es más restringido que el de educación, ya que ésta tiene por objeto la formación integral del ser humano en la creatividad, mientras que la enseñanza se limita a transmitir, por medios diversos, determinados conocimientos.

El sujeto que enseña es el encargado de provocar dicho estímulo, con el fin de obtener la respuesta en el individuo que aprende. Esta teoría da lugar a la formulación del principio de la motivación, principio básico de todo proceso de enseñanza que consiste en estimular al ser humano para que éste ponga en actividad sus facultades, el estudio como la motivación comprende el factor relevante de toda conducta activista y progresista.

La importancia en la enseñanza, tiene el incentivo no tangible, sino de acción, destinado a producir, mediante un estímulo en el sujeto que aprende. También, es necesario conocer las condiciones en las que se encuentra el ser humano que aprende, es decir, su nivel de captación, de madurez y de cultura.

En la actualidad se han desarrollado varios proyectos de implementación de tecnologías por medio de capacitaciones a docentes y estudiantes en el área de informática para mejorar el rendimiento académico en lo que concierne a la información digital implementada en las Unidades Educativas de la Provincia de los Ríos.

1.2.4. Contexto Institucional

En la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno” se han dictado y aplicado seminarios, talleres y cursos de capacitación en Adobe Illustrator. En el área de computación a los docentes y docentes de esta especialización, se implementó

simposios, talleres, mesa redonda y debates con este tema de investigación para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

1.3. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Realizadas las practicas Pre Profesionales en la Unidad Educativa Emilio Esparza Moreno, se observó que los docentes no enseñan de una manera didáctica la aplicación Adobe Illustrator, lo que ocasiona que se dificulte el aprendizaje de los estudiantes en el manejo de esta herramienta, notándose un desinterés de los educando y a la vez la poca participación en la hora de clases, dificultando un bajo rendimiento en sus calificaciones.

Es importante acotar que la institución cuenta con laboratorios de computación, esta permite que tanto estudiantes como docentes accedan a impartir las clases de una manera didáctica, no solo dar las clases en el aula porque esta herramienta se necesita de mucha practica para los estudiantes del tercer año de Bachillerato.

Sin embargo no utilizan estas tecnologías como herramienta didáctica para hacer más interesantes las clases estableciendo el problema que existe en la no utilización adecuada de Adobe Illustrator en la enseñanza aprendizaje, de una manera en resolver el problema educativo, pedagógico y social que encontramos en esta institución educativa al momento de enseñar, del tercer año de Bachillerato en el área informática, existiendo el retraso en el avance académico en la Institución en lo pedagógico, tecnológico y social.

Los estudiantes al darse cuenta de la magnitud de este programa, las ventajas y herramientas que pueden desarrollar y los resultados que van a obtener los docentes, trabajaran día a día este programa para el beneficio propio y el avance de esta aplicación

en la Institución Educativa que está dando un aporte significativo a la juventud ecuatoriana.

1.4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.4.1. PROBLEMA GENERAL

¿De qué manera adobe Illustrator incide en el aprendizaje a los estudiantes del tercer año de bachillerato en el área de informática de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos del periodo lectivo 2017?

1.4.2. Subproblemas o derivados

- ¿Qué metodología utilizan los docentes para generar el aprendizaje de AdobeIllustrator a los estudiantes del tercer año de Bachillerato en el área informática de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno en el periodo 2017?

- ¿Por qué es importante aplicar Adobe Illustrator para el aprendizaje en los estudiantes del tercer año de Bachillerato en el área informática de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno en el periodo 2017?

- ¿De qué manera puede beneficiar la aplicación Adobe Illustratorpara el aprendizaje a los estudiantes del tercer año de Bachillerato en el área informática de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno en el periodo 2017?

1.5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Líneas de investigación de la Universidad: Educación y Desarrollo Social.

Líneas de investigación de la Facultad: Talento Humano, Educación y Docencia.

Líneas de investigación de la Carrera: Investigación Cultural y Educativa- Cultural

Sub-líneas de Investigación: Aplicación de los conocimientos didácticos, pedagógicos e informáticos en la práctica pre profesionales

Delimitador espacial: La presente investigación se desarrollará en la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno, de la Ciudad de Babahoyo, Provincia de Los Ríos.

Delimitador Temporal: La presente investigación tendrá una duración de un periodo de seis meses, año 2017.

Delimitador demográfico: el objeto de estudio de trabajo de investigación serán los Docentes, Estudiantes, Autoridades

1.6. JUSTIFICACIÓN

Actualmente la vida moderna impone cambios radicales para la utilización de nuevas tecnologías que son puestas en los mercados existentes y a su vez Adobe Illustrator aporta al desarrollo de tareas y optimizar tiempo y recursos con una nueva forma de aprendizaje de acorde al nuevo milenio.

La investigación de este tema tiene como objetivo realizar una propuesta para mejorar la eficiencia y eficacia de Adobe Illustrator en los estudiantes, facilitando las destrezas con criterio de desempeño además apoyándose en las características que tiene este programa de aplicación, para lograr los objetivos de la planificación curricular.

Esta investigación, es viable porque cuenta con la disposición de las autoridades y docentes del plantel, la misma que permite realizar la observación a las actividades académicas desarrolladas y así aportar conclusiones y establecer recomendaciones que ayuden a superar el problema general.

La contribución será teórica-práctica, pues con la identificación y el desarrollo detallado de Adobe Illustrator para el aprendizaje, el docente podrá analizar, seleccionar y aplicar nuevos métodos y estrategias en la enseñanza de los estudiantes del tercer año de bachillerato en la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno, de la Ciudad de Babahoyo, Provincia de Los Ríos.

1.7. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.7.1. Objetivo General

Determinar las formas del uso Adobe Illustrator y su incidencia en el aprendizaje de los estudiantes del tercer año de bachillerato en el área informática de la unidad educativa Emigdio Esparza Moreno, Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos, del periodo lectivo 2017.

1.7.2. Objetivos Específicos

- Conocer la metodología que utilizaran los docentes en la enseñanza de Adobe Illustrator a los estudiantes del Tercer Año de Bachillerato en el área Informática de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno el periodo lectivo 2017.

- Analizar si la aplicación Adobe Illustrator beneficiara en el aprendizaje a los estudiantes del Tercer Año de Bachillerato en el área Informática de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno, periodo lectivo 2017.

- Evaluar los resultados obtenidos de la aplicación Adobe Illustratoryla incidencia en el aprendizaje los estudiantes del tercer año de bachillerato en el área Informática de la Unidad Educativa Emigdio Esparza, periodo lectivo2017.

CAPITULO II

MARCO TEORICO O REFERENCIAL

2.1. MARCO TEÓRICO

2.1.1. Marco Conceptual

Adobe Illustrator actualmente forma parte de la Familia Adobe Creative Suite y tiene como función única y primordial la creación de utillaje (Material) Gráfico-Ilustrativo altamente profesional basándose para ello en la producción de objetos matemáticos denominados vectores.

Esta aplicación es más reconocida por la calidad y nivel artístico de las ilustraciones allí creadas más que por cualquier otra cosa, siendo frecuentemente utilizado por artistas muy experimentados esto, además, de que también requiere de una cierta cantidad de tiempo y esfuerzo para poder entenderle.

(Cruz, 2017)“**Adobe Illustrator.** Es una aplicación en forma de taller de arte que trabaja sobre un tablero de dibujo, conocido como "mesa de trabajo" y está destinado a la creación artística de dibujo y pintura para ilustración. Ha definido en cierta manera el lenguaje gráfico contemporáneo mediante el dibujo vectorial. Adobe Illustrator contiene opciones creativas, un acceso más sencillo a las herramientas y una gran versatilidad para producir rápidamente gráficos flexibles cuyos usos se dan en (Maquetación - Publicación)”. Pág. 51.

Es una aplicación que sirve trabajar con una tecnología muy avanzada en diseño gráfico y que permite a los estudiantes desarrollar, crear, manipular los objetos y

dibujos para poder representar en forma objetivo en las prácticas realizadas en los laboratorios de computación

Es desarrollado y comercializado por Adobe Systems Incorporated y constituye su primer programa oficial de su tipo en ser lanzado por ésta compañía definiendo en cierta manera el lenguaje gráfico contemporáneo mediante el dibujo vectorial. Adobe Illustrator contiene opciones creativas, un acceso más sencillo a las herramientas y una gran versatilidad para producir rápidamente gráficos flexibles cuyos usos se dan en (Maquetación-Publicación) impresión, vídeo, publicación en la Web y dispositivos móviles, Impresión, vídeo, publicación en la web y dispositivos móviles.

En si el Adobe Illustrator es una herramienta que nos permite crear gráficos, nos permite crear entre otras cosas logos y además papelerías de empresas. Es una aplicación informática en forma de taller de pintura y fotografía que trabaja sobre un lienzo y que está destinado para la edición, retoque fotográfico y pintura a base de imágenes de mapa de bits.

Adobe Illustrator está diseñado con las herramientas Corel Draw, adobe action script, adobe Photoshop, porque permiten trabajar con más facilidad un aplicativo multimedia ya que su funcionalidad y uso se hace más fácil para el docente y el estudiante, estas herramientas dejan modificar o corregir el aplicativo en el evento de encontrar algunas fallas o inconsistencias ya sean de tipo técnico o estructural desde el punto de vista de los contenidos del programa elaborado.

(Cañarte) explica que: Hace poco tiempo se está introduciendo estos programas en el ámbito estudiantil dado que son importantes para los futuros bachilleres porque de esta manera obtendrán conocimientos sobre adobe Illustrator, y así, los bachilleres que deseen seguir la carrera vayan con una buena base.(pág. 96)

¿Qué es Illustrator?

(kill, 2013)Illustrator es una herramienta desarrollada por Adobe, con la que podremos crear y trabajar con dibujos basados en gráficos vectoriales. Para entender cómo funciona este programa, lo primero es entender qué es un gráfico vectorial, y quediferencia existe con los gráficos basados en mapa de bits. Puedes descargarte de forma gratuita una versión de 30 días de prueba del programa desde la web de Adobe.(Pág. 293).

Información general del panel Herramientas.- Cuando inicie Illustrator, el panel Herramientas aparece en la parte izquierda de la pantalla. Utilice las herramientas del panel Herramientas para crear, seleccionar y manipular objetos en Illustrator. Algunas herramientas disponen de opciones que aparecen al hacer doble clic en una de ellas. Entre ellas se incluyen herramientas que le permiten seleccionar, escribir, pintar, dibujar, muestrear, editar y mover imágenes. Para ver el nombre de la herramienta, coloque el puntero sobre ella.

Espacio de trabajo Inicio.- El espacio de trabajo de inicio en Illustrator le proporciona acceso rápido a sus archivos, bibliotecas y creaciones móviles recientes. Según el estado de la suscripción, este espacio de trabajo también puede mostrar contenido adaptado a sus necesidades. También puede buscar el recurso adecuado de Adobe Stock para su proyecto, directamente desde el espacio de trabajo.

Creación de documentos.- Al crear un documento en Illustrator, en lugar de empezar por un lienzo vacío, podrá elegir entre una amplia variedad de plantillas, entre las que se incluyen las plantillas de Adobe Stock. Las plantillas incluyen recursos e ilustraciones de almacén que puede utilizar para completar su proyecto.

Al abrir una plantilla en Illustrator, podrá trabajar en ella como lo haría con cualquier otro documento de Illustrator. Además de plantillas, también puede crear un documento seleccionando uno de los numerosos ajustes preestablecidos disponibles en Illustrator.

Espacio de trabajo Archivos recientes.- Utilice el espacio de trabajo Archivos recientes para revisar una vista de lista o de miniaturas de los archivos en los que haya trabajado recientemente. Seleccione Archivos recientes en el menú del conmutador de espacios de trabajo para ver el espacio de trabajo Archivos recientes.

Información general del panel Herramientas.-Cuando inicie Illustrator, el panel Herramientas aparece en la parte izquierda de la pantalla. Utilice las herramientas del panel Herramientas para crear, seleccionar y manipular objetos en Illustrator. Algunas herramientas disponen de opciones que aparecen al hacer doble clic en una de ellas. Entre ellas se incluyen herramientas que le permiten seleccionar, escribir, pintar, dibujar, muestrear, editar y mover imágenes. Para ver el nombre de la herramienta, coloque el puntero sobre ella.

Espacio de trabajo Inicio.-El espacio de trabajo de inicio en Illustrator le proporciona acceso rápido a sus archivos, bibliotecas y creaciones móviles recientes. Según el estado de la suscripción, este espacio de trabajo también puede mostrar contenido adaptado a sus necesidades. También puede buscar el recurso adecuado de Adobe Stock para su proyecto, directamente desde el espacio de trabajo.

Creación de documentos.-Al crear un documento en Illustrator, en lugar de empezar por un lienzo vacío, podrá elegir entre una amplia variedad de plantillas, entre las que se incluyen las plantillas de Adobe Stock. Las plantillas incluyen recursos e ilustraciones de almacén que puede utilizar para completar su proyecto.

Al abrir una plantilla en Illustrator, podrá trabajar en ella como lo haría con cualquier otro documento de Illustrator, Además de plantillas, también puede crear un documento seleccionando uno de los numerosos ajustes preestablecidos disponibles en Illustrator.

Espacio de trabajo Archivos recientes.- Utilice el espacio de trabajo Archivos recientes para revisar una vista de lista o de miniaturas de los archivos en los que haya trabajado recientemente. Seleccione **Archivos recientes** en el menú del conmutador de espacios de trabajo para ver el espacio de trabajo Archivos recientes.

Interfaz y Herramientas de Illustrator

El área de trabajo. Se denomina así a la disposición de los distintos elementos (paneles, barras y ventanas) con los que contamos para trabajar dentro de la aplicación.

Barra de menús. Es la barra superior desde la que se despliegan los menús como Archivo o Edición. Esta barra es común a la mayoría de las aplicaciones Windows, por lo que ya conocerás su funcionamiento.

Panel de herramientas. En el lateral izquierdo encontramos este panel, que agrupa las herramientas de dibujo, edición, etc. Algunas herramientas aparecen agrupadas en un mismo icono, el cual se diferencia por tener un triangulito en su esquina inferior derecha. Para desplegarlas hay que mantener pulsado el ratón unos segundos. También podemos acceder a sus propiedades haciendo doble clic.

Panel de control. En esta barra, situada debajo de la Barra de menús, aparecen opciones propias del objeto que tengamos seleccionado. Por lo que estas opciones variarán según el tipo de objeto. También podemos referirnos a ella como Barra de opciones.

Paneles. Los paneles o paletas, normalmente situados a la derecha, muestran un grupo de opciones y propiedades relacionadas, como puede ser el Navegador, Color o Pinceles. Pueden estar agrupados en el Menú o Grupo de paneles o podemos encontrarlos flotantes, y aparecer apilados o acoplados. Todos los paneles se pueden agregar desde el menú Ventana.

Ventana del documento. Cada uno de los documentos aparece en una ventana, que podemos minimizar, maximizar o cerrar. En la esquina izquierda de esta ventana encontramos el Zoom para aumentar o disminuir el documento. También es denominada Ventana de ilustración.

Dentro de esta ventana podemos encontrar otros elementos. Los principales son la mesa de trabajo, que indica el tamaño de la página en la que se imprimirá el documento, y el área de recorte, que delimita la parte del documento que se exportará o publicará.

Importancia de adobe Illustrator

Adobe Illustrator, al igual que la serie de programas creados en aquella época (procesadores de texto, hojas de cálculo, se muestra como una innovadora alternativa de técnica digital a la ya conocida creación artesanal o manual del lápiz de dibujo, el borrador, el papel y la pintura todo esto para la creación de dibujo , para aquel entonces era una técnica muy conocida y recurrida en los medios publicitarios.

(Castañeda, 2012) “Es una aplicación de creación y manipulación vectorial en forma de taller de arte que trabaja sobre un tablero de dibujo, conocido como "mesa de trabajo" y está destinado a la creación artística de dibujo y pintura para Ilustración (Ilustración como rama del Arte digital aplicado a la Ilustración técnica o el diseño gráfico, entre otros)”, Pág. 2.

El autor utiliza Adobe Illustrator para conseguir un mejor resultado de las imágenes, objetos que el utiliza en su mesa de trabajo.

Las impresionantes ilustraciones que se crean con éste programa le han dado una fama de talla mundial a esta aplicación de manejo vectorial entre artistas gráficos digitales de todo el planeta, sin embargo, el hecho de que hubiese sido lanzado en un principio para ejecutarse sólo con el sistema operativo Macintosh.

Adobe Illustrator Ventajas

Las imágenes pueden requerir menos espacio en disco que un mapa bits, las imágenes formadas por colores planos o degradados sencillos son más fáciles de ser vectorizadas. A menor información para crear la imagen menor será el tamaño del archivo, no pierden calidad al ser escaladas, los objetos definidos por vectores pueden ser guardados y modificados en el futuro, algunos formatos permiten animación.

Desventajas

Los gráficos vectoriales en general no son aptos para codificar fotografías o vídeos tomados en el mundo real, los datos que describen el gráfico vectorial deben ser procesados, el computador debe ser suficientemente potente para realizar los cálculos necesarios para formar la imagen final, por más que se construya una imagen con gráficos vectoriales su visualización en última instancia tiene que ser traducida a píxeles.

Aprendizaje

(Ilovepdf humanidades by bibliotecaulsa2015 - issuu, 2015)“El término “estilo de aprendizaje se refiere al hecho de que cada persona utiliza su propio método o estrategias para aprender. Aunque las estrategias varían según lo que se quiera aprender, cada uno tiende a desarrollar ciertas preferencias otendencias globales, tendencias que definen un estilo de aprendizaje.” Pág. 11.

Cada docente utiliza diferentes modos de aprendizaje para desarrollar sus clases pedagógicas y prácticas para mejorar los rasgos educativos dando motivaciones y expectativas que influyen en el aprendizaje.

Son los rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos que sirven como indicadores relativamente estables de como los estudiantes perciben interacciones y responden a sus ambientes de aprendizaje, es decir, tienen que ver con la forma en que los estudiantes estructuran los contenidos, forman y utilizan conceptos, interpretan la información, resuelven los problemas, seleccionan medios de representación (visual, auditivo, kinestésico), etc.

Los rasgos afectivos se vinculan con las motivaciones y expectativas que influyen en el aprendizaje, mientras que los rasgos fisiológicos están relacionados con el género y ritmos biológicos, como puede ser el sueño-vigilia del estudiante.

(Ucha, 2009) Comenta que “Entre los factores que facilitarán o complicarán la tarea del aprender nos podemos encontrar con la motivación que puede verse influenciada, aumentada o disminuida de acuerdo a elementos intrínsecos o extrínsecos al individuo que aprende”. Por ejemplo, un niño que en la escuela sufre reiteradas burlas y bromas de sus compañeros, por supuesto, verá su interés o motivación por aprender afectada muy negativamente, es decir, seguramente, ese chico se mostrará sin interés por asistir a la escuela.

Asimismo la maduración psicológica de alguien será vital a la hora de aprender determinada cuestión, los seres humanos pasamos determinadas etapas en las cuales, en algunas se nos hará más fácil comprender algunas cuestiones y en otras.

(Armijos, 2016) Nos dice que: La presente investigación tiene como objetivo principal, la construcción de un apoyo didáctico basado en realidad aumentada para potenciar el aprendizaje de los números en los estudiantes del 1er año educación general básica en la Unidad Educativa “San Francisco de Asís” de la ciudad de Loja período 2015, mientras que los objetivos específicos están enfocados en seleccionar la información necesaria a incluirse en el apoyo didáctico.

Al diseño y elaboración del apoyo didáctico basado en realidad aumentada y a su respectiva socialización y evaluación con los alumnos y la docente la misma que fue calificada de buena manera por lo que se pudo cumplir con lo requerido para la obtención de un buen aprendizaje en los estudiantes.

(Vela, 2010) Nos argumenta: El aprendizaje humano es un proceso de apropiación de conocimientos; es un proceso de cambio y transformación en la mente y la conducta de la persona, ocurre en forma gradual y progresiva a través de diferentes funciones internas en los cerebros reptiliano (instintos), límbico (emocional) y racional (pensamiento, habilidades, razonamiento, procesos superiores, etc.

Es importante, considerar el aprendizaje como proceso cognitivo -ocurre en el sistema nervioso- y como proceso bioquímico –sucede en las neuronas a través de un impulso electroquímico- pues ofrece al educador un enfoque para explicar cómo aprenden los alumnos.

(Fabricio Rangel , 2013) La percepción de los estudiantes que se sometan a este nuevo plan de estudio aumentará al ver con mayor detalle cada uno de los gráficos reproducidos por esta tecnología, dándole así un mayor y más claro conocimiento acerca de lo que se está impartiendo en clases. El implemento de virtualización de un mundo real en animaciones basadas en modelos texturizados en tercera dimensión simula lo que es un entorno casi real usando esta aplicación, sino más bien se enfocarán netamente al aprender el tema tratado en clases.

Los profesores se verán enormemente beneficiados al facilitarle su labor de enseñanza, ya que al ser una herramienta de total interés para los estudiantes. Ya que en la actualidad los libros de educación básica contemplan una serie de imágenes gráficas de dos dimensiones que representan visualmente el contenido de conceptos a tratar.

(Vela, 2010)Estos planteamientos, amplían la visión; sin embargo, por sí solos, no son suficientes al intentar explicar el proceso de aprendizaje de los alumnos en la escuela, pues, habría que tomar en cuenta otros factores; por ejemplo, el ambiente y los recursos, el primero, debe ser positivo, es decir, un ambiente natural, con las condiciones favorables del aula, buen clima psicológico, de respeto, con cercanía afectiva, comunicación. El segundo factor, hace referencia a los recursos: redes de aprendizaje, habilidades y la metodología de enseñanza.

La tarea del educador radica en maximizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, para lo cual, es imprescindible, integrar otros elementos referenciales para asegurar una práctica acorde a las características y necesidades de los alumnos, sobre todo, cuando se pretende desarrollar competencias para la vida y el aprendizaje permanente.

Las potencialidades naturales de los alumnos, las exigencias socioculturales vigentes, la necesidad de formar personas responsables de su propio aprendizaje, reflexivas, críticas, con conocimientos, habilidades, valores y actitudes, es un imperativo. En nuestras manos está el presente y futuro de las nuevas generaciones de ciudadanos del siglo XXI. Es tiempo de desaprender, aprender y re aprender.

(Fabricio Rangel , 2013) Nos comenta que: Es muy importante recalcar los factores que ayudan y favorecen al estudio de las nuevas tecnologías, involucrando las mismas al desarrollo de la educación que año a año va en aumento en el Ecuador. El medio informático es una rama que día a día va evolucionando con nuevas tecnologías, nuevos implementos que favorecen a la formación pedagógica de los estudiantes.

En el Ecuador existe poco interés de realizar proyectos educativos implementados con nuevas tecnologías, es muy importante tomar en cuenta los conceptos de las nuevas tecnologías en combinación con los software que día a día van evolucionando.

Tipos de aprendizaje

Aprendizaje repetitivo o memorístico: se produce cuando el alumno memoriza contenidos sin comprenderlos o relacionarlos con sus conocimientos previos, no encuentra significado a los contenidos.

Aprendizaje receptivo: en este tipo de aprendizaje el sujeto sólo necesita comprender el contenido para poder reproducirlo, pero no descubre nada.

Aprendizaje por descubrimiento: el sujeto no recibe los contenidos de forma pasiva; descubre los conceptos y sus relaciones y los reordena para adaptarlos a su esquema cognitivo.

Aprendizaje significativo: es el aprendizaje en el cual el sujeto relaciona sus conocimientos previos con los nuevos, dotándolos así de coherencia respecto a sus estructuras cognitivas.

Aprendizaje observacional: tipo de aprendizaje que se da al observar el comportamiento de otra persona, llamada modelo.

Aprendizaje latente: aprendizaje en el que se adquiere un nuevo comportamiento, pero no se demuestra hasta que se ofrece algún incentivo para manifestarlo.

Enseñanza

Conforme a lo escrito por el autor (Neuner, 2010)“la enseñanza se manifiesta en esas dos vertientes: la instrucción (superación para la formación, donde se valora esencialmente los conocimientos y saberes) y el entrenamiento (capacitación para la formación, donde se valoriza esencialmente una serie de conocimientos, técnicas, normas, y/o habilidades”. (pág. 254)

Está basado en diversos métodos, realizado a través de una serie de instituciones, y con el apoyo de una serie de materiales, que desarrolla el ser humano en diferentes instancias de su vida.

(Villena, 2017)La enseñanza, incluido el aprendizaje, constituye en el contexto escolar un proceso de interacción e intercomunicación entre varios sujetos y, fundamentalmente tiene lugar en forma grupal, en el que el maestro ocupa un lugar de gran importancia como pedagogo, que lo organiza y lo conduce, pero tiene que ser de tal manera, que los miembros de ese grupo (alumnos) tengan un significativo protagonismo y le hagan sentir una gran motivación por lo que hacen.

El proceso de enseñanza es la transmisión de conocimientos del docente hacia el estudiante, a través de diversos medios y técnicas, sin embargo, para las corrientes actuales como la cognitiva, el docente es un facilitador del conocimiento, actúa como nexo entre este y el estudiante por medio de un proceso de interacción.

Por lo tanto, el alumno se compromete con su aprendizaje y toma la iniciativa en la búsqueda del saber, la tecnología también ha potenciado el aprendizaje a distancia y la interacción más allá del hecho de compartir un mismo espacio físico.

(Armijos, 2016) Dentro del constructivismo se considera al docente como aquel profesional reflexivo, que realiza una labor de mediación entre el conocimiento y el aprendizaje de sus alumnos, al compartir experiencias y saberes en un proceso de negociación o construcción conjunta del conocimiento y presta una ayuda pedagógica.

Ajustada a la diversidad de necesidades, intereses y situaciones en que se involucran sus alumnos; es decir, la función central del docente es esencialmente orientar y guiar la actividad mental constructiva de sus alumnos, a quienes proporcionará ayuda pedagógica ajustada a su competencia.

Actualidad es evidente que existe un problema en el aprendizaje de los estudiantes, esto puede deberse a diversos factores, tales como el nivel intelectual o desinterés hacia la escuela por parte de los alumnos, esta situación está ligada también a la forma de enseñar del profesor y a sus estrategias de enseñanza. Otro factor importante que impide tener un buen aprendizaje.

(Guerra, Republica Bolivariana de Venezuela, 2015) Nos argumenta que: En el mismo orden de ideas, el proceso de enseñanza debe ser utilizado de manera integral, es decir, los docentes al mismo tiempo que despliegan información verbal y visual, pueden ayudar a los estudiantes, estimulándolos con la creación, uso de técnicas y estrategias de estudio como mapas mentales, cuadros, gráficos, dibujos y guías los cuales estimulan de manera directa sus sistemas multisensoriales.

Se debe tener en cuenta que hoy en día los jóvenes utilizan de manera frecuente los medios digitales en su proceso de aprendizaje para poder tener más información en su ámbito educativo y tener una base sobre lo

Es una herramienta la cual despierta y motiva su interés, el aprendizaje ya no resulta ser el mismo de hace unos años atrás, es por ello que los medios digitales logran técnicas didácticas las cuales logran romper los límites tradicionales de las aulas de clases, logrando que los individuos se sientan más involucrados.

Competencias y habilidades

(Ferrés, 2015)“El glosario Cedefop de la Comisión Europea (Cedefop, 2008) define habilidad como capacidad de realizar tareas y solucionar problemas, mientras que puntualiza que una competencia es la capacidad de aplicar los resultados del aprendizaje en un determinado contexto (educación, trabajo, desarrollo personal o profesional), atributos interpersonales (habilidades sociales u organizadas) y valores éticos”.(Pág. 35)

Cedefop puntualiza que una competencia es la capacidad de aplicar los resultados en los usuarios obteniendo resultados óptimos.

Una competencia es por lo tanto un concepto más amplio que puede, de hecho, componerse de habilidades (así como actitudes, conocimiento, y mucho más). Sin embargo dado que los términos se usan a veces indistintamente y las definiciones difieren según los distintos países y regiones, se decidió incluir ambas en el cuestionario enviado a los representantes nacionales, según el ángulo del cual se mire o el énfasis que se le otorgue a uno u otro elemento, pero el más generalizado y aceptado es el de “saber hacer en un contexto”.

(Crandall, 2015)El “saber hacer”, lejos de entender como “hacer” a secas, requiere conocimiento (teórico, práctico o teórico-práctico), afectividad, compromiso, cooperación y cumplimiento, todo lo cual se expresa en el desempeño, también de tipo teórico, práctico o teórico-práctico. Por ejemplo, cuando alguien lee un texto y lo interpreta (saber hacer) ejecuta una acción (desempeño) en un contexto teórico (contenido del texto). Pág. 11.

Cuando un mecánico empírico arregla un vehículo (desempeño) aplica un conocimiento práctico en un contexto (situación y condiciones en que se da el desempeño) igualmente práctico, cuando aplicamos una aplicación tecnológica con los estudiantes con la práctica podemos aprender mucho más que con teoría o la correcta utilización de dicha aplicación en la educación.

Herramientas tecnológicas utilizadas en el aprendizaje.

(Rojas., 2014)Afirma “Actualmente la educación ha sufrido, cambios drásticos en sus planes de estudio, pero principalmente en sus recursos didácticos tecnológicos, que son usados por los profesores y alumnos en el acto educativo, Estas herramientas tecnológicas, ofrecen una nueva forma de impartir clases dando la oportunidad de explotar al máximo un tema en específico, a través de las diferentes vías didácticas que ofrece la tecnología en la actualidad” (Pág. 11)

La sociedad a través de su evolución científica y tecnológica, exige más de los perfiles de los actores participantes en la educación, principalmente de los profesores, demandando una mayor capacidad de poder emplear estas herramientas en beneficio de la Educación, es decir, se le acredita al maestros, el buen uso de las herramientas tecnológicas al impartir su clase, logrando atrapar la atención del alumno y principalmente que el análisis y la crítica del tema expuesto se de con mayor fluidez.

Es decir el profesor usara la herramienta didáctica que él considere mejor para impartir cierto tema y a partir de ellas lograr que el alumno se involucre en la clase aportando ideas propias, que enriquecerán el tema expuesto. El papel del profesor es seleccionar las herramientas didácticas que mejor le convengan a su clase y explotarlas al máximo.

Conforme a ello, los sistemas informáticos deben realizar las siguientes tres tareas básicas:

Entrada: captación de la información.

Proceso: tratamiento de la información.

Salida: transmisión de resultados.

En los inicios del procesado de información, con la informática sólo se facilitaban los trabajos repetitivos y monótonos del área administrativa. La automatización de esos procesos trajo como consecuencia directa una disminución de los costes y un incremento en la productividad.

En la informática convergen los fundamentos de las ciencias de la computación, la programación y metodologías para el desarrollo de software, la arquitectura de computadores, las redes de computadores, la inteligencia artificial y ciertas cuestiones relacionadas con la electrónica. Se puede entender por informática a la unión sinérgica de todo este conjunto de disciplinas.

Una de las aplicaciones más importantes de la informática es proveer información en forma oportuna y veraz, lo cual, por ejemplo, puede tanto facilitar la toma de decisiones a nivel gerencial (en una empresa) como permitir el control de procesos críticos. Actualmente es difícil concebir un área que no use, de alguna forma, el apoyo de la informática. Ésta puede cubrir un enorme abanico de funciones, que van desde las más simples cuestiones domésticas hasta los cálculos científicos más complejos.

El proceso de enseñanza-aprendizaje

(Sánchez, 2016)“Aprendizaje es el cambio en la disposición del sujeto con carácter de relativa permanencia y que no es atribuible al simple proceso de desarrollo (maduración). Como proceso: es una variable que interviene en el aprendizaje, no siempre es observable y tiene que ver con las estrategias metodológicas y con la globalización de los resultados obtenidos”. (Pág. 11)

Hay varias corrientes psicológicas que definen el aprendizaje de formas radicalmente diferentes. En este texto, aun respetando todas las opciones y posiciones, por lo que tienen de valioso y utilizable didácticamente, he seguido la que a mi juicio más se adecua a los tiempos y a la Teoría General de Sistemas.

Tecnología como escenario virtual de enseñanza y aprendizaje

(Zangara, 2008) Nos dice: Este segundo camino de formación de docentes requiere analizar los nuevos escenarios que han surgido como resultado de la "hibridación" de los modelos de enseñanza llamados tradicionales, representados por la educación presencial y la educación a distancia como dos manifestaciones diferentes y hasta con cierto grado de rivalidad¹. Entender que la tecnología nos ayuda a construir nuevos escenarios de interacción y enseñanza nos permite ver tres variables interdependientes:

Teorías de aprendizaje

En la mayoría de las situaciones de la vida, el aprendizaje no constituye un gran problema. Las personas aprenden a partir de la experiencia, sin preocuparse de la naturaleza del proceso de aprendizaje. Los padres enseñaban a sus hijos y los artesanos a los aprendices.

Los niños y los aprendices adquirirían conocimientos, y los que enseñaban sentía poca necesidad de comprender la teoría del aprendizaje, la enseñanza se efectuaba indicando y mostrando cómo se hacían las cosas, felicitando a los aprendices cuando lo hacían bien y llamándoles la atención o castigándolos cuando sus trabajos eran poco satisfactorios.

(M, 2015)“El hombre no solo ha demostrado deseos de aprender, sino que con frecuencia su curiosidad lo ha llevado averiguar cómo aprende. Desde los tiempos antiguos, cada sociedad civilizada ha desarrollado y aprobado ideas sobre la naturaleza del proceso de aprendizaje. Diversas teorías del aprendizaje ayudan a los psicólogos a comprender, predecir y controlar el comportamiento humano, en ese sentido, han desarrollado teorías capaces de predecir la posibilidad que tiene una persona de emitir una respuesta correcta”. Pág. 35.

El ser humano no solo tiene los deseos de aprender sino la curiosidad lo lleva a averiguar cómo aprende, desde los tiempos antiguos hasta las actuales tecnologías que nos rodean.

El aprendizaje es permanente y no atribuible al simple proceso de desarrollo dentro de campo de la enseñanza, existen corriente psicológicas que definen al aprendizaje en forma radical

Teoría de aprendizaje conductual.

(Gonzalo, 2009) Manifiesta que. El aprendizaje significa; los cambios relativamente permanentes que ocurren en el repertorio comportamental de un organismo, como resultado de la experiencia. Esta corriente señala que lo principal en el ser humano, es saber lo que hace y no lo que piensa, surgió a inicios del siglo XX, en contraposición con la psicología del subjetivismo que trataba de estudiar los elementos de la conciencia a través del método de la introspección.

Para el conductismo lo fundamental es observar cómo se manifiestan los individuos, cuáles son sus reacciones externas, y sus conductas observables ante la influencia de estímulos, durante sus procesos de aprendizaje y adaptación.

Teoría de aprendizaje constructivista.

(Massimino, 2010)“En el enfoque pedagógico esta teoría sostiene que el Conocimiento no se descubre, se construye: el alumno construye su conocimiento a partir de su propia forma de ser, pensar e interpretar la información. Desde esta perspectiva, el alumno es un ser responsable que participa activamente en su proceso de aprendizaje, Piaget aporta a la teoría Constructivista el concebir el aprendizaje como un proceso interno de construcción.”(pág. 2).

Implica precisamente que bajo la relación aislada entre el sujeto y el objeto el niño (a) o el adulto construye activamente nociones y conceptos, en correspondencia con la experiencia netamente individual que va teniendo con la realidad material. Pretendiendo comprender como funciona para promover un mejor aprendizaje.

Teoría de aprendizaje Cognoscitivista

(Gonzalo, 2009) A diferencia del conductismo, la corriente cognitiva estudia procesos mentales superiores en los que el pensamiento, los recuerdos y la forma en que se procesa la información repercuten en las respuestas que va a realizar el sujeto para la solución de una situación o problema. Además, considera que el sujeto aprende activamente por cuanto participa en las experiencias, busca información, y reorganiza lo que ya conoce para aumentar su comprensión.

El aprendizaje como proceso mental activo de adquisición, recuerdo y utilización de conocimientos, implica la participación de las sensaciones, la percepción, la atención, la memoria y del pensamiento.

(Gonzales, 2011) “Para el cognocitismo, aprendizaje es el proceso que posee el ser humano a través del tiempo mediante la práctica, o interacción con los demás seres de su misma u otra especie, esta teoría nos indica que existen cambios cualitativos en el modo de pensar , que desarrollan en un serie de cuatro etapas entre la infancia y la adolescencia”.(Pag1)

El cognoscitivismo será el crear o modificar las estructuras mentales del alumno para introducir en ellas el conocimiento y proporcionar al alumno de una serie de procesos que le permitan adquirir este conocimiento la atención

Teoría del conectivismo

(Siemens, 2015) Alega que: el conectivismo como teoría presenta un modelo de aprendizaje que refleja una sociedad en la que el aprendizaje ya no es una actividad individual. Ahora se trata de reconocer el hecho de que los modos de aprender y su función se alteran cuando se utilizan nuevas herramientas.(pág. 37)

Siemens es crítico con los educadores por su lentitud para reconocer tanto el impacto de las nuevas herramientas de aprendizaje como los cambios del entorno en el que tiene lugar el aprendizaje. La mente humana, igual que una computadora, una vez que recibe información, realiza operaciones (análisis, interpretación) para cambiar su forma y contenido, la almacena, la recupera cuando necesita y finalmente genera respuestas.

Por lo general, la enseñanza está alojada en cursos con gestores de aprendizaje (LMS, LCMS) ajustados a un periodo temporal. Hay que dejar atrás esta forma de presentar la información como objeto hierático. La información en red tiene estructura reticular, lo que nos lleva a enunciar algunos principios útiles para llevar a cabo una formación Colectivista.

2.1.2 MARCO REFERENCIAL

2.1.2.1 Antecedentes Investigativos

(Monjarrez) De la Universidad de Londres En su tema de investigación: debemos ser conscientes de que actualmente estamos inmersos en el mundo de la imagen, la cual ha desplazado en gran medida otras formas habituales de comunicación, si bien convive y se interrelaciona con ellas. Por tanto es necesario tener una serie de parámetros a través de los cuales podamos procesar la gran cantidad de información que nos llega a través de dichas imágenes.

Sin embargo en un porcentaje muy elevado, nuestra sociedad carece de los elementos para tamizar tal información; por tanto, nos encontramos ante un analfabetismo visual muy grande. Por todo ello creemos firmemente que las nuevas tecnologías aplicadas a la enseñanza pueden contribuir poderosamente a sentar las bases de una cultura visual enriquecedora.

Esta aplicación te permite crear todo tipo de actividades educativas, con docenas de opciones para personalizar. La amplia variedad de ejercicios incluye juegos de hacer parejas, sopas de letras, crucigramas, ejercicios de completar, clasificar u ordenar, actividades para aprender a contar en euros o a decir la hora, y mucho más, (Lujan, 2015)

La autora(Dana, 2011) afirma que: hoy en día casi no podemos imaginarnos la vida sin sistemas y herramientas informáticas que nos acompañan y facilitan la comunicación, el flujo y adquisición de información, Desde el mismo modo, el desarrollo de la programación ha tenido mucha importancia en el ámbito del diseño gráfico y métodos de maquetación. Antes, el trabajo de diseñador, tipógrafo o ilustrador requería un conocimiento.

El tipo de imagen a partir de que trabaja Illustrator es, quizás, uno de sus rasgos más representativos, porque define, en cierta manera, el método de trabajo del usuario, las posibilidades del programa y los resultados que uno puede obtener, utilizándolo

Asumiendo como antecedente los cambios tecnológicos continuos en la vida diaria, como indican el Autor (Figuerola, 2016) manifiesta que:

Los mismos permiten ir conociendo nuevas herramientas gráficas y ponerlas en prácticas dentro del campo de aprendizaje y enseñanza del estudiante, teniendo en consideración que cada herramienta o imagen gráfica multimedia, tienen como finalidad la comunicación que exista entre el docente y el estudiantado, dejando como análisis que cada herramienta de Adobe Illustrator tiene un objetivo específico que comunicar. (pag20).

Es de suma importancia que desde el inicio académico del estudiante el docente se relacione con el mismo, brindando una correcta comunicación que debe existir entre maestro y estudiante impartiendo sus conocimientos académicos Superior adquirido, dejando como referente un aprendizaje de enseñanza significativo que los guiará dentro de su proceso de aprendizaje profesional.

2.1.2.2 Categorías de Análisis

Cuadro # 1 Análisis de la Categorías

Concepto	Categoría
<p>VARIABLE INDEPENDIENTE Adobe Illustrator, es una aplicación en forma de taller de arte digital, trabaja sobre un tablero de dibujo, conocido como "mesa de trabajo" y está destinado a la creación artística de dibujo y pintura para ilustración.</p> <p>Adobe Illustrator contiene opciones creativas, un acceso más sencillo a las herramientas y una gran versatilidad para producir rápidamente gráficos flexibles digitales cuyos usos se dan en (Maquetación - Publicación) impresión, vídeo, publicación en la web y dispositivos móviles.</p>	<p>Diseño Grafico</p> <p>Desarrollo de Software</p> <p>Aplicaciones informáticas</p>
<p>VARIABLE DEPENDIENTE Enseñanza y aprendizaje forman parte de un único proceso que tiene como fin la formación del estudiante.</p> <p>Los medios de enseñanza son considerados el sostén material de los métodos y están determinados, en primer lugar, por el objetivo y el contenido de la educación, los que se convierten en criterios decisivos para su selección y empleo</p>	<p>Conocimientos pedagógicos</p> <p>Estrategia metodológica</p> <p>Desarrollo del pensamiento</p>

Fuente y elaboración:LauraCamposano

2.1.3 Postura Teórica

(Soria Cruz, 2010) Según el autor Soria manifiesta que Adobe Illustrator, es una aplicación en forma de taller de arte que trabaja sobre un tablero de dibujo, conocido como "mesa de trabajo" y está destinado a la creación artística de dibujo y pintura para ilustración. Ha definido en cierta manera el lenguaje gráfico contemporáneo mediante el dibujo vectorial. (Pág. 13).

En el análisis de las investigaciones referenciadas como: de campo, observación, análisis de casos, se asume la siguiente postura teórica, sustentando que dentro de los Circuitos Educativos se debe usar e implementar diferentes sistemas, ya que estos son una fuente didáctica, motivadora e innovadora, para la construcción de aprendizaje significativo.

Mediante este software Adobe una incidencia favorable en el Proceso de enseñanza aprendizaje, se debe capacitar e instruir a los docentes en forma continua sobre el uso de la aplicación, con miras a modernizar, mejorar y actualizar el Proceso de enseñanza aprendizaje la Institución.

Adobe Illustrator contiene opciones creativas, un acceso más sencillo a las herramientas y una gran versatilidad para producir rápidamente gráficos flexibles cuyos usos se dan en (Maquetación - Publicación) impresión, vídeo, publicación en la web y dispositivos móviles.

En otros términos, es la forma en que se enseña el uso del Software Adobe Illustrator como herramienta de enseñanza aprendizaje; como una innovación metodológica, para hacer frente a los retos que el nuevo paradigma de la educación plantea; lo cual representa construir una sociedad justa y equitativa, tanto en lo individual como en lo colectivo.

Cabe mencionar también la motivación de las destrezas con criterio de desempeño la cual permite apropiarse y construir nuevos conocimientos adecuados y el interés de esta aplicación para la tecnología avanzada en la educación, para los estudiantes del tercer año de bachillerato de esta Institución.

Luego de realizar el análisis a los temas planteados de los autores se llega a la conclusión que la aplicación del Software Adobe Illustrator como herramienta de

enseñanza aprendizaje es un recurso que puede potenciar el proceso de aprendizaje y a la vez impulsar al estudiante a desarrollar nuevos conocimientos de forma creativa, crítica y constructiva para mejorar el proceso educativo de los estudiantes de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno.

Además al incorporarse este nuevo sistema, genera en el estudiante un mayor nivel de motivación, produciendo habilidades y destrezas para lograr fortalecer sus conocimientos y aptitudes que permitan el estímulo en los discentes para la realización de actividades educativas con facilidad, amabilidad y calidez en el aula de clase.

(Zangara, 2008) Nos argumenta que: Se ha escrito muchísimo sobre el tema de los cambios tecnológicos, las diferentes miradas sobre la realidad y las consecuencias que estos cambios producen y producirán en el desarrollo de las ciencias y en el fortalecimiento del trabajo interdisciplinario y multidisciplinario. Podemos ver que el mundo se está transformando rápidamente, y con él todas las actividades humanas. La rapidez con que se producen algunos de estos cambios que se dan a todo nivel, tanto en la esfera científica como tecnológica, geográfica, política y hasta moral, nos impacta y nos obliga a hacer importantes y permanentes esfuerzos de adaptación.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) han atravesado todos los aspectos de la nuestra vida, cambiando nuestra visión del mundo. En consecuencia, también se han modificado y complejizado los patrones de acceso al conocimiento y de relación interpersonal.

Este mundo tecnológico, cada vez más complejo, nos desafía a volver, una vez más, sobre las ideas del aprender y del enseñar. Creemos que en ese punto podremos basar

una oportuna reflexión acerca de cómo incluir tecnologías en nuestras prácticas de enseñanza. Esta reflexión debería tener un doble sentido:

Tecnología como objeto de conocimiento y estudio

La reflexión sobre la estructura y principios de funcionamiento de las tecnologías debe estar presente en la formación de docentes. Por ejemplo, como una materia o visión transversal de un área de materias dentro del plan de estudios de formación de docentes.

En nuestra realidad, básicamente en la provincia de Buenos Aires, la formación acerca de la tecnología que reciben los docentes es escasa o nula. Por lo tanto, la visión que sustentan es meramente artefactual y, en muchos casos, es acompañada con una mirada tecnofóbica que nos aleja de la necesaria reflexión crítica que debe acompañarnos en este camino.

2.2.HIPOTESIS

2.2.1. Hipótesis General

La aplicación correcta de Adobe Illustrator mejorará el aprendizaje de los estudiantes del tercer año de bachillerato en el área de informática de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos del periodo lectivo 2017.

2.2.2. Subhipótesis o derivadas

- El conocimiento de Adobe Illustrator facilitará la enseñanza a los estudiantes del tercer año de bachillerato en el área de informática de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos del periodo lectivo 2017.

- El análisis de Adobe Illustrator beneficiará el aprendizaje a los estudiantes del tercer año de bachillerato en el área de informática de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno, Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos del periodo lectivo 2017.

- La evaluación de Adobe Illustrator mejorará los resultados académicos a los estudiantes de bachillerato en el área de informática de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos del periodo lectivo 2017.

2.2.3 VARIABLES

Variable Independiente

Adobe Illustrator

Variable Dependiente

El aprendizaje

CAPITULO III RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN.

3.1.1. Pruebas estadísticas aplicadas.

En el presente trabajo de investigación se realizó en la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno al tercer año de bachillerato paralelo A, B, C en el área de informática, con una población de 90 estudiantes y 10 docentes dando un total de 100 encuestados, cabe indicar que no se tomó muestra por que la población era pequeña. A continuación se muestra el total de encuestado por paralelo y se deja establecido cuantos son de sexo masculino y femenino.

Cuadro # 2 población

Estudiantes	Especialidad	Paralelo	Hombres	Mujeres	Total
31	Informática	A	13	18	31
28	Informática	B	8	20	28
31	Informática	C	5	26	31
		TOTAL DE ESTUDIANTES			90
					TOTAL DE DOCENTES
					10
		POBLACIÓN			100

Fuente: Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

Encuestadora: Srta. Camposano Vargas Laura Carolina.

3.1.2. Análisis e Interpretación de datos

A continuación se presenta el análisis y los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno.

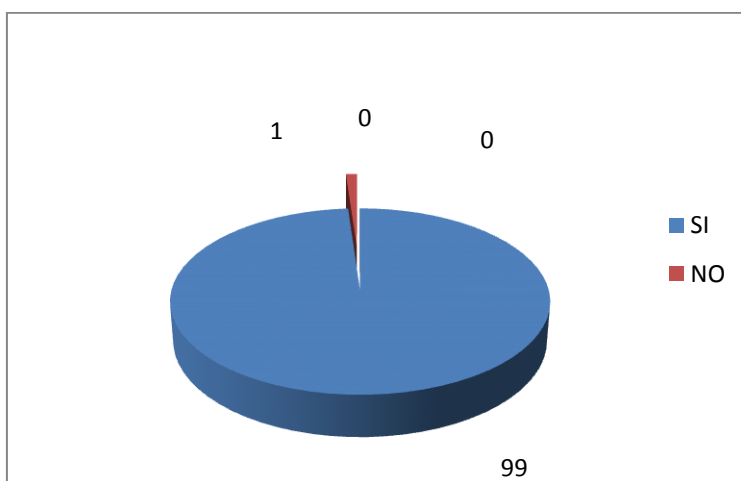
1. ¿Cuenta la institución educativa con equipos tecnológicos que permitan hacer uso de aplicaciones informáticas suficiente para el proceso de enseñanza de aprendizaje?

Tabla # 1: Equipos Tecnológicos

Respuesta	Encuestas	Porcentaje
Si	89	99%
No	1	1%
TOTAL	90	100%

Fuente: Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”
Encuestadora: Srta. Camposano Vargas Laura Carolina.

Grafico 1: Equipos Tecnológicos



Fuente: Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”
Encuestadora: Srta. Camposano Vargas Laura Carolina.

Análisis: Este gráfico nos muestra que el 99% de los estudiantes encuestados, indica que la unidad educativa cuenta con equipos tecnológicos mientras el 1% indican no.

Interpretación: Basado en la respuesta de las encuestas se concluye que la Unidad Educativa cuenta con equipos tecnológicos que puede ser utilizados para el desempeño del aprendizaje.

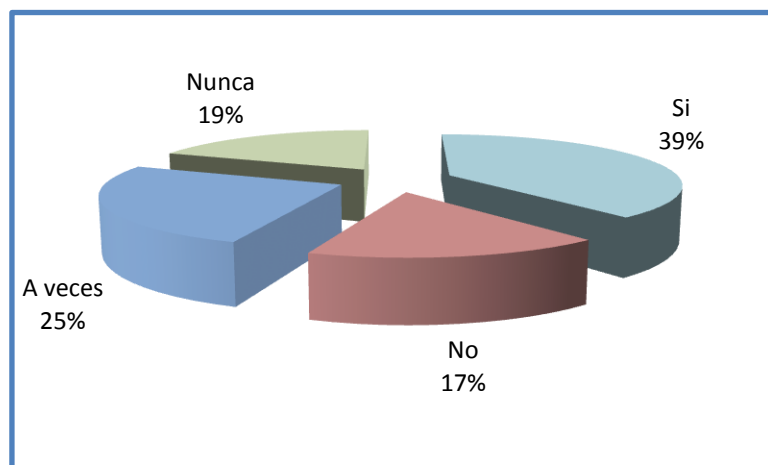
2. ¿Utilizan los docentes aplicaciones informáticas en el proceso de enseñanza aprendizaje?

Tabla # 2: Aplicaciones Informáticas

Respuesta	Encuestas	Porcentaje
Si	35	39 %
No	15	17 %
A veces	23	25 %
Nunca	17	19%
TOTAL	90	100%

Fuente: Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”
Encuestadora: Srta. Camposano Vargas Laura Carolina.

Grafico 2: Aplicaciones Informáticas



Análisis: El 39% de los encuestados, nos dice que los docentes si utilizan aplicaciones informáticas en el proceso de enseñanza de aprendizaje, mientras que el 17% indican no, un 25% responde que a veces y el 19% nunca.

Interpretación: Se evidencia que en su gran mayoría los docentes si hacen uso de aplicaciones informáticas, lo que facilitará a los que aún no las utilizan se sumen a esta tecnología.

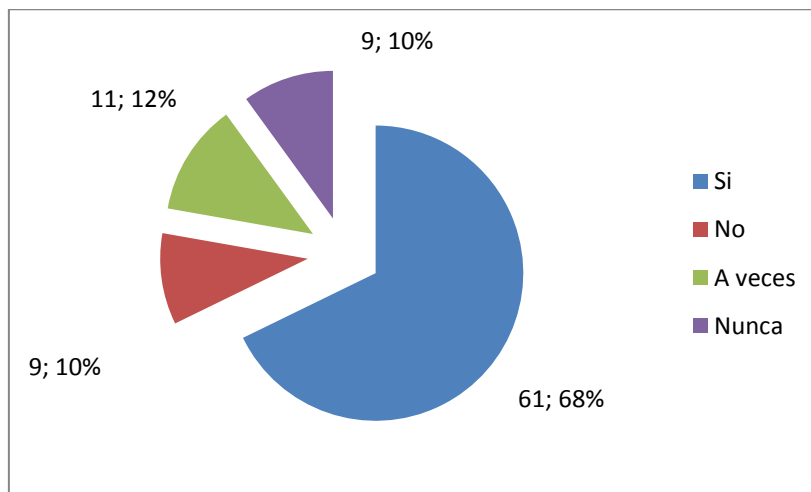
3. ¿Considera de gran importancia la aplicación Adobe Illustrator?

Tabla # 3: Importancia de la aplicación de Adobe Illustrator

Respuesta	Encuestas	Porcentaje
Si	61	68 %
No	9	10 %
A veces	11	12 %
Nunca	9	10 %
TOTAL	90	100%

Fuente: Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”
Encuestadora: Srta. Camposano Vargas Laura Carolina.

Grafico3: Importancia de la aplicación de Adobe Illustrator



Fuente: Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”
Encuestadora: Srta. Camposano Vargas Laura Carolina.

Análisis: acorde a los datos obtenidos en la encuesta aplicada a los estudiantes, indican que 68 % es de gran importancia la Aplicación adobe Illusrator, el 10 % indicaron no, un 12 % dijeron a veces y un 10 % contestó nunca.

Interpretación: Se deduce según la encuesta, que la mayoría de estudiantes debe conocer esta aplicación de Adobe Illustrator para su mejor desenvolvimiento académico en el aprendizaje.

**RESULTADOS DE LA ENCUESTA REALIZADA A LOS DOCENTES DE LA
UNIDAD EDUCATIVA “EMIGDIO ESPARZA MORENO”.**

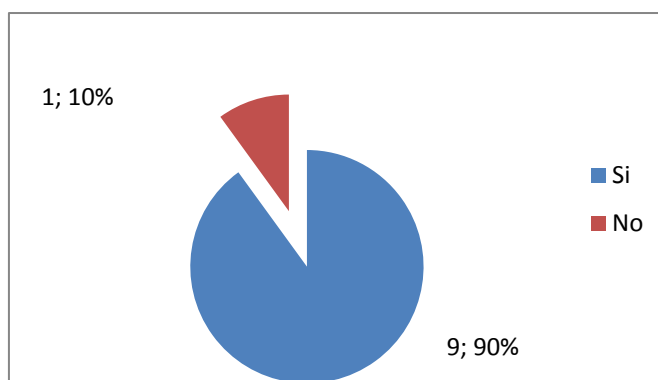
1. **¿Cuenta la institución educativa con equipos tecnológicos que permitan hacer uso de aplicaciones informáticas suficiente para el proceso de enseñanza de aprendizaje?**

Tabla # 4: Equipos Tecnológicos

Respuesta	Encuestas	Porcentaje
Si	9	90 %
No	1	10 %
TOTAL	10	100 %

Fuente:Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”
Encuestadora: Srta. Camposano Vargas Laura Carolina.

Gráfico 4: Equipos Tecnológicos



Fuente: Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”
Encuestadora: Srta. Camposano Vargas Laura Carolina.

Análisis: El 90% de los encuestados indican que la institución cuenta con equipos tecnológicos que permitan hacer uso de aplicaciones informáticas para el proceso de aprendizaje, un 10% responde no.

Interpretación: los docentes cuenta con equipos tecnológicos que les brinda la Institución Educativa y no utilizan de una forma adecuada la aplicación adobe Illustrator para en si mejorar el aprendizaje a sus estudiantes.

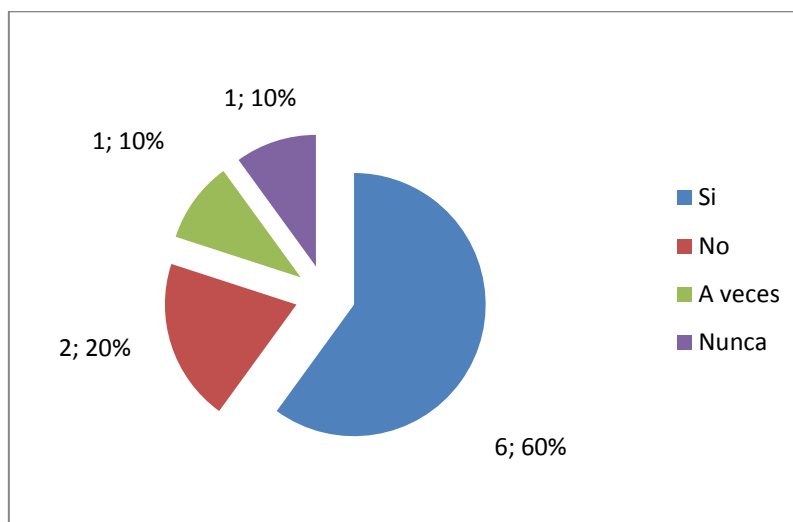
2. ¿Cree usted que la aplicación de Adobe Illustrator, es primordial para mejorar la calidad de enseñanza aprendizaje?

Tabla # 5: Aplicación de Adobe Illustrator

Respuesta	Encuestas	Porcentaje
Si	6	60%
No	2	20%
A veces	1	10%
Nunca	1	10%
TOTAL	10	100%

Fuente:Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”
Encuestador: Srta. Camposano Vargas Laura Carolina.

Gráfico5: Aplicación de Adobe Illustrator



Análisis: El 60% de los docentes encuestados responde que la aplicación de Adobe Illustrator es primordial para mejorar la calidad de enseñanza como una herramienta educativa, el 20% no utilizan esta herramienta, el 10% selecciona a veces y el 10% nunca.

Interpretación: Los docentes emplean la aplicación de Adobe Illustrator como una aplicación primordial para mejorar la calidad de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”.

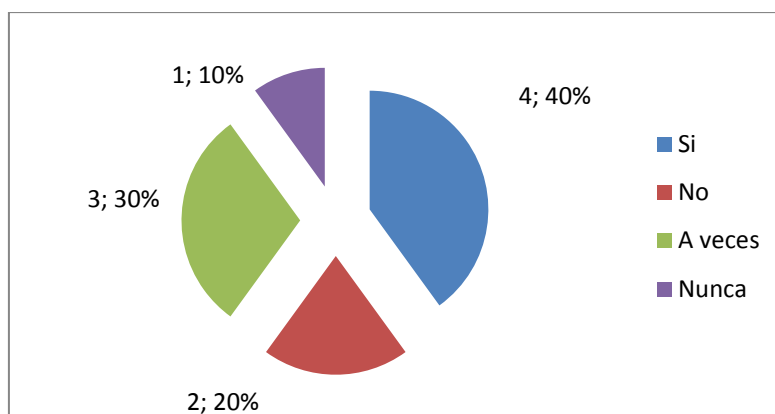
3. ¿Utiliza usted la aplicación de Adobe Illustrator como herramienta de aprendizaje en los estudiantes?

Tabla # 6: Aplicación de Adobe Illustrator

Respuesta	Encuestas	Porcentaje
Si	4	40%
No	2	20%
A veces	3	30%
Nunca	1	10%
TOTAL	10	100%

Fuente: Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”
Encuestador: Srta. Camposano Vargas Laura Carolina.

Gráfico 6: Aplicación de Adobe Illustrator



Fuente: Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”
Encuestadora: Srta. Camposano Vargas Laura Carolina.

Análisis: Después del análisis se obtiene como resultado que el 40% utilizan la aplicación Adobe Illustrator para mejorar el aprendizaje en horas de clases, el 20% indican que no utiliza, el 30% indica que a veces y el 10% nunca.

Interpretación de datos: Basado en las respuestas los docentes en su mayoría utilizan la aplicación Adobe Illustrator como herramienta en hora de clase para mejorar el proceso de enseñanza a de los estudiantes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”.

3.2. CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES

3.2.1. Especificas

- La Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno cuenta con equipos tecnológicos que puede ser utilizado para el desempeño del aprendizaje a los estudiantes del Tercero de bachillerato en el área informática.

- La mayoría de docentes si hacen uso de aplicaciones informáticas, lo que facilita la enseñanza con todas las herramientas de Adobe Illustratorlos que aún no las utilizan y se sumen a esta tecnología.

- La aplicación de Adobe Illustrator como herramienta primordial mejorará la calidad de enseñanza en los estudiantes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”.

3.2.2. General

- La Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno cuenta con equipos tecnológicos para el desempeño del aprendizaje, el uso de las aplicaciones de Adobe Illustrator por los docentes facilitara la enseñanza a los estudiantes del Tercero de bachillerato, en el área de informática

3.3.RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES

3.3.1 Especificas

- La Institución Educativa debe tener actualizado todos los equipos tecnológicos para poder facilitar y desarrollar las aplicaciones informáticas adecuadas para los estudiantes en su formación académica y profesional.

- Los docentes deben estar actualizados constantemente acorde a los avances tecnológicos, la herramienta de Adobe Illustrator teniendo como resultado una mejor calidad de enseñanza en los estudiantes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno.

- La utilización de Adobe Illustrator debe ser constante para que mediante esta herramienta se mejore la calidad de enseñanza en los estudiantes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”.

3.3.2. General

- La Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”, debería capacitar a sus docentes sobre la utilización de nuevas herramientas tecnológicas que permitan mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes.

CAPÍTULO IV

PROPUESTA TEÓRICA DE APLICACIÓN

4.1. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS.

4.1.1. Alternativa obtenida.

Instructivo de Adobe Illustratoren el aprendizaje a los estudiantes del Tercero año de bachillerato en el área informática de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos. Periodo lectivo 2017.

4.1.2. Alcance de la alternativa

Con este instructivo el docente podrá comprender y aplicar las herramientas más importantes destacando sus habilidades de acuerdo a su método de trabajo gracias a este potente software de edición de gráficos digitales. Con ejemplos reales e ilustraciones sencillas produciendo gráficos flexibles y fortaleciendo técnicas de estudio con trucos extraordinarios, evitando causar errores.

Además se expone un recorrido completo de las herramientas y funciones más importantes y básicas del programa Adobe Illustrator, se detallarán muchas de las tareas más importantes para crear un gráfico vectorial completo de principio a fin. Esta aplicación ayudará a que se ilustren con mayor ligereza dibujos basados en gráficos vectoriales en menos tiempo para lograr una mejor resolución de imagen.

Se crean estrategias para edificar las debilidades y amenazas que se presenten, será factible crear un proceso de aprendizaje donde interactúen facilitador y receptores, para que ayude a la comprensión del mismo

La idea principal es ayudar a mejorar las condiciones de estudio a los estudiantes una propuesta innovadora que los beneficie teniendo una ayuda interactiva a su alcance, que aspiran a desarrollar soportes o ayuda y en participación conjunta con los docentes. Facilitando al docente que los estudiantes participen con un método adicional de aprendizaje

El presente instructivo, tiene como finalidad en dar a conocer las limitaciones del proceso de aprendizaje de las herramientas básicas de los programas de Illustrator la forma en la cual las tecnologías se abrieron paso muy rápidamente en este ámbito de la educación, ha provocado cambios en las formas de enseñar a los alumnos.

Alcanzar que el estudiante adquiera los conocimientos y habilidades necesarios para trabajar con las herramientas de este programa y pueda construir gráficos en formas básicas, ilustraciones e imágenes profesionales de alta calidad para cualquier medio. Creando desde ilustraciones con terminados profesionales hasta aplicaciones tridimensionales.

En este nivel el estudiante aprenderá desde cero la lógica y la funcionalidad del programa y de las diferentes herramientas. Además logrará destrezas en la manipulación de los componentes que dispone este instructivo para todo tipo de ilustraciones más poderosa y flexible de Ilustración digital basada en gráficos vectoriales demostraremos lo importante que es cada gráfica.

Solo con utilizar las herramientas de las formas básicas, podemos realizar muchas actividades más en cada clase que el aprendizaje del estudiante sea más creativo con esta aplicación se puede crear dibujos, logotipos, iconos etc.

4.1.3. ASPECTOS BÁSICOS DE LA ALTERNATIVA

4.1.3.1. Antecedentes

El presente proyecto realizado Unidad Educativa Fiscal “General Eloy Alfaro delgado” del cantón Durán (Josué, 2016) expresa que:

Se pudo notar que la enseñanza de Adobe Illustrator dentro de la Unidad Educativa será de gran ayuda para la educación y aprendizaje de los estudiantes debido a que una gran parte no tienen mucho conocimiento sobre el manejo de estos programas. En otros países la enseñanza de este programa se ve incluida dentro de la educación ya que son muy útiles para los estudiantes.0 (Pág. 103)

La implementación de este programa será muy importante, de tal manera que un cierto grupo de estudiantes podrían convertirse en emprendedores creando sus propios negocios utilizando las herramientas básicas de la aplicación.

El presente proyecto, tiene como finalidad en dar a conocer el proceso de aprendizaje de las herramientas básicas de los programas de Illustrator de (MIRANDA, 2016) Nos dice:

Dentro del planteamiento del problema la idea principal es ayudar a mejorar las condiciones de estudio a los estudiantes, tiene como finalidad en dar a conocer las limitaciones del proceso de aprendizaje de las herramientas básicas de los programas de Adobe Illustrator, permitirá brindar información precisa a los estudiantes para que tengan una orientación de cómo manejar las técnicas de diseño y a su vez se colabora con el docente para trabajar de manera teórica práctica. (Pág. 182)

La idea principal es ayudar a mejorar las condiciones de estudio a los estudiantes una propuesta innovadora que los beneficie teniendo una ayuda interactiva a su alcance, que aspiran a desarrollar soportes o ayuda y en participación conjunta con los docentes. Facilitando al docente que los estudiantes participen con un método adicional de aprendizaje

En el presente proyecto de investigación realizada en la Universidad de Guayaquil (Figuerola, 2016) nos argumenta que:

A las nuevas investigaciones y actualizaciones tecnológicas que en la actualidad la sociedad está delegada de su consecuencia y del desarrollo tecnológico. Dentro de este proyecto investigativo los estudiantes conforman una etapa fundamental de “informática”, va permitir que los estudiantes cuenten con un recurso adicional que les ayude a despejar sus dudas e interrogantes de las herramientas básicas más utilizadas del programa adobe Illustrator y les permita ir de la mano con el docente en la cátedra gráfica impartida. (pág. 23)

A continuación presentaremos un proyecto realizado por los autores (Guerra & Maria, Diseño y comunicación visual., 2015) Nos dice que:

En tanto el proyecto investigativo que se utiliza como referencia se encuentra enfocado a la demostración y la elaboración de vectores con programa de la familia de Adobe tales como: Illustrator, los mismos que serán destinados hacia un ámbito profesional. Dentro de ambas propuestas existe un solo objetivo y es que el estudiante muestre los beneficios que ofrecen cada una de las herramientas gráficas.

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo fundamental el diseñar una Guía Digital sobre Adobe Illustrator dirigida a los estudiantes para servir como material de apoyo, fortaleciendo el conocimiento de las herramientas, maximizando el aprendizaje y entendimiento del programa.

A través del proceso de investigación que se llevó a cabo para la elaboración de la Guía Digital sobre Adobe Illustrator, se alcanzaron aspectos de suma importancia y contenido para la realización de la misma. Una vez establecida la problemática se logró comprender la carencia de algún material de apoyo sobre Adobe Illustrator que poseen los estudiantes.

Los cuales en su mayoría no han recibido información por medio de una Guía Digital, lo que los ha llevado a buscar información o algún tipo de tutorial a través de internet para lograr comprender o completar las asignaciones, sobre todo al tratarse de una materia tan compleja, donde se conoce y se estudia el funcionamiento y utilidad de las herramientas más esenciales de Adobe Illustrator. Siendo este un programa tan importante para un futuro.

4.1.3.2. Justificación

En la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno, este instructivo nos ayudara a mejorar el nivel práctico del estudiante que buscan enriquecer los conocimientos impartidos en las aulas, permitirá elevar el nivel académico de la misma, captando el interés de la entidad educativa y el interés del estudiante.

Generar en los estudiantes el incentivo a no sólo recibir o esperar de la carrera los conocimientos que se requieren, sino compartirlos para las generaciones venideras que se enfoque en las necesidades de la institución, ofreciendo así a los estudiantes la oportunidad de desarrollar sus destrezas y habilidades para compartirlas o demostrarlas en el sitio donde se desarrolla la investigación.

El desarrollo de la presente investigación permite recopilar información precisa que ayude en una propuesta interesante y de beneficio para los estudiantes, implementando herramienta para la carrera, Ofrecer a los estudiantes la oportunidad de ser

emprendedores e innovadores en base a los conocimientos adquiridos, Por tal razón este instructivo ayudara al estudiante a mejorar su aprendizaje.

4.2.OBJETIVOS

4.2.1. General

Diseñar un instructivo de Adobe Illustrator para el aprendizaje a los estudiantes del Tercero año de bachillerato en el área informática de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos. Periodo lectivo 2017.

4.2.2. Específicos

- Identificar los contenidos básicos que contendrá el instructivo de Adobe Illustrator
- Definir estrategias y métodos de aprendizaje del instructivo así como en cada una de sus herramientas.
- Incrementar las habilidades adquiridas de los estudiantes en el manejo del instructivo

4.3. ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA

4.3.1. Título

Instructivo de Adobe Illustrator para el aprendizaje a los estudiantes del Tercero año de bachillerato en el área informática de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos. Periodo lectivo 2017.

4.3.2. Componentes

UNIDAD N°. 1 APLICACIONES CON FORMA BASICAS

Creación de una forma básica

Dibujar con el lapiz

Aumentar el grosos de contorno de una figura

Agrupar elementos

Objetivos:aprender su manejo ir avanzando poco a poco crear formas geométricas básicas y manipularlas, con las herramientas dedicadas a ello y como siempre buscando al máximo su uso en el aprendizaje, yendo de menos a más

UNIDAD N°. 2 APLICACIONES CON OBJETOS AGRUPADOS

Creación de un corazón

Hacer una flor

Deformación de un objeto

Colocar un objeto en forma de arco

Objetivos:realizar trabajos muy básicos, solo trabajando con las figuras geométricas y con estas figuras poder ver como realizamos dibujos básicos

UNIDAD N°. 3 APLICACIONES CON OBJETOS EN 3D

Hacer una oruga

Hacer un objeto simple un objeto 3d

Crear escudo del capitán Américo

Creación de homero

Objetivo: crear objeto básicos tridimensionales partiendo en formabásica, para ellos vamos a emplear opiniones interesantes para poder hacerlo sin mucha dificultad.

UNIDAD N°. 4 APLICACIONES CREANDO LOGOTIPOS

Crear el logo de adobe Illustrator

Crear el logotipo de Apple

Crear logo de Diners club

Crearemos el logo de Adidas

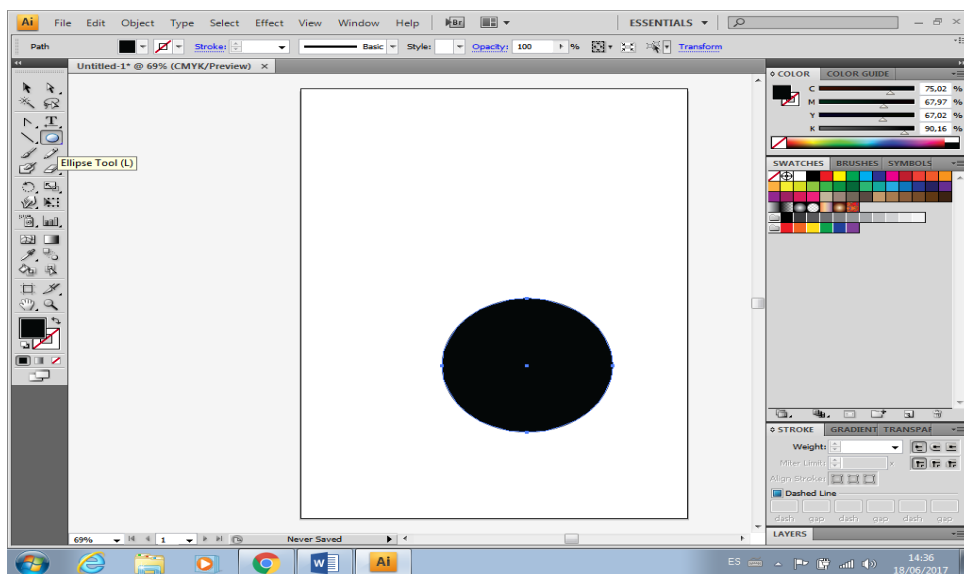
Objetivos: conocer los elementos básicos muchos de los logotipos que realizamos vienen acompañado de algún símbolo, ya sea una línea, una flecha, un cuadrado, un círculo, etc. las técnicas adecuadas para su ejecución darán unos logos mucho más interesantes y adecuados para el aprendizaje del estudiante

DESARROLLO DE LA UNIDAD 1

CREACIÓN DE UNA FORMA BÁSICA

1. Dar clic en el icono de Adobe Illustrator.
2. Crear un Nuevo Documento
3. Damos clic en la barra de herramienta elipse.
4. Presionando shif para obtener un círculo perfecto

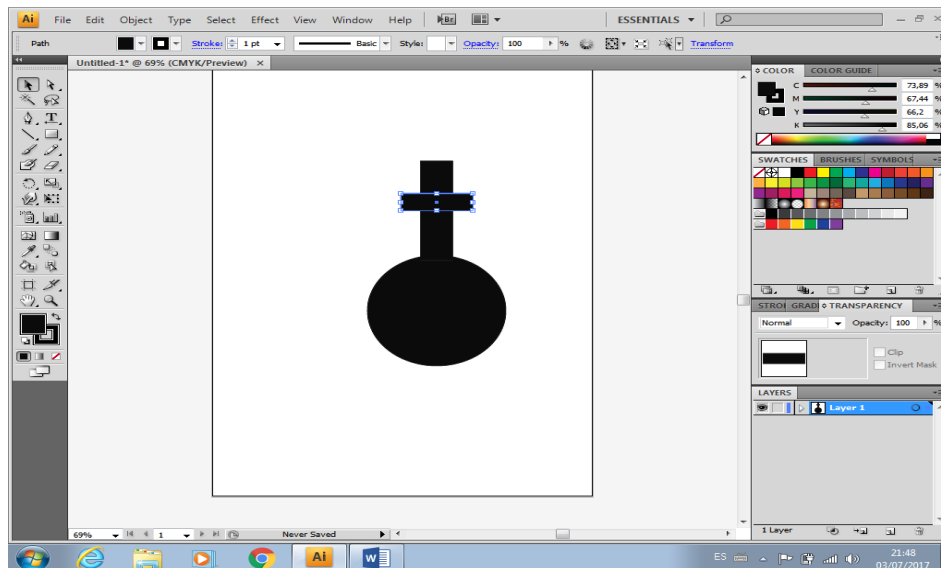
Imagen #1 creación de una forma básica



Fuente: Adobe Illustrator
Elaboración: Laura Camposano

5. Ahora seleccionamos dos rectángulos uno mediano y otro grande
6. Seleccionamos Horizontal y vertical
7. Ahora seleccionamos las partes y los unimos para obtener la figura que deseamos
8. Colocamos uno de los trazos en forma vertical encima del círculo.
9. Ahora seleccionamos el otro rectángulo lo colocamos sobre el primero de forma horizontal

Imagen #2 creación de una forma básica



Fuente: Adobe Illustrator
Elaboración: Laura Camposano

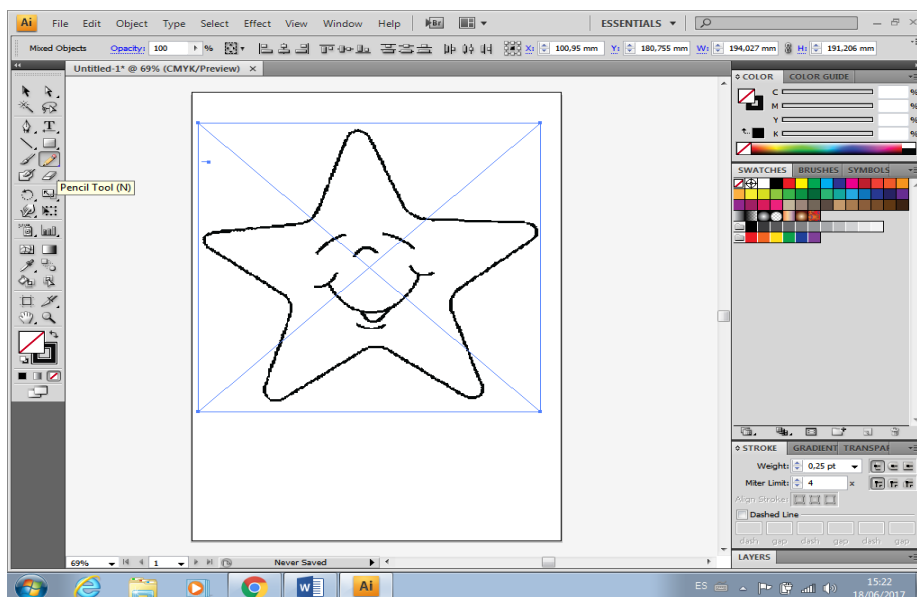
10. Por último vemos el resultado deseado

CALCAR

Esta técnica se la realiza con la herramienta lápiz así q vamos a calcar algo sencillo

1. Escogemos la herramienta lápiz y empezamos pero antes arrastrar la imagen a nuestro espacio de trabajo

Imagen #3calcar

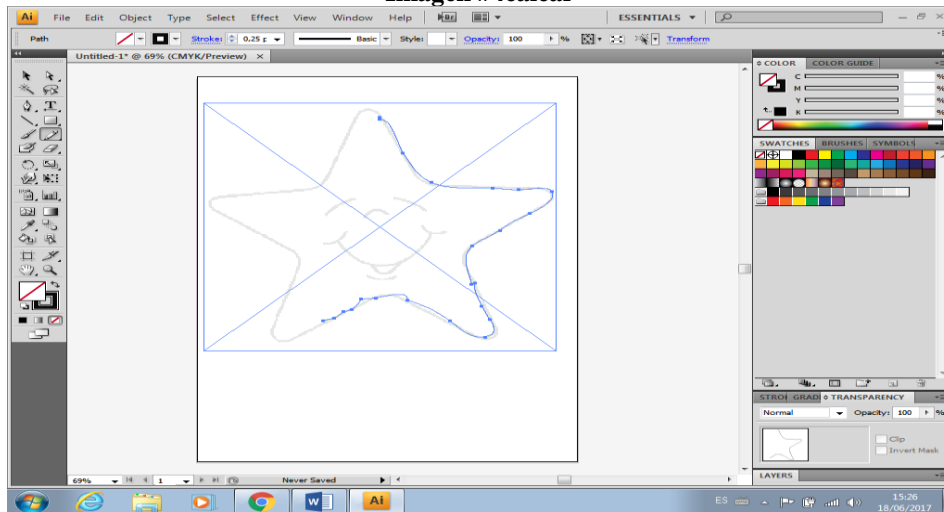


Fuente: Adobe Illustrator
Elaboración: lauroCamposano

2. Elegiremos transparencia en el panel de opciones

- pondremos transparencia 10 para facilitar el trabajo de calcar con el lápiz

Imagen #4calcar



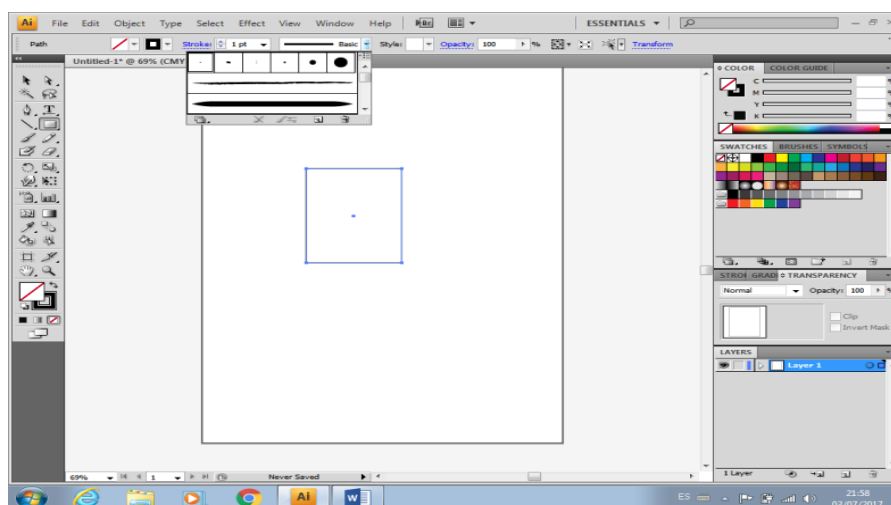
fuelle: Adobe Illustrator
Elaboración: Lauracamposano

- Se va dibujando poco a poco y cuando terminamos
- Elegimos la herramienta de selección
- para seleccionar la imagen
- Borrar la imagen para quedarnos con lo que calcamos

AUMENTAR EL GROSOR DE CONTORNO DE UNA FIGURA

- Seleccionamos la barra de herramientas
- Damos clic en y creamos un rectángulo

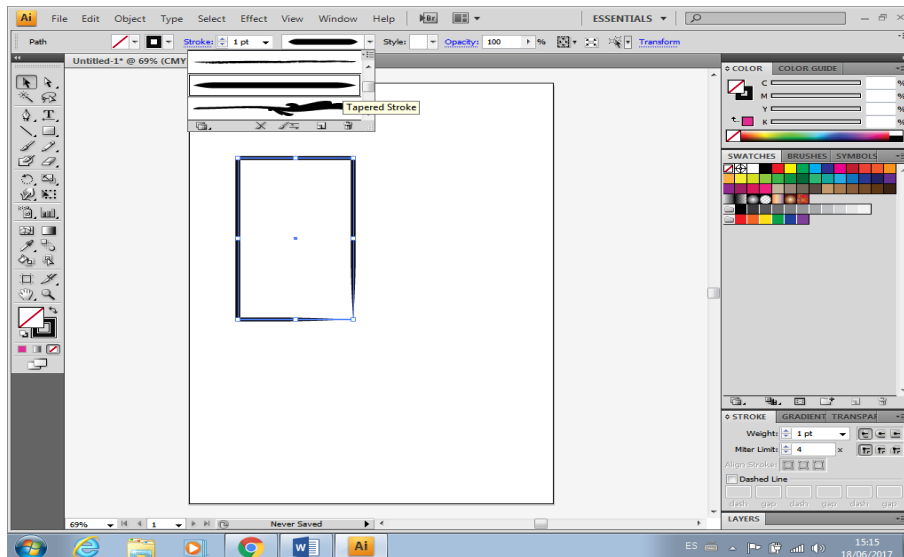
Imagen # 5 el grosor de contorno de una figura



Fuelle: Adobe Illustrator
Elaboración: Laura Camposano

3. Lo dibujamos presionando el mouse el rectángulo en forma vertical.
4. Damos clic en la parte superior en donde hay una línea y dice básico.
5. Elegiremos el grosor o tipo de contorno de la figura

Imagen # 6 el grosor de contorno de una figura

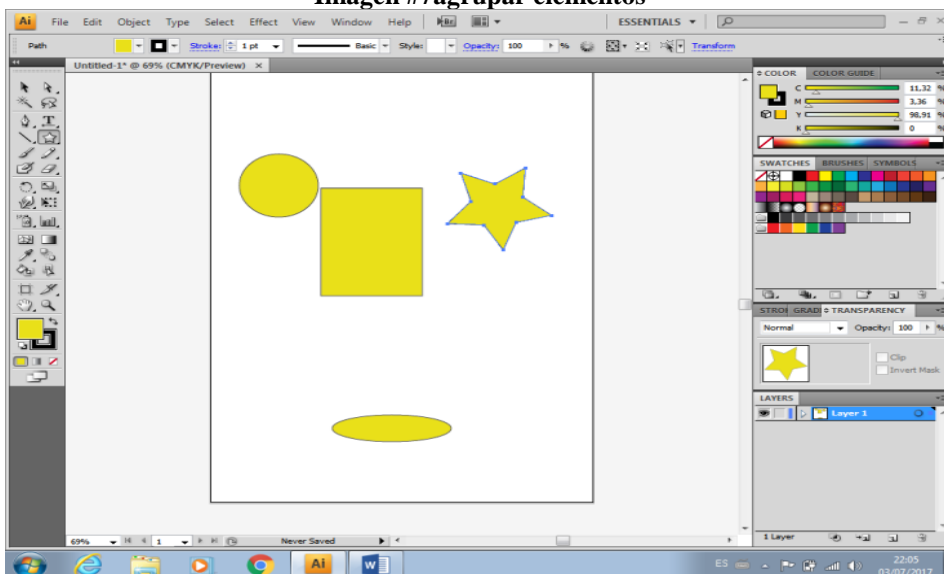


Fuente: Adobe Illustrator
Elaboración: Laura Camposano

AGRUPAR ELEMENTOS

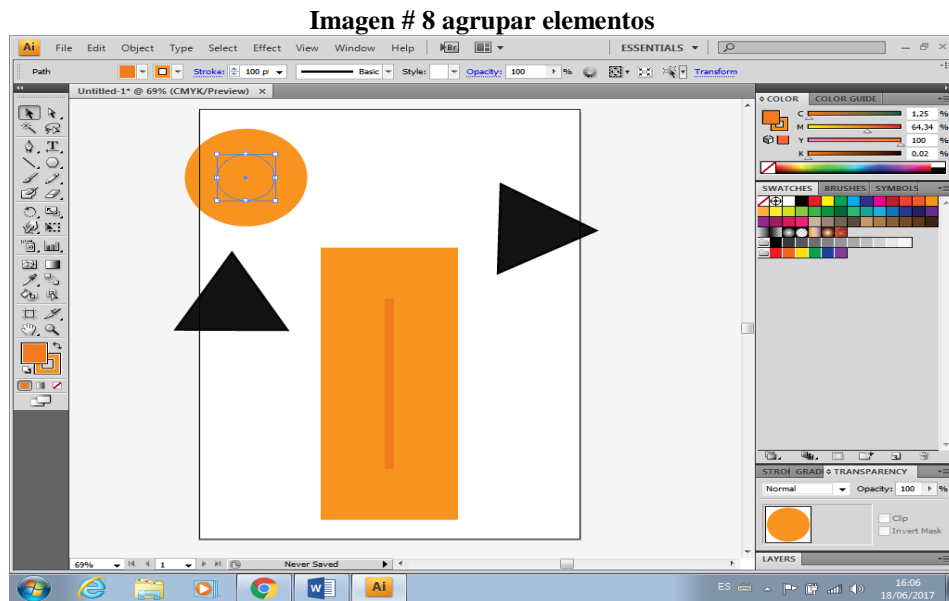
1. Esto se utiliza cuando hacemos un dibujo con algunos objetos distintos

Imagen #7 agrupar elementos



Fuente: Adobe Illustrator
Elaboración: Laura Camposano

2. Tenemos los objetos y vamos a armar una figura con distintos formas



Fuente: Adobe Illustrator
Elaboración: Laura Camposano

3. Y las unimos como deseamos
4. Nos dirigimos a la pestaña objeto
5. Pulsamos agrupar y puedo coger la imagen completa sin que se desarme mi objeto

ACTIVIDAD

EVALUACIÓN DE LA UNIDAD # 1

Para ingresar un círculo a que herramienta utilizo

La herramienta elipse

Marque con una X cuál es la herramienta que se utiliza para calcar

Pluma

Lápiz X

Subraye cuanto es el porcentaje mínimo para poder calcar

10

25

15

Indique los pasos correcto aumentar el grosor de contorno de una figura

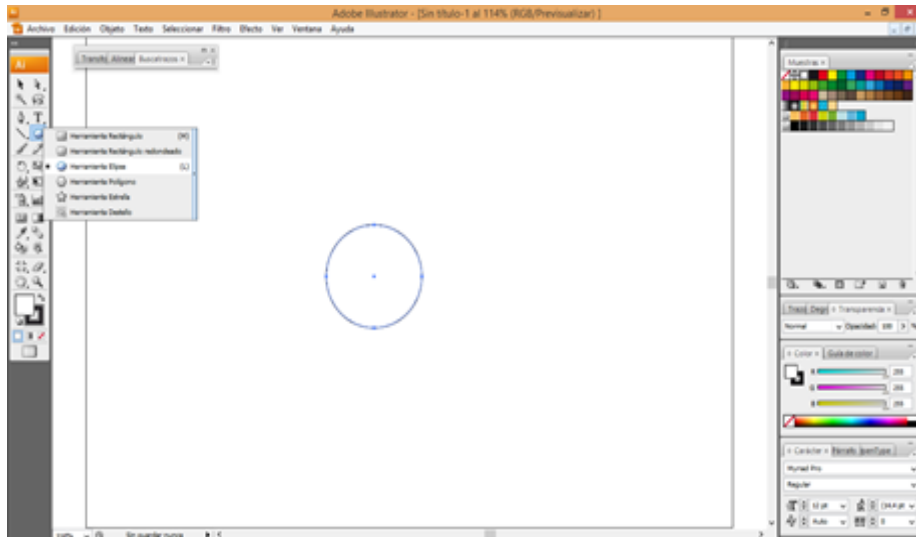
Ingrese para agrupar los elementos que opción selecciona

DESARROLLO DE LA UNIDAD 2

CREACIÓN DE UN CORAZÓN

1. Clic en barra de herramienta Elipse
2. presionando la tecla shift crearemos un círculo

Imagen #9 creación de un corazón

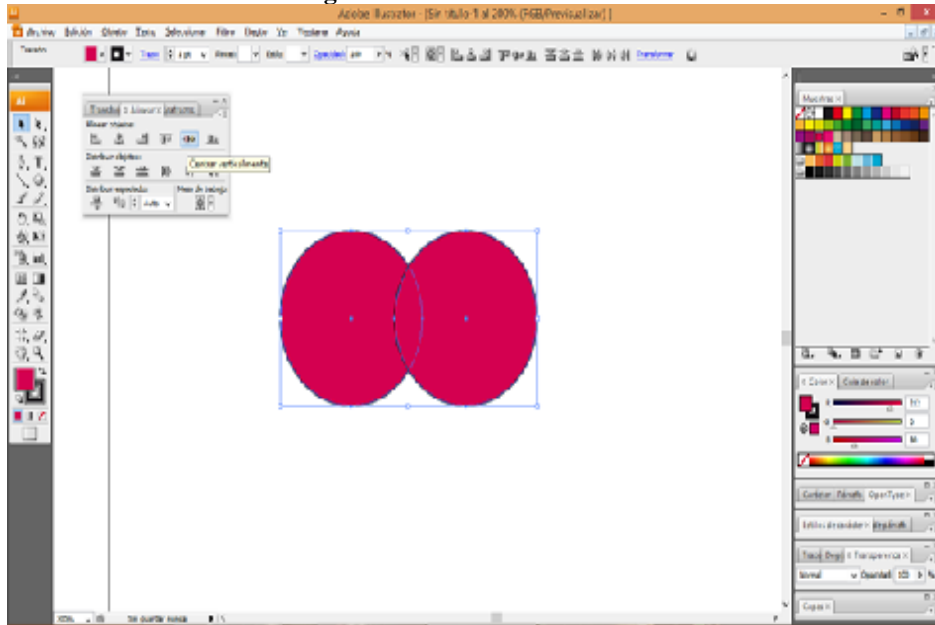


Fuente: Adobe Illustrator

Elaboración: Laura Camposano

3. Después seleccionaremos nuestro círculo con la Herramienta de Selección
4. Edición Copiar. o Ctrl+C
5. Edición Pegar o Ctrl+V
6. Ahora seleccionamos nuestros dos círculos
7. Arrastrando el mouse desde arriba hacia abajo, un rectángulo entre los dos círculos.
8. Seleccionamos la barra de herramientas color en Muestras de color deseado.
9. Luego juntamos los dos círculos
10. Damos clic en la Ventana-Busc trazos-Alinear
11. Clic en Centrar Verticalmente, así se tendrá los dos círculos bien alineados.

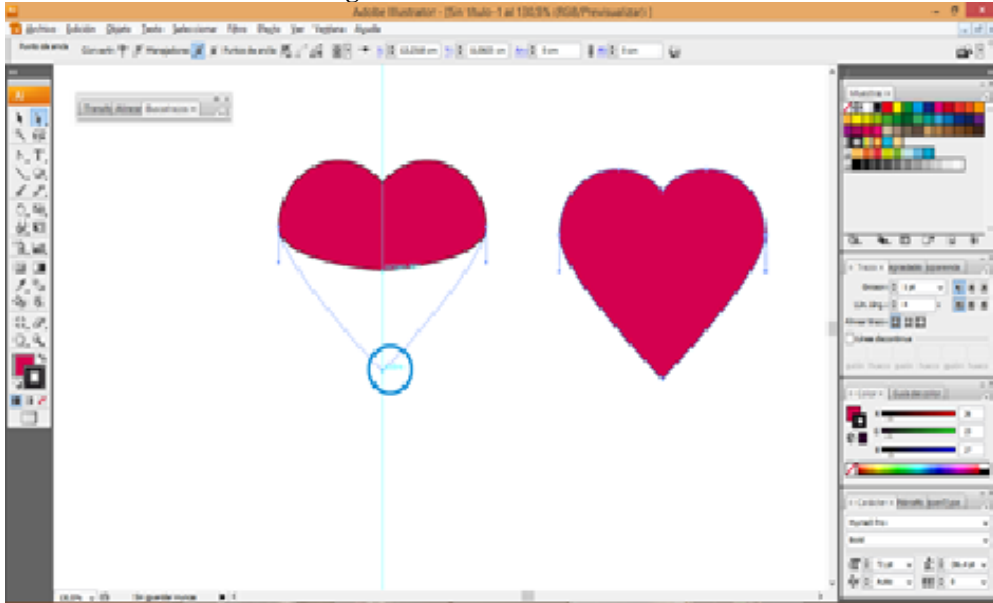
Imagen #10 creación de un corazón



Fuente: Adobe Illustrator
Elaboración: **Laura Camposano**

12. Luego seleccionados se le da a Añadir a Área de Forma, esto fusionara los dos círculos.
13. Después seleccionamos la Herramienta Eliminar Punto de Ancla o la Pluma
14. Vamos a la imagen 1 donde señalo con los dos círculos de trazado azul
15. Borraremos dos puntos
16. Doy clic en la herramienta Convertir punto de ancla
17. Luego damos clic al punto que señalo en la imagen de abajo
18. Damos clic en la Herramienta Selección Directa la flecha blanca.
19. nos pondremos encima del Nodoque está señalado con el círculo de trazado azul y apretaremos sin soltar el botón izquierdo del ratón.
20. Ahora con la Herramienta de Selección Directa la flecha blanca, y al mismo tiempo apretaremos la tecla shift
21. Arrastraremos el punto hacia abajo para sacar la forma de corazón

Imagen #11 creación de un corazón



Fuente: Adobe Illustrator

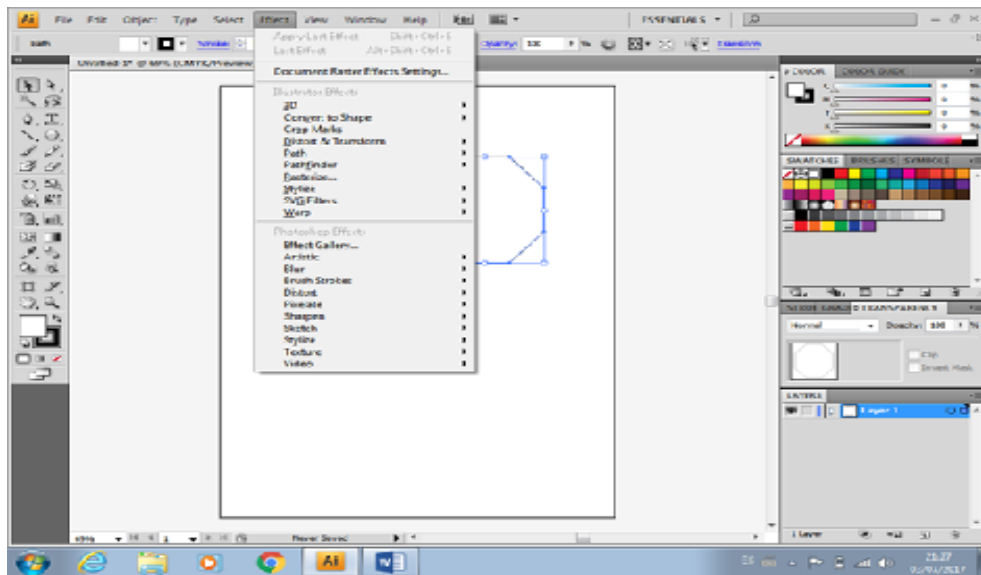
Elaboración: Laura Camposano

22. Damos clic en la Herramienta de Selección Directo
23. Tocaremos nuestro corazón y vemos que se ven las manecillas
24. Se ubican encima de la manecilla izquierda y arrastrar sin soltar hacia abajo y pulsando al mismo tiempo la tecla shift.
25. Presionado el mouse, así baja recto y queda más perfecto
26. Uso una guía regla, para guiarme hasta donde quiero que baje la manecilla.
27. Ahora hacemos lo mismo con la manecilla derecha y arrastramos hacia abajo igual.
28. Ahora se obtiene el corazón perfecto.

HACER UNA FLOR

1. Damos clic en la barra de herramienta.
2. Elegimos forma y damos clic en polígono
3. Ponemos clic en el área de trabajo
4. Elegimos 8 lados.
5. Presionamos ok
6. Se selecciona el polígono
7. Damos clic en Efecto

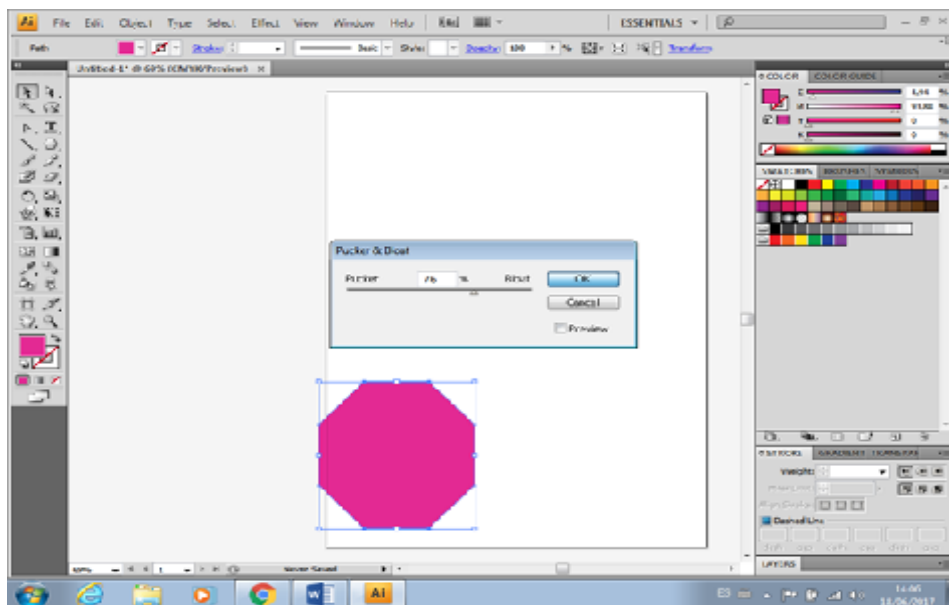
Imagen # 12 una flor



Fuente: Adobe Illustrator
Elaboración: Laura Camposano

8. Damos clic en Distorsiona
9. Luego en transformar
10. Damos clic en Fruncir
11. Luego damos clic en engordar.
12. Mueva el deslizador hasta un 76%.

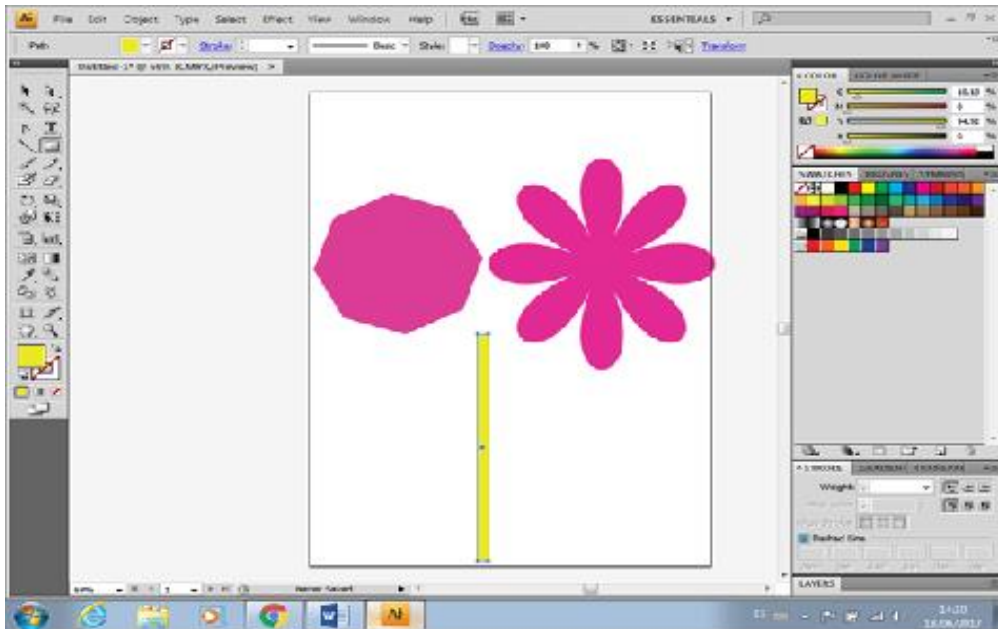
Imagen #13 una flor



Fuente: Adobe Illustrator
Elaboración: Laura Camposano

13. Así obtendremos esta los pétalos de la margarita
14. Para el tallo crearemos un rectángulo largo y delgado

Imagen #14una flor



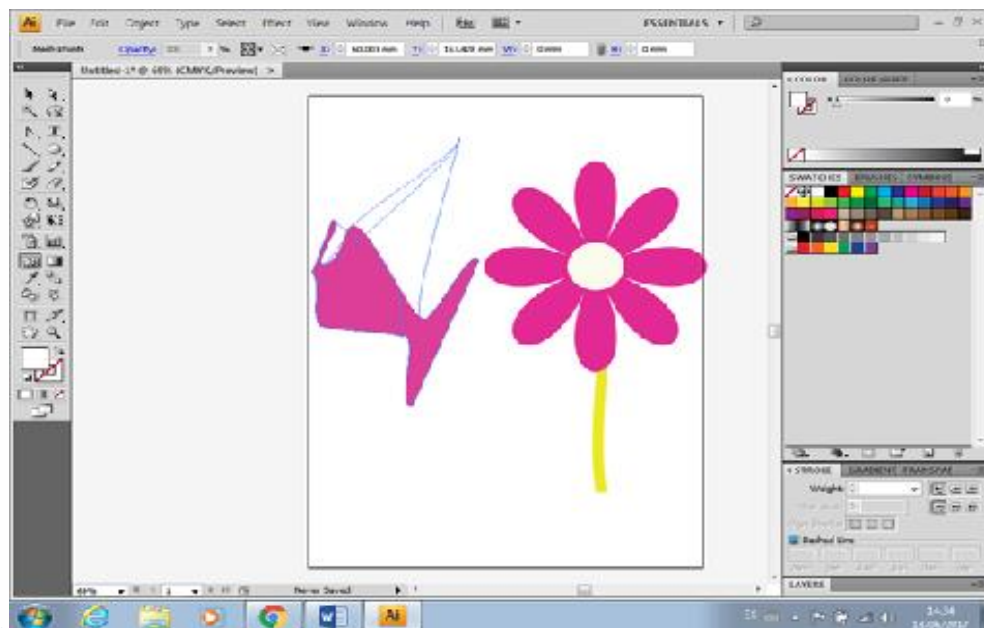
Fuente: Adobe Illustrator
Elaboración: Laura Camposano

15. Seleccione el tallo
16. Luego damos clic en Efecto
17. Luego damos clic en deformar
18. Seleccionamos deformar
19. Seleccionamos bandera
20. En las opciones de Deformación, seleccione Vertical
21. Mueva el deslizador de Bend a 50%.
22. Ahora seleccionamos OK.
23. Selecciono el objeto amarillo y lo junto con los pétalos de la flor.
24. Vemos queda de esta manera.
25. Ahora seleccionamos y colocamos elipse en el centro de la flor
26. pero para que salga un círculo perfecto lo creamos presionando la tecla shift o mayúscula
27. logramos obtener la flor que deseamos

DEFORMACIÓN DE OBJETO

1. Seleccione la herramienta Distorsión
2. Para distorsionar respecto al centro del objeto,
3. Arrástrelo a cualquier punto de la ventana del documento.
4. Para distorsionar respecto a un punto de referencia distinto
5. Haga clic en otro lugar de la ventana del documento para mover el punto de referencia
6. Aleje el puntero del punto de referencia y arrástrelo hasta que el objeto alcance la inclinación deseada.
7. Para distorsionar sobre el eje vertical del objeto, arrástrelo a cualquier punto de la ventana del documento hacia arriba o hacia abajo.
8. Para restablecer la anchura original del objeto, mantenga pulsada la tecla Mayúscula.

Imagen #15deformación de objeto

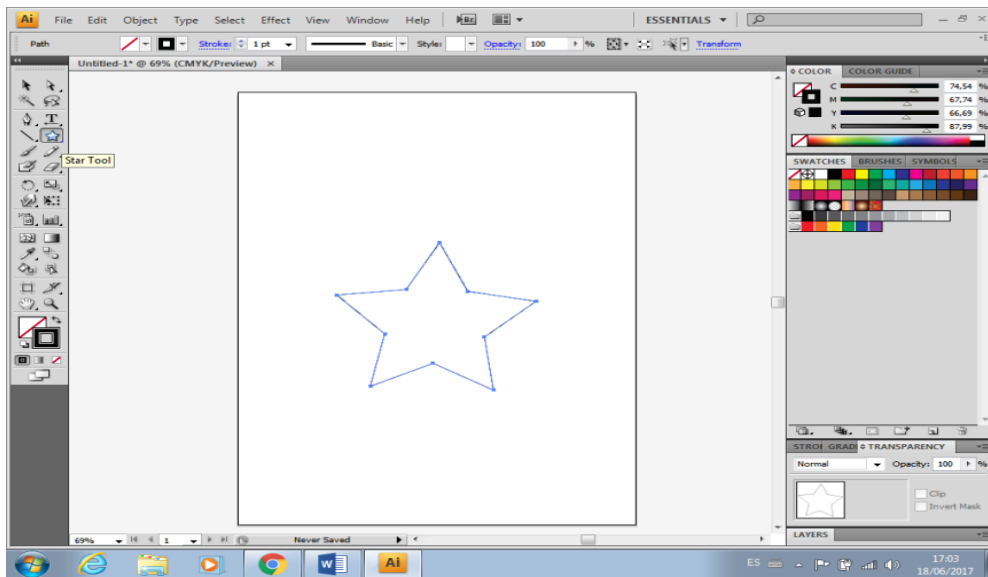


Fuente: Adobe Illustator
Elaboración: Laura Camposano

COLOCAR UN OBJETO EN FORMA DE ARCO

1. Primero colocamos cualquier objeto en este caso pondré una estrella
2. Voy a la barra de herramientas y elijo objeto estrella

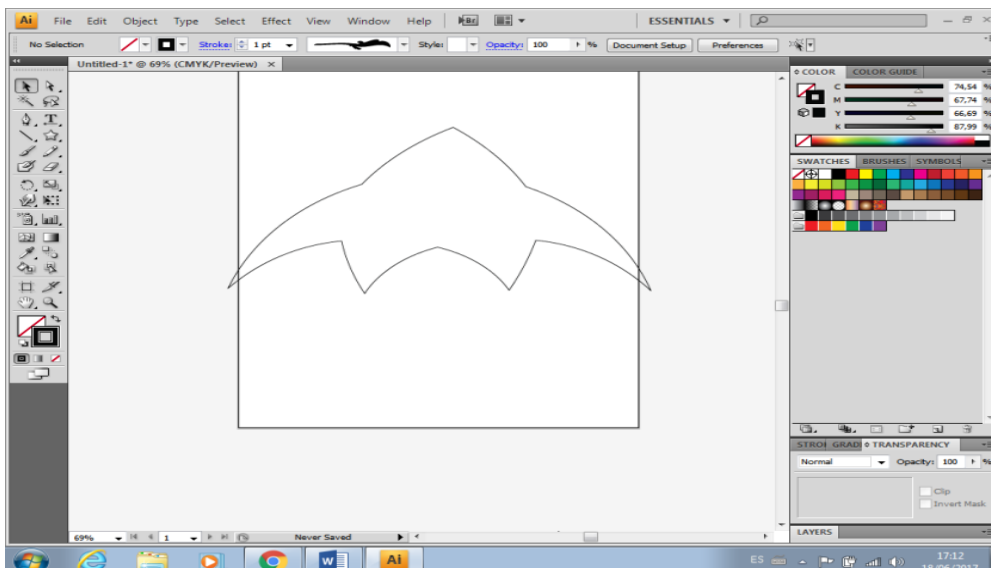
Imagen #16 un objeto en forma de arco



Fuente: Adobe Illustrator
Elaboración: Laura Camposano

3. La seleccionamos con la herramienta de selección
4. Nos dirigimos a la pestaña efecto deformación
5. Elegimos la opción arco
6. Salda un cuadro y elegimos 75% q es la posición para arquera el objeto
7. Presionamos ok y listo

Imagen #17 un objeto en forma de arco



Fuente: Adobe Illustrator
Elaboración: Laura Camposano

ACTIVIDAD
EVALUACIÓN DE LA UNIDAD # 2

Diga donde seleccionamos para obtener los dos círculos

Seleccionamos la herramienta elipse

Seleccionamos círculos

Conteste V o F

Para el tallo crearemos un rectángulo largo y delgado ()

Para el tallo creamos un círculo ()

Indique en deformación que opción seleccionamos

Los 5 primeros pasos como realizamos deformación de objeto

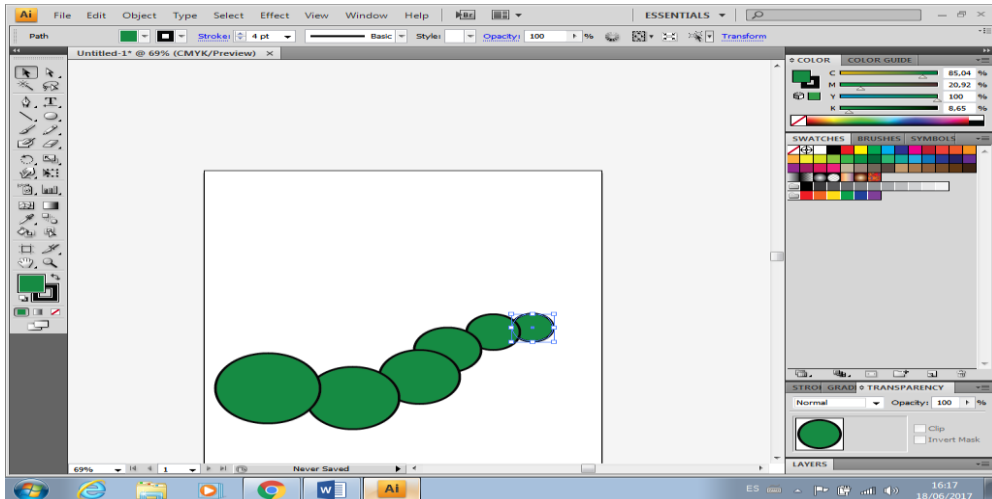
Realizar un pequeño ejercicio como colocar un objeto en forma de arco e indique sus pasos

DESARROLLO DE LA UNIDAD 3

REALIZAR UNA ORUGA

1. Es un diseño sencillo con elipse de distintos tamaños
2. Por ello elegimos elipse
3. Lo juntamos en forma de oruga

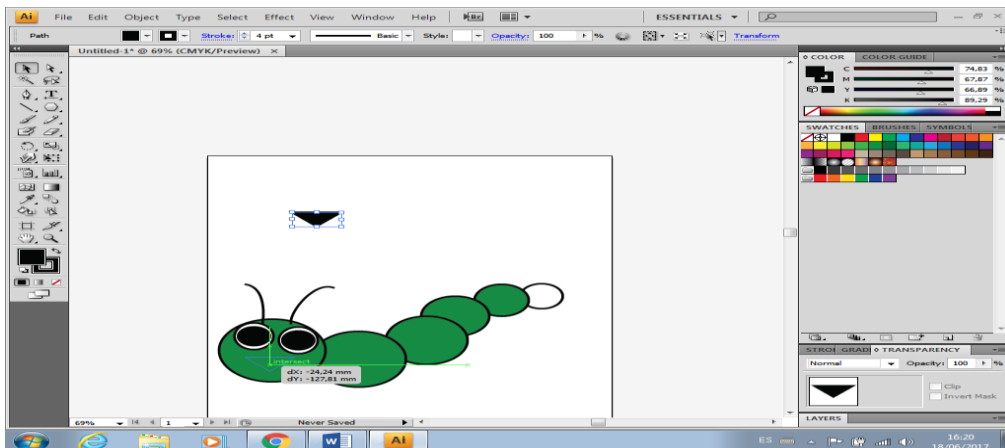
Imagen #18 una oruga



Fuente: Adobe Illustrator
Elaboración: Laura Camposano

4. Para las antenas podemos usar la herramienta pluma
5. Para los ojos círculos dos para cada ojo
6. Para la boca un triángulo
7. Luego elegimos la barra de color clic en el color que desea

Imagen #19 una oruga



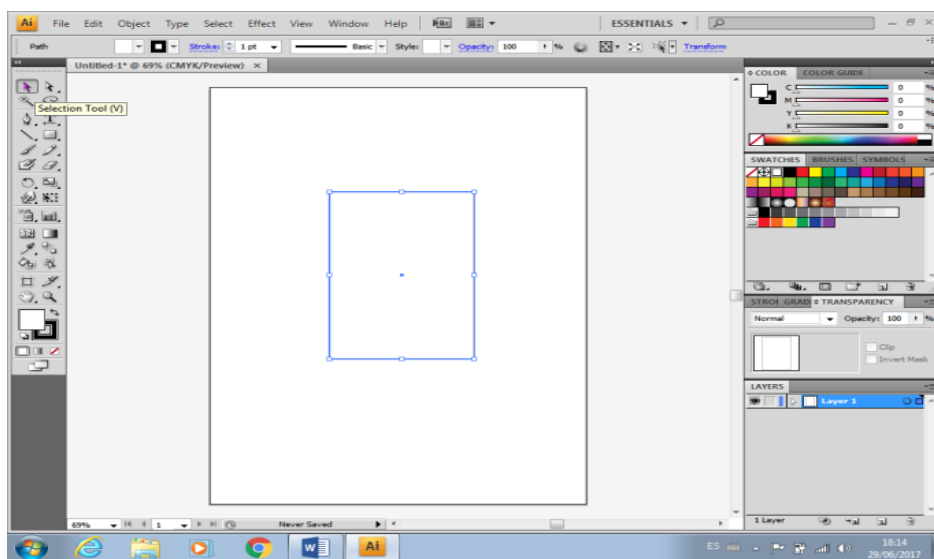
Fuente: Adobe Illustrator
Elaboración: Laura Camposano

8. Listo agrupamos y tenemos nuestra oruga creada
9. Elegir el largo que guste

HACER UN OBJETO SIMPLE UN OBJETO 3D

1. Damos clic en el panel de herramienta
2. Seleccionamos forma
3. Realizamos un objeto cualquiera, en este caso como vemos en la imagen

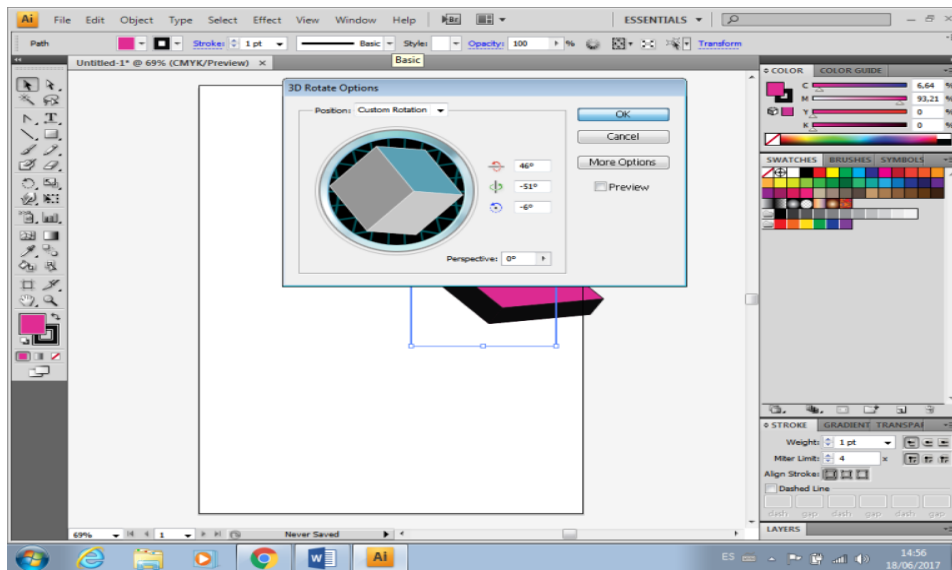
Imagen #20objeto simple un objeto 3d



Fuente: Adobe Illustrator
Elaboración: Laura Camposano

4. Damos clic en la herramienta de selección
5. Damos clic y seleccionamos el objeto
6. Damos clic en relleno, en este caso hemos seleccionado color lila
7. Luego seleccionamos la pestaña efecto
8. opción 3d
9. Seleccionamos rotar.
10. Vemos como ejemplo un cubo, para luego darle forma 3D
11. Seleccionamos la imagen y lo rotamos con lo que deseamos.

Imagen #21objeto simple un objeto 3d

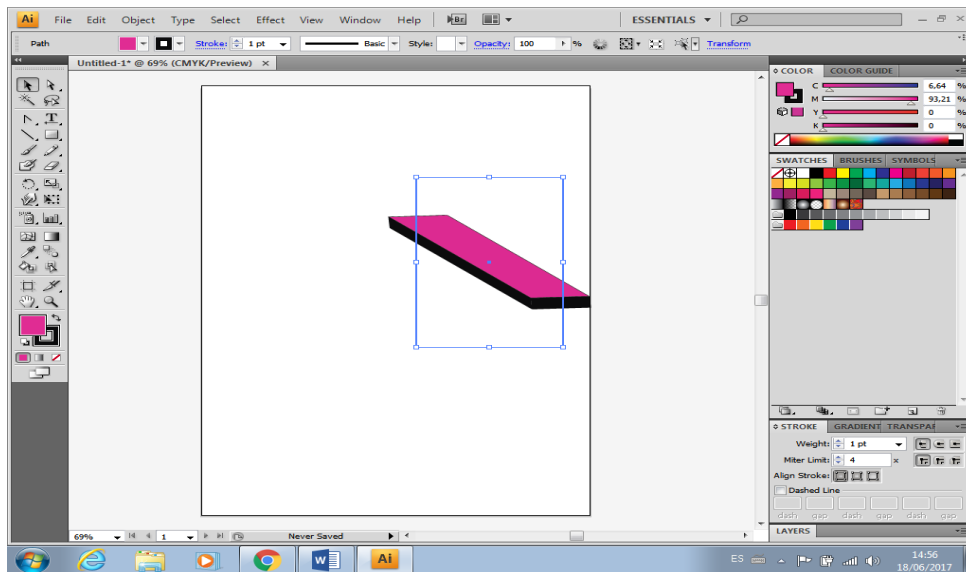


Fuente: Adobe Illustrator

Elaboración: Laura Camposano

12. En primer lugar Puede con su seleccionado, vaya a Efecto> 3D> giran
13. . Giran en 3D en el cuadro de diálogo Opciones que aparece, marque Vista previa para ver el efecto 3D.
14. Al principio se verá un poco apagado.
15. De marcación hasta el punto de vista que el ajuste puede parecer más realista (30? en este ejemplo).
16. Haga clic en el botón más opciones para mostrar los controles de iluminación para el objeto.
17. He añadido una segunda fuente de luz, haciendo clic en el icono de Nueva Luz ,
18. A continuación, arrastra las dos fuentes de luz en su lugar. Con ambas fuentes de luz establecidos, jugar con los otros ajustes de la superficie al gusto

Imagen #22objeto simple un objeto 3d

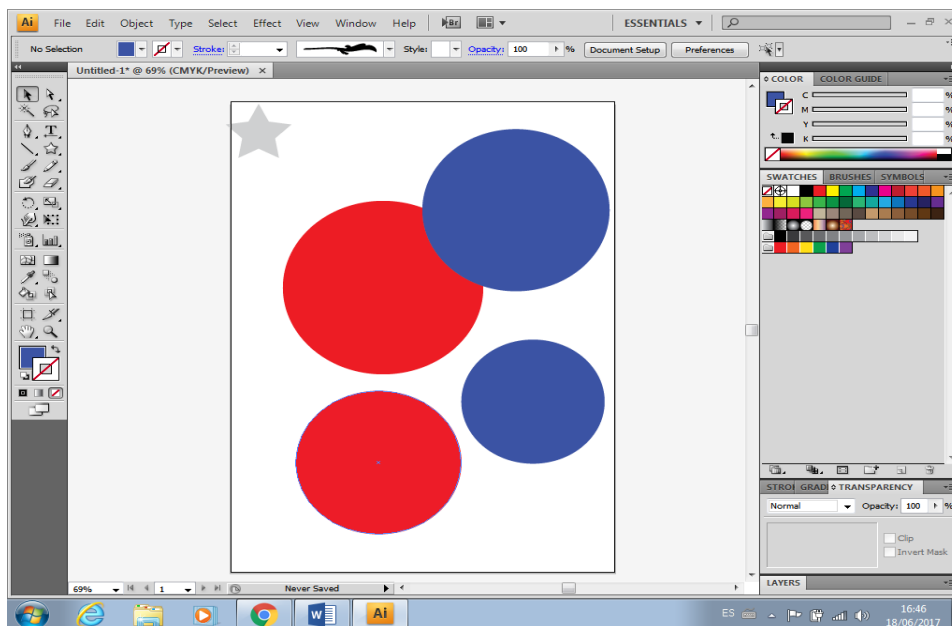


Fuente: Adobe Illustrator
Elaboración: Laura Camposano

CREAR ESCUDO DEL CAPITÁN AMÉRICA

1. Para ello utilizaremos 4 elipses y una estrella
2. Procedemos a realizarlos y colocar los colores correspondientes en la paleta de colores

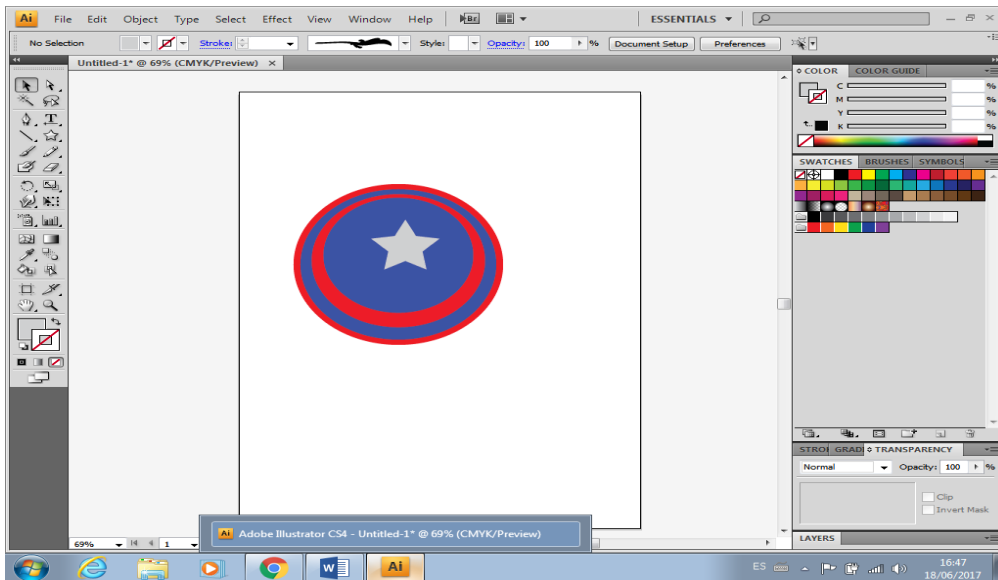
Imagen #23escudo del capitán América



Fuente: Adobe Illustrator
Elaboración: Laura Camposano

3. Procedemos a unir
4. Cada circulo con diferente tamaño
5. Arrastramos la estrella para luego colocarla en medio para que se o pueda apreciar bien el logotipo

Imagen #24 escudo del capitán América



Fuente: Adobe Illustator
Elaboración: Laura Camposano

6. Por último agrupamos para que no se nos dañe el objeto creado
7. Con la tecla de selección seleccionamos todo el objeto nos vamos a la pestaña objeto y clicamos agrupar

CREACIÓN DE HOMERO

1. En primer lugar creare la cabeza de este personaje utilizando pluma
2. Es un personaje difícil de hacer se sugiere calcar
3. Elijo la herramienta pluma y comienzo a calcar
4. Para traer una imagen y poder calcar tenemos q bajar la opacidad a un 10%

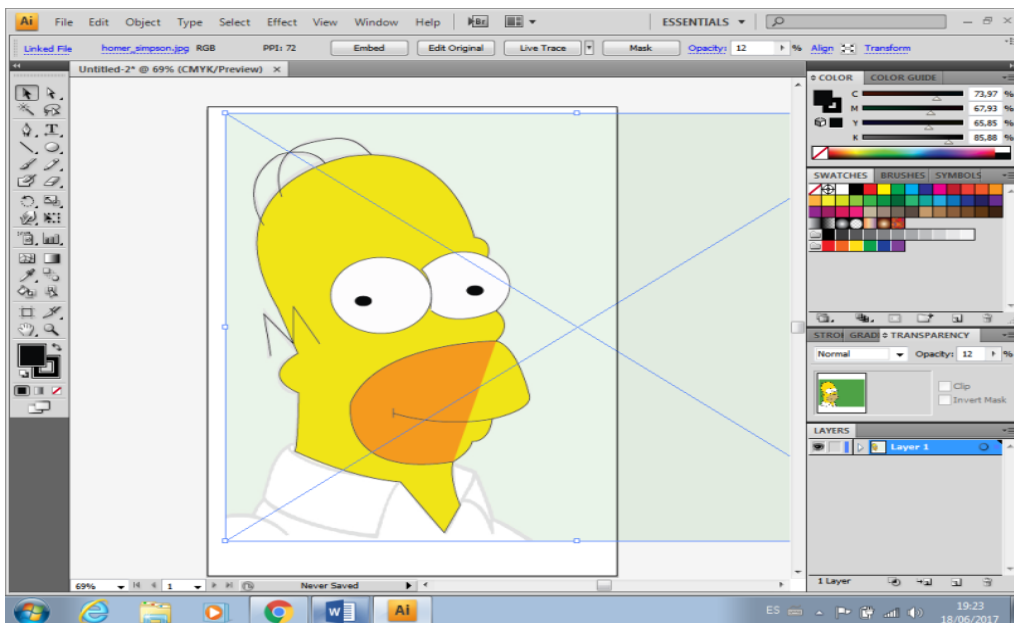
Imagen #25 creación de homero



Fuente: Adobe Illustrator
Elaboración: Laura Camposano

3. Para el ojo eligiere elipse y presionando shif me salen círculos perfectos
4. Para los ultimo detalles se uso pluma
5. Tocar colorear

Imagen #26 creación de homero



Fuente: Adobe Illustrator
Elaboración: Laura Camposano

6. Se recomienda trabajar en capas para poder terminar de colorear el respectivo dibujo creado en adobe Illustrator

ACTIVIDAD
EVALUACIÓN DE LA UNIDAD # 3

Al realizar un dibujo ejemplo (oruga) que para las antenas que herramienta utilizamos

- Pluma
- Lápiz
- Pincel

Escriba los 5 pasos para hacer un objeto simple un objeto 3d

Para que el objeto se convierta en 3d que opción seleccionamos

Cuantos círculos ingresamos para hacer el escudo del capitán América

- 4
- 5
- 8

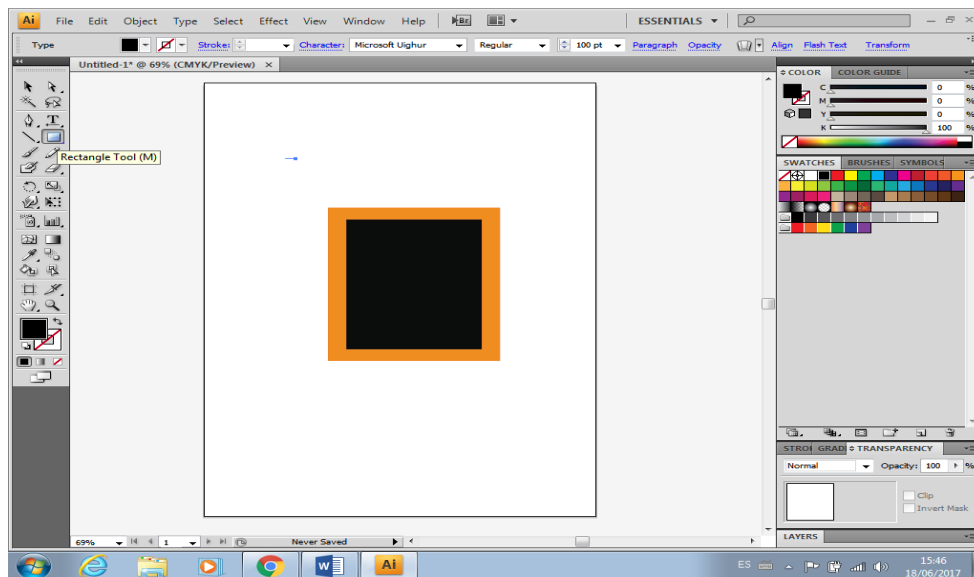
Como se recomienda trabajar para poder terminar de colorear el respectivo dibujo creado en adobe Illustrator

DESARROLLO DE LA UNIDAD # 4

CREAR EL LOGO DE ADOBE ILLUSTRATOR

1. Seleccionamos la barra de herramientas
2. Elegimos herramientas de rectángulo
3. Para ello elegiremos y haremos dos cuadrados uno un poco más grande que el otro
4. Seleccionamos los colores correspondientes
5. En la primera capa creamos el fondo de adobe Illustrator el cual es un cuadrado de color naranja el cual se crea desde la barra de herramientas

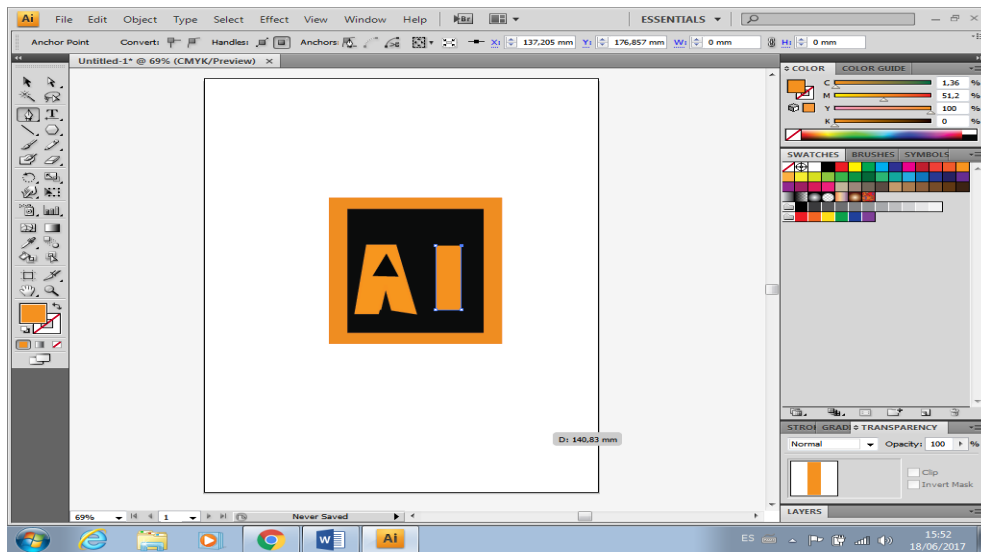
Imagen #27 logo de adobe Illustrator



Fuente: Adobe Illustrator
Elaboración: Laura Camposano

6. En el panel de capas hay una opción q dice nueva capa la pulsamos y nos aparece una segunda capa y se le pone nombre en la segunda pondremos
7. Luego ahí agregamos como va ser lo que es el símbolo de adobe Illustrator
8. Seleccionamos la herramienta pluma crearemos las letras

Imagen #28 logo de adobe Illustrator

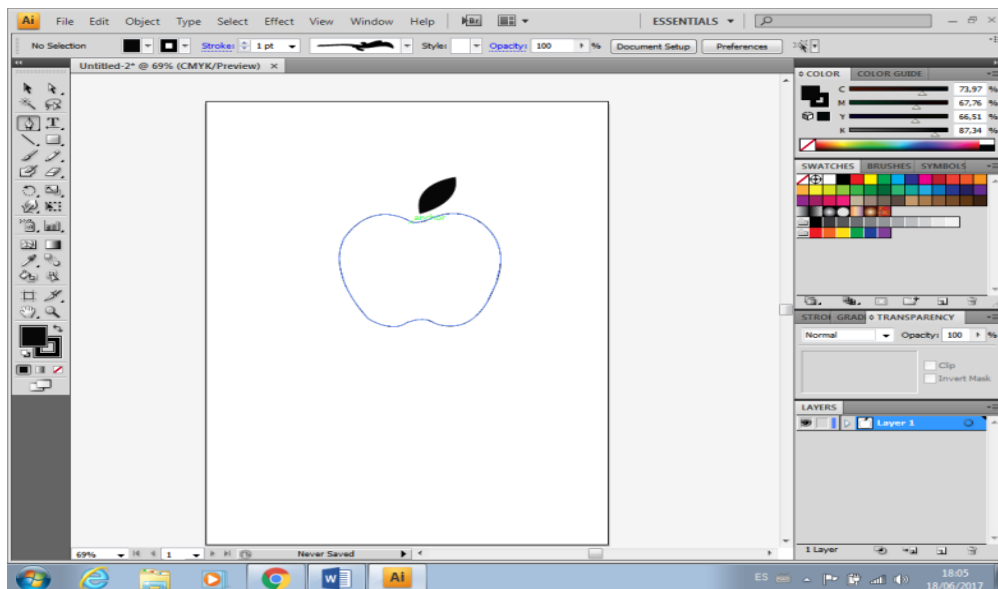


Fuente: Adobe Illustrator
Elaboración: Laura Camposano

CREAR EL LOGOTIPO DE APPLE

6. Bueno en este caso el fondo q es la manzana se la dibujara con la herramienta pluma

Imagen #29 logotipo de Apple

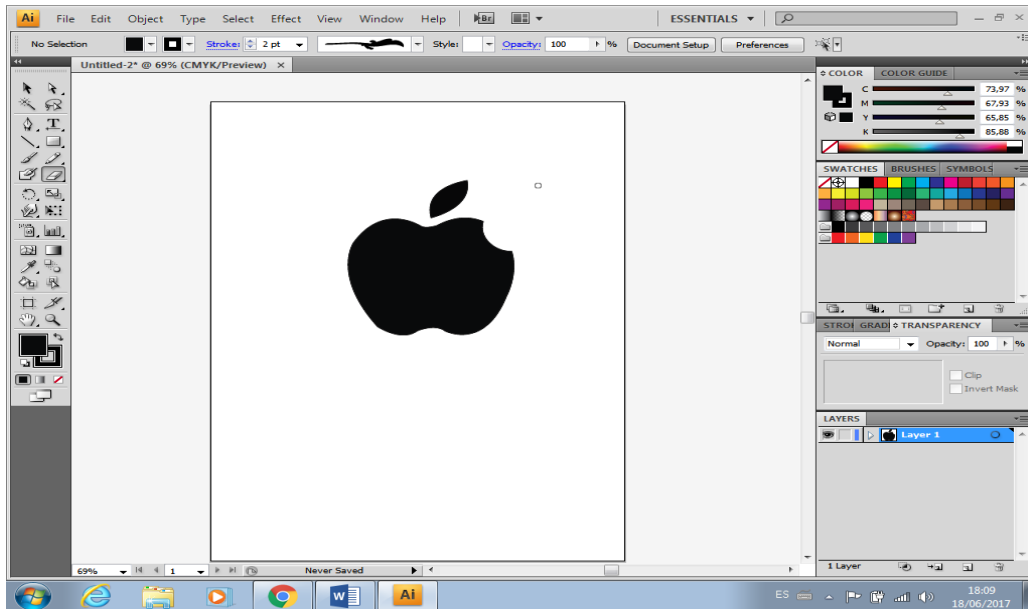


Fuente: Adobe Illustrator
Elaboración: Laura Camposano

2. Terminado este se procede a colorear
3. Hay esta la manzana de Apple pero le falta la mordida q lleva esa la puedo realizar con la herramienta borrador en el panel de herramientas y borrarle una esquina

4. seguimos borrando la esquina para q al final nos quede así

Imagen #30logotipo de Apple

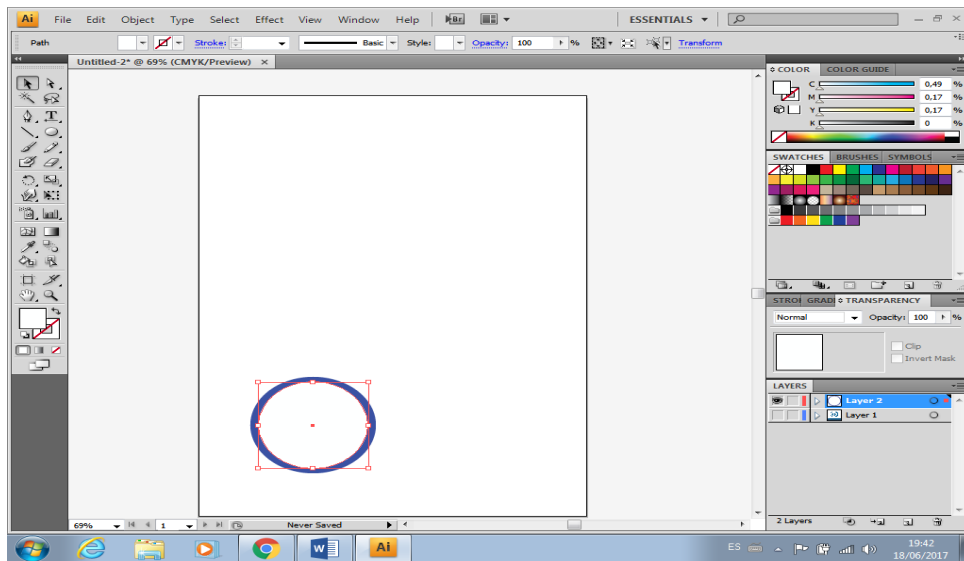


Fuente: Adobe Illustrator
Elaboración: Laura Camposano

CREAR LOGO DE DINERS CLUB

1. Bueno para este caso deberíamos crear dos elipse presionando shift para q salga perfectos
2. Clic en la herramienta pluma para detalles
3. Se hacen dos círculos uno un poco más pequeño q el otro y le ponemos más grande azul y al otro blanco

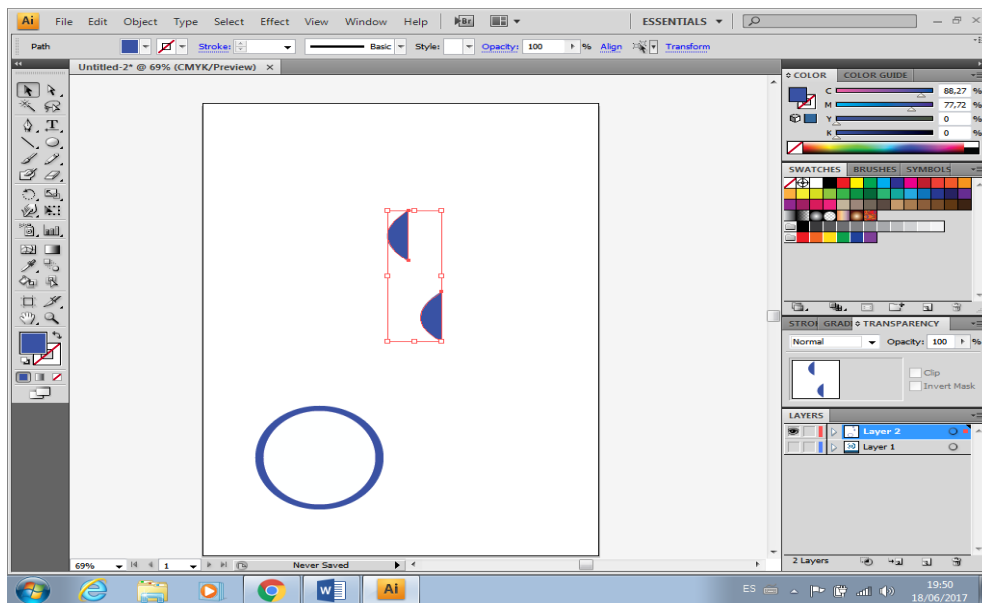
Imagen #31 logo de Diners club



Fuente: Adobe Illustrator
Elaboración: Laura Camposano

4. Ahora procedemos a hacer los detalles con pluma
5. Son como dos D pero una es invertida esto de hace con la herramienta pluma

Imagen #32 logo de Diners club

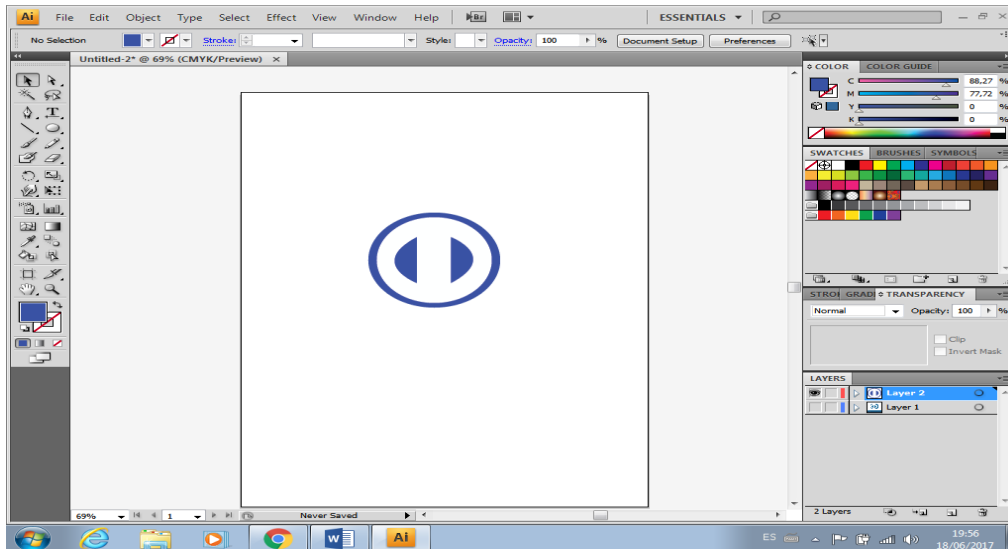


Fuente: Adobe Illustrator
Elaboración: Laura Camposano

6. Usamos rotación para girar la imagen copiada q se la realizo con pluma
7. Ahora se la ubica en la imagen

8. Se selecciona todo el dibujo con la herramienta de selección y se pone en la pestaña objeto y agrupar y listo

Imagen #33 logo de diners club

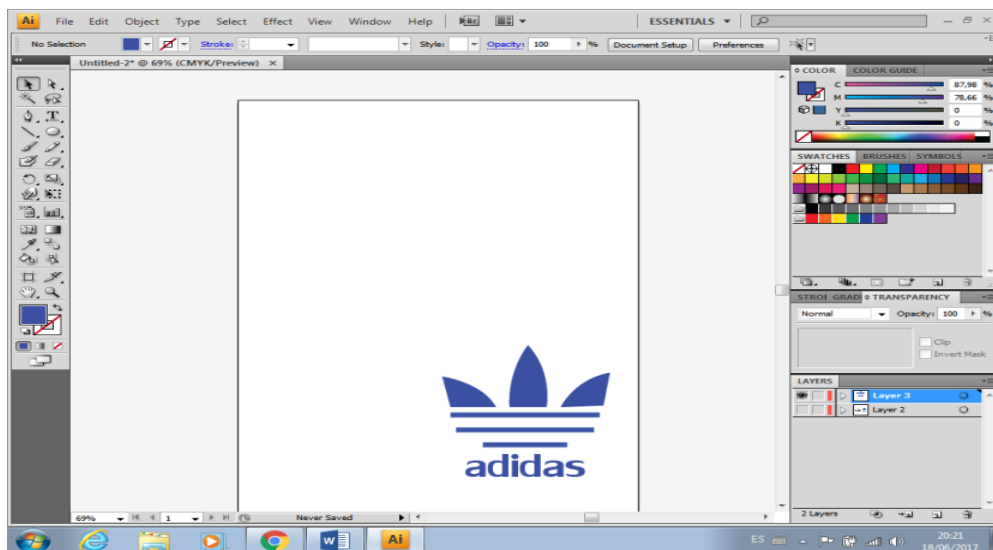


Fuente: Adobe Illustrator
Elaboración: Laura Camposano

CREAREMOS EL LOGO DE ADIDAS

1. Usaremos dos rectángulos o líneas horizontales, herramienta texto y herramienta pluma para la parte superior de la marca.

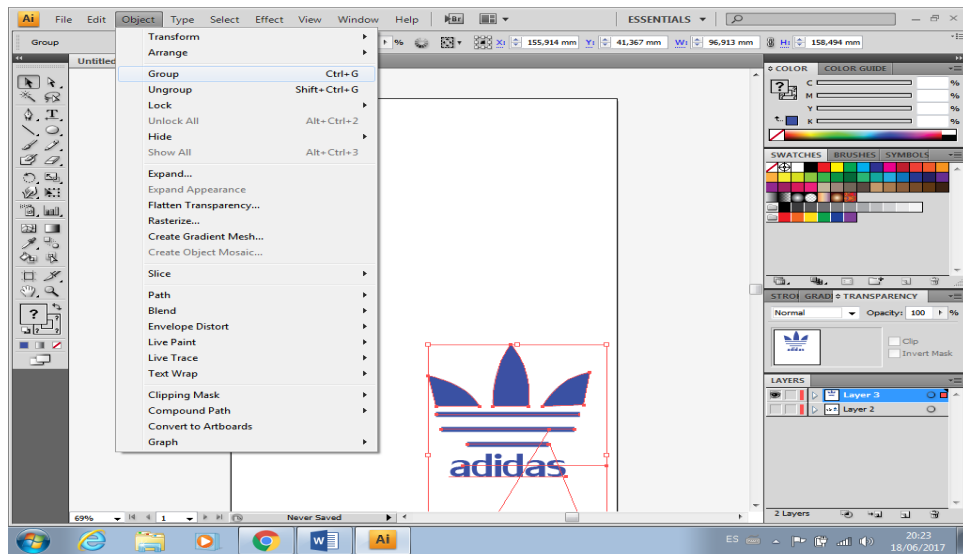
Imagen #34 logo de adidas



Fuente: Adobe Illustrator
Elaboración: Laura Camposano

7. agrupamos para finalizar el trabajo dirigiendo a la pestaña objeto y pulsando agrupar

Imagen #35 logo de Adidas



Fuente: Adobe Illustrator

Elaboración: Laura Camposano

ACTIVIDAD
EVALUACIÓN DE LA UNIDAD # 4

Indique lo correcto

Que herramienta creamos la letra en adobe illustrator

La herramienta pluma

La herramienta lapiz

Seleccione los 4 primeros pasos correcto para crear un logo en Adobe Illustrator

- Seleccionamos la barra de herramienta
- Elegimos la herramienta pluma
- Elegimos la herramienta rectángulo
- Elegimos dos cuadro uno grande y otro pequeño
- Seleccionamos Horizontal y vertical

Cuáles son los herramientas que utilizamos para realizar el logo de Adidas

Realice los 3 primeros pasos para crear el logo de Diners club

Explique a que herramienta ingreso para agrupar objeto

4.4.Resultados Esperados De La Alternativa

El uso adecuado del instructivo mejorará la enseñanza del docente y el aprendizaje de los estudiantes del tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza moreno” del Cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos, periodo 2017, este contribuirá en mejorar la práctica y la técnica con la tecnología adecuada que posee la Institución, en el área de informática.

Este nivel básico del software de adobe Illustrator vectorial, el estudiante aprenderá desde cero la lógica y la funcionalidad del programa y de las diferentes herramientas. Además lograra destrezas en la manipulación de los componentes que dispone Illustrator para el diseño de todo tipo de ilustraciones vectoriales y/o composiciones graficas útiles para diferentes áreas.

El diario vivir del docente y estudiante en la educación presenta nuevas alternativas acorde con el Milenio y la transformación constante de la tecnología, es por eso que la aplicación de este instructivo de Adobe Illustrator pretende que los docentes obtengan una herramienta que posibilite una adecuada enseñanza en el área de informática, dentro de lo cual corresponde a desarrollar en los estudiantes habilidades y destrezas en el aprendizaje.

Este instructivo, consiste en dar a conocer las bondades tecnológicas de cada una de las herramientas básicas de los programas Illustrator ofrecer a los estudiantes la oportunidad de ser emprendedores e innovadores en base a los conocimientos adquiridos permitiendo mejorar el desenvolvimiento en los estudiantes del tercer año de bachillerato en el área de informática

El desarrollo de la presente trabajo permite recopilar información precisa que ayude en una propuesta interesante y de beneficio para los estudiantes, implementando herramienta para la carreraal implementar esta innovadora herramienta, nos ayudaría a reducir la incidencia de aprendizaje de los estudiantes conociendo como trabajar paso a paso cada Ilustración.

Interactividad. –Los estudiantes del área de informática se han convertido en intérpretes de su propio aprendizaje a través del instructivo de Adobe Illustrator facilitando su aprendizaje.

Flexibilidad. –Esta propuesta es aplicada por los docentes cubriendo las necesidades de los estudiantes dentro del salón de clases y dando énfasis con la práctica en los laboratorios.

Mejoramiento. –La aplicación del instructivo Adobe Illustratormejorará su incidencia en el aprendizaje en los estudiantes del tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza moreno” del Cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos, periodo 2017

BIBLIOGRAFÍA

Alvy. (2014). Microservos. *Economía Digital* , 12.

Armijos, M. S. (26 de enero de 2016). *UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA*. Obtenido de <http://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/9888/1/Marlon%20Saul%20Narro%20Armijos.pdf>

Cañarte, J. En e. a. española, *española* (pág. 96).

Carolina. (4 de 10 de 2012). *ENSAYOS*. Obtenido de <http://ensayosuarcarolinatorres.blogspot.com/2012/10/historia-de-adobe-illustrator.html>

Castañeda, C. (25 de 10 de 2012). lo imortante del cervantico. *Adobe Illustrator* , 2.

Crandall, P. a. (15 de 08 de 2015). *All figures were finalized in Adobe Illustrator CS6*. Obtenido de All figures were finalized in Adobe Illustrator CS6.: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4664890/>

Cruz, E. S. (2017). Diseño e Ilustración gráfica. pág. 51.

Dana. (15 de 01 de 2011). *SLIDESHARE*. Obtenido de <https://es.slideshare.net/disseny2d1/adobe-illustrator-historia-y-desarrollo-texto>

Diseño y comunicación visual.

Doisneau, R. (12 de 9 de 2008). *educador y aprender el valor de la psicopedagogia* . Obtenido de <http://doceres.blogspot.com/2008/09/el-paradigma-cognitivo.html>

E, R. L. (2014). El Poster Científico. *El Póster científico* , Nº. 20 Pag. 85-102.

Edu, M. (2 de 12 de 2015). *MODELOS PEDAGOGICOS* . Obtenido de <http://modpedagcs.blogspot.com/2015/12/el-modelo-pedagogico-marxista.html>

Elena, G. (2014). El Poster Científico. *El Póster científico* , Nº. 20 Pag. 85-102.

Fabricio Rangel . (22 de 07 de 2013). PROYECTO DE APLICACIÓN DE LA TECNOLOGÍA DE REALIDAD. guayaquil, guayas, ecuador.

Fabricio Rangel Rivera. (22 de 07 de 2013). PROYECTO DE APLICACIÓN DE LA TECNOLOGÍA DE REALIDAD. guayaquil, guayas, ecuador.

Ferrés, E. y. (9 de 12 de 2015). Tecnología Educativa (RELATEC). *La Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa* , Pag. 35.

Figueroa, A. (2016). *UNIVERDIAD DE GUAYAQUIL*. Obtenido de positorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/13967/1/TESIS%20TERMINADA.pdf

Gonzales, k. (18 de 11 de 2011). *TEORIAS DE APRENDIZAJE*. Obtenido de <http://psicopedagogia19.blogspot.com/2011/11/teoria-cognoscitiva.html>

Gonzalo. (06 de 2009). *REFERENCIAS EDUCATIVAS*. Obtenido de <http://gonzaloborjacruz.blogspot.com/2009/07/teorias-de-aprendizaje-paradigmas-y.html>

Guerra, S. (noviembre de 2015). REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA. venezuela .

Ilovepdf humanidades by bibliotecaulsa2015 - issuu. (15 de marzo de 2015). Obtenido de Ilovepdf humanidades by bibliotecaulsa2015 - issuu: https://issuu.com/bibliotecaulsa2015/docs/ilovepdf_humanidades

Izquierdo., S. G. (septiembre de 2015). *ESCUELA DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS DE DISEÑO*. Obtenido de <http://miunespace.une.edu.ve/jspui/bitstream/123456789/2739/1/TG5463.pdf>

Josué, C. M. (06 de 01 de 2016). *UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL, REPOSITORIO NACIONAL DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA*. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/9185/1/TESIS%20CARLOS%20JOSU%C3%89%20CA%C3%91ARTE%20MIRANDA.pdf>

Journal, E. R. (2017). GOLD Executive Summary. *European Reespiratory Journal* , 50-62.

Katixita. (19 de 05 de 2008). *paradigma conductual*. Obtenido de <http://katixita-conductismo.blogspot.com/>

kill. (2013). Market . *Children's Writer's & Illustrator's* , 293.

Kuhn, K. W. (25 de 02 de 2017). *Forma y Simetría - K.L. Wolf & D. Kuhn - ARQUITECTURA PURA*. Obtenido de ARQUITECTURA y SOFTWARE PARA DISEÑADORES PROFESIONALES: www.arquitecturapura.com › Libros

Lujan, A. (. (18 de 08 de 2015). *Zoo lujan (identidad visual & Fotografía | Domestika*. Obtenido de Zoo lujan (identidad visual & Fotografía | Domestika: <https://www.domestika.org/es/projects/311721-zoo-lujan-identidad-visual-fotografia>

M, M. J. (26 de 01 de 2015). *Milton Javier Tovar M. | LinkedIn*. Obtenido de <https://co.linkedin.com/in/milton-javier-tovar-m-b533b614>

Massimino, L. (30 de 05 de 2010). *markeing diseño Nc*. Obtenido de [ht//www.lauramassimino.com/proyectos/webquest/1-2-teoria-constructivista-del-aprendizaje](http://www.lauramassimino.com/proyectos/webquest/1-2-teoria-constructivista-del-aprendizaje)

MIRANDA, A. A. (2016). *DISEÑO Y ELABORACIÓN DE UN RECURSO MULTIMEDIA*. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/13967/1/TESIS%20TERMINADA.pdf>

Miranda, C. C. (06 de 01 de 2016). *universidad de guayaquil*. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/9185/1/TESIS%20CARLOS%20JOSU%C3%89%20CA%C3%91ARTE%20MIRANDA.pdf>

Monjarrez, J. (s.f.). *Universidad de Londres* . Obtenido de <https://norelkisriera.files.wordpress.com/2013/01/infografia-universidad-de-londres.pdf>

Neuner. (28 de 05 de 2010). *WIKIPEDIA*. Obtenido de <https://es.wikipedia.org/wiki/Ense%C3%B1anza>

Rivera, C. F. (22 de 08 de 2013). UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DEL ECUADOR. guayaquil, Ecuador. Obtenido de PROYECTO DE APLICACIÓN DE LA TECNOLOGÍA DE REALIDAD.

Rojas., A. (18 de 08 de 2014). *El arte digital Adobe Illustrator*. Obtenido de ADOBE ILLUSTRATOR by Andrea Rojas on Prezi: <https://prezi.com/o872aimnl6nb/adobe-illustrator/>

Samper, M. d. (09 de 03 de 2016). *modelos pedagogicos* . Obtenido de <http://modelospedagogicos.webnode.com.co/>

Sánchez, E. M.-S. (05 de 03 de 2016). *Andrés Patricio Sarango Salvay.pdf - Repositorio Universidad ..* Obtenido de Andrés Patricio Sarango Salvay.pdf - Repositorio Universidad ...: <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/.../Andrés%20Patricio%20Sarango%20Salvay.p>

Siemens, G. (15 de 05 de 2015). *Buy Adobe Illustrator CS5 - Success*. Obtenido de Buy Adobe Illustrator CS5 - Success: www.successbc.ca/eng/buy-Adobe-Illustrator-CS5

Soria Cruz, E. (junio de 2010). pág. 13.

SORIA CRUZ, E. (junio de 2010). pág. 13.

SORIA CRUZ, E. (junio de 2015). Obtenido de <http://eduardosoria1.blogspot.com/p/definicion-de-adobe-ilustrador.html>

Ucha, F. (21 de 05 de 2009). *deficicion A B C*. Obtenido de DEFINICION : <https://www.definicionabc.com/general/aprendizaje.php>

Ulloa, L. C. (12 de 03 de 2009). "DISEÑO CURRICULAR DE LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO. Cañar, Azuay, Ecuador.

UNESCO. (2013). Situación Educativa de América Latina y el Caribe: garantizando la Educación de Calidad para Todos. *Situación de América Latina y el Caribe* , 13, 211.

Vela, T. D. (26 de 04 de 2010). *Odiseo* . Obtenido de Importancia del proceso de aprendizaje y sus implicaciones en la educación del siglo XXI: <http://www.odiseo.com.mx/bitacora-educativa/importancia-proceso-aprendizaje-sus-implicaciones-educacion-siglo-xxi>

Villena, R. M. (30 de 06 de 2017). *Ecured*. Obtenido de <https://www.ecured.cu/Ense%C3%B1anza>

Zangara, A. (2008). *tecnologia informatica aplicada a la educacion . revista de la escuela de lenguas puertas abiertas* .

Zubiría, M. (. (2012). *Usos y apropiación de la tecnología en los colegios ... - Red Académica*. Obtenido de Usos y apropiación de la tecnología en los colegios ... - Red Académica: www.redacademica.edu.co/.../Usos_Y_Apropiacion_De_La_Tecnologia_En_Los_Coleg..

ANEXOS

Evaluación unidad #1

Para ingresar un círculo a que herramienta utilizo

La herramienta elipse

Marque con una X cuál es la herramienta que se utiliza para calcar

Pluma

Lápiz X

Subraye cuanto es el porcentaje mínimo para poder calcar

10

25

15

Indique los pasos correcto aumentar el grosor de contorno de una figura

Seleccionamos la barra de herramientas

Damos clic en y creamos un rectángulo

Lo dibujamos presionando el mouse el rectángulo en forma vertical.

Damos clic en la parte superior en donde hay una línea y dice básico.

Elegiremos el grosor o tipo de contorno de la figura

Ingrese que opción selecciona para agrupar los elementos

Nos dirigimos a la pestaña objeto

Pulsamos agrupar y puedo coger la imagen completa sin que se desarme mi objeto

Evaluación unidad # 2

Diga donde seleccionamos para obtener los dos círculos

Seleccionamos la herramienta elipse

Seccionamoscírculos

Conteste V o F

Para el tallo crearemos un rectángulo largo y delgado ()

Para el tallo creamos un circulo ()

Indique en deformación que opciónseleccionamos

Seleccionamos la opción vertical

Los 5 primeros pasos como realizamos deformación de objeto

Seleccione la herramienta Distorsión

Para distorsionar respecto al centro del objeto,

Arrástrelo a cualquier punto de la ventana del documento.

Para distorsionar respecto a un punto de referencia distinto

Haga clic en otro lugar de la ventana del documento para mover el punto de referencia

Realizar un pequeño ejercicio como colocar un objeto en forma de arco e indique sus pasos

Primero colocamos cualquier objeto en este caso pondré una estrella

Voy a la barra de herramientas y elijo objeto estrella

La seleccionamos con la herramienta de selección

Nos dirigimos a la pestaña efecto deformación

Elegimos la opción arco

Saldrá un cuadro y elegimos 75% que es la posición para arquera el objeto

Presionamos ok y listo

Evaluación de la unidad # 3

Al realizar un dibujo ejemplo (oruga) que para las antenas que herramienta utilizamos

- Pluma
- Lápiz
- Pincel

Escriba los 5 pasos para hacer un objeto simple un objeto 3d

Damos clic en el panel de herramienta

Seleccionamos forma

Realizamos un objeto cualquiera, en este caso como vemos en la imagen

Damos clic en la herramienta de selección

Damos clic y seleccionamos el objeto

Para que el objeto se convierta en 3d que opciónseleccionamos

Seleccionamos rotar.

Vemos como ejemplo un cubo, para luego darle forma 3D

Cuantos círculos ingresamos para hacer el escudo del capitán América

Para ello utilizaremos 4 elipses y una estrella

Como se recomienda trabajar para poder terminar de colorear el respectivo dibujo creado en adobe Illustrator

Para poder pintar se trabajaría pos capas para poder colorear

Evaluación de la unidad # 4

Indique lo correcto

Que herramienta creamos la letra en adobe illustrator

La herramienta pluma

La herramienta lápiz

Seleccione los 4 primeros pasos correcto para crear un logo en Adobe Illustrator

- Seleccionamos la barra de herramienta
- Elegimos la herramienta pluma
- Elegimos la herramienta rectángulo
- Elegimos dos cuadro uno grande y otro pequeño
- Seleccionamos Horizontal y vertical

Cuáles son los herramientas que utilizamos para realizar el logo de Adidas

La herramienta texto y la herramienta pluma

Realice los 3 primeros pasos para crear el logo de Diners club

- Bueno para este caso deberíamos crear dos elipse presionando shift para q salga perfectos
- Clic en la herramienta pluma para detalles
- Se hacen dos círculos uno un poco más pequeño q el otro y le ponemos más grande azul y al otro blanco

Explique a que herramienta ingreso para agrupar objeto

- a la pestaña objeto y pulsando agrupar



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

INSTITUTO DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE COMPUTACIÓN



CUESTIONARIOS

DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES

Encuesta dirigida a **estudiantes** sobre “Adobe Illustrator y su incidencia en el aprendizaje a los estudiantes del tercer año de bachillerato en el área informática de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno en el periodo 2017”

Nombre del encuestador: Laura Camposano Vargas

N.- de cedula: 120557967-3

Nivel de instrucción: Egresada de la carrera de Computación

Perfil del encuestado

Edad:

Sexo: hombre mujer



Objetivo: Determinar las formas del uso Adobe Illustrator y su incidencia en el rendimiento académico del tercer año de bachillerato en el área informática de la unidad educativa Emigdio Esparza Moreno, Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos, del periodo lectivo 2017.

Instrucción: El cuestionario dura de 10 minutos a 15 minutos aproximadamente, deben seleccionar una alternativa en cada una de las preguntas.

4. ¿Cuenta la institución educativa con equipos tecnológicos que permitan hacer uso de aplicaciones informáticas suficiente para el proceso de enseñanza de aprendizaje

respuesta		
Si		
No		

5. **¿Utilizan los docentes aplicaciones informáticas en el proceso de enseñanza aprendizaje**

respuesta		
Si		
No		
A veces		
nunca		

6. **Considera de gran importancia la aplicación Adobe Illustrator**

respuesta		
Si		
No		
A veces		
nunca		

7. **¿Considera usted que la aplicación Adobe Illustrator facilitara su proceso de aprendizaje**

respuesta		
Si		
No		
A veces		
nunca		

8. **¿El docente utiliza el acceso más sencillo al momento usar las herramientas graficas ayuda a la creación y manipulación de la aplicación Adobe Illustrator**

respuesta		
Si		
No		
A veces		
nunca		



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
ULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE
COMPUTACIÓN



DIRIGIDO A LOS DOCENTES

Encuesta dirigida a **docentes** sobre “Adobe Illustrator y su incidencia en el aprendizaje a los estudiantes del tercer año de bachillerato en el área informática de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno en el periodo 2017”

Nombre del encuestador: Laura Camposano Vargas

N.- de cedula: 120557967-3

Nivel de instrucción: Egresada de la carrera de Computación

Perfil del encuestado

Edad:

Sexo: hombre

mujer

Objetivo: Determinar las formas del uso Adobe Illustrator y su incidencia en el rendimiento académico del tercer año de bachillerato en el área informática de la unidad educativa Emigdio Esparza Moreno, Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos, del periodo lectivo 2017.

Instrucción: El cuestionario dura de 10 minutos a 15 minutos aproximadamente, deben seleccionar una alternativa en cada una de las preguntas.

1. ¿Cuenta la institución educativa con equipos tecnológicos que permitan hacer uso de aplicaciones informáticas suficiente para el proceso de enseñanza de aprendizaje

respuesta		
Si		
No		

5. **¿Cree usted que la aplicación de Adobe Illustrator, es primordial para mejorar la calidad de enseñanza aprendizaje**

respuesta		
Si		
No		
A veces		
Nunca		

6. **¿Utiliza usted la aplicación de Adobe Illustrator como herramienta de aprendizaje en los estudiantes**

respuesta		
Si		
No		
A veces		

7. **¿Según su experiencia como docente cree que el uso de la Aplicación de Adobe Illustrator desarrolla la capacidad creativa de los estudiantes**

respuesta		
Si		
No		
A veces		

8. **¿Usted como docente utiliza técnica y métodos para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje de sus estudiantes**

respuesta		
Si		
No		
A veces		

Realizando la encuesta en la Unidad Educativa Emigdio esparza Moreno Duarte a los estudiantes del tercer año de bachillertao en el area de informatica



La Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno



Ingresando a la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno



Realizando la encuesta a los estudiantes del tercer año en el área de informática



Realizando la encuesta a los estudiantes del tercer año en el área de informática



Realizando la encuesta a los docentes del tercer año en el área de informática



Realizando la encuesta a los docentes del tercer año en el área de informática





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



**INFORME MENSUAL DE ACTIVIDADES DE LA TUTORA DEL PROYECTO
DE INVESTIGACIÓN.**

Babahoyo,

Ing. Dinora Carpio Vera

**DIRECTORA DEL CENTRO DE INVESTIGACION Y TRANSFERENCIA DE
TECNOLOGIA**

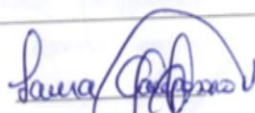
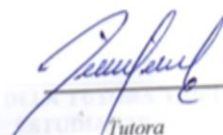
En su despacho.-

En mi calidad de Tutor del proyecto de Investigación, de la Estudiante, CAMPOSANO VARGAS CAROLINA LAURA, de la Carrera de Computación, de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación – UTB; cuyo tema propuesto es: **ADOBE ILLUSTRATOR Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE A LOS ESTUDIANTES DEL TERCER AÑO DE BACHILLERATO EN EL ÁREA INFORMÁTICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA EMIGDIO ESPARZA MORENO, CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA DE LOS RÍOS, DEL PERIODO LECTIVO 2017**”.Hago llegar a usted el informe de actividades tutoriales cumplidas con el estudiante una vez concluido el trabajo de grado.



DATOS DEL ESTUDIANTE	
Cedula	1205579673
Domicilio	Babahoyo, Roldós y cuarta peatonal
Teléfono	0996314051
Correo Electrónico	La.karo.camp@gmail.com
Dirección domiciliaria	Roldós 4ta. Peatonal
DATOS ACADEMICOS	
Carrera estudiante	Licenciatura en Computación
Fecha de Ingreso	Abril 2006
Fecha de culminación	Febrero del 2015
Título del Trabajo	ADOBE ILLUSTRATOR Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE A LOS ESTUDIANTES DEL TERCER AÑO DE BACHILLERATO EN EL ÁREA INFORMÁTICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA EMIGDIO ESPARZA MORENO, CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA DE LOS RÍOS, DEL PERIODO LECTIVO 2017.
Título a obtener	Licenciatura en Computación
Líneas de Investigación	Educación y Desarrollo Social
Apellido y Nombre tutor	MSc. Dinora Alexandra Carpio Vera
Relación de dependencia del docente con la UTB	Docente contratada
Perfil Profesional del Docente	ING en Sistema
Fecha de certificación del trabajo de grado	

1. INFORME DE ACTIVIDADES.


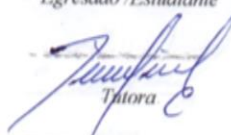
Fecha: mayo/2017 Días: 22-24-26

TEMAS DESARROLLADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DELA TUTORA Y DELA ESTUDIANTE
<p>Sesión N°1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Revisión del capítulo 3 • Resultado de la investigación • Se analizó el resultado de la investigación 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se revisó y analizo el porcentaje de estudiante y docente 2. Se hizo una investigación preliminar de la población 3. Se formuló un cuadro para ingresar el porcentaje de tanto docente como estudiante 	 Egresado /Estudiante  Tutora

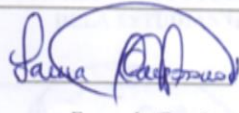
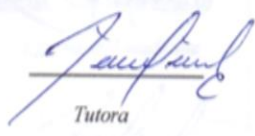
Fecha: junio /2017 Días: 29-31-5

TEMAS DESARROLLADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DELA TUTORA Y DELA ESTUDIANTE
<p>Sesión N°2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Revisión de las preguntas • Análisis de la interpretación 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Con la ayuda de un listado de verbos se hicieron varios borradores de objetivos, hasta definir el objetivo general y los objetivos. 	 Egresado /Estudiante  Tutora

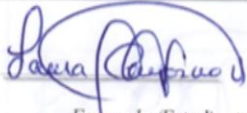

Fecha: junio/2017 Días: 7-9-

TEMAS DESARROLLADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DELA TUTORA Y DELA ESTUDIANTE
<p>Sesión N°3</p> <ul style="list-style-type: none"> Análisis de las respuesta de las encuesta Aplicación de los gráficos estadísticos 	<p>1. Se describió las conclusiones y recomendaciones de la investigación.</p>	 Egresado /Estudiante  Tutora


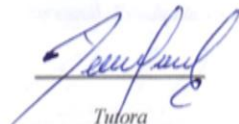
Fecha: junio/2017 Días: 12-14-

TEMAS DESARROLLADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DELA TUTORA Y DELA ESTUDIANTE
<p>Sesión N°4</p> <ul style="list-style-type: none"> Aplicación de las Normas APA a considerar en el estilo del documento, para citas textuales, para frases y referencias bibliográficas. Marco teórico. Información bibliográficas y del internet. 	<p>2. Se realizaron los ejercicios de citar texto y registrar bibliografía.</p> <p>3. Se desarrollaron ejercicios en Microsoft Word en la opción referencias bibliográficas.</p>	 Egresado /Estudiante  Tutora



Fecha: junio/2017 Días: 16-19-21-

TEMAS DESARROLLADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DELA TUTORA Y DELA ESTUDIANTE
<p>Sesión N°5</p> <ul style="list-style-type: none"> Desarrollo del capítulo IV Propuesta de la aplicación y resultados. Alternativa obtenida 	<ul style="list-style-type: none"> Explicación de la propuesta Se realizó la el alcance alternativa Se buscó el fundamento de la alternativa obtenida 	 Egresado /Estudiante  Tutora

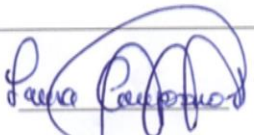

Fecha: ~~Junio~~ 2017 Días: 28-30-3

TEMAS DESARROLLADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DELA TUTORA Y DELA ESTUDIANTE
<p>Sesión N°6</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aspectos básicos de la alternativa. • Antecedentes 	<ul style="list-style-type: none"> • Se explicó cómo aplicar los aspectos básicos de la alternativa sobre mi propuesta • Como realizo los antecedentes que tiene ver sobre mi propuesta 	 Egresado /Estudiante  Tutora



Fecha: julio/2017 Días: 5-7-10

TEMAS DESARROLLADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DELA TUTORA Y DELA ESTUDIANTE
<p>Sesión N°7</p> <ul style="list-style-type: none"> • Análisis de la justificación • Objetivos específicos y generales • Revisión de mi propuesta • Explicación como debe de estar formulada mi propuesta. 	<ul style="list-style-type: none"> • Como realizar mi justificación • Objetivos relacionados con mi propuesta • Se identificaron toda la información que debo realizar a mi propuesta 	 Egresado /Estudiante  Tutora

Fecha: julio/2017 Días: 17-19-21

TEMAS DESARROLLADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DELA TUTORA Y DELA ESTUDIANTE
<p>Sesión N°8</p> <ul style="list-style-type: none"> • .Cronograma de actividades para aplicarse en la investigación. • Revisión del informa final • Revisión del urkund 	<ul style="list-style-type: none"> • Se identificaron todas las actividades desarrolladas y a desarrollarse en la investigación y se determinaron las fechas límite para ejecutarlas. • Se revisó minuciosamente el proyecto para detectar errores. 	 Egresado /Estudiante  Tutora

Fecha: julio/2017 Días: 19-21-23

TEMAS DESARROLLADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DELA TUTORA Y DELA ESTUDIANTE
<p>Sesión N°9</p> <ul style="list-style-type: none">• Desarrollo de la propuesta• Revisión de las citas• Revisión del Urkund	<ul style="list-style-type: none">• Revisión de la propuesta y su respectiva actividades que se va realizar en la propuesta• Se revisó cada texto que lleve su citas correctas en el informe final	 Egresado /Estudiante  Tutora

1.1 **Recomendaciones:** Seguir avanzando las Conclusiones y Recomendaciones

1.2 **Fecha de las asesorías:** Los Martes y jueves de los meses Julio, Agosto, Septiembre Octubre del 2015.

2. DATOS DEL DIRECTOR DE TESIS

5.1 **Nombres:** Dinora **Apellidos:** Carpio Vera.

5.2 **Título Académico:**Msc. En Educación Informática

5.3 **Relación de dependencia de la U.T.B:** Profesor Titular

5.4 **N° Cedula:** 1204009177

N° de Teléfono: 0999471966

E-mail:gvera@utb.edu.ec

5.5 **Domicilio:** Juan X Marcos entre Roldós y Nueve Noviembre.


Ing. Dinora Carpio VeraMSc.
TUTORA

