

ARTÍCULO CIENTÍFICO

TITULO

DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO, PARA LA ENSEÑANZA DE LAS PROYECCIONES ORTOGONALES EN EL ÁREA DE DIBUJO TÉCNICO, PARA LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICO INDUSTRIAL DE SABANALARGA, ATLÁNTICO, UTILIZANDO LA HERRAMIENTA FLASH 8

AUTORES

YOVANIS RAFAEL FRITZ MERCADO
HENRY NICOLAS MANOTAS SALAZAR
ROSMIRA LUZ QUIROZ MERCADO

PALABRAS CLAVES

- Evaluación
- Aplicativo Multimedia
- Flash
- Didáctica
- Dibujo técnico
- Diseño Ortogonal

INSTITUCIÓN

Institución Educativa Técnico Industrial De Sabanalarga, Atlántico

RESUMEN

El presente proyecto realizado en la Institución Educativa Técnico Industrial De Sabanalarga, Atlántico, está orientado al diseño e implementación de un aplicativo Multimedia, utilizando la herramienta flash, para el fortalecimiento de la enseñanza de las proyecciones ortogonales en el dibujo técnico.

El vocabulario incluido en este aplicativo multimedia que hace referencia al dibujo, las vistas y las proyecciones, contiene imágenes, escritura y evaluaciones, haciendo de esta actividad un ejercicio dinámico, interactivo y de fácil ejecución, de igual forma, este aprendizaje es progresivo y significativo dado que desarrolla las competencias necesarias que serán evaluadas a través de diferentes actividades.

ABSTRACT

The present project carried out in the Institution Educational Industrial Technician Of Sabanalarga, Atlantic, it is guided to the design and implementation of an aplicativo Multimedia, using the tool flash, for the invigoration of the teaching of the projections ortogonales in the technical drawing.

The vocabulary included in this aplicativo multimedia that makes reference to the drawing, the views and the projections, contains images, it notarizes and evaluations, making of this activity a dynamic, interactive exercise and of easy execution, of equal it forms, this learning is progressive and significant since it

develops the necessary competitions that will be evaluated through different activities.

KEY WORDS

- Evaluation
- Aplicativo Multimedia
- Flash
- Didactics
- I draw technician
- I design Ortogonal

INTRODUCCIÓN

Durante el desarrollo del diseño y la creación de un dibujo técnico, se estudian diferentes métodos para la creación de este, en forma aproximada, de vistas, trazos lineales, sistemas de medidas, lectura de planos, uso de reglas y escuadras, ángulos y rectas, el uso del compas, todo esto tiene como finalidad lograr entender lo que significa el dibujo técnico. El desarrollo de estos temas demanda a los alumnos el aprendizaje de una gran cantidad de contenidos compuestos de métodos y formas. Esto hace que frecuentemente los alumnos realicen este tipo de trabajo sin efectuar un análisis detallado de cada método, según la situación problemática abordada y los resultados obtenidos. Este análisis es de gran importancia para facilitar la comprensión y permitir un aprendizaje significativo, en beneficio del uso de estas temáticas en aplicaciones futuras.

Con el diseño e implementación del presente recurso informático se pretende fortalecer los siguientes aspectos:

- Motivación de los estudiantes hacia el manejo de la informática.
- Acercamiento de los demás maestros a utilizar el computador como herramienta didáctica.
- Socialización de los docentes capacitados con los demás en relación a la informática.
- Facilidad de acceso a la informática por parte de los estudiantes.
- Facilita en los estudiantes el aprendizaje por medio del juego.

RESULTADOS Y LOGROS

Con la realización del presente estudio se logra el diseño e implementación de un aplicativo web que contribuye a mejorar la enseñanza de las proyecciones ortogonales en el dibujo técnico en los estudiantes del grado 8º.

Los objetivos trazados para este propósito se llevaron a cabo satisfactoriamente puesto que la información obtenida por la encuesta aplicada a la población objeto de estudio se logro determinar los requerimientos de la comunidad educativa como también los recursos informáticos con los que se cuenta en la actualidad.

Los docentes que realizamos este proyecto, nos hemos fortalecido en el conocimiento, manejo y aplicación de diferentes herramientas informáticas.

Dotar a la Institución Educativa Técnico Industrial De Sabanalarga, Atlántico con un recurso edumático para la enseñanza de las proyecciones ortogonales para el diseño del dibujo técnico.

CONCLUSIONES

El proceso educativo actual, requiere del diseño e implementación de nuevas estrategias pedagógicas, como son los recursos informáticos para fortalecer los niveles de enseñanza-aprendizaje en una asignatura como lo es el dibujo técnico

La implementación de este aplicativo Multimedia, está orientado a estimular en los estudiantes el desarrollo de habilidades y destrezas cognitivas mediante la enseñanza y aprendizaje del dibujo técnico y las proyecciones ortogonales

El educador debe afianzar sus conocimientos a través de la actualización sobre los avances tecnológicos - informáticos y apropiarse de estos recursos facilitando su quehacer educativo.

Las instituciones deben promover y facilitar el intercambio de recursos didácticos y nuevas estrategias pedagógicas entre sí.

REFERENCIAS

Para el desarrollo del proyecto fueron consultadas las siguientes fuentes:

- ARTE DE APROVECHAR EN ARQUITECTURA. Ernest Neufert. folleto dnrs.
- DIBUJO BÁSICO: Editorial pueblo y educación, La Habana, 1976.
- Criterios básicos para la presentación del trabajo de grado (cartilla- Fundación Universitaria del Área Andina)
- Internet
- http://es.wikipedia.org/wiki/Proyecci%C3%B3n_ortogonal
- Asesores (universidad del área andina)
- <http://www.dibujotecnico.com/Mapaweb.php>