

UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACION CARRERA DE EDUCACION PARVULARIA

Informe Final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la
obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación,
Mención: Educación Parvularia.

TEMA:

**“EL SOFTWARE EDUCATIVO PARA EL DESARROLLO DE LA
MEMORIA VISUAL EN LOS NIÑOS/AS DE 4-5 AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA “MARIANO NEGRETE” DEL CANTÓN
MACHACHI PROVINCIA DE PICHINCHA PERÍODO JUNIO A OCTUBRE
DE 2010.”**

AUTORA: Quilligana Rodríguez Esthela de las Mercedes

TUTORA: Mg. Paulina Alexandra Nieto Viteri

AMBATO – ECUADOR

2010

***APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE
GRADUACIÓN O TITULACIÓN***

CERTIFICA:

Yo, PAULINA ALEXANDRA NIETO VITERI, C.C. 170875008-6. En mi calidad de Tutora del Trabajo de Graduación sobre el Tema: **“EL SOFTWARE EDUCATIVO PARA EL DESARROLLO DE LA MEMORIA VISUAL EN LOS NIÑOS/AS DE 4-5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “MARIANO NEGRETE” DEL CANTÓN MACHACHI PROVINCIA DE PICHINCHA PERÍODO JUNIO A OCTUBRE DE 2010”**, desarrollado por la egresada: Esthela de las Mercedes Quilligana Rodríguez, considero que dicho informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

Ambato, 24 de Octubre de 2010.

Mg. Paulina Alexandra Nieto Viteri

TUTORA

TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, quien basado en la experiencia profesional, en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, he llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la Investigación. las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Esthela de las Mercedes Quilligana Rodríguez

C.C. 180408782-1

AUTORA

Aprobación del Tribunal de Grado

Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación

La Comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **“EL SOFTWARE EDUCATIVO PARA EL DESARROLLO DE LA MEMORIA VISUAL EN LOS NIÑOS/AS DE 4-5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “MARIANO NEGRETE” DEL CANTÓN MACHACHI PROVINCIA DE PICHINCHA PERÍODO JUNIO A OCTUBRE DE 2010”**, presentada por la Srta. ESTHELA DE LAS MERCEDES QUILLIGANA RODRÍGUEZ, egresada de la Carrera de Educación Parvularia de la promoción: 2009- 2010 una vez revisada la investigación, aprueba con la calificación de 9.5, en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

Por lo tanto se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

LA COMISIÓN

Ing. Blanco Rocío Cuji

Ing. Msc. Wilma Lorena Gavilánez

DEDICATORIA:

Dedico el presente proyecto de investigación a
DIOS, que me dio el don de la vida con
AMOR a mis padres que me apoyaron.
CON GRATITUD, a nuestra guía del
proyecto de Seminario la Mg. Paulina Nieto,
a quién le debo muchas horas de
amable dedicación y paciencia.
CON AFECTO, a mis compañeros,
cuya alegría han llenado mis días
de vida estudiantil en el seminario de graduación.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a la
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO,
y dejo mi testimonio de gratitud, para todos
aquellos que hicieron posible la culminación
de mi trabajo de investigación.

Mención especial merece la Mg. Paulina Nieto
que con amor, abnegación y paciencia
ha sabido dirigirme en mi trabajo.

INDICE GENERAL

A.- PRELIMINARES	PÁGINAS
Portada	i
Aprobación del tutor	ii
Autoría de la investigación	iii
Aprobación del Tribunal de Grado	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Índice general	vii
Índice de cuadros	xi
Índice de gráficos	xi
Resumen ejecutivo	xiii
B.- TEXTO: INTRODUCCIÓN	1

CAPÍTULO I

1.- EL PROBLEMA

1.1.- Tema	2
1.2.- Planteamiento del problema	
1.2.1.- Contextualización	2
1.2.2.- Análisis Crítico	4
1.2.3.-Prognosis	5
1.2.4.-Formulación del Problema	5
1.2.5.- Interrogantes de la Investigación	5

1.2.6.- Delimitaciones	6
1.3.- Justificación	6
1.4.- Objetivos	
1.4.1.- Objetivo General	7
1.4.2.- Objetivos Específicos	7

CAPITULO II

2.- MARCO TEORICO

2.1.- Antecedentes Investigativos	9
2.2.- Fundamentaciones	
2.2.1.- Fundamentación Filosófica	10
2.2.1.1.-Fundamentación Ontológica	10
2.2.1.2.- Fundamentación Epistemológica	10
2.2.1.3.- Fundamentación Sociológica	11
2.2.1.4.- Fundamentación Axiológica	11
2.2.1.5.- Fundamentación Psicopedagógica	11
2.3.- Fundamentación Legal	11
2.4.- Categorías Fundamentales	15
2.4.1.- Constelación: Variable Independiente	16
2.4.2.- Constelación: Variable Dependiente	17
2.5.- Hipótesis	31
2.6.- Señalamiento de Variables	32

CAPÍTULO III

3.- METODOLOGÍA

3.1.-Enfoque de la Investigación	33
3.2.- Modalidad básica de la Investigación	33
3.3.- Tipo de Investigación	34
3.4.-Población y Muestra	34
3.5.- Operacionalización de Variables	35
3.6.- Técnicas e instrumentos de recolección de datos	38
3.7.- Validez y confiabilidad de los Instrumentos	38
3.8.- Recolección de información	38
3.9.- Plan de recolección de la Información	39

CAPÍTULO IV

4.- ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Análisis e Interpretación de los resultados	41
4.1.- Verificación de hipótesis	52

CAPÍTULO V

5.- CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1.- Conclusiones	58
5.2.- Recomendaciones	59

CAPÍTULO VI

6.- PROPUESTA

6.1.- Datos informativos	60
6.2.- Antecedentes de la Propuesta	61
6.3.- Justificación	61
6.4.- Objetivos	
6.4.1.- Objetivo General	62
6.4.2.- Objetivos Específicos	62
6.5.- Análisis de factibilidad	63
6.6.- Fundamentaciones	
6.6.1.- Fundamentación Legal	63
6.6.2.- Fundamentación Teórica	63
6.7.-Modelo Operativo	70
6.8.- Administración de la Propuesta	71
6.8.1.- Recursos Institucionales	71
6.8.2.- Recursos Humanos	71
6.8.3.- Recursos Materiales	71
6.8.4.- Recursos Financieros	71
6.9.- Cronograma de Actividades de la Propuesta	72
6.10.- Previsión de evaluación	72

C.- MATERIALES DE REFERENCIA

Bibliografía	73
Linkografía	74

ANEXOS

Anexo 1: Encuesta a docentes	76
Anexo 2: Test de Funciones Básicas	78
Anexo 3: Prueba de Funciones Básicas	87
Anexo 4: En el laboratorio los niños/as de 4-5 años	97
Anexo 5: Software Educativo “MIS PRIMEROS PASOS CON PIPO”	99

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1 Población Muestra	34
Cuadro N° 2 Variable Independiente	36
Cuadro N° 3 Variable Dependiente	37
Cuadro N° 4 Recolección de datos	39
Cuadro N° 5 Utilización del computador	41
Cuadro N° 6 El Computador en el proceso enseñanza- aprendizaje	42
Cuadro N° 7 Fácil discriminación en los niños/as	43
Cuadro N° 8 Estímulos Visuales	44
Cuadro N° 9 Los niños aprenden cuando miran	47
Cuadro N° 10 El software educativo es motivador	46
Cuadro N° 11 Aplicar un software educativo	47

Cuadro N° 12 Capacitación sobre la utilización del software	48
Cuadro N° 13 Test de funciones básicas paralelo “A”	49
Cuadro N° 14 Test de funciones básicas paralelo “B”	51
Cuadro N° 15 Frecuencias Observadas	55
Cuadro N° 16 Frecuencias Esperadas	56
Cuadro N° 17 Chi Cuadrado	57
Cuadro N° 18 Modelo Operativo	70
Cuadro N° 19 Presupuesto de la propuesta	71
Cuadro N° 20 Cronograma de actividades de la propuesta	72
Cuadro N° 21 Previsión de la evaluación	72

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1 Árbol de Problemas	4
Gráfico N° 2 Red de Inclusiones	15
Gráfico N° 3 Constelación V. Independiente	16
Gráfico N° 4 Constelación V. Dependiente	17
Gráfico N° 5 Utilización del computador	41
Gráfico N° 6 El computador en el proceso de enseñanza- aprendizaje	42
Gráfico N° 7 Fácil discriminación en los niños/as	43
Gráfico N° 8 Estímulos Visuales	44
Gráfico N° 9 Los niños aprenden cuando miran	45
Gráfico N° 10 El software educativo es motivador	46
Gráfico N° 11 Aplicar un software educativo	47
Gráfico N° 12 Capacitación sobre la utilización del software	48
Gráfico N° 13 Resultado del test paralelo “A”	50
Gráfico N° 14 Resultado del test paralelo “B”	52
Gráfico N° 15 Campana de Gaus	55

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA
EDUCACIÓN

RESUMEN EJECUTIVO

TEMA: “EL SOFTWARE EDUCATIVO PARA EL DESARROLLO DE LA MEMORIA VISUAL EN LOS NIÑOS/AS DE 4-5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “MARIANO NEGRETE” DEL CANTÓN MACHACHI PROVINCIA DE PICHINCHA PERÍODO JUNIO A OCTUBRE DE 2010.”

AUTORA: QUILLIGANA RODRÍGUEZ ESTHELA DE LAS MERCEDES

TUTORA: NIETO VITERI PAULINA ALEXANDRA

Resumen: La Institución Educativa “Mariano Negrete” del cantón Machachi para destacarse como una de las mejores instituciones del cantón necesita las actualizaciones educacionales para su excelente desempeño laboral con los niños/as en donde el personal docente del área preescolar puedan desarrollar las destrezas y habilidades con los software educativos que les permiten fortalecer en las diferentes áreas de las funciones básicas especialmente en la de memoria visual en la edad de 4-5 años de edad .

Se ha hecho un seguimiento de las causas y efectos que conlleva el poco interés en el desarrollo de la memoria visual a través del test aplicado a los niños/as, se pudo establecer el desconocimiento de nuevas metodologías que podrían aplicar en sus clases. Los docentes están de acuerdo en recibir una capacitación sobre los

beneficios de la utilización del software educativo para mejorar el desarrollo de la memoria visual de los niños /as de la institución.

INTRODUCCIÓN

El siguiente Proyecto de investigación contiene una serie de datos, informaciones que contribuirán a las Autoridades, Docentes y los Niños/as de la Institución Educativa “Mariano Negrete” del cantón Machachi provincia de Pichincha, de manera que el software educativo ayude en el desarrollo de la memoria visual.

A continuación se detalla el contenido general del presente proyecto desglosándole por capítulos:

EL CAPÍTULO I se detalla el planteamiento del problema, el análisis, la justificación y los objetivos para la investigación.

En EL CAPÍTULO II se despliegan los antecedentes investigativos y legales de la investigación, de igual manera tenemos la investigación teórica que fue recolectada en base al desarrollo de la memoria visual y el software educativo.

EL CAPÍTULO III se despliega la metodología de la investigación, describiendo la población de estudio y los instrumentos que fueron utilizados para la investigación.

En EL CAPÍTULO IV se detalla el análisis y la interpretación de resultados de las encuestas aplicadas a los Docentes y el Test de Funciones Básicas del Dr. Iván Espinoza Vega aplicado a los niños/as de la Institución.

EL CAPÍTULO V se presenta las conclusiones y recomendaciones.

EL CAPÍTULO VI se encuentra la propuesta para la solución del problema planteado.

CAPÍTULO I

1.- EL PROBLEMA

1.1.- Tema

“EL SOFTWARE EDUCATIVO PARA EL DESARROLLO DE LA MEMORIA VISUAL EN LOS NIÑOS/AS DE 4-5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “MARIANO NEGRETE” DEL CANTÓN MACHACHI PROVINCIA DE PICHINCHA PERÍODO JUNIO A OCTUBRE DE 2010.”

1.2.- Planteamiento del Problema.

1.2.1.- Contextualización.

Haciendo un recorrido por la historia de la Tecnología Educativa constatamos que ha sufrido bastantes cambios a lo largo del tiempo, consecuencia de la evolución de nuestra sociedad (que vive una etapa de rápido desarrollo tecnológico) y de los cambios que se han producido en las ciencias que la fundamentan. Por ello, entre otros cambios, podemos destacar en base a la pagina encontrada en el internet <http://www.eliceo.com/consejos/usos-de-los-multimedia-en-la-educación.html> nos permite tener un claro: “ *enfoque instrumentalista, pasando por un enfoque sistémico de la enseñanza centrado en la solución de problemas, hasta un enfoque más centrado en el análisis y diseño de medios y recursos de enseñanza que no sólo habla de aplicación, sino también de reflexión y construcción del conocimiento*” El software educativo constituye una evidencia del impacto de la tecnología en la

educación pues es la más reciente herramienta didáctica útil para el estudiante y profesor convirtiéndose en una alternativa válida que ofrece al usuario un ambiente propicio para la construcción del conocimiento. Usar la informática como apoyo a procesos de aprendizaje es una inquietud que durante mucho tiempo viene siendo investigada.

El software educativo como apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje en nuestro país se ha implementado teniendo en cuenta los avances tecnológicos en este sentido, es decir, a medida que avanza la informatización de nuestra sociedad y por ende la implementación de recursos informáticos en nuestras escuelas se introducen en las mismas recursos informáticos beneficiando la calidad de las clases en nuestra aulas, es por eso que hoy en día se ha priorizado la sistematización de la Educación, direccionando el desarrollo de nuevas tecnologías que ayuden a elevar el nivel de aprendizaje, por medio del Ministerio de Educación del Ecuador que han realizado diferentes cambios en el Nivel Inicial “ *tomado en cuenta el fortalecimiento del desarrollo de las Funciones Básicas en todas las Áreas, por tal motivo se ha visto la necesidad de aplicar nuevos métodos de enseñanza-aprendizaje.*”

En Pichincha que tiene un elevado estándar de educación y con el fin de aportar a que este nivel prevalezca y supere cada desafío que la educación moderna propone desde el punto de vista científico, metodológico y psicológico la eficiencia de la enseñanza asistida por computadoras y el modo de utilizar las computadoras. El software educacional, tiene justamente respuesta a numerosos requerimientos específicos en términos del sistema educacional, demandas metodológicas y pedagógicas entre otras, buscar nuevos mecanismos que motiven al proceso de enseñanza- aprendizaje que sea por medio de un Software Educativo que permita el desarrollo de destrezas y habilidades dentro de las diferentes áreas de las funciones básicas.

La Institución Educativa “Mariano Negrete” que se encuentra ubicada en la calle Cristóbal Colón y Panzaleo, en el sector Urbano del Cantón Machachi, esta institución tiene una infraestructura nueva, acorde a cada nivel de educación, en el nivel Inicial se detalla la existencia de dos paralelos “A,B” de Pre kínder, (aproximado 35 alumnos en cada una) y tres paralelos “A,B,C” de Primeros de Básica (33 alumnos en uno), una docente y auxiliar en su respectivo paralelo, el laboratorio de computación está equipada con 30 máquinas disponibles para los estudiantes de la Institución del nivel preescolar (Anexo 4). Este entorno permite buscar soluciones inmediatas direccionadas a mejorar los niveles de desarrollo en la memoria visual por medio de diferente software educativos, que de esta manera ayuden sanear las dificultades de cada niño/a que pudiese presentar.

1.2.2.- Análisis crítico.

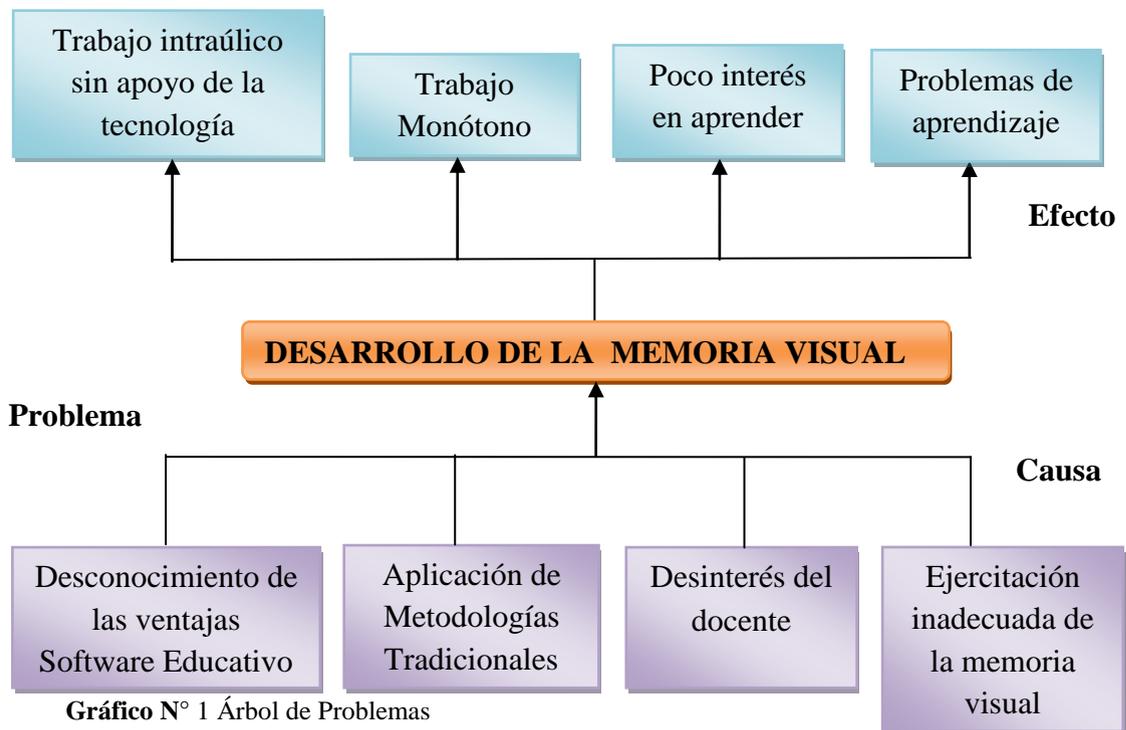


Gráfico N° 1 Árbol de Problemas

Elaborado por: Mercedes Quilligana.

El desconocimiento de las ventajas que proporcionan el Software Educativo influye directamente a la no aplicación en las clases impartidas por los docentes a

los niños/as, en el cual viene a formar parte de un trabajo monótono porque no le ha permitido estar constantemente actualizada pedagógicamente para tener una educación acorde con los cambios tecnológicos, educativos, con la finalidad de evitar diferentes problemas de aprendizaje.

1.2.3.- Prognosis.

Este problema influye a corto plazo en un infante que tendrá muchas dificultades con la falta de interés por aprender, además los niños al no desarrollar su memoria visual tendrá problemas en el desarrollo del proceso de retención, almacenamiento y recuperación de pequeñas informaciones, pues en la mayoría tiene que llevar apuntes, así como en su vida diaria va ser necesario y de mucha importancia.

Se considera que si no existe un cambio en el método tradicional que se está aplicando a los niños perderán interés para aprender, además se está desaprovechando los recursos informáticos existentes en la Institución Educativa “Mariano Negrete”.

Es por ello que es necesario buscar nuevas alternativas que permita que los estudiantes desarrollen esta función básica con gusto y que mejor que jugando con un software educativo existente y de mucha utilidad para los pequeños.

1.2.4.- Formulación del Problema.

¿Cómo influye el Software Educativo, para el desarrollo de la Memoria Visual de los niños/as de 4-5 años en la Institución Educativa “Mariano Negrete” del Cantón Machachi Provincia de Pichincha Período Junio a Octubre de 2010?

1.2.5.- Interrogantes de la Investigación

1) ¿Qué es un Software Educativo?

- 2) ¿Cuáles son los efectos en la aplicación de Software Educativos?
- 3) ¿Qué es la Memoria Visual?
- 4) ¿Qué problemas tienen los niños que tienen escaso desarrollo de la memoria visual?
- 5) ¿Cuál sería el Software Educativo que ayude a mejorar el desarrollo de la memoria visual?

1.2.6.- Delimitación del Objeto de Investigación.

De Contenido:

Campo	La Educación
Área	Informática
Aspecto	Optimización de recursos educativos
Población	Niñas/os de 4-5 años. Docentes del área inicial

Espacial:

Institución	I. Educativa “Mariano Negrete”
Provincia	Pichincha
Cantón	Machachi
Calles	Cristóbal Colón y Panzaleo

Temporal:

El presente proyecto se elabora desde el mes de Junio a Octubre de 2010.

1.3.- Justificación.

El convivir diariamente en la Institución Educativa “Mariano Negrete” con los niños/as, se ha permitido conocer la problemática, como es la ausencia de nuevas tecnologías en los procesos de aprendizaje sobre todo en lo que se refiere al mejoramiento de la Memoria Visual, por medio de Software Educativos (Anexo 5).

El impacto de esta investigación será a nivel individual, con los niños/as de 4-5 años, con lo cual permitirá proponer alternativas que favorezcan en su desarrollo de la memoria visual, para que de esta manera puedan desenvolverse dentro y fuera de la institución.

Mi investigación permitirá ayudar a los niños/as, profesores, padres de familia en si a toda la comunidad Educativa, a que las clases que imparten los docentes sean activas y dinámicas para un mejor proceso de enseñanza- aprendizaje.

La factibilidad de esta investigación es amplia ya que se cuenta con los recursos económicos, materiales necesarios para el desarrollo de este trabajo investigativo, a la vez cuento con el apoyo de las autoridades, maestros que conforman la institución, y lo más importante existe una gran cantidad de estudiantes con tendencia a dificultades sobretodo en el área de la memoria visual, los cuales necesitan una guía educativa, como es la del software educativo para nuestros pequeños parvulitos.

1.4.- Objetivos.

1.4.1.- General

Determinar la incidencia del uso del software educativo para desarrollar la Memoria Visual en los niños/as de 4-5 años.

1.4.2.- Específicos

- 1) Diagnosticar la situación actual del software educativo en el proceso de enseñanza- aprendizaje.
- 2) Fundamentar científicamente los elementos del software educativo en el desarrollo de la memoria visual.
- 3) Diseñar una capacitación que potencie el desarrollo de la memoria visual mediante la utilización de un software educativo.

CAPÍTULO II

2.- MARCO TEÓRICO

2.1.- Antecedentes Investigativos.

Hecho el seguimiento en la Biblioteca de la Universidad Técnica de Ambato de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, no existe Tesis o trabajos similares al presente trabajo a investigarse, por lo que es original, en su forma y contenido.

En la página web www.universia.edu.pe/noticias/principales/destacada.php, se ha encontrado un tema parecido a mi investigación relacionado al:

“Estudio sobre la memoria visual a corto plazo y la capacidad comprensiva de lectura en alumnos de educación primaria diestros y zurdos.”

La investigación fue realizada el 15 de mayo del 2008 en la Universidad Autónoma de Nueva León en la Facultad de Psicología, por Daniela Ruiz, Miguel Villarreal, Josué González, Claudia Espinoza y ha llegado a la conclusión de:

“La memoria es un elemento importante que toda la actividad humana ya que nos permite funcionar como seres humanos y llevar el recuento de nuestra vida, de tantas actividades que realizamos se encuentra la vida familiar, profesional y escolar. Dentro de la ultima la memoria visual juega un papel muy relevante porque en nuestro sistema escolar es sumamente

importante la lectura, y por eso nos dimos la tarea de investigar los niveles que existe la memoria visual a corto plazo y la capacidad comprensiva de la lectura en alumnos de educación primaria diestros y zurdos.”

La diferencia con mi tema de investigación es que se encuentra enfocado con una sola variable que es la Memoria Visual. Por lo expuesto, mi tema es importante porque se trata de un complemento a diferentes tesis o trabajos anteriores, pero, con diferente temática de aplicación de nuevo Software Educativo para el Desarrollo de la Memoria Visual en los niños/as de 4-5 años de la Institución Educativa “Mariano Negrete”

2.2.- Fundamentaciones:

2.2.1.- Fundamentación Filosófica

En esta investigación se fundamenta en el paradigma crítico propositivo porque me permite analizar una realidad educativa y plantear alternativas de solución a la problemática de un nuevo software educativo.

2.2.1.1.- Fundamentación Ontológica

La investigación asume que la realidad está en transformación por lo tanto las metodologías del docente basadas con la Tecnología de Informática y Comunicación TIC, de la concepción de la enseñanza de calidad mediante la aplicación de la tecnología para el desarrollo de destrezas en el trabajo en grupo e individual, para apoyar la realización de cambios reales en el Sistema de Aprendizaje.

2.2.1.2.- Fundamentación Epistemológica.

La investigación se enmarca en el enfoque epistemológico que generaliza y concreta los procedimientos adecuados para aplicar metodologías docentes fundamentadas en la informática y la comunicación.

2.2.1.3.- Fundamentación Sociológica.

Esta investigación se enfoca en la teoría del conflicto por lo que asume que en las metodologías docentes aplicadas hay factores tradicionales ajenos a la tecnología educativa producen desmotivación, desinterés por el aprendizaje, deserción escolar carentes de criticidad, reflexión, creatividad en quienes reciben el aprendizaje.

2.2.1.4.- Fundamentación Axiológica.

En esta investigación se fundamenta el rescate de valores que desarrollen y fortalezcan la práctica del respeto y autoestima.

2.2.1.5.- Fundamentación Psicopedagógica.

Esta investigación se fundamenta en las teorías de:

Jean Piaget que busca descubrir el desarrollo cognitivo de los niños cuyas estructuras intelectuales se desarrollan desde el nacimiento hasta la edad adulta.

Bruner con la finalidad de que el niño aprenda descubriendo, dar al aprendiz las oportunidades para involucrarse de manera activa y construir su propio aprendizaje a través de la acción directa.

2.3- Fundamentación Legal.

Esta investigación se va a fundamentar en base a:

LA CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR, TITULO II, DERECHOS, CAPITULO SEGUNDO, SECCIÓN QUINTA, EDUCACIÓN en el que dice los artículos siguientes:

Art. 26.- “La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de inmersión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, la familia y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.”

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

EN EL CODIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA, TITULO III, DERECHOS GARANTIAS Y DEBERES en el Capítulo III, basándose al Derechos relacionados con el desarrollo.

Art. 37.- “Derecho a la educación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

1. Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente;
2. Respete las culturas y especificidades de cada región y lugar;
4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso

efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos; y,

5. Que respete las convicciones éticas, morales y religiosas de los padres y de los mismos niños, niñas y adolescentes”.

Art. 38.- “Objetivos de los programas de educación.- La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para:

- a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo;

Art. 39.- “Derechos y deberes de los progenitores con relación al derecho a la educación.- Son derechos y deberes de los progenitores y demás responsables de los niños, niñas y adolescentes:

2. Seleccionar para sus hijos una educación acorde a sus principios y creencias;
3. Participar activamente en el desarrollo de los procesos educativos;
5. Participar activamente para mejorar la calidad de la educación.”

El Capítulo V el de los Derechos de participación se dictaminan los siguientes artículos:

Art. 59.- “Derecho a la libertad de expresión.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a expresarse libremente, a buscar, recibir y difundir informaciones e ideas de todo tipo, oralmente, por escrito o cualquier otro medio que elijan, con las únicas restricciones que impongan la ley, el orden público, la salud o la moral públicas para proteger la seguridad, derechos y libertades fundamentales de los demás.”

EN LA LEY DE EDUCACIÓN GENERAL manifiesta el Art. 347.- “de la Constitución del Ecuador enumera las siguientes obligaciones del Estado en materia educativa:

- 2.- Garantizar que los centros educativos sean espacios democráticos de ejercicio de derechos y convivencia pacífica. Los centros educativos serán espacios de detección temprana de requerimientos especiales.
- 5.- Garantizar el respeto del desarrollo psicoevolutivo de los niños, niñas y adolescentes, en todo proceso educativo.
- 8.- Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y proporcionar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.”

En el capítulo III de los Niveles Educativos en él:

Art. 22.- “Educación Inicial.- Es un proceso de desarrollo cognitivo, afectivo, social y físico dirigido a niños y niñas menores de cinco años que garantiza y respeta sus derechos, la diversidad cultural y lingüística, el ritmo natural de crecimiento y aprendizaje potenciando sus habilidades y destrezas. Este nivel tiene articulación con la educación general básica logrando una adecuada transición entre ambos niveles y etapas de desarrollo humano.

De 0 a 3 años la educación inicial es responsabilidad principal de los padres y/o representantes; sin perjuicios de que estos puedan acceder a otras modalidades de atención cuyo componente educativo esté autorizado y acreditado de acuerdo a las políticas y normas establecidas por la autoridad educativa nacional.

De 3 a 5 años la educación inicial se brindará a través de modalidades de atención cuyo componente educativo esté autorizado y acreditado de acuerdo a las políticas y normas establecidas por la autoridad educativa nacional”

2.4.- Categorías Fundamentales.

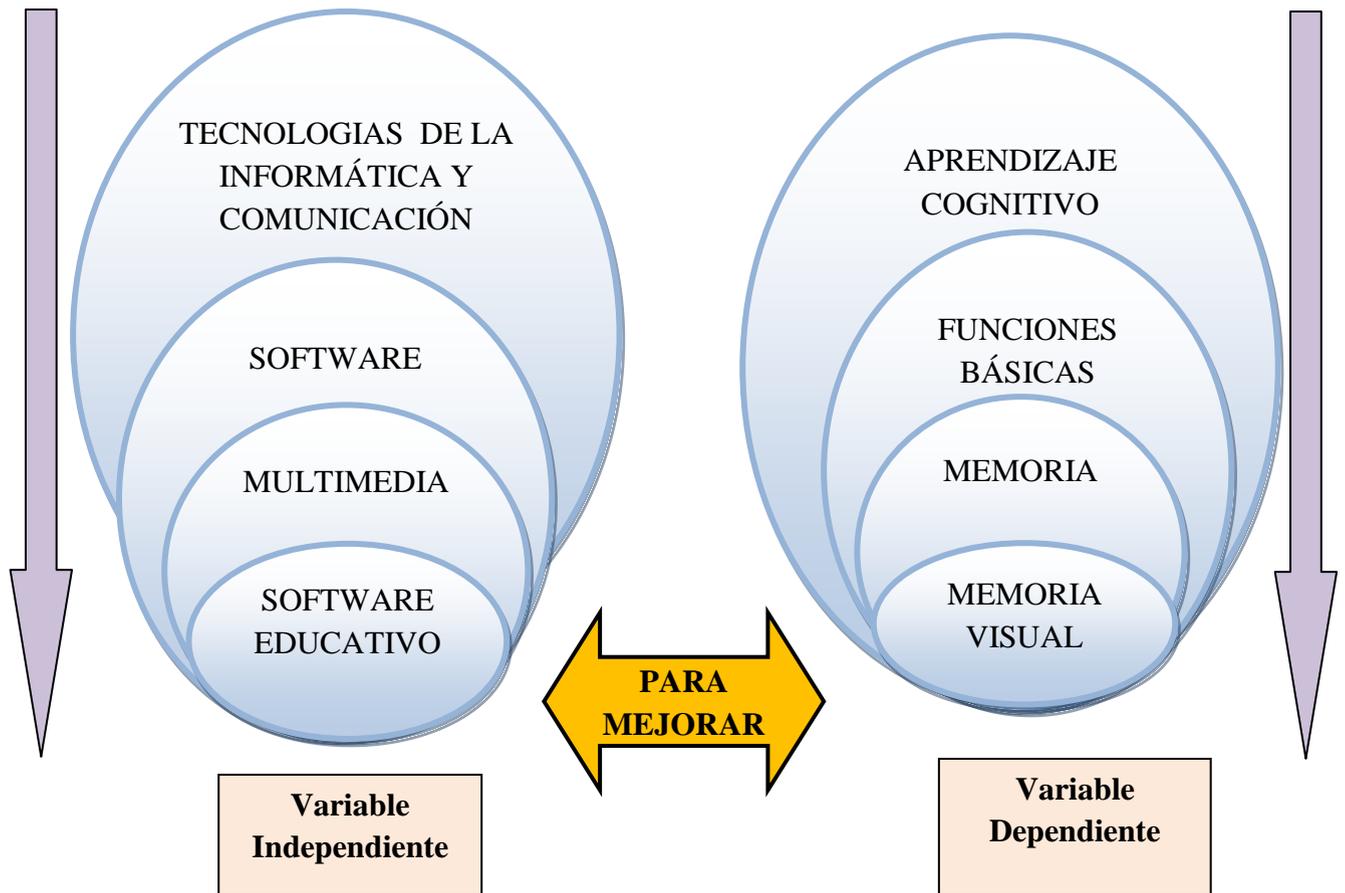


Gráfico N° 2 Red de Inclusiones

Elaborado por: Mercedes Quilligana Rodríguez.

2.4.1.- Constelación de Ideas de la Variable Independiente

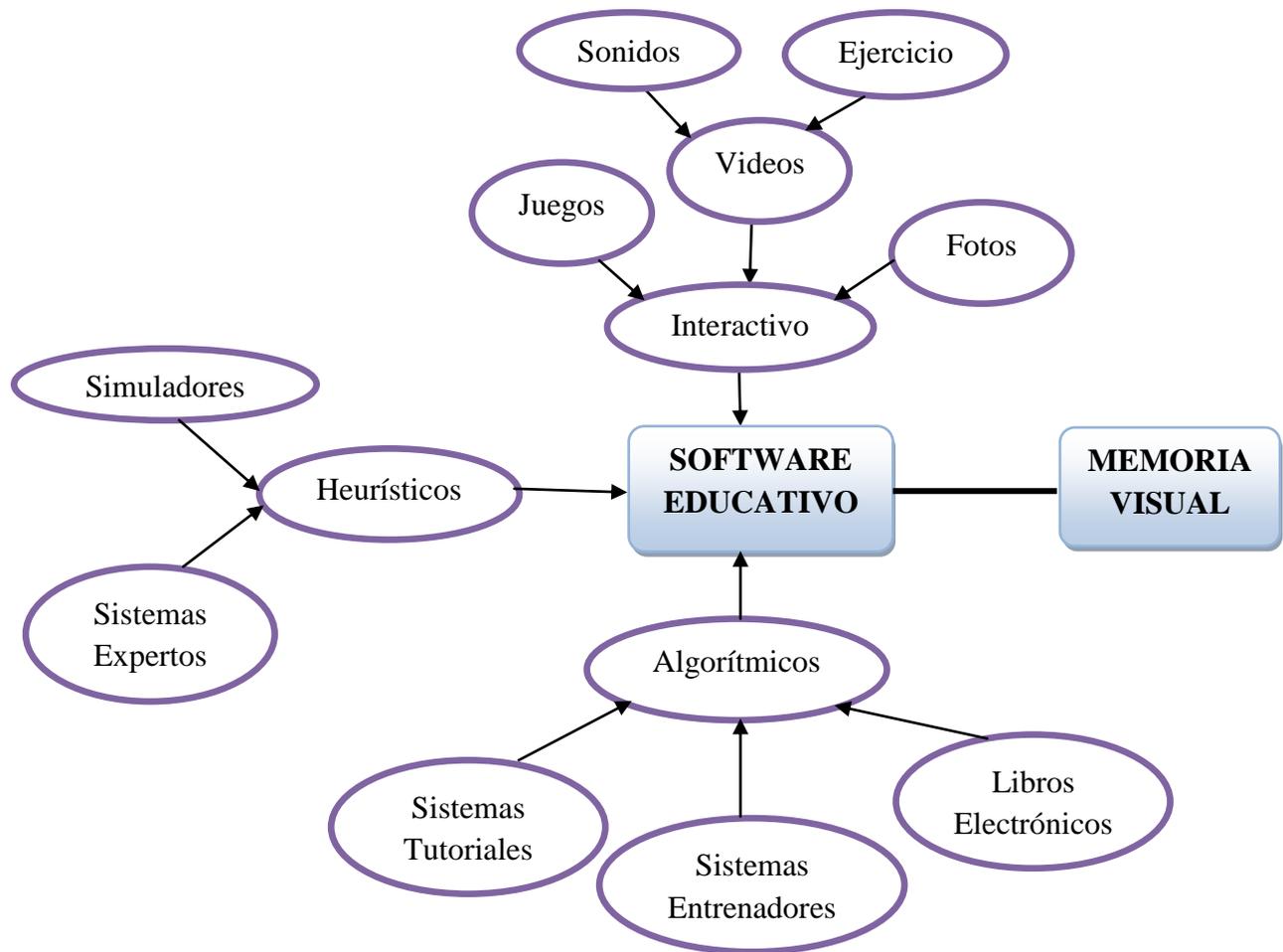


Gráfico N° 3: Constelación de la Variable Independiente

Elaborado por: Mercedes Quilligana Rodríguez.

2.4.2.- Constelación de Ideas de la Variable Dependiente

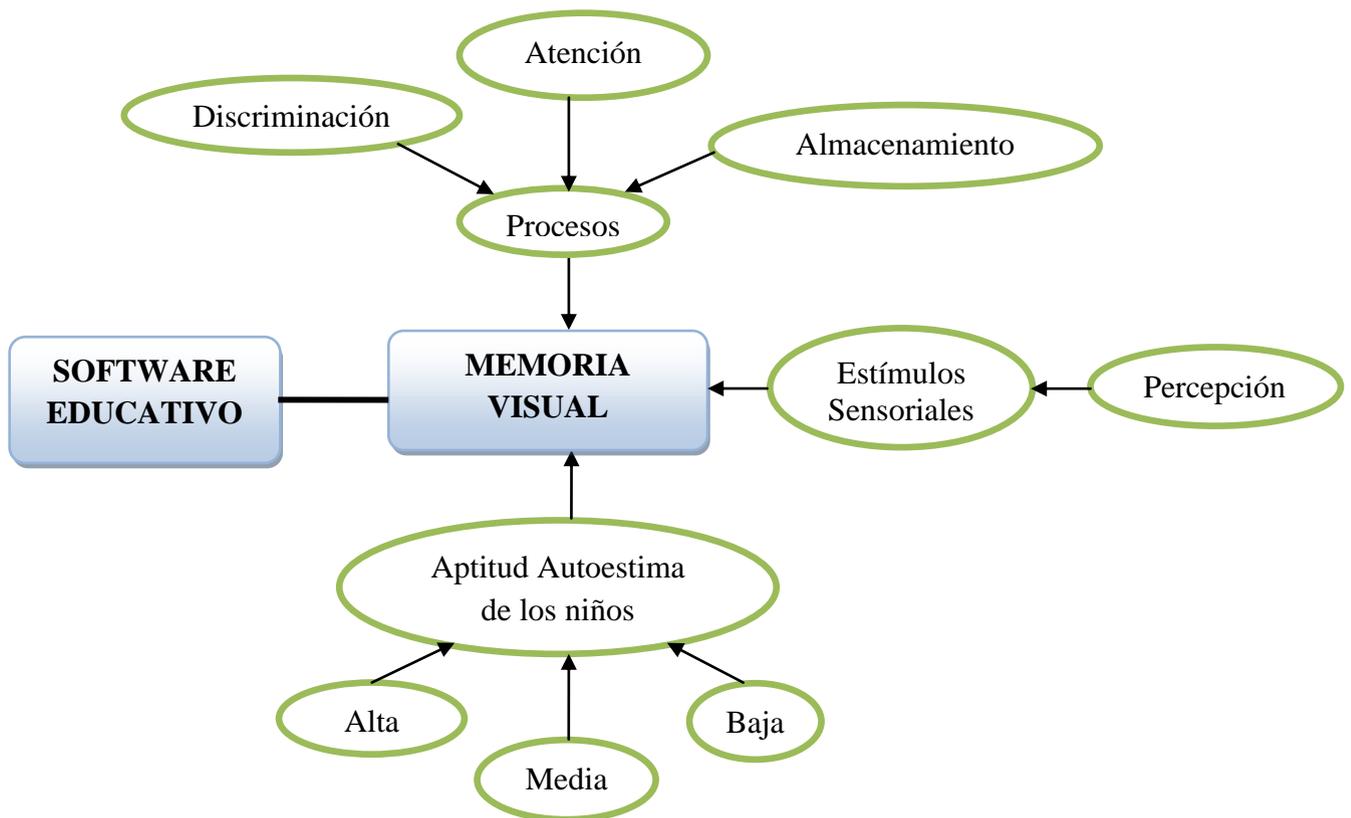


Gráfico N° 4: Constelación de la Variable Dependiente

Elaborado por: Mercedes Quilligana Rodríguez.

Variable Independiente

Tecnologías de la Informática y Comunicación TIC

Las TIC hacen referencia a las Tecnologías de la Información y la Comunicación, sin embargo para acercarnos a lo que este término abarca, se cita la siguiente definición: Según el PNUD (2002) en el Informe sobre el Desarrollo Humano *"La TIC se considera como el universo de dos conjuntos, representadas por las tradicionales Tecnologías de la Comunicación, constituidas principalmente por la radio, tv y la telefonía convencional, caracterizadas por la digitación de las tecnologías de registros de contenidos."* Por tal motivo se ha considerado en los últimos años, la importancia al uso de las nuevas tecnologías en la educación.

El desarrollo y la estandarización del uso del internet, que no solo es un medio utilizado en los centros de trabajo sino en todo ámbito social de las personas, éste recurso es esencial como instrumento en el proceso formativo y educativo a nivel mundial.

El desarrollo de las TIC, se debe a que surge el hombre como un ser pensante. El hombre ha sido desafiado por los cálculos para resolver sus problemas, mientras que el proceso de la información no es una inversión nueva, los mecanismos para procesar datos han cambiado constantemente en el intento del hombre por conseguir una información oportuna, rápida y precisa. Así las etapas de evolución de los sistemas de datos son esenciales, especialmente para comprender los cambios revolucionarios que se han producido con el advenimiento de la computadora y otros instrumentos relacionados con la tecnología.

Específicamente, en cuanto a informática educativa se refiere, el avance - independientemente del estrictamente tecnológico- se ha dado por los aspectos, que se señalan a continuación:

- La aceptación generalizada de las herramientas informáticas como una necesidad para adecuar a nuestros alumnos al ritmo que marca la sociedad.
- El enfoque, ya casi consensuado de las computadoras como instrumentos que permiten la integración curricular y no como objetos de estudio en sí mismos.
- La producción nacional de software educativo en casi todas las áreas y niveles del currículo escolar.
- La proliferación de cursos de posgrado en informática educativa, posibilitando la jerarquización de los profesionales de esta área, elevando de esta forma el nivel académico de las clases.

Software

Es un programa o conjuntos de programas que contienen las órdenes con la que trabaja la computadora. Sin el software, la computadora sería un conjunto de medios sin utilizar. Al cargar los programas en una computadora, la máquina actuará como si recibiera una educación instantánea; de pronto “sabe” cómo pensar y cómo operar. Es simplemente el conjunto de instrucciones individuales que se le proporciona al microprocesador para que pueda procesar los datos y generar los resultados esperados.

Como concepto general, el software puede dividirse en varias categorías

- a) Sistema operativo: es el software que controla la ejecución de las aplicaciones y de los programas de software de sistema.
- b) Programas de ampliación: o también llamado software de aplicación; es el software diseñado y escrito para realizar una tarea específica, ya sea personal, o de procesamiento. Aquí se incluyen las bases de datos, tratamientos de textos, hojas electrónicas, gráficas, comunicaciones, etc.
- c) Lenguajes de programación: son las herramientas empleadas por el usuario para desarrollar programas, que luego van a ser ejecutados por el ordenador.

Multimedia

Se compone de las combinaciones entrelazadas de elementos textos, arte, gráficos, sonidos, animación y video, el cual le permite estimular a los ojos, oídos, yema de los dedos y lo más importante la cabeza de las personas.

Multimedia por VAUGHAN, Tay.- Todo el poder de la Multimedia, Segunda Edición 2001 *“Es utilizado cuando las personas que necesitan tener acceso a información electrónica de cualquier tipo, mejora las interfaces tradicionales basadas solo en textos y proporciona beneficios importantes que atraen y mantienen la atención y el interés, mejora la retención de la información presentada.”*

Multimedia en las escuelas, por lo general tiene que adoptar nuevas tecnologías, que pueden generar los grandes beneficios a largo plazo para todas las personas, los programas educativos se proporcionan como “enriquecedores” del proceso de aprendizaje, no como un sustituto potencial de los docentes en los métodos tradicionales.

Los materiales multimedia se han convertido en los nuevos recursos para el profesorado y el alumnado, la labor es elaborar contenidos multimedia adecuados a las etapas educativas y contar con la actualización de contenidos que puedan utilizarse con garantía pedagógica dentro del aula.

Los desarrolladores de la multimedia vieron de todos los horizontes de la computación en el mundo del arte, la literatura, la educación, las filosofía entre otros. Están formados por los elementos visuales, elementos de sonido y los elementos de la organización.

Software Educativo

Según Sánchez J. (1999), *“El Software Educativo es el material de aprendizaje especialmente diseñado para ser utilizado con una computadora en los procesos de enseñar y aprender”*

Se caracterizan por ser altamente interactivos, a partir del empleo de recursos multimedia, como videos, sonidos, fotografías, diccionarios especializados, explicaciones de experimentados profesores, ejercicios y juegos instructivos que apoyan las funciones de evaluación y diagnóstico.

El software educativo puede tratar las diferentes materias, de formas muy diversas (a partir de cuestionarios, facilitando una información estructurada a los alumnos, mediante la simulación de fenómenos) y ofrecer un entorno de trabajo más o menos sensible a las circunstancias de los alumnos y más o menos rico en posibilidades de interacción; pero todos comparten las siguientes características:

- Permite la interactividad con los estudiantes, retroalimentándolos y evaluando lo aprendido.
- Facilita las representaciones animadas.
- Incide en el desarrollo de las habilidades a través de la ejercitación.
- Permite simular procesos complejos.
- Reduce el tiempo de que se dispone para impartir gran cantidad de conocimientos facilitando un trabajo diferenciado, introduciendo al estudiante en el trabajo con los medios computarizados.
- Facilita el trabajo independiente y a la vez un tratamiento individual de las diferencias.
- Permite a los estudiantes introducirse en las técnicas más avanzadas.

El uso del software educativo en el proceso de enseñanza - aprendizaje puede ser:

Por parte del alumno.

Se evidencia cuando el estudiante opera directamente el software educativo, pero en este caso es de vital importancia la acción dirigida por el profesor.

Por parte del profesor.

Se manifiesta cuando el profesor opera directamente con el software y el estudiante actúa como receptor del sistema de información. La generalidad plantea que este no es el caso más productivo para el aprendizaje.

El uso del software por parte del docente proporciona numerosas ventajas, entre ellas:

- Enriquece el campo de la Pedagogía al incorporar la tecnología de punta que revoluciona los métodos de enseñanza - aprendizaje.
- Pueden adaptar el software a las características y necesidades de su grupo teniendo en cuenta el diagnóstico en el proceso de enseñanza - aprendizaje.
- Permiten elevar la calidad del proceso docente - educativo.

La función que puede realizar los programas, es la función motivadora porque los estudiantes se sienten atraídos e interesados por el software educativo, ya que los programas pueden incluir elementos para captar la atención de los alumnos, mantener su interés y, cuando sea necesario, focalizarlo hacia los aspectos más importantes de las actividades.

Función lúdica, trabajar con los computadores realizando actividades educativas es una labor que a menudo tiene unas condiciones lúdicas y festivas para los estudiantes.

Permite ser **Interactivo** que procede por interacción. Dicho de un programa: Que permite una interacción, a modo de diálogo, entre el ordenador y el usuario.

Los **Juegos** Según ORDONEZ, Legarda María del Carmen; TINAJERO Miketta Alfredo.- Estimulación temprana Inteligencia Emocional Cognitiva, de 0-6 años: Edición MMVI *“El juego es para el niño el principio de actividad intrínseco a su naturaleza, lo denso lo serio, lo importante, lo comprometido. El juego tiene un carácter adaptivo, es decir, es necesario para el aprendizaje, desarrollo físico, bienestar psicológico e inserción en el medio familiar y social.”*

El juego es trascendental para el desfogue de tensiones emocionales. Permite al niño construir, dirigir y vivir experiencias que contribuirán al desarrollo de su personalidad y autoestima. Contribuye a la adquisición de conocimientos, al aprendizaje de leyes del mundo físico y a la asimilación de comportamientos establecidos. Es un medio fundamental para el desarrollo intelectual, pues involucra a la sensorialidad, la percepción, el afecto, la coordinación motriz, el pensamiento, la imaginación.

Los pedagogos prefieren formular esta definición partiendo de las características descriptivas de una situación lúdica. El juego es:

- Es placentero y divertido y está relacionado al gozo.
- Tiene un fin eminentemente interno, nunca externo. Un niño juega por la simple satisfacción que la actividad lúdica genera, y no con la finalidad de no obtener un premio o reconocimiento.
- Es espontáneo y voluntario, no se adquiere exigir a un niño que juegue pues él lo hará por su propia iniciativa.
- Requiere de cierta participación activa por parte del jugador. En este sentido, ver televisión u oír música no son consideradas actividades lúdicas.

De igual forma los **videos** en movimiento es el elemento de multimedia, pueda hacer que una multitud emocionada contenga la respiración y que el estudiante mantenga vivo el interés en un proyecto de enseñanza aprendizaje por computación, el video digital consta de herramientas poderosas para hacerse al usuario a la

realidad. Por medio de **Fotos** que es un arte de fijar y reproducir por medio de reacciones químicas, en superficies convenientemente preparadas, las imágenes recogidas en el fondo de una cámara oscura. Estampa obtenida por medio de este arte.

Además el software educativo son de tipo:

Algorítmicos

Donde predomina el aprendizaje vía transmisión del conocimiento, pues el rol del alumno es asimilar el máximo de lo que se le transmite.

Sistemas Tutoriales

Sistema basado en el diálogo con el estudiante, adecuado para presentar información objetiva, tiene en cuenta las características del alumno, siguiendo una estrategia pedagógica para la transmisión de conocimientos.

Sistemas Entrenadores

Se parte de que los estudiantes cuentan con los conceptos y destrezas que van a practicar, por lo que su propósito es contribuir al desarrollo de una determinada habilidad, intelectual, manual o motora, profundizando en las dos fases finales del aprendizaje: aplicación y retroalimentación.

Libros Electrónicos

Su objetivo es presentar información al estudiante a partir del uso de texto, gráficos, animaciones, videos, etc., pero con un nivel de interactividad y motivación que le facilite las acciones que realiza.

Heurísticos

Donde el estudiante descubre el conocimiento interactuando con el ambiente de aprendizaje que le permita llegar a él.

Simuladores

Su objetivo es apoyar el proceso de enseñanza – aprendizaje, semejando la realidad de forma entretenida.

Sistemas Expertos

Programa de conocimientos intensivo que resuelve problemas que normalmente requieren de la pericia humana. Ejecuta muchas funciones secundarias de manera análoga a un experto, por ejemplo, preguntar aspectos importantes y explicar razonamientos.

Variable Dependiente

Aprendizaje Cognitivo

Según Jean Piaget contribuyó enormemente al entendimiento del desarrollo de la inteligencia. Su visión naturalista y biológica surge de observar la interacción del niño con su medio ambiente y de la comprensión de los procesos internos de organización y de adaptación que le permiten dar un nuevo sentido del mundo que le rodea.

Entre los principales aportes de Piaget *“está haber cambiado el paradigma niño, de ser que recibe y acumula conocimientos con base a estímulos y refuerzos externos al estilo conductual, a un sujeto activo que construye su conocimiento*

desde adentro, gracias a la continua exploración del medio que le rodea, a través de los procesos de asimilación y acomodación, que le permiten avanzar hacia esquemas mentales más complejos”.

En las últimas décadas, la investigación psicológica ha mostrado una atención cada vez mayor por el papel de la cognición en el aprendizaje humano, liberándose de los aspectos más restrictivos de los enfoques conductistas. Se ha hecho hincapié en el papel de la atención, la memoria, la percepción, las pautas de reconocimiento y el uso del lenguaje en el proceso del aprendizaje, y este enfoque ha pasado gradualmente del laboratorio a la práctica terapéutica. La capacidad intelectual es cualitativamente distinta en las diferentes edades, y que el niño necesita de la interacción con el medio para adquirir competencia intelectual.

Esta teoría ha tenido una influencia esencial en la psicología de la educación y en la pedagogía, afectando al diseño de los ambientes y los planes educativos, y al desarrollo de programas adecuados para la enseñanza de las matemáticas y de las ciencias. A lo largo de la evolución de la psicología cognitiva, la investigación científica de los procesos cognitivos superiores fue cada vez más importante.

Funciones Básicas

Según el libro del Dr. ESPINOZA, Vega Iván, Problemas del aprendizaje.- Primera Edición Junio del 2003. ” *Las funciones básicas es uno de los métodos que nos permiten diagnosticar las diferentes dificultades que tiene cada niño/a con las dificultades de aprendizaje, desde el concepto universal, que el ser humano es una unidad bio-sicosocial, las funciones básicas son actividades síquicas en plenitud*”, producto de la estimulación e intervención extrínseca del medio, hacia la unidad orgánica de funcionamiento psíquico, cuya respuesta es la integración de los procesos cognitivos de la lectura escritura y el cálculo, es imperioso que el maestro domine el desarrollo de las funciones básicas previo el manejo de las técnicas instrumentales básicas.

Las funciones básicas que se les puede estimular durante estos procesos son las siguientes:

Dominancia Lateral.- Lateralidad, direccionalidad, determinan la confusión de letras y números de orientación simétrica.

Percepción Visual.- Percepción, discriminación, la falta de adecuación conlleva a la confusión de letras y números de forma semejante, Memoria visual, permite el apareamiento de las omisiones Percepción Figura fondo, en la utilización de letras cursivas, no cruza sus rasgos.

Percepción Auditiva.- Percepción, discriminación y sonido fondo, la alteración en esta área permite el apareamiento de confusión de letras y números de sonido semejante Memoria, la falencia de la memoria auditiva al igual de la memoria visual dará origen a la omisiones.

Motricidad Fina.- Los elementos de esta función son: forma, uniformidad, espaciamiento, dirección, ligamentos y margen, disgrafías.

Motricidad gruesa, esquema corporal.- estas son aplicables en la utilización del modelo o tipo de letra cursivo. En el tipo cursivo la palabra es considerado unidad corporal, desorientado al alumno.

Orientación temporal y espacial.- Determinado por las nociones de secuencia, el proceso de lectura y escritura es una actividad de sucesión de letras para dar un sentido sintáctico.

Orientación espacial, permite la ubicación en el espacio de la hoja , una falencia del niño/a escribe en forma desordenada e incluso una letra en cada hoja, por ende lo tildan de desordenado y verdaderamente es desorientado.

Ritmo.- es la respuesta armónicamotriz a un estímulo visual o auditivo, por tal motivo, su escritura será con malas separaciones y uniones, una escritura de corrido.

Cierre auditivo vocal.- esta actividad es de fusión del grafismo (letra) y fonetismo (sonido) de una letra con la otra, la falta de integración jamás podrá escribir palabras con sentido (grafemas) al contrario formulara (sirremas), palabras sin sentido.

Equilibrio estático y dinámico.- determina la dirección que sigue el niño en su escritura, una falta de estimulación, el niño describirá hacia arriba o abajo. Por medio del ritmo, nudo categorial, cierre auditivo vocal. Dominancia lateral.- Determina la confusión de letras y números de orientación simétrica, lateralidad, direccionalidad.

Coordinación Sensoperceptiva.-El escribir es la codificación de los símbolos lingüísticos en palabras el leer la codificación de palabras en ideas y el hablar la codificación de ideas en palabras. Esta coordinación del escribir, leer y hablar permite llevar a un proceso de lectura –escritura. La descoordinación conlleva a una mala conjunción, su secuela será la falta de integración lingüística, o si logra hacerlo una falta de comprensión lectora, una lectura puramente mecánica.

Memoria

“La memoria es la retención del aprendizaje o de la experiencia” (Blackmore, 1988), además es el proceso de almacenamiento y recuperación de la información en el cerebro, básico en el aprendizaje y en el pensamiento. En muchas decisiones que nosotros tomamos, consciente o inconscientemente, utilizamos nuestra memoria, es decir, en lo que pensamos, hicimos o vivimos.

“El secreto de una buena memoria, al igual que el de una librería, es la organización” (Baddeley, 1995).

La memoria, estando ligada a la inteligencia, resulta imprescindible en nuestra vida de seres racionales que actúan tomando decisiones, pensando, reflexionando, trayendo a la mente los recuerdos, tanto los recientes como los más lejanos. Poseer una suficiente capacidad de memoria es esencial para una vida inteligente.

Los psicólogos distinguen cuatro tipos de recuerdo: reintegración, reproducción, reconocimiento y reaprendizaje. La ‘reintegración’ supone la reconstrucción de sucesos o hechos sobre la base de estímulos parciales, que sirven como recordatorios. La ‘reproducción’ es la recuperación activa y sin ayuda de algún elemento de la experiencia pasada (por ejemplo, de un poema memorizado). El ‘reconocimiento’ se refiere a la capacidad de identificar estímulos previamente conocidos. Por último, el ‘reaprendizaje’ muestra los efectos de la memoria: la materia conocida es más fácil de memorizar una segunda vez.

Memoria Visual

Es la memoria que provoca los estímulos visuales presentados previamente.

También podemos considerar el criterio de BLANCO, Mateos Andrés.- Test Psicotécnicos tercera edición, editorial tobar, Madrid 2006, bajo un punto de vista funcional una memoria visual o aptitud para recordar imágenes o facilidad para evocar formas, figuras y relaciones especiales y memoria verbal o capacidad para recordar información que nos llega de forma escrita u oral y generalizando se puede considerar otras formas de memoria, tantas como órganos sensoriales (visual, auditivo, táctil, etc)

La percepción visual es un proceso cognitivo que precede el aprendizaje de la lectura. Mediante ella es posible efectuar el procesamiento y memoria visual de las palabras escritas y de los demás signos ortográficos. Este proceso consiste principalmente en la discriminación visual, la atención y el almacenamiento en la memoria de la información gráfica para el reconocimiento de las palabras. No se

limita sólo a un proceso de percepción, pues requiere también un cierto grado de reconocimiento de las características ortográficas de los signos gráficos.

Que siguen diferentes **Procesos** que permiten una serie de actos u operaciones que conducen a un fin determinado. Entre ellos tenemos:

Discriminación, aunque en general significa acción y efecto de separar o distinguir unas cosas de otras, en Derecho el término hace referencia al trato de inferioridad dado a una persona o grupo de personas por motivos raciales, religiosos, políticos, de sexo, de filiación o ideológicos, entre otros.

Atención.- Es el proceso de orientación mental selectiva hacia determinados estímulos. Constituye la con centralización y focalización de la actividad cognitiva en determinado estímulo o actividad y la inhibición simultánea de los demás estímulos o actividades simultáneas o concomitantes. Puede ser voluntaria (cuando está determinado por el sujeto) o involuntaria (cuando está determinada por la naturaleza del estímulo); entre ambas existe estrecha relación.

Almacenamiento.- Reunir o guardar muchas cosas. Registrar información en la memoria de un ordenador.

Percepción.- La percepción es concebida como un proceso cognitivo que facilita la capacidad adaptativa del ser humano en el medio, que permite discriminar, seleccionar e interpretar los significados de los múltiples estímulos que recibe. Es un proceso de extracción de información para el sujeto. Este mecanismo selectivo está influido por los conocimientos previos, por los intereses, necesidades y esquemas cognitivos del hombre. Posee un carácter activo y no constituye una copia de la realidad, pues está sometida a las transformaciones a que son sometidos los datos suministrados por los diferentes receptores externos.

Además la percepción visual permite la capacidad de reconocer, discriminar e interpretar estímulos visuales asociados a experiencias previas.

Estímulos Sensoriales

Son aquellos capaces de estimular nuestros sentidos, Tenemos diferentes clases de sensores para percibir estímulos procedentes del medio externo o interno, estos sensores son los órganos de los sentidos, pertenecientes al sistema nervioso de relación (periférico) capaces de distinguir diferencias en las ondas electromagnéticas, acústicas, provenientes del medio, a eso llamamos ver, oír etc. también tenemos receptores internos que nos permite registrar sensaciones internas y la posición en que nuestro cuerpo se encuentra.

Aptitud.- Es el rasgo general y propio de cada individuo que le facilita el aprendizaje de tareas específicas y le distingue de los demás.

Las aptitudes aparecen en las distintas etapas de maduración individual, aunque no comienzan a precisarse hasta aproximadamente los 10 años de edad. Pueden ser de muy diversos tipos: intelectuales, sensoriales, motrices. El concepto de inteligencia, como combinación de determinadas aptitudes que contribuye a la realización de una amplia gama de actividades, está muy relacionado con el de aptitud. Esta relación fue analizada por el psicólogo inglés Charles E. Spearman, quien postuló que el éxito en cualquier tarea se halla determinado por una “*aptitud general única*”, común a todas, y una “*aptitud específica*” de esa habilidad y el **Autoestima** que permite reconocer individualidad, contribuye el mejoramiento como persona al mantener una autoestima elevada.

2.5.- Hipótesis

¿El uso del software educativo por parte de los niños/as de 4- 5 años de la Institución Educativa “Mariano Negrete” del cantón Machachi provincia de Pichincha mejorará el proceso de desarrollo de la memoria visual en el período Junio a Octubre de 2010?

2.6.- Señalamiento de las Variables

Independiente:

Software Educativo

Dependiente:

Memoria Visual

CAPÍTULO III

3.- METODOLOGÍA

3.1.-Enfoque de la Investigación

La investigación se enmarca en un estudio de tipo mixto (Cuanticualitativo) el cual se desarrolla en dos etapas una cuantitativa, descriptiva, correlacional y otra cualitativa o interpretativa.

Cualitativo porque se pretende reflejar la situación actual del problema, su planificación empírica; analizando sus características para expresarlos en el análisis del plan de contingencia que se está proponiendo, ya que sus resultados se somete a un análisis crítico en base del marco teórico y Cuantitativo porque es medible numéricamente con el apoyo de la estadística descriptiva.

También se tomará en cuenta la inferencia inductiva; misma que ayuda a obtener un resultado de los datos recolectados de las encuestas a los docentes y toma de test de funciones básicas a los niños/as de 4-5 años, cumpliendo con el respectivo análisis de dichos resultados.

3.2.- Modalidad Básica de la Investigación

En el presente proyecto las modalidades de la investigación utilizadas son las siguientes:

Investigación Documental y Bibliográfica.- Permite realizar un buen proceso de la investigación conocer, analizar y evaluar diferentes teorías, enfoques y conceptualizaciones de diferentes autores. Referentes al objeto de estudio tal es nuestro caso que nos apoyamos en: textos, folletos, libros y documentos de internet

y todos aquellos que contengan información relevante para el mejor desarrollo de la investigación.

Investigación de Campo.- El estudio sistemático de esta investigación se realiza en el lugar de los hechos en donde el investigador toma contacto en forma directa con la realidad para obtener la información.

3.3.- Tipo de Investigación.

El tipo de investigación es descriptiva porque permite la clasificación de los diferentes tipos de software para potenciar el aprendizaje significativo en los niños/as de 4-5 años de edad. También se utilizará una investigación de campo porque permite adentrar en la realidad a investigarse.

3.4.- Población y Muestra

Esta investigación se realiza en la Institución Educativa “Mariano Negrete” del Cantón Machachi de la provincia de Pichincha, teniendo como sujetos de las personas los siguientes: Estudiantes (4-5 años) 68; Directora del Nivel 1; Docentes de planta 2; Docentes especiales 5; Auxiliares 2; dando como un resultado total de la población para mi investigación de 78 personas.

Cuadro N° 1: Población Muestra

PERSONAS	CANTIDAD
Estudiantes (4-5 años)	68
Directora del nivel	1
Docentes de planta	2
Docentes especiales	5
Auxiliares	2
TOTAL	78

Fuente: Información Institucional

Elaborado por: Mercedes Quilligana Rodríguez.

Siendo que la población es pequeña no se realizó el muestreo.

3.5.- Operacionalización de Variables

Están basadas en los cuadros de operacionalización de variables dependiente e independiente.

VARIABLE INDEPENDIENTE: SOFTWARE EDUCATIVO

Cuadro N° 2: Variable Independiente

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems Básicos	Técnicas e Instrumentos
<p>Es el material de aprendizaje especialmente diseñado para ser utilizado con una computadora en los procesos de enseñar y aprende</p>	<p>Material de Aprendizaje</p> <p>Enseñar</p> <p>Aprender</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Computador • CD • Instruir • Doctrinar • Conocimiento • Estudio • Experiencia 	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cree Usted que el computador es un medio importante para desarrollar las destrezas de los niños de 4-5 años? • Considera Usted que los resultados que se pueden lograr con la utilización del computador en el proceso de enseñanza- aprendizaje son: • ¿Usted como docente cree que los niños a la edad de 4- 5 años se les hace fácil discriminar diferentes objetos, tamaños, colores, formas, para luego recordarlos? • ¿Usted cree que los estímulos visuales están unidos al proceso de enseñanza- aprendizaje? 	<p>Test de Funciones Básicas (cuestionario estandarizado) Anexo 2</p> <p>Encuesta a los docentes (cuestionario estructurado) Anexo 1</p>

Elaborado por: Mercedes Quilligana Rodríguez.

VARIABLE DEPENDIENTE: MEMORIA VISUAL

Cuadro N° 3: Variable Dependiente

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems Básicos	Técnicas e Instrumentos
<p>Es la memoria que provoca los estímulos visuales presentados previamente.</p>	<p>Memoria</p> <p>Estímulos</p> <p>Visual</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Retiene • Recuerda • Intensidad • Percepción • Discriminación de colores • Discriminación de objetos, tamaños. 	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Usted cómo docente está de acuerdo que los niños aprenden mejor cuando a más de escuchar miran? • ¿Cree Usted que el software educativo es motivador para aprender en el aula? • ¿Si Usted como docente tuviera la oportunidad de aplicar un software educativo en el proceso de mejoramiento de la memoria visual lo haría? • ¿Le gustaría a Usted recibir una capacitación sobre la utilización del software educativo “Mis Primeros Pasos con Pipo” para fomentar el desarrollo de la memoria visual? 	<p>Test de Funciones Básicas (cuestionario estandarizado) Anexo 2</p> <p>Encuesta a los docentes (cuestionario estructurado) Anexo 1</p>

Elaborado por: Mercedes Quilligana Rodríguez.

3.6.-Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

Técnicas: Encuesta, Test

Instrumento: Cuestionario estructurado, Test de Funciones Básicas.

3.7.- Validez y Confiabilidad de los Instrumentos

Los instrumentos fueron validados a través de la prueba piloto además, de a ver sido sometidos a la revisión por parte de un experto con ocho estudiantes de la institución, un docente con similares características a desarrollar.

Validez:- La encuesta es un instrumento de recolección válido en cuanto mide de una manera demostrable aquello que trata de medir, libre de distorsiones sistemáticas

Confiabilidad.- Se establece la confiabilidad de los instrumentos en base a los resultados obtenidos en la prueba piloto.

El Test de Funciones Básicas Del Dr Espinoza Vega Iván ya se encuentra validada en las ciudades de: Quito, en las escuelas del sector noroccidental. Guayaquil, Cuenca y Loja; aplicada en la población de 10.000 casos arrojó el 93.4% de validez y confiabilidad.

3.8.- Recolección de Información

El proceso que se utilizó es el siguiente:

Se determinó los sujetos de la investigación: en este caso los informantes son los estudiantes y los docentes.

1. A los estudiantes a través del test de funciones básicas (Anexo 2) y a los docentes se los aplicó la técnica de encuesta (Anexo 1).

2. Se elaboró los instrumentos de la encuesta: para la encuesta los contenidos de las preguntas se tomaron de la operacionalización de las variables de la hipótesis.
3. Las encuestas se aplicaron en el mes de septiembre del 2010, en las respectivas aulas del nivel inicial. Para la aplicación de las encuestas se contó con el permiso de las autoridades de la Institución
4. El pre-test de Dr. Espinoza Vega se les aplica en el mes de Agosto.

3.9.- Plan de Recolección de la Información

Cuadro N° 4: Recolección de datos

PREGUNTAS BÁSICAS⁴	EXPLICACIÓN
1.- ¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos y la propuesta de la investigación.
2.- ¿De qué personas u objetos?	Niños de 4-5 años, de los maestros, maestros especiales y las auxiliares (Anexo6)
3.- ¿Sobre qué aspectos?	Sobre la utilización de software educativo, los recursos didácticos y el desarrollo de la memoria visual.
4.- ¿Quién?	Mercedes Quilligana
5.- ¿Cuándo?	Septiembre de 2010
6.- ¿Dónde?	Cantón Machachi, aulas del nivel inicial de la institución
7.- ¿Cuántas veces?	Una aplicación
8.- ¿Qué técnicas de recolección?	Encuestas Test de Funciones Básicas
9.- ¿Con qué?	Cuestionario Estructurado (Anexo 1) Test de Funciones Básicas del Dr. Espinoza Vega (Anexo2)
10.- ¿En qué situación?	En condiciones favorables porque existe la colaboración por parte de todos los involucrados

Elaborado por: Mercedes Quilligana Rodríguez.

El proceso de la información es el siguiente:

1. Se realiza la limpieza de la información.
2. Se procede a la codificación de las respuestas.
3. Se tabula las diferentes respuestas.
4. Se presenta gráficamente las tabulaciones.
5. Con ese insumo se procede a elaborar resultados y a interpretarlos teniendo en cuenta el marco teórico.
6. Con el análisis, la interpretación de resultados y la aplicación estadística se verifica la hipótesis.
7. Se realiza conclusiones generales y las recomendaciones.
8. A partir de las conclusiones se formula una propuesta de solución al problema investigado.

CAPÍTULO IV

4.- ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

4.1.- Análisis de resultados

Encuestas realizadas a los Docentes.

PREGUNTA N° 1

¿Cree Usted que el computador es un medio importante para desarrollar las destrezas de los niños de 4-5 años?

Cuadro N° 5: Utilización del computador.

	Frecuencia	Porcentaje %
Nunca	1	10
A veces si, a veces no	8	80
Siempre	1	10
TOTAL	10	100

Elaborado por: Mercedes Quilligana Rodríguez

■ Nunca ■ A veces si, a veces no ■ Siempre

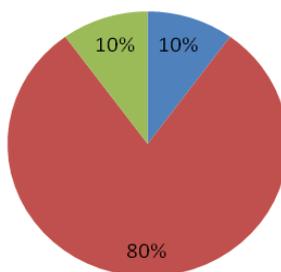


Gráfico N° 5: Utilización del computador.

Elaborado por: Mercedes Quilligana Rodríguez

Análisis e Interpretación de los Resultados.

El 80% de los docentes dicen A veces si a veces no, 10% considera que nunca y siempre el computador es un medio importante.

Estos resultados nos recalcan que todos los docentes están de acuerdo con que el computador es un medio importante para desarrollar las destrezas de los niños/as.

PREGUNTA N° 2

Considera Usted que los resultados que se pueden lograr con la utilización del computador en el proceso de enseñanza- aprendizaje son:

Cuadro N° 6: El Computador en el proceso enseñanza- aprendizaje.

	Frecuencia	Porcentaje %
Excelentes	2	20
Buenos	7	70
Malos	1	10
TOTAL	10	100

Elaborado por: Mercedes Quilligana Rodríguez

■ Excelentes ■ Buenos ■ Malos

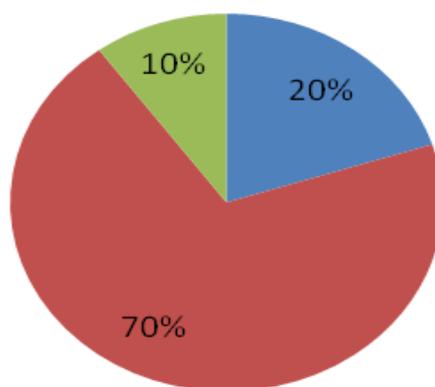


Gráfico N° 6: El Computador en el proceso enseñanza- aprendizaje.

Elaborado por: Mercedes Quilligana Rodríguez

Análisis e Interpretación de los Resultados.

El 20% de los docentes dicen que es excelentes, el 70% consideran que es buenos y 10% que son malos la utilización del computador.

Los resultados anteriores nos hacen referencia de que la mayoría de los docentes están de acuerdo que la utilización del computador es un buen recurso que permite asegurar el aprendizaje de los niños/as.

PREGUNTA N° 3

¿Usted como docente cree que los niños a la edad de 4- 5 años se les hace fácil discriminar diferentes objetos, tamaños, colores, formas, para luego recordarlos?

Cuadro N° 7: Fácil discriminación en los niños/as.

	Frecuencia	Porcentaje %
Siempre	1	10
A veces	7	70
Nunca	2	20
TOTAL	10	100

Elaborado por: Mercedes Quilligana Rodríguez

■ Siempre ■ A veces ■ Nunca

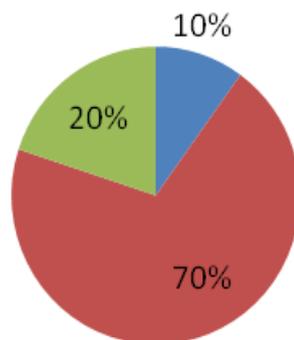


Gráfico N° 7: Fácil discriminación en los niños/as.

Elaborado por: Mercedes Quilligana Rodríguez

Análisis e Interpretación de los Resultados.

El 70% de los docentes dicen A veces, el 20% nunca y solo el 10% considera que siempre los niños pueden discriminar objetos.

La mayoría de los docentes valoran que los niños a la edad de 4-5 años es importante que primero puedan discriminar visualmente en el proceso de aprender exitosamente.

PREGUNTA N° 4

¿Usted cree que los estímulos visuales están unidos al proceso de enseñanza- aprendizaje?

Cuadro N° 8: Estímulos Visuales

	Frecuencia	Porcentaje %
Siempre	2	20
A veces si, a veces no	7	70
Nunca	1	10
TOTAL	10	100

Elaborado por: Mercedes Quilligana Rodríguez

■ Siempre ■ A veces si, a veces no ■ Nunca

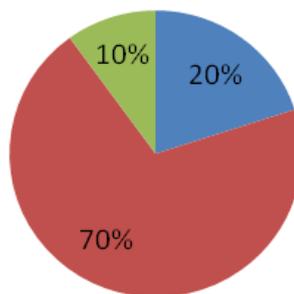


Gráfico N° 8: Estímulos Visuales

Elaborado por: Mercedes Quilligana Rodríguez

Análisis e Interpretación de los Resultados.

El 20% siempre, el 70% a veces si a veces no, y 10% que nunca, consideran que los estímulos visuales están unidos al proceso de aprendizaje.

La mayoría de los docentes están de acuerdo que los estímulos visuales tienen mucha dificultad en el proceso de aprendizaje y por ende consideran tener una solución inmediata.

PREGUNTA N° 5

¿Usted cómo docente está de acuerdo que los niños aprenden mejor cuando a más de escuchar miran?

Cuadro N° 9: Los niños aprenden cuando miran.

	Frecuencia	Porcentaje %
Totalmente de acuerdo	2	20
Neutral	6	60
Totalmente en desacuerdo	2	20
TOTAL	10	100

Elaborado por: Mercedes Quilligana Rodríguez

■ Totalmente de acuerdo ■ Neutral ■ Totalmente en desacuerdo

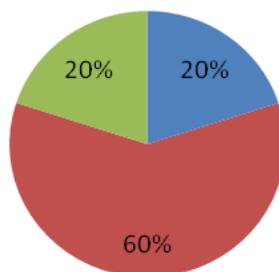


Gráfico N° 9: Los niños aprenden cuando miran.

Elaborado por: Mercedes Quilligana Rodríguez

Análisis e Interpretación de los Resultados.

El 20% de los docentes están totalmente de acuerdo 60% neutral y 20% totalmente en desacuerdo, que los niños aprenden con facilidad. más de escuchar tiene que mirar para que se les haga más fácil aprender.

En un alto porcentaje consideran los docentes se encuentran consientes que al momento de aprender tienen que jugar con unas características importantes como es la visión y la audición especialmente en la edad de 4- 5 años para un excelente aprendizaje es fundamental.

PREGUNTA N° 6

¿Cree Usted que el software educativo es motivador para aprender en el aula?

Cuadro N° 10: El software educativo es motivador.

	Frecuencia	Porcentaje %
Siempre	2	20
A veces	6	60
Nunca	2	20
TOTAL	10	100

Elaborado por: Mercedes Quilligana Rodríguez

■ Siempre ■ A veces ■ Nunca

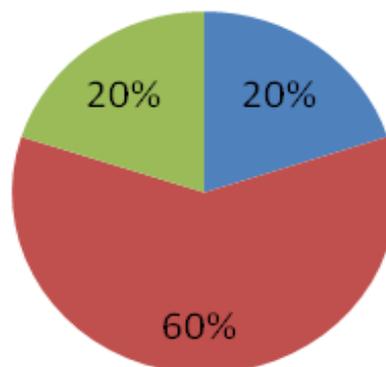


Gráfico N° 10: El software educativo es motivador.

Elaborado por: Mercedes Quilligana Rodríguez

Análisis e Interpretación de los Resultados.

El 20% dicen siempre, el 60% dicen a veces, 20% nunca el software educativo es motivador para los niños.

Los docentes de la institución en gran mayoría consideran que el software educativo es motivador pero en pequeño lapso de tiempo y que los niños/as tienen tendencia a ser inquietos.

PREGUNTA N° 7

- ¿Si Usted como docente tuviera la oportunidad de aplicar un software educativo en el proceso de mejoramiento de la memoria visual lo haría?

Cuadro N° 11: Aplicar un software educativo.

	Frecuencia	Porcentaje %
Siempre	8	80
A veces	1	10
Nunca	1	10
TOTAL	10	100

Elaborado por: Mercedes Quilligana Rodríguez

■ Siempre ■ A veces ■ Nunca

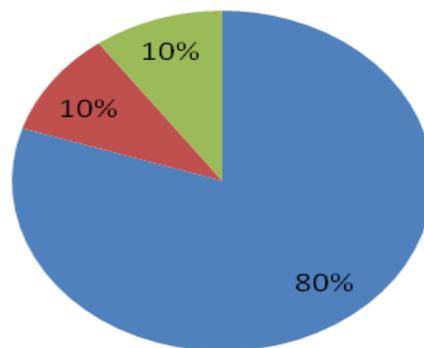


Gráfico N° 11: Aplicar un software educativo.

Elaborado por: Mercedes Quilligana Rodríguez

Análisis e Interpretación de los Resultados.

El 80% de los docentes dicen siempre, 10% A veces, y 10% nunca, aplicarían un software educativo.

La mayoría de los docentes quisieran tener la oportunidad de aplicar un software educativo para que estén relacionados con la nuevas tecnologías de aprendizaje.

PREGUNTA N° 8

¿Le gustaría a Usted recibir una capacitación sobre la utilización del software educativo “Mis Primeros Pasos con Pipo” para fomentar el desarrollo de la memoria visual?

Cuadro N° 12: Capacitación sobre la utilización del software.

	Frecuencia	Porcentaje %
Si	9	90
No	0	0
Tal vez	1	10
TOTAL	10	100

Elaborado por: Mercedes Quilligana Rodríguez

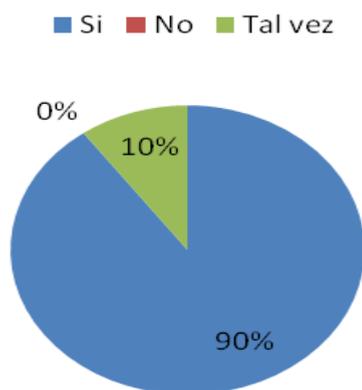


Gráfico N° 12: Capacitación sobre la utilización del software.

Elaborado por: Mercedes Quilligana Rodríguez

Análisis e Interpretación de los Resultados.

El 90% dice que si, 10% tal vez y el 0% no, esta de acuerdo en la oportunidad de tener una capacitación.

Los docentes quieren tener la oportunidad de recibir una capacitación para mejorar su proceso de enseñanza- aprendizaje y que mejor que sea con la ayuda de un software educativo que estaría enmarcada con la evolución de la tecnología educativa.

TEST DE FUNCIONES BÁSICAS.

Los resultados son en base al test de Funciones Básicas del Dr. Espinoza Vega.

Cuadro N° 13: Tes de funciones básicas niños/as de 4-5 años paralelo “A”

Número		Esquema Corporal	Dominancia Lateral	Orientación	Coordinación Dinámica	Receptiva Auditiva	Receptivo Visual	Asociación Auditiva	Expresivo Manual	Auditivo Vocal	Pronunciación	Secuencia Auditiva	Coordinación Viso Auditivo	Memoria Visual	Discriminación Auditiva	Coordinación Viso Motora	Desarrollo Manual	Atención y Fatiga
1	Aguirre Anahí Emilia	+	-	+	-	-	+	-	+	-	-	+	-	-	+	-	-	-
2	Altamirano Carlos Rafael	+	+	-	-	+	+	-	+	+	-	-	-	-	+	-	-	-
3	Caicedo Valeria Abigail	+	+	+	-	+	+	+	+	+	+	-	-	-	+	-	-	+
4	Caiza Mónica Pilar	+	-	+	+	-	+	-	+	+	-	-	-	-	-	-	+	-
5	Caiza Cesar Arley	+	-	+	-	-	+	-	+	+	-	-	-	-	-	-	+	-
6	Caiza Douglas Leandro	+	-	+	+	+	+	+	+	+	-	-	-	-	-	-	+	-
7	Calispa Stalyn Joel	+	-	+	+	-	+	+	+	-	-	+	-	-	-	-	-	-
8	Calvachi Joselyn Solange	+	-	+	+	+	+	+	+	+	-	-	+	-	-	-	+	-
9	Campo Juliana Paulet	+	+	-	-	-	+	-	-	-	-	+	-	-	-	-	-	-
10	Castro Cristian Wladimir	+	-	-	-	-	+	-	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-
11	Chicaiza Fernando Daniel	+	+	-	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
12	Claudio Jaqueline Carolina	+	-	+	-	+	+	-	+	-	-	-	-	-	-	-	-	-
13	Clavijo Gerardo Antonio	+	-	-	-	-	+	+	+	-	-	-	-	-	-	-	-	+
14	Cola Katerin Samanta	+	+	-	-	-	+	-	-	-	-	-	+	-	-	-	-	-
15	Criollo Caren Lizbeth	+	-	-	+	-	+	-	+	-	-	+	-	-	-	-	+	-
16	Daquilema Cynthia Belén	+	+	-	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
17	Galarza Josue Sebastián	+	-	+	+	+	+	+	+	-	+	-	-	-	-	-	+	-
18	Gavilanes Emily Sarahí	+	-	+	-	+	+	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
19	Gonzalez Anahí Elizabeth	+	+	-	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
20	Gonzalez Carlos Alberto	+	+	+	+	-	+	+	+	+	-	+	-	-	+	-	-	-
21	Gualotuña Brigyth Aracely	+	-	-	-	-	+	+	+	+	-	-	-	-	-	-	-	-
22	Guaña Layla Anahí	+	-	-	-	+	+	-	+	-	+	+	-	-	-	+	+	-
23	Izurieta Lenin David	+	-	+	-	+	+	+	-	-	-	+	-	-	-	-	-	-
24	Luje Josué Stewen	+	-	+	+	-	+	-	+	+	-	+	-	-	-	-	-	+
25	Marca Jordan Mateo	+	+	-	-	-	+	-	-	-	+	-	-	-	-	+	-	-
26	Morales Andrés Fernando	+	-	+	+	+	+	+	+	-	+	-	-	-	+	-	+	-
27	Moscoso Sasha Glinda	+	-	-	-	-	+	+	+	+	-	-	+	-	+	+	-	-
28	Muela Lesly Anahí	+	-	-	-	+	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-	+	-
29	Muñoz Keyla Emiliana	+	+	+	+	+	+	+	-	+	-	-	-	+	+	+	+	+
30	Naranjo Leslie Victoria	-	+	+	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-	+	-	-	-
31	Pachacama Melany Gissell	+	-	-	+	+	-	-	-	-	-	-	+	-	-	+	-	-
32	Paneluisa Julieth Alexandra	+	+	+	+	+	+	+	-	+	-	-	+	-	+	+	+	-
33	Salazar Mónica Valeria	+	+	-	-	-	+	-	+	-	-	-	-	-	-	-	-	-
34	Uto Alejandro Josué	+	-	+	+	+	+	+	-	+	-	-	+	-	+	-	+	-
35	Veloza Adair Nicolás	+	-	+	+	+	+	+	+	-	-	-	+	-	-	-	-	-

Fuente: Test aplicado a los niños/as de 4-5 años

Elaborado por: Mercedes Quilligana Rodríguez

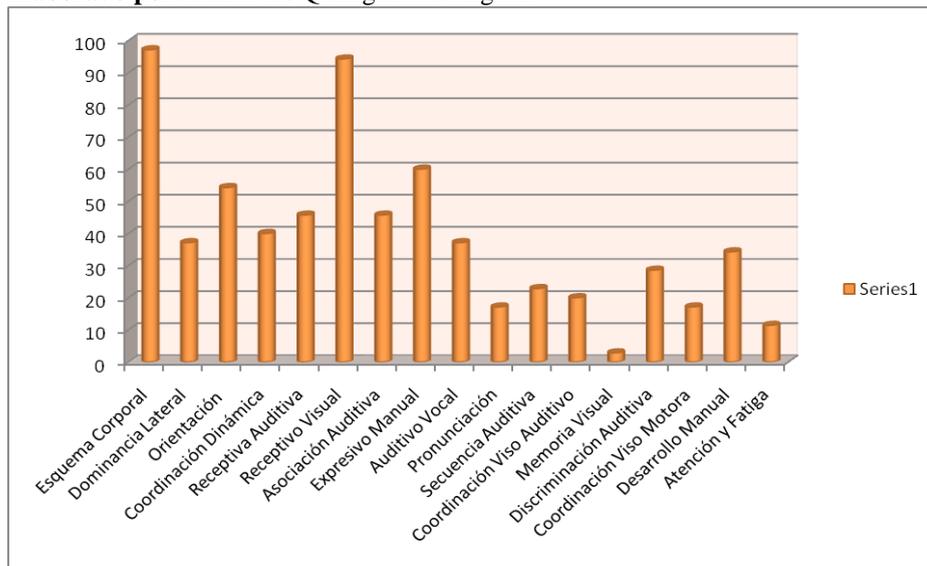


Gráfico N° 13: Resultado del test paralelo “A”

Elaborado por: Mercedes Quilligana Rodríguez

Análisis e Interpretación de los Resultados.

El 100% de los niños excelente en el reconocimiento del esquema corporal, el 3% en el desarrollo de su memoria visual.

Los niños en la edad de 4-5 años tienen mucha dificultad en el área de la Memoria Visual se permite desarrollar un método estratégico para ayudar a los docentes a subir el nivel en el área que más dificultad tiene los niños/as.

Cuadro N° 14: Tes de funciones básicas de los niños/as 4-5 años paralelo “B”

Número		Esquema Corporal	Dominancia Lateral	Orientación	Coordinación Dinámica	Receptiva Auditiva	Receptivo Visual	Asociación Auditiva	Expresivo Manual	Auditivo Vocal	Pronunciación	Secuencia Auditiva	Coordinación Viso Auditivo	Memoria Visual	Discriminación Auditiva	Coordinación Viso Motora	Desarrollo Manual	Atención y Fatiga
1	Aymara Ashley Fernanda	+	+	-	-	-	+	-	+	-	-	+	+	-	-	-	-	-
2	Caísa Luis Alejandro	+	-	+	-	+	+	-	+	+	-	+	-	-	-	-	-	-
3	Caisaluisa Camila Nayeli	+	+	-	-	-	+	-	-	-	-	+	-	-	-	-	-	-
4	Caiza Anderson Sebastián	+	-	+	-	+	+	-	+	+	-	+	-	-	-	+	-	-
5	Chasi Anthony Joel	+	-	-	-	-	+	-	-	-	-	+	-	-	-	-	-	-
6	Cola Steven Andrés	+	+	-	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
7	Concha Miguel Ángel	+	-	+	-	+	+	-	+	+	-	-	+	-	+	+	-	-
8	Cuvi Kimberly Natasha	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	-	-	-	+	-	-	-
9	Fuelgan Jostin David	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	-	-	-	+	-	-	-
10	Ganchala Brayán Alex	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	-	-	-	+	-	-	+
11	Grefa Daniel Santiago	+	-	+	-	+	+	+	+	+	-	-	-	-	+	-	-	-
12	Gutiérrez Milenne Danette	+	+	-	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-	-	-	+	-
13	Lara Rania Estefanía	+	-	+	-	+	+	-	+	+	-	-	-	-	-	+	+	-
14	León José Miguel	+	+	-	-	-	+	-	-	-	-	+	-	-	-	-	-	-
15	Llano Stalyn Israel	+	-	+	-	+	+	-	+	+	-	+	-	-	-	-	-	+
16	López Yamilex Anahí	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	-	-	-	-	-	-
17	Peralta Anthony Danilo	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	-	-	-	+	-	-	-
18	Peralta Gerardo Adair	+	-	+	+	+	+	+	-	+	-	-	-	-	+	-	-	+
19	Quillupangui Marlon	+	+	+	+	+	+	-	+	-	-	-	+	-	-	-	-	-
20	Quingalombo Nayeli Abigail	+	+	+	-	-	+	+	+	-	-	-	-	-	+	-	-	-
21	Ramos Sebastián Mateo	+	+	+	+	-	+	-	+	-	-	+	-	+	-	-	+	-
22	Rivera Doménica Pamela	+	+	+	-	+	+	+	+	-	-	-	-	-	+	-	-	-
23	Salguero Ingrid Lissette	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	-	-	-	-	+	-	-
24	Tercero Mishel Estefanía	+	-	+	+	-	-	-	-	+	-	+	-	-	+	-	-	-
25	Toapanta David Joel	+	-	-	-	+	+	-	+	-	-	-	-	-	-	-	+	-
26	Uvillus Mateo Josué	+	+	+	+	+	+	+	+	-	+	-	-	-	-	-	-	-
27	Vallejo Johan Stalyn	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	-	-	-	-	-	-	-
28	Vargas Ivanna Nicole	+	+	+	+	+	+	+	+	+	-	-	-	-	-	-	-	+
29	Velasquez Dilan Patricio	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	-	-	-	+	-	-	+
30	Villamarín Melany Naoemi	+	-	-	+	-	+	-	-	+	-	-	+	-	+	-	-	-
31	Yáñez Natasha Alejandra	+	+	+	-	+	+	+	+	-	-	+	-	-	+	-	+	-
32	Yáñez Alejandro Sebastián	+	+	+	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-	+	-	-	+
33	Yáñez Axel Patricio	+	+	+	+	+	+	+	+	-	+	-	-	-	+	-	-	-

Fuente: Test aplicado a los niños/as de 4-5 años.

Elaborado por: Mercedes Quilligana Rodríguez

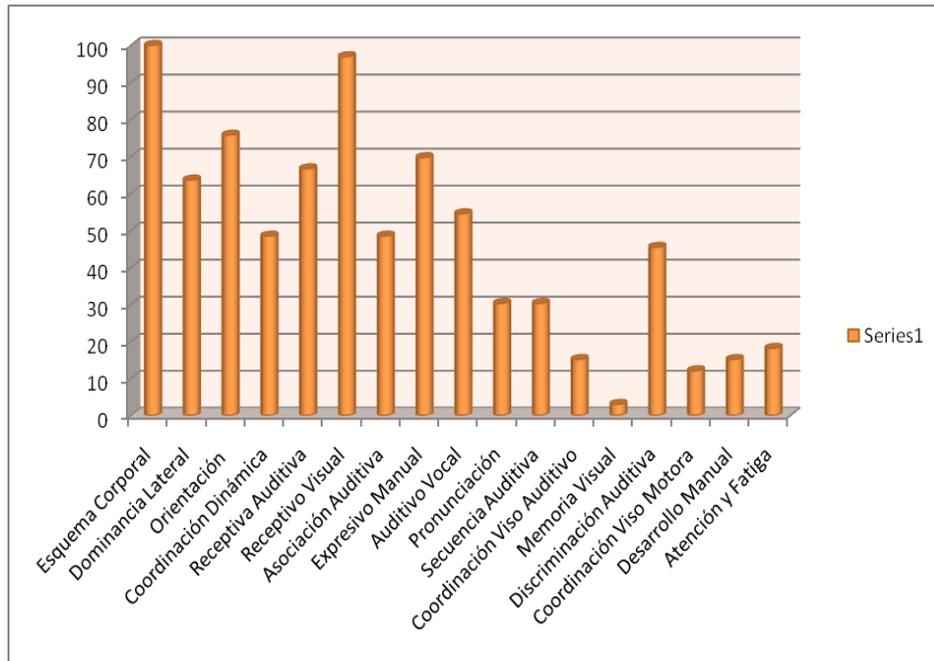


Gráfico N° 14: Resultado del test paralelo “B”
Elaborado por: Mercedes Quilligana Rodríguez

Análisis e Interpretación de los Resultados.

El 100% de los niños excelente en el reconocimiento del esquema corporal, el 3% en el desarrollo de su memoria visual.

Los niños en la edad de 4-5 años tienen mucha dificultad en el área de la Memoria Visual se permite desarrollar un método estratégico para ayudar a los docentes a subir el nivel en el área que más dificultad tiene los niños/as.

4.2.- Verificación de la Hipótesis

Para verificar la Hipótesis se utilizó el estadígrafo Chi- cuadrado o X^2 de pearson, que nos permitió contrastar de dos o más grupos ante una misma interrogante.

1.- Modelo Lógico

H₀- El uso del software educativo por parte de los niños/as de 4- 5 años de la Institución Educativa “Mariano Negrete” del cantón Machachi provincia de Pichincha **No** mejora el proceso de desarrollo de la memoria visual en el período Junio a Octubre de 2010.

H₁- El uso del software educativo por parte de los niños/as de 4- 5 años de la Institución Educativa “Mariano Negrete” del cantón Machachi provincia de Pichincha **Si** mejora el proceso de desarrollo de la memoria visual en el período Junio a Octubre de 2010.

2.- Modelo matemático

$$H_0 : O = E$$

$$H_1 : O \neq E$$

3.- Modelo estadístico

De acuerdo a la tabla de contingencia 3×2 utilizaremos la siguiente fórmula:

$$X^2_c = \sum \left[\frac{(O - E)^2}{E} \right]$$

X² = Chi o Ji Cuadrado

∑ = Sumatoria

O = Frecuencias Observadas

E = Frecuencias Esperadas

4.- Selección del nivel de significancia

Para la verificación hipotética se utilizará el nivel de $\alpha = 0.95$

5.- Descripción de la Población

Tomando como muestra aleatoria de la población es la siguiente: Estudiantes (4-5 años) 68; Directora del Nivel 1; Docentes de planta 2; Docentes especiales 5; Auxiliares 2; dando como un resultado total de la población para mi investigación de 78 personas.

6.- Especificación del Estadístico

Se trata de un cuadro de contingencia de 3 filas por 3 columnas con la aplicación de la siguiente fórmula estadística.

$$X^2 = \sum \left[\frac{(O - E)^2}{E} \right]$$

7.- Especificación de las regiones de aceptación y rechazo

Se procede a determinar los grados de libertad considerando que el cuadro tiene 3 filas y 3 columnas por lo tanto será:

$$gl = (f-1)(c-1)$$

$$gl = (3-1)(3-1)$$

$$gl = (2)(2)$$

$$gl = 4$$

Por lo tanto 4 grados de libertad y el nivel de 0.95 la tabla del $X^2 t = 9.49$. Por tanto si $X^2 t \leq X^2_c$ se aceptará H_0 caso contrario se la rechazará.

$X^2 t = 9.49$ La podemos graficar de la siguiente manera:

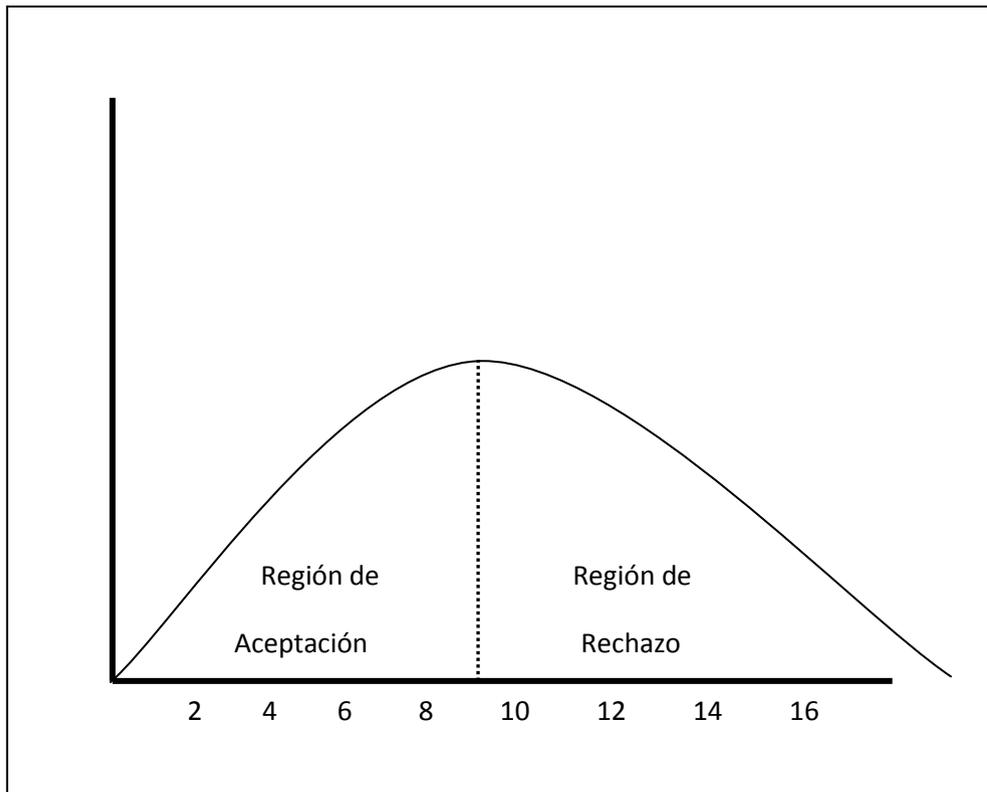


Gráfico N° 15: Campana de Gaus

8.- Recolección de datos y cálculos de los estadísticos

Frecuencias Observadas Docentes

Cuadro N° 15: Frecuencias Observadas

N°	CATEGORÍAS	ALTERNATIVAS			SUBTOTAL
	Preguntas	Siempre	A veces	Nunca	
3	¿Usted como docente cree que los niños a la edad de 4-5 años se les hace fácil discriminar diferentes objetos, tamaños, colores, formas, para luego recordarlos?	1	7	2	10
6	¿Cree Usted que el software educativo es motivador para aprender en el aula?	2	6	2	10
7	¿Si Usted como docente tuviera la oportunidad de aplicar un software educativo en el proceso de mejoramiento de la memoria visual lo haría?	8	1	1	10
SUBTOTAL		11	14	5	30

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes.

Elaborado por: Mercedes Quilligana Rodríguez

Frecuencias Esperadas Docentes

Cuadro N° 16: Frecuencias Esperadas

N°	CATEGORÍAS	ALTERNATIVAS			SUBTOTAL
	Preguntas	Siempre	A veces	Nunca	
3	¿Usted como docente cree que los niños a la edad de 4-5 años se les hace fácil discriminar diferentes objetos, tamaños, colores, formas, para luego recordarlos?	3.7	4.7	1.7	10.1
6	¿Cree Usted que el software educativo es motivador para aprender en el aula?	3.7	4.7	1.7	10.1
7	¿Si Usted como docente tuviera la oportunidad de aplicar un software educativo en el proceso de mejoramiento de la memoria visual lo haría?	3.7	4.7	1.7	10.1
SUBTOTAL		11.1	14.1	5.1	30.3

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes.

Elaborado por: Mercedes Quilligana Rodríguez

Cálculo del Chi Cuadrado Docentes

Cuadro N° 17: Chi Cuadrado

O	E	O - E	$(O - E)^2$	$(O - E)/E$
1	3.7	-2.7	7.29	1.9702
7	4.7	2.3	5.29	1.1255
2	1.7	0.3	0.09	0.0529
2	3.7	-1.7	2.89	0.7810
6	4.7	1.3	1.69	0.3595
2	1.7	0.3	0.09	0.0529
8	3.7	4.3	18.49	4.9972
1	4.7	-3.7	13.69	2.9127
1	1.7	-0.7	0.49	0.2882
				12.2519

Fuente: Frecuencias Observadas y Esperadas.

Elaborado por: Mercedes Quilligana Rodríguez

9.- Decisión Final.

Con 4 gl con un nivel de 0.95 $X^2_t = 9.49$

$X^2_c = 12.2519$ en el caso de los docentes de acuerdo a las regiones planteadas los últimos valores son mayores que el primero y se hallan por lo tanto en la región de rechazo, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna que dice:

El uso del software educativo por parte de los niños/as de 4- 5 años de la Institución Educativa “Mariano Negrete” del cantón Machachi provincia de Pichincha **Si** mejora el proceso de desarrollo de la memoria visual en el período Junio a Octubre de 2010.

CAPÍTULO V

5.- CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1.- Conclusiones:

Luego de realizar la investigación y la tabulación de los datos se ha llegado a las siguientes conclusiones:

- Los docentes de la institución no están aplicando nuevas técnicas para desarrollar positivamente el área de la memoria visual en sus estudiantes, razón por la cual el presente trabajo merece toda la atención y aplicación oportuna de la propuesta.
- La aplicación de software educativo que ayudarán a elevar su memoria visual es un trabajo arduo y que va en proceso, por lo tanto exige de la colaboración de todos los integrantes del proceso educativo.
- Los docentes están consientes que la motivación por medio de software educativos es de vital importancia dentro del proceso enseñanza aprendizaje, como también en el aspecto psicológico del individuo.
- Es necesario emplear material de apoyo especialmente en el área de la memoria visual, con el fin de que los niños/as de 4-5 años vaya tomando gusto por el un aprendizaje motivador.
- El desconocimiento de las docentes de las ventajas que tienen el software educativo para desarrollar eficazmente la memoria visual en los niños de 4-5 años es evidente.

5.2.- RECOMENDACIONES:

De lo concluido en la investigación realizada se ha llegado a plantear las siguientes recomendaciones:

- Los docentes de la institución han de asumir su parte de responsabilidad en ese proceso de generar niños/as capacitados para resolver problemas de la vida diaria, así mismo han de ayudar continuamente desarrollando destrezas y capacidades.
- El software educativo es una excelente metodología que los docentes tienen que aplicar el cual permite que sea interesante a los ojos del infante y a la vez deben entender que están trabajando con personas humanas que tienen diferencias individualidades.
- Los niños/as de 4-5 años tienen que aplicar diferentes ejercicios con la finalidad que desarrollen el área de la memoria visual, que con el tiempo les va a servir para toda su vida estudiantil.
- Motivar la utilización del Software Educativo para que todos los niños/as de 4-5 años desarrollen eficazmente su memoria visual en la Institución Educativa “Mariano Negrete”
- Capacitación a los docentes sobre los beneficios que brinda el software educativo “MIS PRIMEROS PASOS CON PIPO” en el mejoramiento del desarrollo de la Memoria Visual.

CAPÍTULO VI

6.- PROPUESTA

6.1.- Datos Informativos

6.1.1.- Tema: “CAPACITACIÓN A LAS DOCENTES DE LOS NIÑOS/AS DE 4-5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “MARIANO NEGRETE”, SOBRE LOS BENEFICIOS DE LA UTILIZACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO “MIS PRIMEROS PASOS CON PIPO” COMO HERRAMIENTA PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LA MEMORA VISUAL.”

6.1.2.-Institución ejecutora: Institución Educativa “Mariano Negrete”

6.1.3.-Beneficiarios:

- Autoridades
- Docentes
- Niñas/os de la Institución del Nivel Inicial.

6.1.4.-Ubicación: La Institución Educativa “Mariano Negrete” se encuentra ubicada en:

- Sector: Urbano
- Parroquia: La Matriz
- Cantón: Machachi
- Provincia: Pichincha

6.1.5.-Tiempo estimado para la ejecución:

Inicio y fin mes de Enero de 2011

6.1.6.-Equipo responsable:

- Autoridades de la Institución
- Investigadora.

6.2.- Antecedentes de la Propuesta

Luego de la investigación realizada se determinó implementar una jornada de capacitación para lograr la utilización del software educativo “MIS PRIMEROS PASOS CON PIPO” (Anexo 5), como herramienta para mejorar la calidad educativa en la Institución Educativa “Mariano Negrete” del cantón Machachi en el desarrollo de la memoria visual, la misma que se fundamenta en los datos obtenidos en la aplicación de las encuestas a los docentes(Anexo N° 1) y los test de funciones básicas a los niños/as (Anexo N° 2), en la que se demuestra la necesidad de que los docentes conozcan y manejen la tecnología para la utilización de su labor educativa.

6.3.- Justificación

Esta investigación permite ayudar a mejorar el desarrollo de la memoria visual en los niños/as de la Institución Educativa “Mariano Negrete” principalmente en el nivel inicial y apoyar a los profesores a que apliquen el software educativo, por medio de una capacitación adecuada que se ha realizado en base al software.

El interés es solucionar las dificultades que tiene los docentes con los avances tecnológicos para que puedan aplicar en cada una de sus aulas.

La contribución es ayudar a formar niños/as dignos y capaces de poder desenvolverse dentro y fuera de la institución.

Lo importante de este proyecto es que los niños/as desarrollen su memoria visual a corto plazo en base a la tecnología educativa con el aporte del software educativo “MIS PRIMEROS PASOS CON PIPO.”

El presente trabajo es novedoso dentro de la institución educativa, pues nadie se ha preocupado en solucionar el problema expuesto.

El impacto de la propuesta planteada será a nivel institucional con lo cual permite proponer alternativas que favorezcan en el desarrollo de la memoria visual en los niños/as que se encuentran en la institución.

6.4.- Objetivos

6.4.1.- Objetivo General

- Diseñar una capacitación que potencie en el desarrollo de la memoria visual mediante la utilización de software educativo “MIS PRIMEROS PASOS CON PIPO”, apoyando en la tecnología innovadora.

6.4.2.- Objetivos Específicos

- Establecer estrategias para la utilización de software educativo MIS PRIMEROS PASOS CON PIPO respetando los lineamientos técnicos para su aplicación en la Institución Educativa “Mariano Negrete”
- Elaborar un plan de capacitación sobre la utilización del software educativo MIS PRIMEROS PASOS CON PIPO para su aplicación.

6.5.- Análisis de Factibilidad

El presente proyecto es factible en primer lugar porque responde a las necesidades evidentes que corresponde, al apoyo necesario con la voluntad de las autoridades además cuento con los recursos económicos, técnicos, materiales, y el talento humano para su aplicación en la Institución Educativa “Mariano Negrete”

6.6.- Fundamentaciones

6.6.1.- Fundamentación Legal

Los contenidos educativos de Pipo se complementan a los contenidos curriculares de la Educación Infantil y Primaria que establece la LOGSE (Ley de Ordenación General del Sistema Educativo) y a las finalidades que enseña dicha ley. Productos de la colección Pipo han sido homologados por el Ministerio de Educación.

6.6.2.- Fundamentación Teórica

Introducción

MIS PRIMEROS PASOS CON PIPO es un programa para que los menores de casa se introduzcan en el mundo del ordenador. Todas las actividades han sido creadas para que los niños, de forma divertida y sin darse cuenta, estimulen y adquieran las habilidades necesarias hacia un aprendizaje eficaz.

Qué es Pipo

Pipo es una colección de juegos educativos en CD-ROM que captan rápidamente el Interés del niño debido a su presentación y creatividad en el tratamiento de los diferentes temas.

Con estos programas trabajamos las diferentes áreas del desarrollo escolar y habilidades necesarias en el aprendizaje y evolución del niño.

Han sido creados y coordinados por profesionales de la Psicología Infantil que cuentan con las aportaciones de personas dedicadas a la docencia y especialista en cada área. Claros, sencillos y muy estimulantes, pretenden que el niño sea capaz de desenvolverse solo, aprenda jugando; favoreciendo y estimulando la intuición, razonamiento, creatividad.

Aunque el menor percibe los juegos simplemente como juegos, y le divierte resolverlos, desde el punto de vista de la Pedagogía cada uno de ellos responde a una detallada planificación de objetivos que queremos conseguir.

Requisitos para usar “MIS PRIMEROS PASOS CON PIPO”

- Ordenador Pentium 100Mhz o superior con 16 MB de RAM y 20 MB de espacio libre en disco duro de tarjeta gráfica súper VGA(640 x 480). Mínimo 256 colores; Recomendado 32K colores
- Unidad de CD-ROM doble velocidad (o Superior)
- Windows 95 (o superior)
- Compatible con Windows 2000 y Windows XP (o anteriores)

La Finalidad

Los niños se encuentran en una fase del desarrollo con una asombrosa capacidad para aprender y necesitan todo tipo de estímulos que absorben de forma natural. Se ha demostrado que resulta extremadamente positivo estimular los aprendizajes básicos en las primeras etapas del desarrollo del niño.

¿Quiénes Utiliza Pipo?

La mayoría abarcan un amplio abanico de edad que va desde los 15 meses ó 3 años hasta los 8, 10 o incluso 12 años. En función a su edad y sus conocimientos, cada niño avanzará a su ritmo de aprendizaje. Algunos juegos disponen de la posibilidad de graduar la dificultad. Por sus características han resultado ser tremendamente útiles en niños con dificultades en el aprendizaje o Educación Especial.

Características



Al inicio del juego, el programa nos permite seleccionar entre: Jugar sin cambiar la resolución o jugar temporalmente ampliando la pantalla. Recomendamos ésta última debido a que permite una mejor visualización y facilidad de uso del juego.



En todos los juegos hay 3 Niveles de dificultad. En ellos el nivel 1(verde) es muy sencillo, de carácter introductorio. Los niveles 2 (naranja) y 3 (rojo) aumentan el grado de complejidad de la actividad, de tal manera, que se pueden ajustar a las capacidades evolutivas de cada niño. Para los más pequeñines, el simple movimiento del ratón producirá una agradable respuesta.



En todos los juegos se muestra la cantidad de caramelos conseguidos. Realizándose un seguimiento lúdico de los progresos del niño, siendo un factor importante el poder consultar los progresos y avances del pequeño, en tanto que sirve de premio o refuerzo para que se sienta motivado a seguir jugando, a esforzarse y superarse en su aprendizaje.



Este es el cursor que aparece cuando hay algún objeto pulsable. La parte activa del cursor es el dedo índice. Es decir, para pulsar algo, lo debemos señalar con el dedo.

Para salir de las pantallas de cada juego o del Programa.



Función del Programa



Desde la primera pantalla, pulsando sobre Jugar, accederemos al Bosque de los Animales. En él viven muchos amigos de Pipo, que nos invitan a sus respectivas casas para jugar con ellos. Los juegos se estructuran en 5 apartados. Mediante los carteles podemos trasladarnos a los juegos de los diferentes apartados.

En total hay 16 divertidos juegos, cada uno con unas finalidades lúdicas y objetivos didácticos diferenciados, aunque uno de los objetivos prioritarios del producto es que el niño en edades tempranas comience a familiarizarse en el uso y manejo del Ratón (algo que se practica en todos los juegos), queremos destacar que las actividades de los juegos del Ratón Submarino se centran exclusivamente en el aprendizaje independiente del uso del ratón.

Aunque el niño no sepa manejar el ratón, los padres descubrirán muchas maneras distintas para jugar con el pequeño. Hay varias tareas que se pueden resolver sin la necesidad de su uso (por ejemplo, señalar la respuesta correcta con el dedo).

Los Juegos que contienen “MIS PRIMEROS PASOS CON PIPO”

Sr. Sapo:



1. Los lápices: practicar los colores.

2. Los Peces: relacionar números y cantidades
3. El Abecedario: aprender las letras



Sr. Oso:

1. Los Sombreros: discriminar animales y sus sonidos.
2. El Álbum de Fotos: aprender las partes de la cara y el cuerpo
3. Las Setas Musicales: reconocer las notas musicales y fomentar la creatividad.



Sr. Ratón:

1. La Nubes: reconocer las vocales
2. Los Globos: aprender a contar hasta 10
3. Las Mariposas: distinguir los colores.



La Abeja:

1. El Castillo: hacer parejas y ejercitar la memoria
2. Viste a Pipo y Cuca: conocer las prendas de vestir más usuales.
3. Los Puzzles: estimular la capacidad lógica y espacial y la discriminación visual.
4. Las Figuras: encajar figuras geométricas básicas.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
Planificación de un taller de Capacitación a Docentes

DATOS INFORMATIVOS

Fecha: 7 de Diciembre de 2010.

Institución: Institución Educativa “Mariano Negrete”

N° de docentes: Diez docentes de la Institución

Profesional responsable para la capacitación:

Srta. Mercedes Quilligana

Lugar de capacitación: Laboratorio N°1 de Computación

Hora de inicio: 8:00 am

Hora de culminación: 12:00 am

TEMA A TRATAR:

“CAPACITACIÓN A LAS DOCENTES DE LOS NIÑOS/AS DE 4-5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “MARIANO NEGRETE”, SOBRE LOS BENEFICIOS DE LA UTILIZACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO “MIS PRIMEROS PASOS CON PIPO” COMO HERRAMIENTA PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LA MEMORIA VISUAL.”

OBJETIVOS:

General:

Capacitar a las docentes de la institución sobre el manejo y aplicación del software educativo “MIS PRIMEROS PASOS CON PIPO” que permita desarrollar el área de la memoria visual de las funciones básicas.

Específicos:

- Desarrollar habilidades y destrezas en los docentes del nivel inicial por medio de la tecnología educativa.
- Establecer una relación entre niños/as de 4-5 años - el computador para que su aprendizaje sea de manera exitosa con un aporte tecnológico y con ayuda de un software educativo.

ACTIVIDADES:

Actividad de socialización (Lectura de una reflexión).

Exposición sobre la utilización del software educativo “MIS PRIMEROS PASOS CON PIPO”

Dinámica

Poner en práctica en forma individual lo expuesto sobre el software educativo.

Preguntas de refuerzo

Finalización exitosa llenando todas las expectativas y objetivos propuestos.

6.7.- Modelo Operativo

Cuadro N° 18: Modelo Operativo

FASES	ETAPAS	METAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLES	TIEMPO
Primera Fase Socialización de los resultados de la investigación.	Se socializará desde el 8 al 11 de Noviembre	Hasta el 11 de noviembre se socializará los resultados de la investigación y planteamiento de la propuesta al 100% de los interesados de la Institución.	Reunión con los docentes, autoridades del plantel	Proyector Documentos de apoyo Material de computador	Autoridades Docentes Investigadora	Un día laborable
Segunda Fase Planificación de la propuesta.	La planificación es desde el 15 al 17 de Noviembre	Hasta el 17 de noviembre estará concluida el 100% de la planificación de la propuesta.	Análisis de los resultados con la presentación de las autoridades	Procesador de información. Material de oficina.	Autoridades Investigadora	Dos días laborables
Tercera Fase Ejecución de la propuesta.	La ejecución el 18 de Noviembre	La propuesta será planteada el inicio y fin de noviembre	Puesto en marcha de acuerdo a la propuesta, capacitación al personal docente del área inicial	CD del Software Educativo Proyector	Autoridades Docentes Investigadora	Cinco días laborables
Cuarta Fase Evaluación de la Propuesta	La evaluación de la propuesta el 18 de Noviembre	La propuesta será evaluada constantemente	Autoevaluación sobre la propuesta	Computadora Cd Software Educativo Test	Investigadora Docentes	Un día laborable

Elaborado por: Mercedes Quilligana Rodríguez

Presupuesto de la Propuesta.

Cuadro N° 19: Presupuesto de la propuesta

RUBROS DE GASTOS	VALOR
Compra del Cd software educativo “MIS PRIMEROS PASOS CON PIPO”	8.00
Quemada del Software “MIS PRIMEROS PASOS CON PIPO”	18.00
Transporte y alimentación	50.00
Refrigerio	30.00
Material de oficina	30.00
TOTAL	\$136.00

Elaborado por: Mercedes Quilligana Rodríguez

6.8.- Administración de la Propuesta

6.8.1.- Recursos:

Recursos Institucionales

- Institución Educativa “Mariano Negrete”

Recursos Humanos

- Niños/as
- Investigadora
- Autoridades
- Docentes

Recursos Materiales

- Equipo de computación
- CD del software educativo “MIS PRIMEROS PASOS CON PIPO”

Recursos Financieros

- Solventado por la investigadora: Mercedes Quilligana

6.8.2.- CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DE LA PROPUESTA

Cuadro N° 20: Cronograma de Actividades de la propuesta

ACTIVIDADES	NOVIEMBRE				DICIEMBRE			
Socialización								
Planificación								
Ejecución. Propuesta								
Evaluación								

Elaborado por: Mercedes Quilligana Rodríguez

6.9.- Previsión de la Evaluación

Cuadro N° 21: Previsión de la Evaluación

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1.- ¿Quiénes solicitan evaluar?	Autoridades, Docentes e investigadora
2.- ¿Por qué evaluar?	Se necesita saber si la propuesta fue algo que llenó las expectativas
3.- Para qué evaluar?	Para comprobar la realización de la propuesta
4.- ¿Qué evaluar?	Las Funciones Básicas a los niños
5.- ¿Quién evalúa?	Docentes, Investigadora
6.- ¿Cuándo evaluar?	Al final de la realización de la propuesta
7.- ¿Cómo evaluar?	Aplicando un Test de Funciones Básicas del Dr. Espinoza Vega
8.- ¿Con qué evaluar?	Test de Funciones Básicas Dr. Espinoza

Elaborado por: Mercedes Quilligana Rodríguez

Bibliografía

BLANCO, Mateos Andrés.- Test Psicotécnicos tercera edición, editorial tebar, Madrid 2006 (p: 45-46)

CASTELLANO, Casos Ricardo; FERREYRA, Cortés Gonzalo.- Informática 1 la Historia del Milenio Edición 2003.

Código de la Niñez y Adolescencia Ley N° 100/2003

CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR 2008

ESPINOZA, Vega Iván, Problemas del aprendizaje.-Primera Edición Junio del 2003 (p: 89- 120)

Mc. PÉREZ FERNANDEZ, Vicenta; Mc. CRUZ FERNANDEZ, María del Pilar; Mc. LÓPEZ DELGADO, Mireya.- FOLLETO DEL CURSO INFORMÁTICA EDUCATIVA, Instituto Superior Pedagógico para la Educación Técnica y profesional. (p: 109-115)

Microsoft® Encarta® 2009. © 1993-2008 Microsoft Corporation.

ORDONEZ, Legarda María del Carmen; TINAJERO Miketta Alfredo.- Estimulación temprana Inteligencia Emocional Cognitiva, de 0-6 años: Edición MMVI

Proyecto de Ley de Educación 2010

VAUGHAN, Tay.- Todo el poder de la Multimedia, Segunda Edición 2001.

Linkografía

[hptt://es.wikipedia.org/wiki/Multimedia](http://es.wikipedia.org/wiki/Multimedia)

[hptt://www.jardinfantil.com/diccionario-de-pedagogía.html](http://www.jardinfantil.com/diccionario-de-pedagogía.html)

[hptt://www.monografías.com/trabajos31/software-educativo-cuba/software-educativo-cuba.shtml](http://www.monografías.com/trabajos31/software-educativo-cuba/software-educativo-cuba.shtml)

[hptt://www.psicología-online.com/ciopa2001/actividades/18/](http://www.psicología-online.com/ciopa2001/actividades/18/)

[hptt://www.publicalpa.com/ software educativo/](http://www.publicalpa.com/software_educativo/)

<http://espanol.answers.yahoo.com/question/index?qid=20090124093048AA7IB>

<http://www.eliceo.com/consejos/usos-de-los-multimedia-en-la-educación.html>

ANEXOS

Anexo N° 1



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA
EDUCACIÓN



CARRERA DE ED. PARVULARIA (SEMINARIO DE GRADUACIÓN)

Encuesta dirigida a los docentes de Educación Inicial.

Compañero docente la presente encuesta permitirá recolectar información sobre el nivel de utilización de la tecnología en la elaboración de material didáctico a ser utilizado en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

INSTRUCTIVO:

- Procure ser lo más objetivo y verás
- Seleccione solo una de las alternativas que se propone.
- Marque con una **X** en el paréntesis la alternativa que usted eligió.

1.- ¿Cree Usted que el computador es un medio importante para desarrollar las destrezas de los niños de 4-5 años?

Nunca () Algunas veces () Siempre ()

2.- Considera Usted que los resultados que se pueden lograr con la utilización del computador en el proceso de enseñanza- aprendizaje son:

Excelentes () Buenos () Malos ()

3.- ¿Usted como docente cree que los niños a la edad de 4- 5 años se les hace fácil discriminar diferentes objetos, tamaños, colores, formas, para luego recordarlos?

Siempre () A veces () Nunca ()

4.- ¿Usted cree que los estímulos visuales están unidos al proceso de enseñanza-aprendizaje?

Siempre () A veces si, a veces no () Nunca ()

5.- ¿Usted cómo docente está de acuerdo que los niños aprenden mejor cuando a más de escuchar miran?

Totalmente de acuerdo () Neutral () Totalmente en desacuerdo ()

6.- ¿Cree Usted que el software educativo es motivador para aprender en el aula?

Siempre () A veces () Nunca ()

7.- ¿Si Usted como docente tuviera la oportunidad de aplicar un software educativo en el proceso de mejoramiento de la memoria visual lo haría?

Siempre () A veces () Nunca ()

8.- ¿Le gustaría a Usted recibir una capacitación sobre la utilización del software educativo “Mis Primeros Pasos con Pipo” para fomentar el desarrollo de la memoria visual?

Si () No () Tal vez ()

“Gracias por su Colaboración”

Anexo N° 2

INSTITUCIÓN EDUCATIVA “MARIANO NEGRETE”

TEST DE FUNCIONES BÁSICAS ADAPTACIÓN

HOJA DE EVALUACIÓN

Nombre:.....Fecha:.....Año de Básica.....

ÁREA:(I) ESQUEMA CORPORAL

a).....b).....c).....

ÁREA:(II) DOMINANCIA LATERAL

Derecha

Izquierda

a).....

b).....

c).....

d).....

ÁREA:(III) ORIENTACIÓN

TEMPORAL: a) día.....b) noche.....c) ayer.....d) hoy.....

ESPACIAL: a) debajo.....b) arriba.....c) atrás.....d) adelante.....



ÁREA:(IV) COORDINACIÓN DINÁMICA

a).....b).....

ÁREA:(V) RECEPTIVA AUDITIVA

a)..... b)..... c)..... d)..... e).....
f)..... g)..... h)..... i)..... j).....
k)..... l)..... m)..... n)..... o).....

ÁREA:(VI) RECEPTIVA VISUAL

a)..... b)..... c)..... d)..... e).....

ÁREA:(VII) ASOCIACIÓN AUDITIVO VOCAL

1).....2).....3).....4).....5).....
6).....7).....8).....9).....10).....

ÁREA:(VIII) EXPRESIVO MANUAL

1).....2).....3).....4).....5).....

6).....7).....8).....9).....10).....

ÁREA:(IX) CIERRE AUDITIVO VOCAL

1).....2).....3).....4).....5).....

ÁREA:(X) PRONUNCIACIÓN

1).....2).....3).....4).....5).....6).....

ÁREA:(XI) MEMORIA SECUENCIA AUDITIVA

1).....2).....3).....4).....5).....

6).....7).....8).....9).....10).....

ÁREA:(XII) COORDINACIÓN VISUAL- AUDITIVO-MOTORA(Ritmo)

1).....2).....3).....4).....5).....

6).....7).....

ÁREA:(XIII) MEMORIA VISUAL

1).....2).....3).....4).....5).....

6).....7).....8).....

ÁREA:(XIV) DISCRIMINACIÓN AUDITIVA

a).....b).....c).....d).....e).....

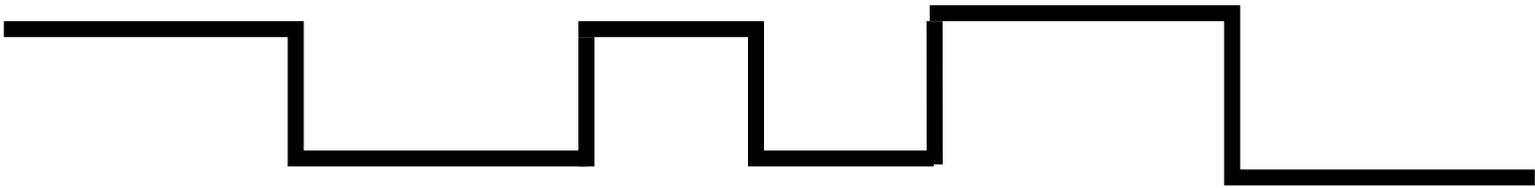
f).....g).....h).....i).....j).....

ÁREA:(XV) COORDINACIÓN VISO- MOTORA

1).....2).....3).....

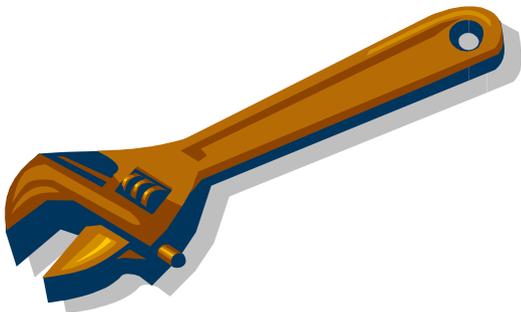
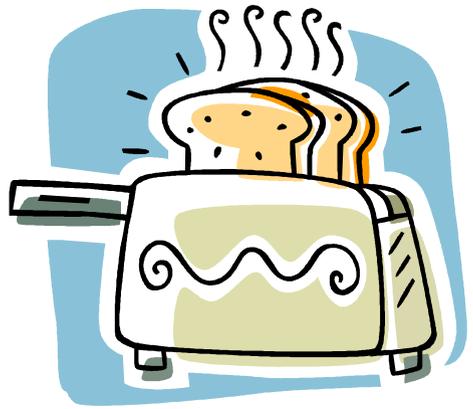
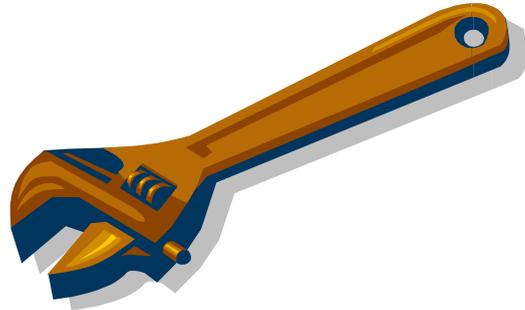
ÁREA:(XVI) ATENCIÓN Y FATIGA

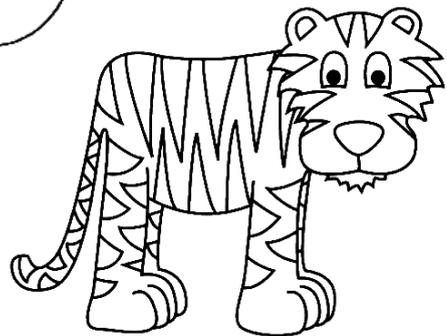
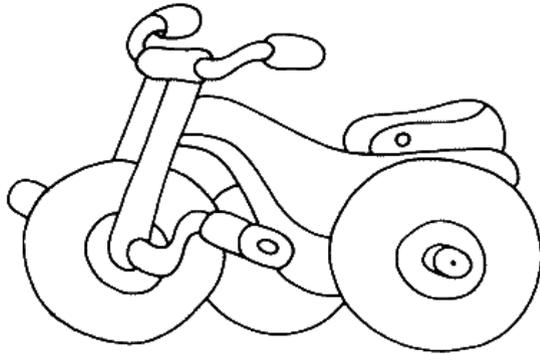
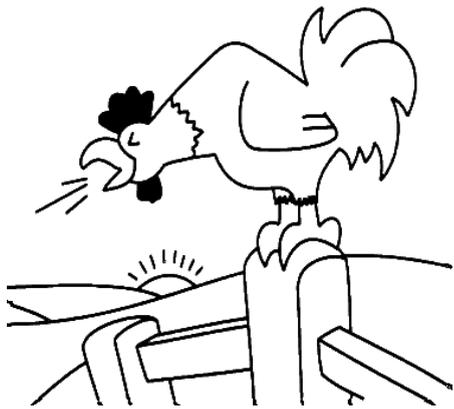
ÁREA:(XVII) DESARROLLO MANUAL

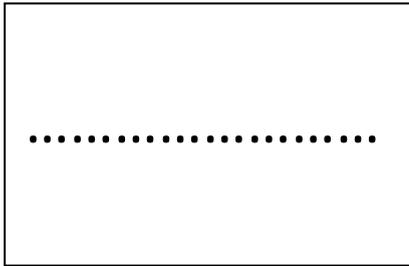
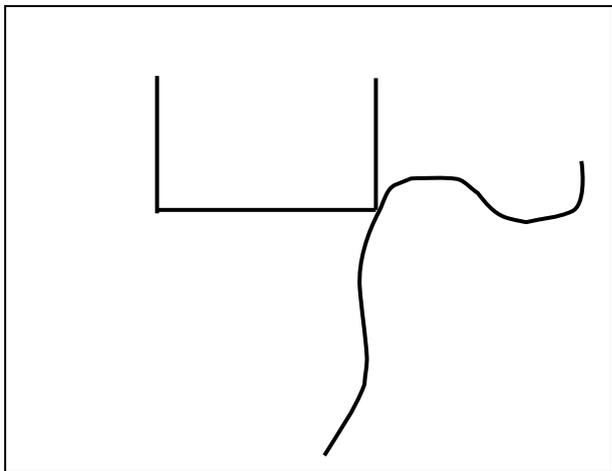
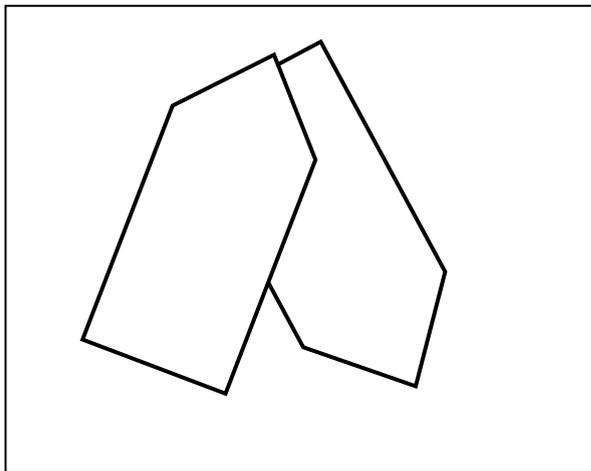












Anexo N° 3

PRUEBA DE FUNCIONES BÁSICAS

ADAPTACIÓN UC.IE.DI.2000

INSTRUCTIVO:

Esta prueba diagnóstica la madurez de las funciones básicas, indispensables para la lecto-escritura. La prueba en mención fue validada en las ciudades de: Quito, en las escuelas del sector noroccidental. Guayaquil, Cuenca y Loja; aplicada en la población de 10.000 casos arrojó el 93.4% de validez y confiabilidad.

Es aplicable en los niños del nivel inicial que pertenece a Pre kínder y primer año de educación básica y en el período de aprestamiento del segundo año de educación básica.

Se realizará en forma individual y con tiempo libre, además es de fácil aplicación, económica y de rápida evaluación.

La prueba de funciones básicas evalúa las áreas fundamentales que intervienen en el proceso de lecto-escritura, siendo ellas:

ÁREA:(I) ESQUEMA CORPORAL

Consta de 3 ítems; que van a diagnosticar el conocimiento que tienen los niños/as del esquema corporal.

a.- EN SU PROPIO CUERPO

Se pide señalar al niño las siguientes 4 partes “Finas”

- Boca

- Oreja
- Rodilla
- Mano

b.- EN SU IMAGEN.- (Frente a un espejo grande)

Se pide al niño señalar partes finas o gruesas, a elección del evaluador.

c.- EN OTRA PERSONA.-

Se pide al niño que señale las siguientes 4 partes GRUESAS:

- Cabeza
- Brazos
- Tronco
- Piernas

EVALUACIÓN: Se acredita como área positiva admitiendo 1 error por ítem.

ÁREA:(II) DOMINANCIA LATERAL

Consta de varios ítems; diagnostica la dominancia lateral, con una serie de actividades con el ojo, mano, oído, pie.

El niño deberá realizar las actividades, según las instrucciones que se dan en cada literal.

a.- Ojo (mirar)

Por un tubo

Cartulina con orificio

b.- Mano

Lanzar una pelota

Bobinar

Pintar

c.- Oído

Reloj, Cronómetro

d.- Pie

Saltar en un solo pie

EVALUACIÓN: Se acredita como área positiva cuando el niño ha realizado todas las actividades con la derecha o izquierda y como negativa cuando su dominancia no está definida.

ÁREA:(III) ORIENTACIÓN

3.1.- TEMPORAL: Esta área mide orientación temporal, consta de 4 ítems.

Se pregunta al niño:

- a) ¿En este momento es de día o de noche?
- b) ¿Qué haces por las noches?
- c) ¿Qué realizaste ayer en la casa?
- d) ¿Qué actividad hiciste hoy?

3.2.- ESPACIAL: Consta de 4 ítems. Mide Orientación Espacial (arriba, debajo, delante y atrás)

Se da al niño las siguientes órdenes:

- a) Pon una cruz en la pelota que está debajo de la señorita.
- b) Encierra en un círculo la pelota que está arriba de la señorita.
- c) Pon una cruz en la pelota que está atrás de la señorita.
- d) Encierra en un círculo la pelota que está delante de la señorita.

EVALUACIÓN: Se acredita como área positiva admitiendo dos errores.

ÁREA:(IV) COORDINACIÓN DINÁMICA

Consta de 2 ítems, se pide al niño:

- a) Que salte en un solo pie.
- b) Con una pelota grande la botee, con una mano o dos.

EVALUACIÓN: Se acredita como área positiva cuando la coordinación tanto del pie como de la mano es perfecta (no se admite zig- zag, ni sobre boteo).

ÁREA:(V) RECEPTIVA AUDITIVA

Consta de 15 ítems. Diagnostica la capacidad del niño para escuchar una orden y codifica en respuesta:

- a) Los pájaros comen?
- b) Los gatos vuelan?
- c) Los bebés lloran?
- d) Los árboles bailan?
- e) Los niños juegan?
- f) Los pájaros pintan?
- g) Los plátanos escriben?
- h) Las personas se casan?
- i) Las bicicletas estudian?
- j) Las mamás cocinan?
- k) El cielo es verde?
- l) El sol es caliente?
- m) Las flores comen?
- n) Los trenes duermen?
- o) Los sapos saltan?

EVALUACIÓN: Se acredita como área positiva admitiendo dos errores.

ÁREA:(VI) RECEPTIVO VISUAL

Consta de 4 ítems. Diagnostica si el niño percibe un estímulo visual o no.
Manifestándole:

- a) Este niño está escribiendo, busca a otro que esté haciendo lo mismo.
- b) Esta persona está corriendo, busca a otro que esté haciendo lo mismo.
- c) Esta es una llave de tuercas, busca otra igual.
- d) Este es un ratón, busca otra igual.

EVALUACIÓN: Se acredita como área positiva admitiendo un error.

ÁREA:(VII) ASOCIACIÓN AUDITIVA

Consta de 10 ítems. Diagnostica codificaciones y decodificaciones abstractas del niño.

Completa la frase que yo quiero decir:

1. Un pájaro vuela en el aire, un pez nada en el.....
2. Un pan es para comer, la leche es para.....
3. El humo sube, la lluvia.....
4. Yo me siento en una silla, tú duermes en una.....
5. La luz roja significa pare, la luz verde significa.....
6. Yo como en un plato, tú tomas en una.....
7. Juan es un niño, María es una.....
8. Los oídos son para escuchar, los ojos son para.....
9. Yo estoy despierto durante el día, tú estás dormido durante la...
10. Un conejo es rápido, una tortuga es.....

EVALUACIÓN: Se acredita como área positiva admitiendo hasta dos errores.

ÁREA:(VIII) EXPRESIVO- MANUAL

Consta de 10 ítems. Diagnostica como se expresa el niño en forma viso- motora.
Se le dice al niño: yo te nombro un objeto y tú responderás con mímica (señas):

1. Martillo

2. Guitarra
3. Tenedor
4. Teléfono
5. Cepillo/ pasta dental
6. Tijeras
7. Sacapuntas
8. Lápiz
9. Cuchillo
10. Escoba

EVALUACIÓN: Se acredita como área positiva admitiendo dos errores.

ÁREA:(IX) CIERRE AUDITIVO- VOCAL

Consta de 5 ítems. Diagnostica la integración auditivo vocal. Se dice al niño:
Escucha bien y completa la palabra que yo quiero decir:

1. Azú.....car
2. Pier.....na
3. Maripo.....sa
4. Monta.....ña
5. Carreti.....lla

EVALUACIÓN: Se acredita como área positiva admitiendo un error.

ÁREA:(X) PRONUNCIACIÓN

Consta de 6 ítems. Diagnostica la pronunciación con palabras cuyo esquema mental está estructurado.

- a) Franelógrafo
- b) Esferográfico
- c) Triciclo
- d) Lengua
- e) Periódico

f) Columpio

EVALUACIÓN: Se acredita como área positiva admitiendo ningún error.

ÁREA:(XI) MEMORIA SECUENCIA AUDITIVA

Consta de 10 ítems. Diagnostica la memoria auditiva del niño. Se dice al niño:

Escucha bien y repite exactamente los siguientes números:

1. 3 2 5
2. 2 5 1
3. 1 6 2 4
4. 1 3 5 2
5. 7 4 1 3 2
6. 2 5 4 6 9
7. 3 2 5 7 8 3
8. 9 2 6 7 5 8
9. 2 4 6 3 2 5 7
10. 5 4 7 9 7 6 2 3

EVALUACIÓN: Se acredita como área positiva cuando ha repetido 8 dígitos (memoria básica para la lecto escritura)

Si el niño logra repetir 3 dígitos pasa a la siguiente serie, caso contrario se le acredita área debilitada, de esta manera se opera con las demás series.

ÁREA:(XII) COORDINACIÓN VISUAL- AUDITIVA-MOTORA (Ritmo)

Consta de 7 ítems. Diagnostica la coordinación visual auditiva motora, con patrón visual y auditivo.

Escucha y repite exactamente (con golpes):

1. 000
2. 00 - 00

3. 000 - 00
4. 00 - 0 - 000
5. 0 - 000 - 0
6. 0 - 00 - 00 - 000
7. 00 - 000 - 000 - 0000

EVALUACIÓN: Se evalúa como el área anterior. (XI). Si logra vencer la primera serie pasa a la siguiente, caso contrario se le acreditará como área debilitada. Es área positiva cuando logra vencer las siete series.

ÁREA:(XIII) MEMORIA VISUAL

Consta de 8 ítems con diseños abstractos. Diagnostica la memoria visual, se inicia con tres tarjetas.

Mira con atención estas tarjetas (15 segundos). Luego te retiro y tendrás que ponerlas en el mismo orden:

EVALUACIÓN: Similar a las áreas XI y XII. Si logra vencer la primera serie (tres tarjetas) pasa a la siguiente serie, caso contrario se acredita área debilitada. Es área positiva cuando logra vencer el ordenamiento de todas las series (8).

ÁREA:(XIV) DISCRIMINACIÓN AUDITIVA

Consta de 10 ítems y diagnostica discriminación auditiva. El niño debe repetir las dos palabras juntas de cada ítem, luego de haber sido pronunciadas por el examinador:

- a) Pato – dato
- b) Cama – dama
- c) Caballo – cabello
- d) Rata – Lata
- e) Hombre – hambre
- f) Mesa – misa

- g) Mano – mono
- h) Tía – día
- i) Casa – pasa
- j) Pana – lana

EVALUACIÓN: Se calificará como área positiva sin admitir errores.

ÁREA:(XV) COORDINACIÓN VISOMOTORA

Consta de 3 tarjetas graficadas diagnóstica coordinación viso motora:

El investigador pide al niño:

Copia los dibujos de las tarjetas estructuradas.

EVALUACIÓN: La misma evaluación: Rotación, Integración, Perseverancia.

Se asignará como área positiva, cuando no presente errores: si existiese al menos uno, se constituirá como área negativa.

Rotación.- cambio de posición de la figura en más de 45°

Integración.- separación de las partes de la figura en por lo menos 3 mm.

Perseverancia.- cuando ha dibujado más de 12 puntos.

ÁREA:(XVI) DESARROLLO MANUAL

Consta de 2 ítems. Diagnóstica la motricidad fina.

Se pide al niño que recorte lo más rápido que pueda la siguiente figura. Sin topar las líneas laterales.

EVALUACIÓN: Se acredita como área positiva, cuando corta más del 50% del dibujo sin ningún error (en un minuto).

ÁREA:(XVII) ATENCIÓN Y FATIGA

Diagnóstica atención y fatiga.

Pon un punto en cada cuadro lo más rápido que puedas (preferible usar un marcador).

EVALUACIÓN: Se acredita como área positiva. Cuando vence más de 50 puntos en el tiempo asignado (un minuto).

Anexo N° 4

Laboratorio de Computación

En el laboratorio los niños/as de 4-5 años del paralelo “A”



En el laboratorio los niños/as de 4-5 años del paralelo “B”



Anexo N° 5

Software Educativo

“MIS PRIMEROS PASOS CON PIPO”