



UNIVERSIDAD  
UNIANDES

UNIVERSIDAD REGIONAL AUTÓNOMA DE LOS ANDES – UNIANDES  
DIRECCIÓN DE INVESTIGACIÓN  
PRESENTACIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN Y/O DESARROLLO

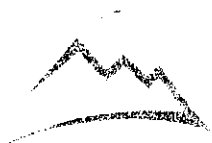
1	IDENTIFICACIÓN DEL PROYECTO					
1.	NOMBRE DEL PROYECTO:					
1.	Software educativo para la divulgación del patrimonio histórico de la cultura Milagro-Quevedo					
1.	PROBLEMA A RESOLVER:					
2	¿Cómo mejorar el proceso de aprendizaje y difusión de la cultura Milagro Quevedo en la comunidad local e internacional?					
1.	LINEA DE INVESTIGACIÓN:					
3	Desarrollo de Software Libre					
1.	EXTENSION	1.5	FACULTAD	1.6	CARRERA	
4	UNIANDES					
	Quevedo		Sistemas Mercantiles		Sistemas	
2.	DATOS DEL JEFE DEL PROYECTO					
2.	NOMBRE: Lic. Luis Albarracín Z.					
1						
2.	DIRECCIÓN DOMICILIO:					
2	La Mana.- Av. 19 de mayo y Benjamín Sarabia					
2.	NÚMEROS TELEFÓNICO:	DOMICILIO: 032688087		CELULAR: 0991085521		
3	COS:	OTRO TRABAJO: 052780247		OTRO:		
2.	DIRECCIÓN	1.	2.			
4	ELECTRÓNICA:					
	HA DIRIGIDO OTROS PROYECTOS:				NO	SI X



2. 5	NOMBRE DE PROYECTOS TERMINADOS				
	Sistema biométrico basado en plataformas abiertas de control de acceso vehicular al campus Uniandes Quevedo				
	NOMBRE DE PROYECTOS EN EJECUCIÓN				
3	COSTOS Y FINANCIAMIENTO				
	Auto financiamiento				
3. 1	COSTO TOTAL (USD):				
	Nueve mil ochocientos sesenta y tres (\$ 9863)				
3. 2	FINANCIAMIENTO:	UNIAND ES:	OTRAS FUENTES:	OTRAS FUENTE S:	NOMBRES DE OTRAS FUENTES
		USD:	USD	USD	
		\$9683,00			
		%	%	%	
		100%			



4	<p><b>RESUMEN DEL PROYECTO (MÁXIMO 250 PALABRAS)</b> Describir en un solo texto en qué consiste el proyecto.</p> <p>El presente proyecto constituirá una herramienta educacional que posibilitará identificar y valorar los recursos de la cultura Milagro-Quevedo.</p> <p>El proyecto contribuirá a formar una fuente de conocimiento para los estudiantes de todos los niveles de educación de la provincia de Los Ríos.</p> <p>Sigue principios básicos de la reingeniería didáctica e inteligencias múltiples, acerca al estudiante al aprendizaje por descubrimiento al aplicar conocimientos propios de competencias específicas de su perfil estudiantil, desarrolla su capacidad analítica y le permite elaborar montajes interactivos a partir de objetos patrimoniales presentes en el museo de UNIANDÉS.</p> <p>Así mismo, el procedimiento debe permitir interactuar con sus compañeros del grupo estudiantes y profesores de otras áreas, fomentando el trabajo interdisciplinario, y otros valores en el contexto axiológico que permiten la formación integral de los futuros profesionales.</p> <p>Entre los principales resultados que se esperan obtener durante la implementación de la experiencia se tienen: desarrollo de competencias; aprendizaje significativo en cultura regional, tratamiento y conservación del patrimonio histórico.</p> <p>La novedad del tema estriba en que se ofrece a la comunidad estudiantil y a la sociedad en general, un programa que interactúa con el usuario</p> <p>La realización del proyecto parte de la investigación de campo con la recopilación de la información histórica de la Cultura Milagro-Quevedo, para luego analizar y diseñar el software mediante el uso de la adecuada metodología de la ingeniería de software y la selección, aplicación de las herramientas informáticas de tendencia libre para el desarrollo del software educativo didáctico para la difusión de la Cultura Milagro-Quevedo.</p> <p>El desarrollo del software educativo permite a los estudiantes y docentes investigadores mejorar sus habilidades y destrezas en el área informática y a la comunidad educativa de nuestro Cantón y el País ampliar los conocimientos de la Cultura Milagro-Quevedo, mediante una serie de juegos didácticos interactivos, siendo una estrategia didáctica efectiva logrando en los estudiantes el aprendizaje con independencia y autonomía.</p>
5	<b>OBJETIVOS DEL PROYECTO:</b>
5.1	<b>OBJETIVO GENERAL:</b> Implementar un software educativo que facilite la enseñanza-aprendizaje, la interacción y la difusión de la cultura Milagro Quevedo a través de lenguajes de código abierto.



5. 2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS:	<p>1. Elaborar el marco teórico que fundamente la utilización de software en el proceso de aprendizaje en los diferentes niveles de educación.</p> <p>2. Definir la tecnología multimedia especialmente adecuada para propósitos comunicológicos o didácticos-masivos- y de las peculiaridades histórico-culturales de la cultura Milagro-Quevedo.</p> <p>3. Desarrollar el software educativo para el museo arqueológico de UNIANDÉS Quevedo</p> <p>4. Validar el software en instituciones educativas</p>
6	ANTECEDENTES Y JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO	<p>1. Importancia científica, tecnológica, educativa, cultural, social.</p> <p>Con el desarrollo de un software interactivo que integra la información del patrimonio histórico cultural y natural de Quevedo con las nuevas tecnologías informáticas generarán alternativas de enseñanza y difusión de la cultura a las instituciones educativas y a la colectividad en general.</p> <p>2. Relación con otros proyectos que se estén realizando o se hayan realizado en la unidad académica, en la UNIANDÉS, en la comunidad.</p> <p>Investigación histórico cultural de Quevedo</p> <p>3. Relación con otros proyectos que dirija o haya dirigido o que haya participado como investigador.</p> <p>Ninguno</p> <p>4. Impacto en la docencia</p> <p>El desarrollo de un software interactivo facilita la enseñanza y difusión de la cultura en las instituciones educativas, contribuye a crear un sistema que integre la información del patrimonio histórico cultural y natural de Quevedo con las tecnologías informáticas, logrando cambios de actitud y aptitud en profesores, estudiantes y sociedad en general en la apreciación y protección del patrimonio histórico.</p> <p>Estimular en el estudiante el gusto por el arte, la cultura de la región para conocerlas y valorarlas.</p>



		<p>5. Relación y Participación de programas de pregrado y postgrado.</p> <p>Se relaciona con las asignaturas vinculadas a la ingeniería de software, base de datos, programación, así como con temas vinculados a la historia local.</p> <p>6. Infraestructura con la que cuenta la unidad académica para la ejecución (laboratorios, oficinas, equipos, etc.)</p> <p>La UNIANDES Quevedo cuenta con un espacio físico adecuado para: oficinas de administración del proyecto, así como el equipamiento informático para procesamiento y almacenamiento de información producto del proyecto.</p> <p>Además se cuenta con la infraestructura física (un museo arqueológico) y tecnológica para el desarrollo de la investigación.</p>
7	RESULTADOS ESPERADOS DEL PROYECTO	<p>1. Científicos y/o tecnológicos:</p> <p>Generar un software educativo para la interacción de la información del patrimonio histórico cultural y natural de la cultura Milagro-Quevedo, que posibilite el aprendizaje en los diferentes niveles de educación.</p> <p>2. Culturales</p> <p>Difusión interactiva de la información del patrimonio histórico, cultural y natural de Quevedo.</p> <p>3. Sociales</p> <p>Posibilita la divulgación de la cultura regional de forma didáctica mediante el juego y trabajo en equipo, lo que estimula la actividad grupal.</p> <p>Se contribuye a la preservación del patrimonio histórico de la región.</p>



		<p>4. Educativos</p> <p>Se facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje de la cultura Milagro-Quevedo a las instituciones educativas.</p> <p>Como material multimedia posibilita el aprendizaje autónomo y la construcción de conocimiento a través de múltiples interacciones, que permiten la síntesis de la teoría y la práctica.</p>
		<p>5. Formación de investigadores</p> <p>Se integran técnicas avanzadas de las tecnologías informáticas y de pedagogía en el proceso de investigación, a la par que se integran equipos multidisciplinares.</p>
		<p>6. Infraestructura de la unidad académica</p> <p>Laboratorio de informática y de ofimática requeridos para este tipo de investigación.</p>
8	IMPACTO AMBIENTAL	<p>Explicar si habrá o no algún impacto negativo (o positivo) en el medio ambiente y de haberlo cómo se pretende remediarlo.</p> <p>Incentivar la cultura de la protección a espacios arqueológicos y la conservación sostenible del patrimonio tangible e intangible histórico</p>
9	ORGANIZACION, RECURSOS POR ACTIVIDAD, CRONOGRAMA Y PRESUPUESTO (INCLUIR LAS MATRICES M1 Y M2 Y SI ES NECESARIO UN CRONOGRAMA MAS DETALLADO)	
10	ANEXO: HOJA DE VIDA DEL DIRECTOR DEL PROYECTO Y LOS ASOCIADOS EN LA QUE SE RESALTE LOS TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN HECHOS.	