



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

**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 MATERIAL INFORMÁTICO DIDÁCTICO EN LA MEMORIA VISUAL
DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA
PARALELOS “A” Y “B” DE LA UNIDAD EDUCATIVA JUAN MONTALVO
DE LA CIUDAD DE AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”

AUTORA: Gabriela Alejandra Aguirre Lalaleo

TUTOR: Ing. Miguel Ángel Miniguano López Mg.

Ambato – Ecuador
2016

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

CERTIFICA

Yo Ing. Miguel Ángel Miniguano López Mg. CC 180278271-2 en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o titulación, sobre el tema: “EL MATERIAL INFORMÁTICO DIDÁCTICO EN LA MEMORIA VISUAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA PARALELOS “A” Y “B” DE LA UNIDAD EDUCATIVA JUAN MONTALVO DE LA CIUDAD DE AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”, desarrollado por la egresada Gabriela Alejandra Aguirre Lalaleo, considero que dicho Informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, y reglamentos, por los 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.



.....
Tutor: Ing. Miguel Ángel Miniguano López Mg.

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación de la autora, quien basada en la experiencia profesional, en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha 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 autora.



.....

Aguirre Lalaleo Gabriela Alejandra.

C.C: 180481646-8

AUTORA

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTORA

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: “EL MATERIAL INFORMÁTICO DIDÁCTICO EN LA MEMORIA VISUAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA PARALELOS “A” Y “B” DE LA UNIDAD EDUCATIVA JUAN MONTALVO DE LA CIUDAD DE AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”, autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.



.....

Aguirre Lalaleo Gabriela Alejandra

C.C: 180481646-8

AUTORA

**AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA 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 MATERIAL INFORMÁTICO DIDÁCTICO EN LA MEMORIA VISUAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA PARALELOS “A” Y “B” DE LA UNIDAD EDUCATIVA JUAN MONTALVO DE LA CIUDAD DE AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”, presentada por la Srta. Gabriela Alejandra Aguirre Lalaleo Egresada de la Carrera de Ciencias Humanas y de la Educación promoción: Octubre 2014 - Marzo 2015, una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

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

LA COMISIÓN



.....

Lcda. Mayra Isabel Barrera Gutiérrez, Mg.
C.C. 1803743358

MIEMBRO DEL TRIBUNAL



.....

Dra. Daniela Benalcázar Chicaiza, P.hD.
C.C. 0502125123

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

Dedicatoria

Dedico este trabajo en primer lugar a Dios, por haberme dado la vida y permitirme haber llegado a este momento tan importante de mi formación personal y profesional, a mi madre, una mujer luchadora, que a pesar de todos los obstáculos, siempre supo cómo sacarnos adelante, a mis hermanos, a mi familia y amigos por el apoyo constante las palabras de aliento, el cariño que cada día me brindaban, y de una manera muy especial este trabajo va dedicado a mi padre Luis Humberto Aguirre Clavijo, que a pesar, de que ya no se encuentra en este mundo con nosotros, siento que está conmigo siempre a cada instante y aunque faltaron muchos momentos por vivir juntos, sé que este momento hubiera sido tan especial para él como lo es para mí, ya que su lucha, fortaleza y perseverancia hacia la vida, me inspiraron seguir adelante y a ser un ejemplo para mis hermanos y sobrinos y mi familia en general.

Gabriela Aguirre.

Agradecimiento

Agradezco a Dios por darme la vida, por guiar cada uno de mis pasos y permitirme llegar, hasta donde hoy he llegado, porque gracias a sus bendiciones me permitió culminar una de mis metas y objetivos en la vida.

Un agradecimiento infinito y eterno a mis padres mis hermanos y mi familia, por el ejemplo y los valores que me inculcaron desde muy pequeña.

A la Universidad Técnica de Ambato por abrirme las puertas para mi formación académica y permitirme ser una profesional competente.

A la Unidad Educativa Juan Montalvo, por aprobar y permitirme realizar el proyecto de investigación.

A mi Tutor de tesis, Ing. Mg. Miguel Ángel Miniguano López, por su esfuerzo y dedicación quien con sus conocimientos, su experiencia, su paciencia y motivación ha logrado en mí, que pueda terminar mi proyecto de investigación con éxito.

Muchas gracias a las personas que han formado parte de mi vida, a mis amigos, y a todos, por haber sido un apoyo esencial en mi vida personal y en mi etapa universitaria, Dios bendiga, y derrame bendiciones en ustedes y en sus familias.

Con Cariño, Gabriela Aguirre.

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

CONTENIDOS

PÁG

Portada	i
Aprobación del tutor del trabajo de graduación o titulación.....	ii
Autoría de la Investigación	iii
Cesión de derechos de Autora.....	iv
Al Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.....	v
Dedicatoria.....	vi
Agradecimiento.....	vii
Índice general de contenidos.....	vii
Índice de cuadros	xi
Índice de gráficos.....	xii
Resumen Ejecutivo	xiv
Abstract.....	xv
Introducción	1
Capítulo I	3
El problema.....	3
1.1 Tema de Investigación	3
1.2 Planteamiento del problema.....	3
1.2.1 Contextualización	3
Árbol de Problemas.....	6
1.2.2 Análisis Crítico	7
1.2.3 Prognosis.....	8
1.2.4 Formulación del Problema.....	8
1.2.5 Preguntas Directrices.....	9
1.2.6 Delimitación del Objeto de Estudio	9
1.3 Justificación	10
1.4 Objetivos	11
1.4.1 Objetivo General.....	11
1.4.2 Objetivos Específicos.....	11
Capítulo II.....	12
Marco Teórico.....	12
2.1 Antecedentes Investigativos.....	12
2.2 Fundamentación.....	19
2.2.1 Fundamentación Filosófica.....	19

2.2.2 Fundamentación Psicopedagógica	19
2.2.3 Fundamentación Axiológica	20
2.2.4 Fundamentación Ontológica	20
2.3 Fundamentación Legal	20
2.4 Categorías Fundamentales	24
Constelación de Ideas de la Variable Independiente: Material Informático Didáctico....	25
Constelación de Ideas de la Variable Dependiente: Memoria Visual	26
2.4.1 Fundamentación Teórica. Variable Independiente	27
2.4.2 Fundamentación Teórica. Variable Dependiente	45
2.5 Hipótesis	53
2.6 Identificación de Variables	53
Variable Independiente	53
Variable Dependiente.....	54
Término de Relación.....	54
Capítulo III.....	54
Metodología	54
3.1 Enfoque investigativo	54
3.2 Modalidad de la investigación	55
3.2.1 De campo	55
3.2.2 Bibliográfica- Documental.....	55
3.3 Nivel de investigación.....	55
3.3.1 Nivel Exploratorio	55
3.3.2 Nivel Descriptivo	56
3.3.3 Asociación de Variables.....	56
3.4 Población y Muestra	56
3.4.1 Población.....	56
3.4.2 Muestra	57
3.5 Operacionalización de Variables	58
Variable Independiente Material Informático Didáctico	58
Variable Dependiente Memoria Visual.....	59
3.6 Plan de recolección de Información.....	60
3.6.1 Técnicas e Instrumentos de recolección de Información	61
3.6.1.1 Técnicas	61
3.6.1.2 Instrumentos.....	61

3.7 Plan de Procesamiento de resultados	61
3.8 Análisis e Interpretación de Resultados	62
3.9 Procesamiento y Análisis	62
4.1 Análisis e interpretación de los resultados de las encuestas realizadas a las Maestras de la Unidad Educativa Juan Montalvo	63
4.2 Análisis e interpretación de las fichas de observación dirigida a los niños y niñas de primer año paralelos “A” y “B”	72
4.2 Verificación de Hipotesis.....	82
4.3 Planteamiento de la Hipótesis	83
4.4 Selección del nivel de significación.....	83
4.5 Especificación de las regiones de aceptación y rechazo	84
4.6 Combinación de Frecuencias	85
4.7 Cálculo del Chi Cuadrado	86
4.8 Decisión Final	88
Capítulo V	88
Conclusiones y Recomendaciones	88
5.1 Conclusiones	88
5.2 Recomendaciones	89
Capítulo VI.....	90
Propuesta.....	90
6.1 Título de la propuesta.....	91
6.2 Antecedentes de la Propuesta.....	91
6.3 Justificación	92
6.4 Objetivos	93
Objetivo General.....	93
Objetivos específicos	93
6.5 Análisis de Factibilidad.....	93
6.6 Fundamentación Científica	95
6.7 Metodología. Modelo Operativo.....	97
6.8 Marco Administrativo	98
6.9 Plan de Monitoreo y Evaluación de la propuesta.....	99
Resultados Esperados.....	100
Bibliografía	146

ÍNDICE DE CUADROS

CONTENIDOS	PAG
Cuadro 1: Variable Independiente Material Informático Didáctico.....	58
Cuadro 2: Variable Independiente	59
Cuadro 3: Plan para recolección de datos	60
Cuadro 4: Método o Modelo Operativo.....	97
Cuadro 5 : Marco Administrativo	98
Cuadro 6: Plan de Monitoreo y Evaluación.....	99

ÍNDICE DE TABLAS

CONTENIDOS	PAG
Tabla 1: Población	57
Tabla 2: Instrucción del Material Informático Didáctico.....	63
Tabla 3: El tiempo de clase es adecuado para adquirir conocimientos.....	64
Tabla 4: Pone usted maestro en juego la imaginación y la creatividad.....	65
Tabla 5: Permite el incremento del aprendizaje.....	66
Tabla 6: El material informático didáctico permite incorporar movimientos.....	67
Tabla 7: Es eficaz el trabajo que realiza	68
Tabla 8: Los materiales que utiliza en clases son los adecuados	69
Tabla 9: Permita que los niños/as estimulen la memoria.....	70
Tabla 10: Los materiales que utiliza para trabajar en clase son los indicados.....	71
Tabla 11: Considera que son eficaces las indicaciones que usted maestro imparte.....	72
Tabla 12: El niño/a sigue las instrucciones dadas por la maestra	73
Tabla 13: El niño/a El niño/a crea nuevos conocimientos	74
Tabla 14: El niño/a explora nuevas alternativas y adquiere experiencias.....	75
Tabla 15: El niño/a requiere de concentración al trabajar.....	76
Tabla 16: El niño/a utiliza correctamente su memoria.....	77
Tabla 17: Focaliza su aprendizaje.....	78
Tabla 18: Responde adecuadamente a las preguntas	79
Tabla 19: Responde adecuadamente a las preguntas	80
Tabla 20: El niño/a se divierte y construye nuevos conocimientos	81
Tabla 21: El niño/a socializa sus aprendizajes.....	82
Tabla 22: Frecuencias Observadas Estudiantes	85

Tabla 23: Frecuencias Esperadas Estudiantes.....	86
Tabla 24: Chi Cuadrado estudiantes	86

ÍNDICE DE GRÁFICOS

CONTENIDOS	PAG
Gráfico 1 Árbol de problemas.....	6
Gráfico 2 Categorías Fundamentales	24
Gráfico 3 Constelación de ideas de la Variable Independiente.....	25
Gráfico 4 Constelación de ideas de la Variable Dependiente	26
Gráfico 5 Instrucción del Material Informático Didáctico.....	63
Gráfico 6 El tiempo de clase es adecuado para adquirir conocimientos.....	64
Gráfico 7 Pone usted maestro en juego la imaginación y la creatividad.....	65
Gráfico 8 Permite el incremento del aprendizaje.....	66
Gráfico 9 El material informático didáctico permite incorporar movimientos.....	67
Gráfico 10 Es eficaz el trabajo que realiza.....	68
Gráfico 11 Los materiales que utiliza en clases son los adecuados	69
Gráfico 12 Permita que los niños/as estimulen la memoria.....	70
Gráfico 13 Los materiales que utiliza para trabajar en clase son los indicados	71
Gráfico 14 Considera que son eficaces las indicaciones que usted maestro imparte.....	72
Gráfico 15 El niño/a sigue las instrucciones dadas por la maestra	73
Gráfico 16 El niño/a El niño/a crea nuevos conocimientos	74
Gráfico 17 El niño/a explora nuevas alternativas y adquiere experiencias.....	75
Gráfico 18 El niño/a requiere de concentración al trabajar.....	76
Gráfico 19 El niño/a utiliza su memoria	77
Gráfico 20 Focaliza su aprendizaje.....	78
Gráfico 21 Responde adecuadamente a las preguntas	79
Gráfico 22 Responde adecuadamente a las preguntas	80
Gráfico 23 El niño/a se divierte y construye nuevos conocimientos	81
Gráfico 24 El niño/a socializa sus aprendizajes.....	82
Gráfico 25 Tabla de distribución del Chi Cuadrado	85
Gráfico 26: Representación gráfica de la regla de decisión.....	87

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA PARVULARIA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

TEMA:

“EL MATERIAL INFORMÁTICO DIDÁCTICO EN LA MEMORIA VISUAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA PARALELOS “A” Y “B” DE LA UNIDAD EDUCATIVA JUAN MONTALVO DE LA CIUDAD DE AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURHUA”

Autora: Gabriela Alejandra Aguirre Lalaleo

Tutor: Ing. Miguel Ángel Miniguano López Mg.

RESUMEN EJECUTIVO

El estudio tiene como objetivo determinar la incidencia del Material Informático Didáctico en la memoria visual de los niños y niñas, se enmarca en los paradigmas Crítico y propositivo, es un estudio de campo, exploratorio, descriptivo, bibliográfico y documental basado en una correlación de variables, la muestra investigada es de 70 niños y niñas, 2 maestras, se obtuvieron los siguientes resultados: Las docentes de la Unidad Educativa Juan Montalvo no aplican el material informático didáctico, para la enseñanza de sus alumnos, y para un mejor desarrollo en la memoria visual de los niños/as, impidiendo que tengan un mejor aprendizaje, teniendo niños y niñas pocos creativos con baja autoestima y un nivel bajo en atención y concentración al momento de estar en clases. Se concluye durante la investigación que las maestras, no cuentan con las debidas capacitaciones a cerca de los nuevos materiales informáticos y sobre la tecnología educativa que hoy en día se encuentra para mejorar el enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, lo que hace que las clases que imparten sean monótonas y repetitivas, y teniendo niños y niñas con rendimientos académicos bajos.

Palabras Claves: Material informático didáctico, memoria visual, enseñanza, aprendizaje, autoestima, atención, concentración, tecnología educativa, investigación, rendimiento académico.

**TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO
FACULTY OF HUMAN SCIENCES AND OF THE EDUCATION
CAREER PARVULARIA
MODALITY SEMIPRESENCIAL**

TOPIC:

“HE IT DIDACTIC MATERIAL IN THE VISUAL MEMORY OF THE CHILDREN AND GIRLS OF THE FIRST YEAR OF BASIC EDUCATION PARALLEL "A" And "B" THE EDUCATIONAL UNIT GIVES JUAN MONTALVO OF AMBATO's CITY, TUNGURHUA's PROVINCE”

Autora: Gabriela Alejandra Aguirre Lalaleo

Tutor: Ing. Miguel Ángel Miniguano López Mg.

ABSTRACT

The study has as aim determine the incident of the IT Didactic Material in the visual memory of the children and girls, Critic places in the paradigms and propositivo, is a bibliographical field study, exploratory, descriptively, and documentary based on a correlation of variables, the investigated sample belongs 70 children and girls, 2 teachers, the following results were obtained: The docentes of the Educational Unit Juan Montalvo do not apply the IT didactic material, for the education of his pupils, and for a better development in the visual memory of the children / aces, preventing that they have a better learning, having children and girls creative few ones with low autoesteem and a low level in attention and concentration to the moment to be in classes. He concludes during the investigation that the teachers, do not rely on the due trainings to near the new IT materials and on the educational technology that nowadays he is to improve the enseñanza and learning of the students, which does that the classes that they give are monotonous and repetitive, and having children and girls with academic low performances.

Key words: IT didactic Material, visual memory, education, learning, autoesteem, attention, concentration, educational technology, research, academic performance.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación trata sobre el tema “El material informático didáctico en la memoria visual de los niños y niñas de primer año de educación básica de los paralelos “A” y “B” la unidad educativa Juan Montalvo de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua” conteniendo una serie de datos e informaciones que contribuirán a las autoridades, maestras y niños y niñas de la Unidad Educativa. A continuación se detalla el contenido general de la presente investigación desglosándola por capítulos.

Capítulo I.- El Problema: Se escogió este tema por la escasa aplicación de materiales informáticos didácticos hacia los niños y niñas de la Unidad Educativa, además en este capítulo contiene objetivos tanto generales como específicos, la misma forma se desarrolla la justificación y la importancia de ejecución.

Capítulo II.- Marco Teórico: Se despliegan los antecedentes investigativos y legales de la investigación, recopilando información suficientes de las variables del tema de investigación, obteniendo un amplio conocimiento a ceca de la investigación, mediante técnicas e instrumentos de evaluación

Capítulo III.- Marco Metodológico: Se despliega la metodología de la investigación, describiendo la población de estudio y los instrumentos que fueron utilizados para la investigación.

Capítulo IV.- Análisis e Interpretación de Resultados: Se detalla el análisis y la interpretación de resultados de las encuestas aplicadas hacia las maestras y fichas de observación para los niños y niñas.

Capítulo V.- conclusiones y Recomendaciones: obtenemos la información de obtenida mediante las encuestas y fichas de observación aplicadas a los maestras y niños y niñas de la Unidad educativa.

Capítulo VI.- Propuesta: Es generada por la matriz del Marco Lógico con un presupuesto que engloba toda la ejecución de la Investigación. Encontrando la solución al problema planteado mediante la propuesta.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 Tema de Investigación

“EL MATERIAL INFORMÁTICO DIDÁCTICO EN LA MEMORIA VISUAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LOS PARALELOS “A” Y “B” LA UNIDAD EDUCATIVA JUAN MONTALVO DE LA CIUDAD DE AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”

1.2 Planteamiento del problema

1.2.1 Contextualización

En **Ecuador**, según (Cazar, 2001), se pudo investigar que una de las causas más comunes de los niños/as de 5 años en adelante, es la incapacidad visual con 363 casos en escasez visual. Esto dificulta a los niños y a las niñas en su visión y por ende en su memoria visual a un corto mediano y largo plazo, teniendo problemas en la concentración, atención dificultando en su aprendizaje tales como la memorización de símbolos, cantidades, muestras, series y cuerpos, además de esto la escasa comprensión en la lectura y la retención de información.

Según lo investigado los niños y las niñas desde muy tempranas edades empiezan a reconocer, y asociar imágenes mediante los estímulos visuales que obtiene del medio, aumentando así una memoria visual de los objetos que se encuentra en el entorno que rodea al niño y la niña, formando su aprendizaje día a día a través de la visión, desarrollando nuevas destrezas que irá perfeccionando el niño y la niña, al mismo tiempo incrementará su autonomía hasta ser un niño o niña independiente, capaz de resolver problemas y poder socializar con sus compañeros.

“Cabe recalcar que en el último censo realizado por el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC) en el año 2010, se indicó que en la **provincia de Tungurahua** cantón Ambato, existen a nivel urbano 1924 personas con algún problema visual; a nivel rural 789, dando un total de 2.713 personas con discapacidad visual” (López G. , 2010). Analizando la anterior cita se puede señalar que el bajo nivel de visión provoca en los niños/as un escaso nivel de discriminación de objetos que se encuentran en el medio, mucho más cuando se encuentra en el ámbito educativo dificultando su enseñanza.

Podemos decir que la memoria visual es una herramienta fundamental para el aprendizaje, donde la visión, es uno de los sentidos primordiales que tienen los seres humanos para recibir la información obtenida del medio, en el que se encuentra rodeado, receptando las imágenes que observa en el transcurso de sus actividades cotidianas y asociándola a un recuerdo, y con mucha más razón los infantes, ya que aprenden de mejor manera cuando la información presentada por la maestra es de forma visual, tal como lo señala las maestras del jardín de infantes Irene Caicedo, en la tesis “Entre maestras y docentes encuestados, 2 que corresponde al 67% manifiestan que si es importante un aprendizaje visualizado, y 1 que representa el 33 % manifiesta que no” (Pilachanga L., 2012, p. 54).

Tomando en cuenta que los niños y niñas de primer años de educación básica cuentan con una visión amplia de su entorno diario, y con más razón en el ámbito educativo, y al no contar con los materiales informáticos didácticos apropiados

impide que a los niñas/as tenga una buena retentiva visual y por ende una buena enseñanza.

En La Unidad Educativa Juan Montalvo de la ciudad de Ambato, los docentes tienen una concepción de actividades libres y responsable en aras de conseguir el buen vivir de los niño/as que en ella se educan, pero se sienten impotentes ya que los de niños/as no prestan la debida atención al momento de recibir las clases, se distraen con facilidad, no les llama la atención aprender nuevos conocimientos se les dificulta la concentración y la retención de información al momento de realizar tareas o pregunta, teniendo niños distraídos con problemas de aprendizaje al momento que el niño empieza con los rasgos de escritura y de lectura, con dificultades al momento de reconocer letras o números, nombres, direcciones, etc. y lo que es más importante el bajo rendimiento académico que los niños y niñas presentan. Pues al no contar con los materiales informáticos didácticos adecuados que se encuentra en la actualidad para ayudar al desarrollo y al aprendizaje del niño/a perdiendo de esta manera el interés, la motivación y la disponibilidad por aprender cosas nuevas y realizando otro tipo de actividad que no está relacionado con lo educativo.

Sabemos que los medios tecnológicos son unas herramientas muy útiles para llamar la atención y entusiasmo de los niños y niñas, y porque no usar estos materiales informáticos didácticos para el aprendizaje de los estudiantes, donde el estudiante aprende observando ilustraciones o imágenes, despertando su creatividad e ingenio y las ganas por aprender, ayudando de esta manera a la retención, atención, motricidad fina, la concentración de la memoria visual poniendo en juego su mente y descubriendo de esta manera nuevas habilidades donde el niño/a es el eje central en el proceso de aprendizaje. Dando paso a que el niño explore nuevas cosas y sea el protagonista de la construcción de su enseñanza y aprendizaje, volviéndole un ser autónomo e independiente capaz de resolver problemas y de buscar soluciones a los mismos.

Árbol de Problemas

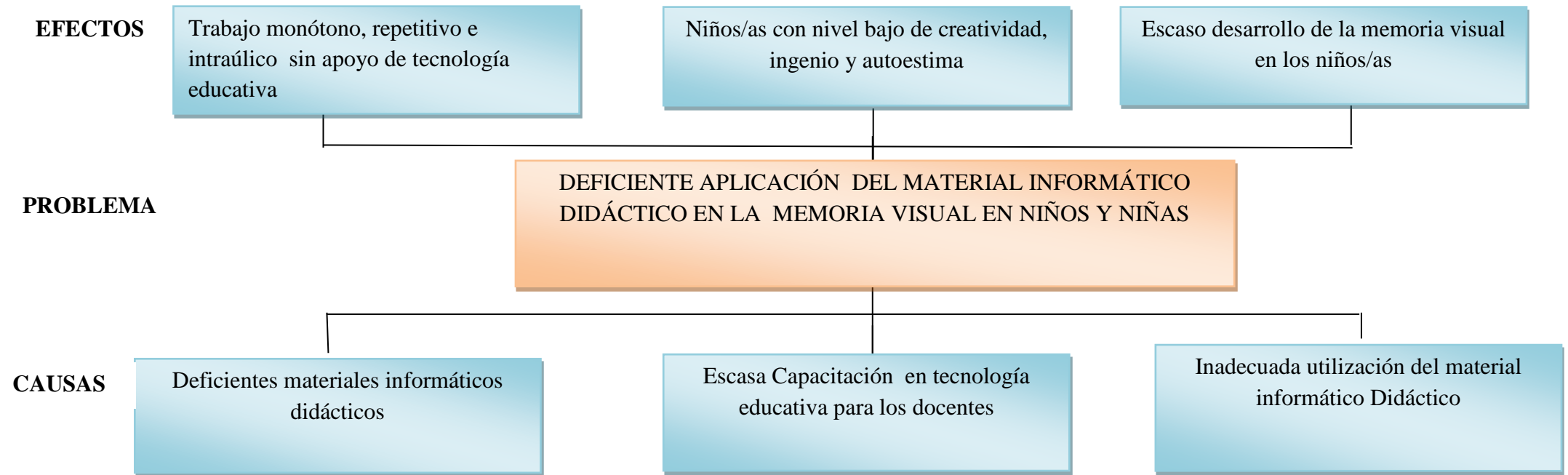


Gráfico 1 Árbol de problemas

Elaborado por: Gabriela Alejandra Aguirre Lalaleo

1.2.2 Análisis Crítico

Los deficientes materiales informáticos aplicados por partes de las docentes hacia los niños/as en el proceso de enseñanza, trae como consecuencia clases habituales, un aprendizaje repetitivo y monótono, niños/as con limitada creatividad e ingenio, tímidos, poco expresivos al momento que la maestra realiza preguntas, el desinterés por asistir a clases un trabajo intrahábil sin apoyo de la tecnología, refleja en los estudiantes la falta de interés por aprender, la falta de atención, y por ende el rendimiento bajo, teniendo niños/as con poca motivación al momento de aprender.

Partimos de la escasa capacitación que tienen los docentes sobre la tecnología educativa, la cual hoy en día es fundamental para la enseñanza de los niños/as, en donde permiten ser al estudiante protagonista de su conocimiento, provocando así en ellos un nivel bajo en su creatividad e ingenio, impidiendo la atención, la retención de información, la falta de concentración y de interés al momento que el niño/a aprende nuevos conocimientos. El ingenio la creatividad y la autoestima se tornaría baja al momento de impedir que el estudiante desarrolle sus capacidades físicas y emocionales impidiendo potenciar su propio conocimiento, el mismo que va adquiriendo y desarrollando con el paso del tiempo y con las experiencias vividas y adquiridas ya sea en la institución o en su hogar.

A pesar de la avanzada tecnología que hoy en día vivimos y manejamos los seres humanos, aun se sigue aplicando métodos tradicionalistas para impartir las clases, teniendo una inadecuada utilización del material informático didáctico al momento que aprende el niño/a, impidiendo el desarrollo de la creatividad, el ingenio por descubrir cosas nuevas, utilizando métodos en los que no llaman la atención de los estudiantes, dando como resultado niños/as con bajos niveles de creatividad, reacios, tímidos, poco comunicativos, provocando la falta de interés del niño/a en descubrir e

investigar nuevos conocimientos, teniendo así los niño/as un vacío hacia las nuevas tecnologías que hoy en día nos rodean.

1.2.3 Prognosis

De no solucionarse el problema que se investigó, este influirá a corto plazo, ya que al no contar con el material informático didáctico, los niños/as de primer año de educación básica no desarrollaran buenos hábitos de estudio, impidiendo la eficiencia y efectividad en los procesos de aprendizaje, al mismo tiempo que su rendimiento académico será bajo, dando como consecuencia la falta de motivación y de interés que tendrá el niño/a al momento de adquirir nuevos conocimientos a mediano plazo, el estudiante continuara sus estudios secundarios con vacíos en el aprendizaje, dificultando de esta manera su desenvolvimiento desde los primeros años de colegio, volviendo estudiantes inseguros con temor de hablar o expresar dudas o inquietudes.

Afectando el desarrollo social emocional e intelectual del estudiante, lo que incide a largo plazo con atrasos en el cumplimiento de sus metas académicas, sin tener en claro que es lo que quiere ser de grande o con inseguridades y temores al escoger la carrera en un nivel superior. De igual manera en el ámbito profesional, se verá con dudas para enfrentar los retos en el campo laboral y sin la posibilidad de ser parte de una sociedad económicamente activa y en constante cambio.

1.2.4 Formulación del Problema

¿Cuál es la incidencia del uso del material informático didáctico en la memoria visual de niños/as de primer año de Educación Básica paralelos “A” y “B” de la Unidad Educativa “Juan Montalvo” de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua?

1.2.5 Preguntas Directrices

¿Qué tipo de material informático didáctico aplican los docentes de la unidad educativa Juan Montalvo a los niños/as de los primeros años paralelo “A” y “B”?

¿Se han empleado técnicas para desarrollar la memoria visual en los niños/as de primer los primeros años “A” y “B” de educación básica de la unidad educativa Juan Montalvo?

¿Se ha planteado alternativas de solución al problema sobre el uso del material informático didáctico en la memoria visual de los niños de primer año de la unidad educativa Juan Montalvo?

1.2.6 Delimitación del Objeto de Estudio

Delimitación del Contenido:

Campo:	Educación
Área:	Socio- Educativa
Aspectos:	material informático / memoria visual
Unidades de investigación	Docentes de 1er año; niños/as; padres de familia

Delimitación Espacial:

El presente trabajo investigativo se desarrolló, en el primer año de educación básica paralelos “A” y “B” de la Unidad Educativa Juan Montalvo, del cantón Ambato, Provincia de Tungurahua Parroquia la Matriz.

Delimitación Temporal

Año lectivo 2014 – 2015

1.3 Justificación

El presente tema de investigación es de **gran interés**, ya que nos permitió conocer como el material informático didáctico incide en la memoria visual de los niños/as de la Unidad Educativa Juan Montalvo de la Ciudad de Ambato Provincia del Tungurahua.

Es por medio de la presente investigación que se demuestra la **importancia** del material informático didáctico en la memoria visual, la misma que constituyen una herramienta valiosa de enseñanza con la que cuentan los maestros, la misma que permite reflexionar y concientizar la manera correcta de cómo enseñar e impartir clases de una manera activa a los niños/as que se educan en la institución.

Es **novedoso** porque el material informático didáctico, permite enseñar de una manera creativa y sana, permitiendo que el niño/a ponga en práctica su ingenio y creatividad desarrollando así su memoria visual, y plasmando lo que siente y piensa en ese momento. Además del cómo y para que se debe implementar actividades en base al material informático didáctico para el desarrollo de la memoria visual de los niños/as.

La **utilidad** del material informático didáctico es proporcionar al maestro una herramienta de apoyo, la cual permita enseñar de una manera creativa y divertida llamando la atención del niño al momento de aprender, mejorando la calidad de educación, y buscando alternativas de solución a problemas observados en el ámbito educativo.

Los **beneficiarios** directos son los niños/as, docentes, así como las autoridades y padres de familia del primer año de educación básica paralelos “A” y “B” de la Unidad Educativa “Juan Montalvo” del cantón Ambato, provincia del Tungurahua.

El **impacto** de la investigación será a nivel individual con los niños/as de primer año de educación básica paralelos “A” y “B”, lo que nos permitirá proponer alternativas que ayuden al desarrollo y fortalecimiento de su memoria visual para un mejor desempeño ya sea dentro o fuera de la Unidad Educativa.

Es **factible** realizar este proyecto, gracias a la ayuda y colaboración de las autoridades de la institución, del espacio físico, los permisos que ameritó este proyecto. Así mismo a la buena disposición y actitud de quienes están al frente e integran la Unidad Educativa Juan Montalvo, para ayudar a los niños /as por medio de los materiales informáticos didácticos a desarrollar de mejor manera su memoria visual de una forma divertida y educativa, teniendo un nivel de costo accesible.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

Investigar la incidencia del material informático didáctico en la memoria visual de los niños/as de primer año de educación básica de la “Unidad Educativa Juan Montalvo” de la ciudad de Ambato.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Diagnosticar que materiales informáticos didácticos son aplicados en la enseñanza de los niños/as de primer año paralelo “A” y “B” de la Unidad Educativa Juan Montalvo.
- Determinar las estrategias que se utilizan para mejorar la memoria visual de los niños/as de primer año de educación básica de la unidad educativa Juan Montalvo.
- Diseñar un manual de talleres que permitan a mejorar la memoria visual de los niños, niñas, por medio del material informático didáctico en la Unidad Educativa Juan Montalvo

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes Investigativos

En la Unidad Educativa Juan Montalvo de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua, no existe una investigación sobre el material informático didáctico en la memoria visual de los niños y niñas, Por cuanto mi investigación fue inédita en la Unidad Educativa.

Una vez revisadas las fuentes bibliográficas en el repositorio de la Universidad Técnica de Ambato, se encontraron los siguientes temas relacionados al problema de investigación de las cuales se extrajo las conclusiones recomendaciones y la propuesta, las mismas que nos servirá de apoyo para esta investigación:

(Quilligana E., 2010, p.p. 72,73), “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.” Universidad técnica de Ambato Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la ciudad de Ambato.

Revisada la tesis se identificó los 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 consecuentes que la motivación por medio de software educativo 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.

La investigadora concluye que en la institución no aplican nuevas tecnologías, y que hoy en día es de gran ayuda para el desarrollo de la memoria visual y para el aprendizaje del estudiante, que es un trabajo arduo y que va en proceso que necesita del apoyo de todos los que forman parte de la institución, para que de esta manera el uso del software educativa pueda ayudar al desarrollo de la memoria visual de los estudiantes que en esa institución se educan.

También se encontró 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 deferentes 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.

La investigadora recomienda que la utilización del software educativo va ayudar a los niños/as a desarrollar su memoria visual ya que es una excelente metodología que tienen los docente para enseñar y que sea de interés del niño/a utilizando diferentes ejercicios para que así el niño/a pueda desarrollar su memoria visual.

Según (Pilachanga L., 2012, p.p. 77,78) “LA PERCEPCIÓN VISUAL Y SU INCIDENCIA EN EL INTERAPRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL PARALELO A Y B DEL JARDÍN DE INFANTES “IRENE CAICEDO” DEL CANTÓN AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA.” Universidad Técnica de Ambato facultad de ciencias Humanas y de la educación de la ciudad de Ambato.

Tomando en cuenta la presente investigación se concluye:

- Que mayor número de padres de familia desconocen los beneficios que les brinda la percepción visual mientras que pocos padres de familia lo conocen y lo ayudan a sus hijos. Luego del análisis realizado se puede manifestar que el aula no está adecuada para una buena visualización y estimulación de la Percepción visual.
- Los padres de familia y los niños y niñas no conocen que deben trabajar con material didáctico para desarrollar poco a poco su visión. La mayor parte de padres de familia no saben que mediante imágenes se puede leer o interpretar tal como un texto literario. La institución educativa no cuenta con material adecuado, para poder compartir en la clase, pues mediante la aplicación de ello a los niños les resultaría más fácil captar y retener la información.

En esta tesis la investigadora concluye en que los padres de familia y los docentes desconocen los beneficios que tiene la percepción visual y que son muy pocos los

padres que ayudan a sus hijos y que el material didáctico ayuda poco a poco al desarrollo de la visión de una pero la institución donde se realizó esta tesis no cuenta con el material adecuado,

La investigadora recomienda:

- La institución debe contar con suficiente material para que de esa manera puedan impartir la clase estimulándoles la visión de los niños y niñas.
- Es necesario adecuar la sala de clases para que los niños y niñas puedan adquirir buenos aprendizajes, pues la visión es un órgano muy importante en el proceso educativo.
- Recomendamos que es de gran utilidad y provechoso elaborar un plan de actividades, que será de gran utilidad para la institución educativa.
- Se debe preparar a los docentes para que den clases visualizada para fortalecer los interaprendizajes.
- Es indispensable que los docentes tengan muy claro en lo que corresponde a la percepción visual, pero que no se quede solo allí, sino que lo lleve a la práctica estimulándolos día a día la visión de los niños y niñas en el aula de clase

La investigadora recomienda que la institución donde se realizó esta investigación cuente con el material necesario para que se pueda impartir las clases ya que de esta manera se va ayudar a los niños/as a impartir mejor el conocimiento y ellos puedan adquirir un mejor aprendizaje, pero para eso los docentes deben estar preparados y tener en claro lo que significa la percepción visual para poder brindar una mejor estimulación a los niños/as.

Según (Barreno N., 2012, p.p. 60,61) “LOS BITS DE INTELIGENCIA Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MEMORIA VISUAL-AUDITIVA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DELPRIMER CICLO DE LA ESCUELA REPÚBLICA DE ALEMANIA DELCANTÓN MOCHA, PROVINCIA DE TUNGURAHUA” Universidad Técnica de Ambato facultad de ciencias Humanas y de la educación de la ciudad de Ambato.

- Tomando en cuenta la presente investigación se concluye que el mayor número de padres de familia desconocen el verdadero sentido de los Bits de Inteligencia, mientras que pocos padres de familia lo conocen y lo practican.
- Luego del análisis realizado se puede concluir el desconocimiento de los padres de familia sobre si los docentes de la institución donde estudia su niño han recibido capacitaciones sobre las nuevas estrategias de refuerzo académico.
- Son más los docentes que no aplican los Bits de Inteligencia para que su hijo, hija desarrolle la memoria visual-auditiva.
- La mayoría de Padres de Familia desconocen la ayuda que prestan los Bits de Inteligencia al realizar con sus hijos actividades para ejercitar la memoria y lograr una buena retención de información.
- El material didáctico utilizado en dicha Escuela no es el más apropiado para un buen interaprendizaje para lo cual proponemos la elaboración de un manual didáctico de los Bits de Inteligencia para mejorar el desarrollo de la memoria visual-auditiva

La investigadora llega a la conclusión que la mayoría de padres de familia donde se realizó esta tesis desconocen las ventajas de los bits inteligentes y que desconocen si los docentes reciben capacitaciones sobre las nuevas tecnologías ya que la mayoría de ellos no aplican los bits inteligentes para el desarrollo de la memoria visual – auditiva.

También se tomó las siguientes recomendaciones

- Es de gran utilidad y provechó elaborar un manual de los Bits de Inteligencia que contenga los principales temas a tratarse en una hora clase, el mismo que será muy provechoso para la Institución.
- Los Padres de Familia deben concientizar y ayudar a sus hijos acerca de la aplicación de los Bits de Inteligencia para que por medio de ellos desarrollen la memoria visual-aditiva.
- Se tiene que implementar en la Institución más material didáctico los cuales servirán para un mejor desarrollo académico de los niños y no se torne una clase monótona, sino al contrario divertida para los niños y niñas que se educan.
- Es importante que la Institución Educativa de a conocer a los docentes y por ende a los padres de familia de los cursos de nuevas estrategias de refuerzo académico que se está

recibiendo para un mejor desenvolvimiento del docente, en el aula obtener un mejor desarrollo tanto institucional, personal y académico.

- Que todo lo aprendido lo pongamos en práctica con nuestros alumnos ya que con el pasar del tiempo se verán reflejados los aprendizajes en su vida cotidiana y si desde niños fomentamos la imaginación la cooperación y la igualdad de género en el futuro lograremos un gran cambio en nuestra sociedad.

La investigadora recomienda que se deba elaborar un manual sobre los bits inteligentes que ayuden de esta manera a la memoria visual- auditiva de los niños/as, ya que con el paso del tiempo se verán reflejados en su aprendizaje y en la vida diaria, también recomienda que la institución dé a conocer y pалиque más materiales informáticos que ayude al estudiante a mejorar su rendimiento académico

Según (Lescano P., 2013, p.p. 90,91) “LA PERCEPCIÓN VISUAL EN EL DESARROLLO DE LOS PROCESOS COGNITIVOS EN NIÑOS DE 3-5 AÑOS EN EL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “UNIKIDS” DE LA CIUDAD DE AMBATO EN EL PERÍODO ABRIL-SEPTIEMBRE 2011.” Universidad Técnica de Ambato facultad de ciencias Humanas y de la educación de la ciudad de Ambato.

La investigadora concluye:

- Niños y niñas solo ven a simple vista, y no observan con determinación las pequeñas cosas, y que pueden ser importantes para la acumulación en su banco de experiencias. Más se enfocan en imágenes que conocen, y no existe un interés en los objetos que no conocen, en cierta forma no hay curiosidad no indagan.
- Hay dificultades al reconocer propiedades específicas de objetos, se puede observar cuando se está trabajando con siluetas, figuras en blanco y negro, figura-fondo, entre otros también con los elementos de la percepción. Lo que hacen los niños es ver un todo y no se detienen a ver que puede ser.
- Al no tener una debida estimulación en ciertas áreas, en este caso en la percepción visual, nos vamos a encontrar con ciertas dificultades para adquirir habilidades, destrezas y ciertas nociones específicamente la espacial.

- Padres de Familia no conocen sobre la percepción visual, sobre todo como se puede trabajar en ello, también desconocen como este fenómeno físico y cognitivo puede ayudar al desarrollo de diversas facultades.
- La percepción visual es importante para que los niños y niñas adquieran nuevas habilidades y destrezas, tienen que ser con experiencias reales, tienen que ser divertidas, novedosas, llamativas, donde cada uno de ellos puedan explorar

La investigadora en esta tesis concluye que muchos de los niños no tienen una buena observación y esto no les permite que el niño/ tenga una buena retención y se le haga complicado reconocer lugares objetos o cosas, ya que el niño centra su mirada en objetos que ya conocen y pierde el interés por conocer cosas nuevas.

La investigadora también concluye que la percepción visual es muy importante ya que el niño/ adquieren nuevas habilidades y destrezas.

La investigadora recomienda:

- Trabajar con materiales adecuadas, de acuerdo a su edad trabajar con el tamaño de los dibujos, motivarle a que vea más allá, preguntándole, puede ser a manera de juego cosas, detalles, que los niños o niñas no han visto,
- Realizar actividades divertidas y creativas, donde los niños y niñas no lo hayan experimentado, porque si es algo novedoso ellos pondrán más énfasis y emoción al ejecutarlas.
- Estimular la coordinación viso-motora, nociones y descubrir las habilidades y destrezas que faltan reforzar, respetando avances, procesos logrados y no logrados, la estimulación es un factor importante para que los niños y niñas lo sigan intentando y no se desmotiven convirtiéndose en un trauma y un sufrimiento trabajar en ello.
- Dar información a padres de familia del trabajo que se va a realizar al niño o niña en este caso sobre la percepción visual, explicándoles los cambios cuando un niño o niña es participe de nuevas experiencias que otorgamos los profesionales en Estimulación Temprana en diferentes áreas.
- Las experiencias tienen que ser lo más reales con juegos q tengan actividades que ellos lo vivan, lo más cercano que les rodea, divertidas y dinámicas, encaminada a estimular la zona de desarrollo próximo. El juego es la clave para aprendizaje y el desarrollo. El juego da a los niños y las niñas conocimiento y experiencia y les ayuda a desarrollar la 91 curiosidad y la confianza en sí mismo.

- El juego desarrolla la capacidad verbal, de pensamiento, de planeamiento, y de organización, y el poder de tomar decisiones.

La investigadora en esta tesis recomienda que se deba trabajar con materiales de acuerdo a la edad del niño/a que sean divertidos y que llamen la atención que les permita estimular la coordinación viso-motora, nociones y puedan así descubrir las habilidades y destrezas para que les permita reforzar sus conocimientos, también es importante dar la adecuada información a los padres de familia de todo el trabajo que se realiza con el estudiantes y de las experiencias que van ganando.

2.2 Fundamentación

2.2.1 Fundamentación Filosófica

Esta investigación fue realizada bajo el paradigma critico-propositivo, es crítico por que cuestiona como el deficiente uso del material informático afecta la memoria visual de los niños/as y propositivo porque busca desarrollar en los niños/as las siguientes capacidades el pensar, razonar, investigar y solucionar sus problemas siendo niño/as autónomos creativos e imaginativos, fortaleciendo y aumentando sus destrezas y habilidades potenciando la calidad de educación.

Este proyecto nos permite observar cual es el nivel de los niños y niñas en sus aptitudes de atención, concentración y retención frente a nuevos implementos informáticos dando paso a la creatividad, espontaneidad, y autonomía.

2.2.2 Fundamentación Psicopedagógica

Esta investigación se apoya en las teorías de "el pensamiento es la base en la que se asienta el aprendizaje" (Piaget J., 1980) , en la que busca descubrir la construcción del conocimiento y el desarrollo cognitivo desde la infancia la cual va construyendo el niño y la niña progresivamente hasta llegar a la edad adulta.

Para Vigotsky “el pensamiento del niño se va estructurando de forma gradual, la maduración influye en que el niño pueda hacer ciertas cosas o no, por lo que él consideraba que hay requisitos de maduración para poder determinar ciertos logros cognitivos” (Martinez J., 2005).

Considerando el pensamiento del niño va estructurando de forma gradual siendo el aprendizaje un mecanismos fundamentales en el desarrollo cognitivo.

2.2.3 Fundamentación Axiológica

En esta investigación fundamenta el rescate de valores, que desarrollan los niños/as al momento de la socialización con los demás compañeros permitiendo que fortalezcan la práctica del respeto y del autoestima.

2.2.4 Fundamentación Ontológica

La investigación busca el seguimiento adecuado para lograr el desarrollo de la memoria visual, buscando la mejor solución que pueda dar énfasis y a la vez obtener resultados positivos.

La presente investigación busca demostrar que por medio del material informático didáctico los niños/as obtienen mejores resultados a la hora de aprender nuevos conocimientos, lo que les permite ser seres independientes y autónomos.

2.3 Fundamentación Legal

Esta investigación se fundamenta en las siguientes leyes:

LEY ORGANICA DE EDUCACION INTERCULTURAL

La Ley Orgánica de Educación Intercultural manifiesta: en el artículo 374 numeral 8-9 “Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales. Garantizar la participación activa de estudiantes, familias y docentes en los procesos educativos.” (LOEI, 2011, p. 6,7).

CONSTITUCIÓN DEL ECUADOR

La constitución del Ecuador en el art.46 numeral 1 indica que “Atención a menores de seis años, que garantice su nutrición, salud, educación y cuidado diario en un marco de protección integral de sus derechos.” (Constitucion del Ecuador, 2012, p. 35)

También indica en el título II Derechos principios de los derechos sección quinta educación indica:

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 la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias 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, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Art. 28.-La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente. Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones. El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada. 16 La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive. (Constitucion del Ecuador, 2012, p.p. 15-16)

RÉGIMEN DEL BUEN VIVIR

En la sección primera del régimen del buen vivir sección educación en el art. 347 numeral 8 indica que “Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.” (Constitucion del Ecuador, 2012, p. 161)

CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA

En el código de la niñez y adolescencia en el capítulo III Derechos relacionados con el desarrollo indica que:

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;
3. Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender;

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. (Codigo de la Niñez yAdolescencia, 2015)

PLAN DEL BUEN VIVIR

En el plan nacional del buen vivir 2013-2017 literal 2.2 Garantizar la igualdad real en el acceso a servicios de salud y educación de calidad a personas y grupos que requieren especial consideración, por la persistencia de desigualdades, exclusión y discriminación indica en los literales:

b. Crear e implementar mecanismos de ayuda y cobertura frente a enfermedades raras y catastróficas, con pertinencia cultural y con base en los principios de equidad, igualdad y solidaridad.

c. Ampliar la oferta y garantizar la gratuidad de la educación pública en los niveles de educación inicial, general básica y bachillerato en todo el país y generar mecanismos para fomentar la asistencia y permanencia de los estudiantes en el sistema, así como la culminación de los estudios.

d. Implementar instrumentos complementarios de apoyo para cubrir costos de oportunidad y eliminar barreras de acceso a la educación inicial, general básica y bachillerato, de manera articulada a la seguridad social no contributiva, con pertinencia cultural y territorial. (Plan Nacional del Buen vivir, 2013-2017, p. 122)

2.4. Categorías Fundamentales

RED DE INCLUSIONES CONCEPTUALES

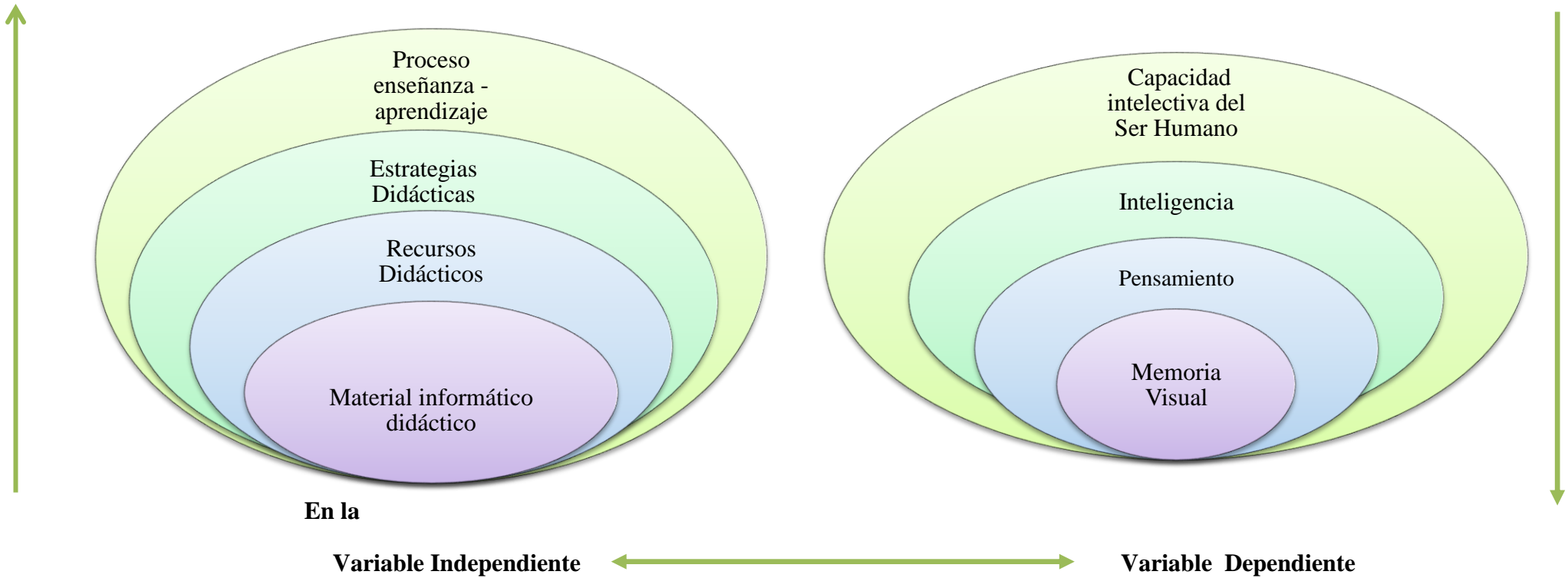


Gráfico 2 Categorías Fundamentales
Fuente: Proyecto de Investigación
Realizado por: Gabriela Aguirre

Constelación de Ideas de la Variable Independiente: Material Informático Didáctico

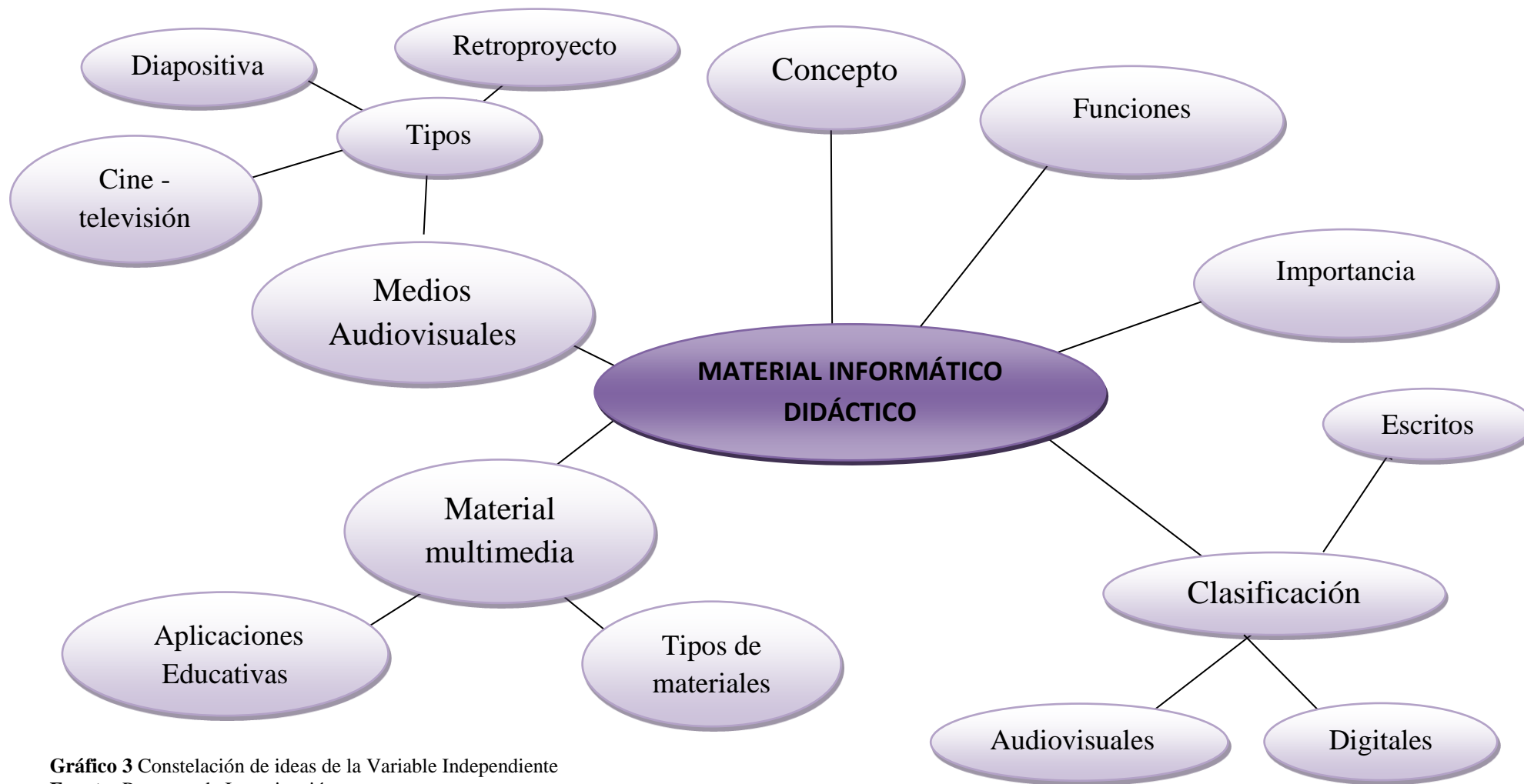


Gráfico 3 Constelación de ideas de la Variable Independiente

Fuente: Proyecto de Investigación

Elaborado por: Gabriela Aguirre

Constelación de Ideas de la Variable Dependiente: Memoria Visual

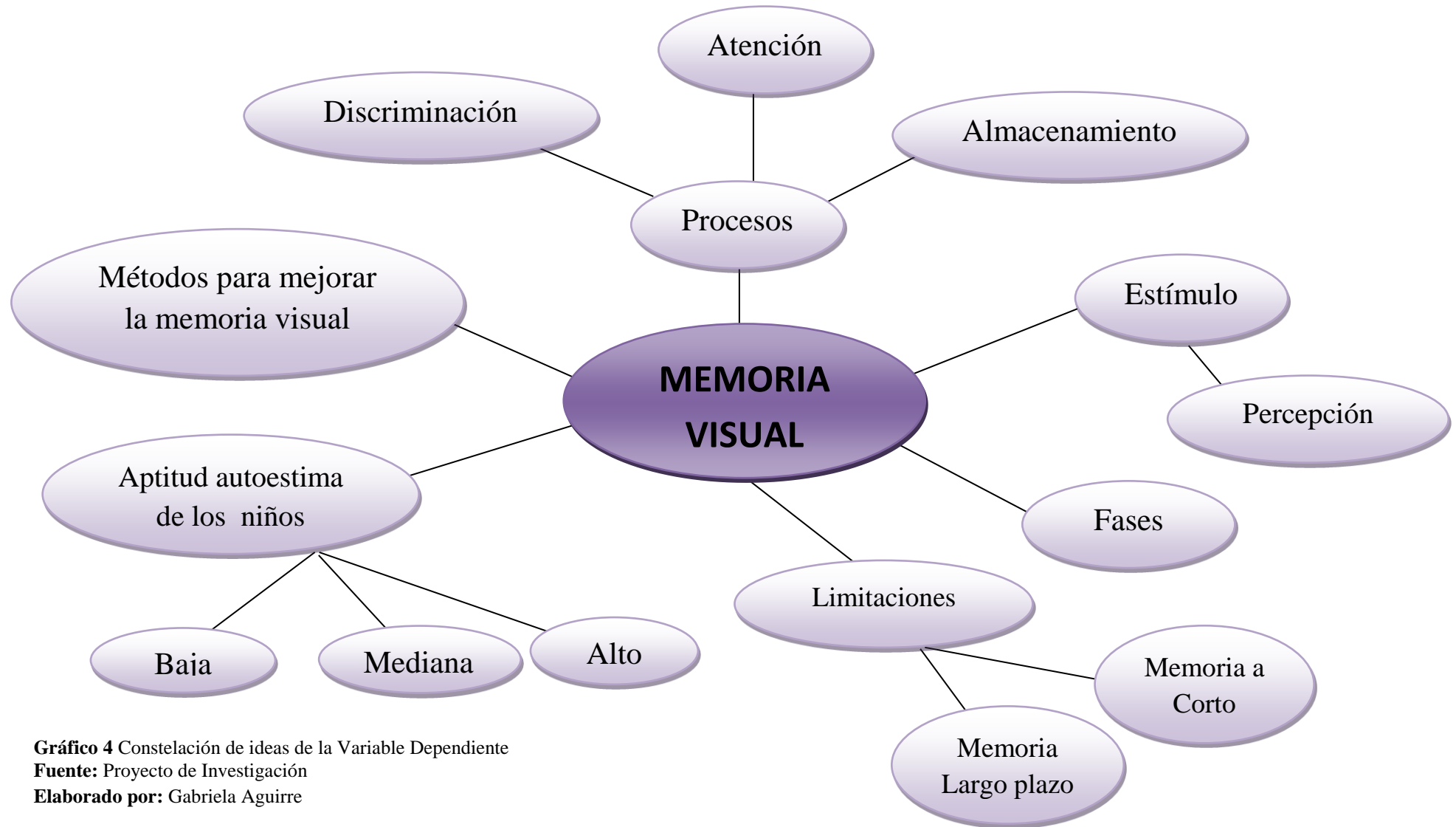


Gráfico 4 Constelación de ideas de la Variable Dependiente
Fuente: Proyecto de Investigación
Elaborado por: Gabriela Aguirre

2.4.1. Fundamentación Teórica. Variable Independiente

Material Informático Didáctico

“Son una herramienta que ayuda, tanto a los alumnos y a las alumnas como al profesorado, en la construcción del conocimiento” (Moreno I., 2004, p. 7).

En la actualidad la mayoría de instituciones educativas cuentan con laboratorios informáticos pero no le dan el adecuado uso impidiendo de esta manera que el niño tenga nuevos conocimientos y el contacto directo sobre el objeto de estudio, creando en un futuro en analfabetismo en el área de tecnología, pues como sabemos los materiales informáticos didácticos son un apoyo pedagógico tanto para el maestro como para el niño, ya que al niño le permite aprender de una manera más rápida y captando todos los conocimientos impartidos por el maestro, donde al niño le llama la atención los juegos el sonido las imágenes presentadas por los medios y los materiales informáticos, incrementando su motivación, el ingenio, la creatividad mejorando su capacidad psicomotora y lo que es más importante estimulando la memoria visual del niño/a permitiendo tener más capacidad para recordar para atender y comprender la información.

Ya que sabemos, el material informático didáctico ayuda a complementar la enseñanza del estudiante impartido por el maestro apoyando de esta manera al proceso educativo.

En la actualidad los programas informáticos didácticos son de gran importancia para las personas ya que con ellos, nos permite realizar todo tipo de trabajo, y porque no poder utilizar estas ventajas en la educación, ya que son de una gran ayuda para el niño/a y para el maestro, porque se convierte en una nueva herramienta de aprendizaje tanto para el docente como para el estudiante ya que por medio de estos programas informáticos el niño y la niña plasma su conocimiento de forma creativa.

Al mismo tiempo que niño y niña, da paso a su imaginación, el conocimiento que va adquiriendo procesa de una mejor manera, reteniendo la información por más tiempo, permitiendo así al niño/a y al docente tener un mejor ambiente de aprendizaje.

“Los programas informáticos educativos son poderosas herramientas de pensamiento y de transformación del aprendizaje” (Aguaded J. & Martinez E., 1998).

Según (Iglesias M., 2001, pág. 321) hace hincapié, en que la tecnología en la educación es de gran ayuda e importancia, ya que hoy en día forma parte del diseño curricular en base a la educación infantil y esto permite al niño/a descubrir nuevas experiencias las que va adquiriendo y descubriendo en el entorno en la que el niño/a se encuentra rodeado, tanto en el medio físico y social medios tecnológicos didácticos que va despertando en el niño/a desde muy tempranas edades, donde tienen la oportunidad que la mente del infante juegue con su creatividad.

Por esa razón es valiosa la tecnología en la educación infantil ya que el niño y la niña desarrollan su personalidad, adquiere destrezas y habilidades en las que va estar de la mano con la educación y el aprendizaje que el niño/a requiera en ese momento y al mismo tiempo que se divierten aprendiendo

Según (Moroto O. & Quirós M., 2010, p. 2) dice, “La utilización de medios que puedan atraer la atención y mejoren el aprendizaje puede convertirse en un aliado como recurso didáctico del docente”. Como vemos en esta definición para los maestros es de gran importancia los avances que hoy en día tiene la tecnología y mucho más importante en el ámbito de la educación ya que les permite tener herramienta pedagógica para la enseñanza y comprensión de los niños/as.

Los materiales informáticos didácticos, serian de gran ayuda para el desarrollo intelectual, ya que hoy en día los niños/as gracias transcurso del tiempo, la sociedad y el avance en sí de la tecnología.

“Las TIC están facilitando diseñar nuevas estrategias y técnicas de aprendizaje”

(Nuño S., Ferrero S., Martínez N. , Martínez G., & Rodriguez R., 2004, p. 2).

Los niños/as aprenden de una manera impresionante y mucho más cuanto a avances tecnológicos se refiere y porque no aprovechar esos medios en el ámbito de la educación, en su enseñanza y aprendizaje despertando las habilidades motoras, el ingenio la creatividad y la autonomía.

Funciones

Según (Pontes A., 2005) manifiesta que las funciones de los medios tecnológicos pueden ayudar de distintas maneras como por ejemplo a mejorar y aumentar la motivación del estudiante en su aprendizaje también nos ayuda como un medio informativo o una guía metodológica que ayude en los procesos de aprendizaje ya que muchos de estos pueden ser medios que ayuden a la expresión del alumno.

De esta manera vemos como los materiales informáticos ayudan a la enseñanza y aprendizaje de los niños/as permitiendo aprender de una manera activa y creativa, teniendo la atención del estudiante al momento que la maestra imparte la clase, logrando en el niño/a una respuesta rápida a la información aprendida y, proporcionando a la maestra una herramienta pedagógica para la enseñanza de sus alumnos y para el crecimiento del mismo. Estos materiales van a permitir en el niño/a tener más confianza, creciendo en ellos la autoestima y la seguridad al realizar sus tareas.

Las funciones que pueden desempeñar las tecnologías de la información y la comunicación (TICs) en la educación, tanto en lo que se refiere a la formación de estudiantes de todos los niveles educativos como en la formación inicial y permanente del profesorado. (Paredes A., 2005, p. 3)

En la cita mencionada se concluye, que una de las principales funciones de los materiales informáticos didácticos es la enseñanza y el aprendizaje ya que despertando el interés tanto del niño como de la maestra, por aprender nuevos conocimientos en el

mundo de la tecnología ya que es uno de los grandes beneficios que hoy en día nos brinda el mundo tecnológico.

Importancia del material informático didáctico

Es importante porque: “Constituyen herramientas fundamentales para el desarrollo y enriquecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos.” (Fonseca G., 2006).

De esta manera el maestro cuenta con una herramienta que le sirve de apoyo para impartir las clases ya no de una forma monótona, sino de una manera más creativa, dinámica, divertida en la que el niño/a, va aprender de una manera más rápida y entretenida, captando la atención de la maestra al momento de impartir su clase y de la concentración del niño/a al momento que realiza las sus tareas.

Teniendo así el niño y la niña la oportunidad de aprender y captar la información de una mejor manera, en la que va aprender de una forma divertida dinámica y entretenida sin tener la necesidad de que el niño y la niña se cohíba al momento de realizar sus tareas o de exponerlas

“Es fundamental elegir adecuadamente los recursos y materiales didácticos porque constituyen herramientas fundamentales para el desarrollo y enriquecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos” (educacionmilenio’s, 2010).

Por este motivo es importante que el maestro haga una buena elección al momento de seleccionar el material informático didáctico, porque estos materiales van a servir de complemento al docente para impartir sus clases de una mejor manera, en la que el alumno aprenda nuevos conocimientos de una forma más rápida creativa, ya que a todos los niños y niñas les llama mucho la atención cuando se trata de imágenes animadas, música, programas de concentración y atención y en si la tecnología.

Es importante que las herramientas o materiales informáticos didácticos formen parte del aprendizaje de los infantes, porque va a permitir tener una metodología diferente a la maestra y va a permitir que el niño tenga una educación de calidad, y una enseñanza amplia rica en conocimientos al momento de descubrir nueva información.

“Esta disciplina intenta acercar al aprendiz al conocimiento y manejo de modernas herramientas tecnológicas como el computador y de cómo el estudio de estas tecnologías contribuye a potenciar y expandir la mente, de manera que los aprendizajes sean más significativos y creativos” (Cervantes G. & Milan M., 2011).

Pues es así, que el estudiante trabaja de mejor manera su mente, ya que al momento de utilizar estas herramientas tecnológicas, permite al estudiante poner en ingenio y la creatividad para realizar tareas de la manera más sencilla y divertida un dominio eficaz, ayudando así al estudiante en la labor educativa y creando un nuevo mundo de conocimientos, en la que se va encontrar con desafíos que tendrá que ir viviendo día a día en el mundo de la informática educativa.

Enfocando al niño y niña a tener una visión exploradora del mundo informático, abriendo su mente a nuevas experiencias que trae la tecnología, y de esta manera aprendiendo el uso que tienen en la actualidad las herramientas tecnológicas.

Ayudando al niño tanto en su aspecto físico como intelectual y mental, donde mejora su motricidad fina al momento de manipular los objetos tecnológicos se vuelve un ser independiente y autónomo capaz de resolver sus propios problemas.

Clasificación material informático didáctico

Los distintos materiales informáticos que hoy en día se encuentran en nuestro medio educativo nos permiten tener opciones para la mejor utilización de los diversos materiales informáticos didácticos, permitiendo al docente escoger el material adecuado para impartir sus clases y poder así llegar de una manera rápida al entendimiento del niño/a con los conocimientos impartidos por los mismos.

Los distintos materiales informáticos al verse fusionados en la rama de la educación cumple una función específica y proporcionar al maestro un material de apoyo para la impartición de las clases y al alumno una manera de aprender más clara y divertida. Los materiales informáticos didácticos pueden clasificarse de la siguiente manera: “En escritos, audiovisuales y digitales, lo cual es posible y necesario para facilitar su identificación, tomando en cuenta que hablamos de medios de comunicación, que se convierten en materiales didácticos una vez que se les agrega una intención educativa.” (Aguilar A. & Guzmán E., 2011).

Lo que permite en el niño/a un mejor aprendizaje ya que las clases no se vuelven monótonas ni aburridas, sino lo contrario llaman la atención del estudiante al aprender nuevos conocimientos de una manera creativa y novedosa. De esta manera el niño tratará de superarse cada día y buscar la competitividad por ser el mejor, disminuyendo los vacíos que hoy en día se encuentran al no utilizar o no usar adecuadamente los materiales informáticos didácticos.

La gran variedad de materiales informáticos que hoy en día cuenta las instituciones educativas son videos, audios imágenes virtuales, documentos digitales, presentaciones, todas estas herramientas permite al docente escoger el más adecuado pues estos servirán de complemento y de ayuda al momento de impartir las clases, dando la oportunidad a que el niño y niña adquieran conocimientos innovadores y divertidos.

De esta manera permite al niño y la niña acercarse más a la tecnología y sus avances, al mismo tiempo que aprenden de una manera más activa, ya que el niño y la niña tienen la oportunidad de manipular estas herramientas informáticas, de igual forma la maestra puede combinar imágenes sonidos, videos, etc. al momento que imparte sus clases, saliendo de la rutina monótona que se utiliza al momento de enseñar a los estudiantes.

Es por esta razón que se convierten en herramientas sumamente importante para la educación, ya que llaman la atención del niño/a al momento que se utiliza, permitiendo poner en juego su creatividad, su ingenio, trabajando aquí la atención y concentración del estudiante para aprender conocimientos nuevos y reforzar los ya adquiridos.

En la actualidad en nuestro medio, gracias a la avanzada tecnología que contamos podemos indicar un sin número de materiales informáticos didácticos que se puede emplear en la educación del niño/a la misma que ayudara para la superación mental del estudiante el su área académica ya que podemos encontrar libros virtuales con sonido, animación en la cual el niño puede observar, colores, formas, tamaños, texturas, en otros materiales se encontrara con sonidos fuertes o débiles, lo que producirá en el niño/a la retención de cada objeto presentado en su memoria para luego ser utilizado cuando el niño le parezca necesario, dar una explicación o contar sus experiencias vividas.

Según (Educacionmilenio's , 2010), menciona, que los tipos de materiales informáticos didácticos se clasifican en:

Tres grandes grupos, cada uno de los cuales incluye diversos subgrupos: Materiales convencionales: Impresos (textos): libros, fotocopias, periódicos, documentos, Tableros didácticos: pizarra, franelograma, Materiales manipulativos: recortables, cartulinas, Juegos: arquitecturas, juegos de sobremesa, Materiales de laboratorio, Materiales audiovisuales: Imágenes fijas proyectables (fotos): diapositivas, fotografías, Materiales sonoros (audio): casetes, discos, programas de radio, Materiales audiovisuales (vídeo): montajes audiovisuales, películas, vídeos, programas de televisión, Nuevas tecnologías: Programas informáticos (CD u on-line) educativos: videojuegos, lenguajes de autor, actividades de aprendizaje, presentaciones multimedia, enciclopedias, animaciones y simulaciones interactivas... Servicios telemáticos: páginas web, weblogs, tours virtuales, webquest, cazas del tesoro, correo electrónico, chats, foros, unidades didácticas y cursos on-line, TV y vídeo interactivos.

Las nuevas tecnologías que hoy en día se presentan en nuestro diario vivir son de gran ayuda tanto para la educación como para otras áreas ya que proporcionan programas

informáticos que ayuda a la enseñanza a la investigación y a la superación personal, tanto del niño como del docente, ya que una de las mejores formas que el niño aprenden es por medio del juego, la observación y la manipulación y los objetos que en su medio lo rodean, ya que cada uno de ellos va a despertar el ingenio la creatividad y de esta manera contamos con un sin número de materiales informáticos didactas para la enseñanza de los niños/as permitiendo que las clases se tornen dinámicas e interesantes, provocando el interés y el ingenio de los niños y las niñas al adquirir nuevos conocimientos.

Cada día van creando y actualizando programas y herramientas que ayudan a las personas en sus negocios, trabajos y a los estudiantes en sus tareas, e investigaciones, etc. En la actualidad como mencionamos anteriormente encontramos una gran variedad de tipos de materiales informáticos la cual permite a los maestros, elegir la herramienta adecuada para la utilización en la enseñanza y el aprendizaje de sus alumnos y porque no del maestro mismo, ya que es una herramienta valiosa que permite el auto aprendizaje incluso del docente, hoy en día nos encontramos en un mundo de cambios y evoluciones en la que es necesario estar actualizándonos constantemente a lo que hoy en día se encuentre.

Muchas de las veces se encontraran con programas que no corresponden a las edades de sus alumnos, es por eso que se debe tomar muy en cuenta que solo se pueden aplicar a ciertos programas para que no altere el aprendizaje del niño/a,

Es por ese motivo que los docentes deben estar preparados para los nuevos cambios que la tecnología ofrece al ámbito educacional para poder así elegir y seleccionar los materiales adecuados para el correcto aprendizaje de sus alumnos.

“Se definen como recursos de Multimedia (imágenes, animaciones, fotografías, sonidos, fondos, videos, etc.) que se descargan de diversas fuentes (Internet, CDs, etc.) para editarlos y utilizarlos como complemento en otros proyectos” (Sanchez B. , 2014). Los recursos multimedia en la actualidad son de gran importancia y de mucha ayuda para las personas ya que nos permite realizar cualquier tipo de labor incluso a la relajación y meditación, en los niños y las niñas los materiales multimedia, son de

suma importancia ya que proporciona medios en la cual permite educar, entretener y divertir de una manera innovadora despertando el interés el entusiasmo la atención y por no mencionar la concentración del niños y de las niñas por aprender, proporcionando grandes ventajas como dominio y el manejo de la tecnología, mejorando al momento de realizar su tareas, a la concentración cuando necesite aprender alguna lección, etc.

“Multimedia suele significar la integración de dos o más medios de comunicación que pueden ser controlados o manipulados por el usuario vía ordenador” (Gisbert M. & Salinas J., 2010, p. 10). Los materiales multimedia son medios la cual permiten ser controlados por las personas por medio de la computadora ayudándolas a las labores, trabajos, estudios facilitando la búsqueda de información.

Hoy en día existen instituciones cuentan con aulas acopladas para que los niños y niñas utilicen y manipulen los ordenadores, pero porque no contar con programas y herramientas que permitan y faciliten al aprendizaje proporcionando al niño y niña una manera de aprender fácil divertida sana y educativa.

Con los avances tecnológicos y los materiales multimedia que hoy en día se encuentra en el mercado, proporcionan un complemento al momento de aplicar en la informática educativa, dando un gran avance y mejorando la calidad de enseñanza.

Según (Sanchez J. & Ruiz J., 2008) menciona a la multimedia como un recurso educativo ayudando al estudiante captar la información de una maneras más clara y fácil mejorando el aprendizaje del estudiante ya que puede manejar libremente primero con la ayuda del maestro hasta que el estudiante pueda dominar por el mismo estos recursos.

De esta manera los materiales multimedia se convierten en herramientas de apoyo para os maestros y los estudiantes facilitando así sus labores sus tareas, etc.

En la actualidad el material multimedia forma parte ya de las vidas de las personas transformándolas en un apoyo para el aprendizaje de grandes y pequeños.

En la actualidad la mayoría de instituciones educativas constan con laboratorios de computación en las que los niños/as pueden acceder a un mejor aprendizaje cognoscitivo y significativo permitiéndole descubrir nuevas aplicaciones conocer un mundo virtual diferente lleno de nuevos aprendizajes que hoy en día se puede encontrar en nuestro medio, al momento que observa analiza y escucha lo presentado por medio de los ordenadores esto le va permitir a los estudiantes querer aprender y descubrir cada día más.

Cada vez más crece la tendencia en las aulas, de usar variedad y mejores recursos didácticos y materiales educativos como recurso para potenciar el aprendizaje. Los materiales educativos tienen muchas ventajas ya representan una mediación entre el objeto de conocimiento y las estrategias cognoscitivas.

Al utilizar diferentes recursos, estamos apelando a los sentidos y combinando varias sensaciones y percepciones. Facilitan la expresión de los estilos de aprendizaje de los estudiantes, crean relaciones entre las diferentes disciplinas, y constituyen una herramienta para desarrollar la creatividad. (Torres C., 2013)

Estas herramientas permiten al estudiante aprender activamente, y de una manera fácil y rápida, y para el maestro se convierte en un material de apoyo sumamente importante porque le permite impartir sus clases de una manera ya más divertida y actualizada al medio que hoy en día nos encontramos, estas aplicaciones permiten trabajar todas las áreas del aprendizaje del niño/as potenciando así a que el niño se vuelva investigativo autónomo e independiente.

Según (Moron A. & Aguilar D., 1994, p. 84) las aplicaciones educativas son todos, “los sistemas multimedia permiten un aprendizaje activo no solo es posible ver y oír sino también interactuar sobre el objeto del aprendizaje.”

Entonces podemos concluir que las aplicaciones educativas son todas aquellas herramientas o sistemas en las que ayudan al desarrollo y el aprendizaje del niño/as, dando solución a ciertos vacíos que el estudiante pueda tener al momento de aprender nuevos conocimientos.

Medios Audiovisuales

(Bernardo N., 2008, p.p. 915-916) Recalca que en la actualidad existen medios audiovisuales que son de gran importancia para la sociedad en la que hoy vivimos, ya que en nuestro entorno encontramos imágenes, retratos caricaturas pinturas, etc.

También encontramos las emisoras los cuales son medios de comunicación e información, en la cual la mente procesa la información, que se encuentra al nuestro alrededor ya sea por medio de los estímulos visuales como en fotografías o estímulos sonoros en las cuales se dan por medio de las emisoras. Estos medios audiovisuales permiten tanto a las maestras como a los estudiantes tener un material en la cual puedan observar y permita a la mente de los niños y las niñas desarrollar y estimular la información que el niño recibe ya sea por las fotografías o por medio en el que se rodea.

“Los medios audiovisuales se pueden utilizar en la enseñanza de muchas maneras y con diferentes enfoques educativos” (Adame A., 2009, p. 4).

Por esta manera es indispensable que en las planificaciones desde un inicio de clases consten los medios audiovisuales como recursos, la cual va a permitir al maestro tener una buena metodología para la enseñanza, y esto va a permitir que las los niños y las niñas pueda captar de mejor manera la información impartida por la maestra la cual va desarrollando en sus clases, unos medios ayudan a mejorar las explicaciones del profesor y otros medios, permiten desarrollar a los alumnos actividades programadas por el profesor.

Tipos de Medios Audiovisuales

Según (Cabero J., 2006, p. 15) manifiesta que los medios audiovisuales incorporados en la actualidad, “va a permitir que el profesor amplíe los medios con los que tradicionalmente contaba, pizarra y el libro de texto, con otros nuevos como son el cine, el retroproyector, o las diapositivas.”

Es normal que en la actualidad la mayoría de personas utilicen los medios audiovisuales para distintas funciones ya sea como medio de comunicación o como medio de trabajo o como medio de entretenimiento, en la que las personas dan uso para cada una de sus necesidades.

(Sanchez N. , 2002) Menciona algunos de los tipos medios audiovisuales como la televisión que es un medio de comunicación que permite la transmisión de imágenes y sonidos por medio de un aparato electrónico que producen ondas y estos se desplazan en grandes territorios llegando a cada uno de los hogares, también están las diapositivas que son de gran utilidad para los maestros y los alumnos en la cual permite poner fotografías sonidos videos animaciones la cual son transmitidas por medio de un proyector en la cual sale una luz en la que se proyecta la imagen.

El retroproyector.- permite al maestro el contacto visual con sus alumnos y el control de la clase mediante la proyección. Este retroproyector tiene una luz que, por medio de ella proyecta las imágenes, videos, etc. hacia la pantalla, esto va permitir al maestro tener un adecuado control en el comportamiento de sus alumnos.

La fotografía que en toda institución educativa trabaja y más en los niveles iniciales pues bien sabemos que los niños aprenden y captan la información si esta contiene algún tipo de imagen ya que ellos recuerdan las imágenes que observaron y de ahí se basa para dar cualquier tipo de información por este motivo se considera importante trabajar con imágenes y porque no tener una cámara fotográfica ya que es práctica y ayuda al niño y niña a ver de donde sale las imágenes que a ellos se les presenta.

Por esto los tipos de medios audiovisuales tienen una gran finalidad en el ámbito educativo ya que permite a las personas, niños, estudiantes, realizar trabajos, entretenerse, educarse, etc. De una manera activa creativa, aumentando su conocimiento y la capacidad de algún momento de su vida responder adecuadamente algún tipo de pregunta que se le presente en su vida educativa, profesional, o diaria.

RECURSOS DIDÁCTICOS

Los recursos didácticos ayudan a complementar los procesos educativos ayudando al estudiante a dominar los medios tecnológicos y al dominio de habilidades, de destrezas que va adquiriendo con el uso habitual de estos recursos

“Los recursos didácticos nos proporcionan las herramientas necesarias para poder lograr una mayor aprendizaje en nuestros alumnos.” (Lagunes V., 2009).

Todos estos recursos didácticos sirven como un apoyo y como un soporte pedagógico para el aprendizaje del niño/a facilitando de esta manera el perfeccionamiento de actividades ya sea dentro o fuera de las horas de clase, y ayudando a adquirir habilidades que mejore y que ayude a acercar al estudiante a la atención y su comprensión mediante todos los recursos didácticos que se encuentra en nuestro medio. Los recursos educativos ayudan al docente a escoger los medios más adecuados para poder impartir sus clases de una manera rápida y eficaz llamando la atención del niño/a al momento de enseñar.

Según (Martínez J., 2005, p. 2) “Las nuevas tecnologías no sólo facilitan el proceso educativo de nuestros alumnos y alumnas sino que desarrollan hábitos, estrategias y habilidades necesarias para el mundo en el que nos encontramos inmersos.” Mediante los recursos didácticos ayudan al docente a cumplir con su actividad formativa, siendo de gran ayuda para el maestro ya que simplifican su labor y dando paso a que el niño/a incremente su motivación su autoestima y el interés por estudiar y aprender nuevos conocimientos.

Clasificación de los Recursos Didácticos

Según (Moya A., 2010, p. 2) clasifica a los recursos didácticos de la siguiente manera en

- Textos Ilustrados.- que son todos aquellos que sirven de objetivo, de estudio, o una guía de consulta, en estas pueden formar parte revistas, periódicos, libretas de apuntes o diarios.
- medios audiovisuales.- entre estos tenemos los retroproyectores, los documentales, videos o música en sí.
- Tableros didácticos.- forman parte de la enseñanza tradicional de los maestros ya sean estos los pizarrones de tiza líquida en la que le maestro imparte su conocimiento.
- Medios informáticos.- es toda la tecnología que se pueda implementar para el desarrollo educativo de los niños/as.

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

Son acciones que permiten buscar las técnicas o herramientas que ayuden a mejorar la enseñanza y el aprendizaje impartido por los docentes hacia los niños/as. “Constituye una herramienta que el profesor debe saber manejar y organizar como parte de una estrategia, dependiendo del aprendizaje que se espera desarrollar en el alumno.” (Investigacion e innovacion educativa, 2010), logrando de esta manera que la maestra enseñe de una manera creativa y divertida llamando la atención y el interés del alumno al momento que está aprendiendo y desarrollando de esta manera habilidades motoras aumentando su intelectual cognitivas, ayudando al autoestima del Niño/a, mediante las adecuadas estrategias didácticas aplicadas por los docentes obtenemos estudiantes participativos, dinámicos, entusiastas, etc.

“Las estrategias están consideradas como secuencias integradas de procedimientos o actividades elegidas con la finalidad de facilitar la adquisición, almacenamiento y/o utilización de la información.” (Antonio6519'S blog, 2009)

Todas las estrategias aplicadas en la educación buscan mejorar el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes guiando y facilitando la labor del maestro aumentando el intelecto cognitivo del estudiante, mientras mejores estrategias didácticas utilice el

maestro para potenciar la enseñanza y el aprendizaje de los niños/as mejores resultados vera en sus alumnos al momento de sus evaluaciones.

Siendo las estrategias didácticas, un conjunto de actividades, trabajos que utilizan los maestros con el fin de desarrollar y aumentar el nivel de aprendizaje de los estudiantes, rindiendo de esta manera mejor académicamente.

PROCESO ENSEÑANZA APREDIZAJE

Mediante (Universidad Marista de Mérida, 2015), menciona que,

El proceso de enseñanza aprendizaje se concibe como el espacio en el cual el principal protagonista es el alumno y el profesor cumple con una función de facilitador de los procesos de aprendizaje. Son los alumnos quienes construyen el conocimiento a partir de leer, de aportar sus experiencias y reflexionar sobre ellas, de intercambiar sus puntos de vista con sus compañeros y el profesor. En este espacio, se pretende que el alumno disfrute el aprendizaje y se comprometa con un aprendizaje de por vida.

El papel que juega el docente en los procesos de enseñanza aprendizaje es de suma importancia ya orienta y ayuda a los aprendizajes de los estudiantes, donde el niño/a aprende y construye su propio conocimiento. Volviéndose investigador capaz de tomar sus propias decisiones, y de resolver problemas.

Según (Pimienta J., 2012, p. 3) indica que “las estrategias de enseñanza-aprendizaje son instrumentos de los que se vale el docente para contribuir a la implementación y el desarrollo de las competencias de los estudiantes con base en la secuencia didáctica que incluye inicio, desarrollo y cierre.” Toda estas estrategias permite que los maestros creen herramientas pedagógicas que ayuden a fortalecer y aumentar el conocimiento adquirido del niño/a

CAPACIDAD INTELECTIVA DEL SER HUMANO

“Las capacidades intelectuales son las habilidades necesarias para realizar tareas mentales. Existen diferentes tipos de capacidades, como la memoria, el pensamiento creativo y el vocabulario” (Brian G. & SedeñoV., 1999).

La capacidad intelectual es de suma importancia ya que con ella permite a los seres humanos razonar, comprender, aprender, utilizando nuestra memoria para enfrentar retos, tomar decisiones y resolver problemas

“La capacidad intelectual existe, y consiste, de forma sencilla, en una inteligencia elevada y extrema, e implica una forma distinta de vivir y de entender el mundo, una forma distinta de adaptarse.” (Mosquera S. & Montolio C., 2014) Con mucha más razón en la capacidad intelectual de los niños/as es de gran importancia porque desde tempranas edades permite poner en juego su mente al momento de algún juego o al momento que empieza aprender. O realizar algún tipo de tarea, o alguna acción en su vida cotidiana. Despertando desde tempranas edades la imaginación la creatividad el ingenio y la curiosidad por descubrir nuevas cosas, despertando desde pequeños el pensamiento creativo.

INTELIGENCIA

“La inteligencia es la capacidad de ordenar los pensamientos y coordinarlos con las acciones.” (Gardner H., 2011) Siendo estas habilidades generales de solución de problemas a través de procesos mentales, implicando el razonamiento la percepción, todo lo aprendido a través de nuestra vida, sea dentro del hogar y por medio de nuestra área educativa, uniendo así experiencias con el cual podemos reflejar nuestro comportamiento.

“El con una inteligencia, mayor tiene habilidades para resolver problemas, para encontrar respuestas a cuestiones específicas y para aprender material nuevo de forma rápida y eficaz.” (Gardner, H., 2011, p. 3).

Inteligencias Múltiples

Según (Luca S., 2001, p. 3) hace referencia a las siguientes inteligencias múltiples de Howard Gardner:

La inteligencia lingüística: es la forma que tienen las personas para poder comunicarse ya sea este en forma oral, escrita o con mímicas

Inteligencia Lógico Matemática: esta inteligencia hace referencia al potencial que tienen las personas para los ejercicios matemáticos para resolver de lógica o de razonamiento

Inteligencia Intrapersonal: esta inteligencia permite conocernos a nosotros mismo.

Inteligencia interpersonal: esta inteligencia tiene la habilidad de comprender a las demás personas, siendo empáticas y poniendo en el puesto del otro.

Inteligencia Naturista: son todas aquellas personas que son amantes a la naturales protectoras del medio ambiente y protección animal.

La cuales todas de una u otra manera las personas nos inclinamos a más a una, potenciando así a cada inteligencia que sobresale en nuestro ser, y más cuando de niños se trata, ya que en ellos se puede trabajar la mayoría de inteligencia viendo cual es la que más le gusta y llama la atención al momento que el niño se encuentra realizando actividades, tareas o en el juego, estimulando de esta manera la inteligencia del niño/a.

PENSAMIENTO

“El pensamiento es un proceso mental superior que nos permite establecer conexiones entre ideas o representaciones.” (Toledo A., 2008) Los pensamientos pueden ser idea

como, la memoria como, foto - similares, o canciones similares. Por lo general son, eventos discretos de corta duración que tienes en la memoria, a diferencia de una serie de eventos continuos como los murmullos constantes, Los pensamientos requieren la activación de las áreas de percepción del cerebro.

Es un proceso complejo, es propio de los seres humanos el estímulo no siempre se halla presente y de alguna manera genera y controla la conducta. Se conoce como la capacidad mental para ordenar, dar sentido, interpretar la información disponible en el cerebro (Psicólogos en Línea , 2015)

El pensamiento es todo aquello que trae a la mente, siendo el motor principal de nuestro organismo, con el cual nos permite resolver problemas o conflictos que se nos presenta en la vida diaria ya sea como estudiantes maestros o simples personas, permitiéndonos de esta manera comprender, entender y razonar antes de tomar algún tipo de decisión.

Clasificación del Pensamiento

Pensamiento Humano es toda clase de información, sensación Acción o reacción que el hombre conoce después de haberla experimentado, las personas tenemos la gran suerte de contar con un pensamiento, el mismo que nos permite a las personas razonar, meditar crear, dudar innovar nuevas cosas o ideas, donde el pensamiento tiene la capacidad de buscar indagar la razón y el porqué de las cosas, así como menciona (Desarrollo de habilidades, 2011) en la clasificación del pensamiento.

- ✓ **Pensamiento deductivo:** va de lo general a lo particular.
- ✓ **Pensamiento inductivo:** va de lo particular a lo general.
- ✓ **Pensamiento analítico:** realiza la separación del todo en partes que son identificadas o categorizadas.
- ✓ **Pensamiento creativo:** aquel que se utiliza en la creación o modificación de algo, introduciendo novedades, es decir, la producción de nuevas ideas para desarrollar o modificar algo existente.
- ✓ **Pensamiento sistémico:** es una visión compleja de múltiples elementos con sus diversas interrelaciones.
- ✓ **Pensamiento crítico:** examina la estructura de los razonamientos sobre cuestiones de la vida diaria, y tiene una doble vertiente analítica y evaluativa. Intenta superar el aspecto mecánico del estudio de la lógica. Es evaluar el conocimiento, decidiendo lo que uno realmente cree y por qué. Se esfuerza por

tener consistencia en los conocimientos que acepta y entre el conocimiento y la acción.

- ✓ **Pensamiento interrogativo:** es el pensamiento con el que se hacen preguntas, identificando lo que a uno le interesa saber sobre un tema determinado.
- ✓ **Pensamiento social:** se basa en el análisis de elementos en el ámbito social, en este se plantean interrogantes y se hacen críticas que ayuden en la búsqueda de soluciones a las mismas. además puede considerarse como el pensamiento que tiene cada persona dentro de la sociedad.

El pensamiento humano nos permite a las personas tener un alto grado de imaginación trayendo a la mente cosas o momento a nuestra realidad es toda idea que te permite reaccionar ante la realidad funciona como un mecanismo automático en el cerebro que da como nacimiento a la consciencia ya que son ejercicios que hacen que la pensamiento traiga a la mente del ser humano por medio de imágenes siendo así un medio de expresión y ayudando de esta manera a la mente y pensamiento a traer cosas o informaciones ya vividas a la realidad .

2.4.2 Fundamentación Teórica. Variable Dependiente

Procesos de la memoria visual

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. (Pino M. & Bravo L., 2005)

La memoria visual constituye una parte esencial de la memoria porque en ella nos permite observar la información que después vas ser procesada por la memoria y llegar de una manera clara al cerebro.

La memoria visual nos permite observar, guardar, discriminar los objetos que se encuentran alrededor del niño y la niña captando su atención a la información y objetos que los estudiantes discriminan en su medio ya sea salón de clases, en sus casas parques jardines, etc.

La cual ayuda y favorece a la concentración de la memoria y permite un mejor aprendizaje.

Según (kundera M., 2009) manifiesta que

Los seres humanos construimos y renovamos nuestra representación del mundo, a partir de tres procesos cognitivos fundamentales: la percepción, el aprendizaje la memoria. El aprendizaje consiste en adquirir conocimientos sobre el mundo a través de la experiencia, y la memoria es la retención y evocación de esos conocimientos.

De esta manera la memoria viene a formar parte esencial de los seres humanos y con mucha más razón la memoria visual ya que por medio de ellos discriminamos los objetos para que pueda la memoria organizar la información y poder retenerla ocuparla y recuperarla cuando las personas necesiten.

Por esta razón es indispensable trabajar con la memoria visual de los niños y de las niñas presentando imágenes o relatando cuentos por medio de pictogramas para que el niño y la niña observe las imágenes capte la información y pueda así relatar lo que Observo a sus compañeros o a sus padres.

Ayudando al aprendizaje del niño y la niña ya que por medio de la presentación de imágenes el niño o la niña codifican, procesa y recupera la información cuando el niño crea necesario hacerlo.

Estímulos Percepción

El estímulo de la percepción ayuda a que los niños y las niñas codifiquen de mejor manera la información recibida del medio, ya que una vez ingresada es recibida codificada y retenida por la memoria, para luego de esta llegar hacia el cerebro lo que permitirá al niño/a recordar la información obtenida mediante los estímulos en este caso visuales.

Según (Aznor A., 1979) la percepción se da mediante los estímulos visuales que reciben las personas del medio en la que se encuentran rodeadas y las cuales son determinantes para la percepción ya que el sujeto se enfoca en un objeto real permitiéndole así tener una visión del objeto percibido por la persona.

En la que permite distinguir su color tamaño la forma que tienen los objetos, si se encuentran cerca o lejos, esto se da mediante la visión la cual nos permite tener acceso visible del medio físico en la que se encuentra rodeado la persona.

La cual mediante el estímulo de la visión a las personas permite diferencias color forma, figura, textura, dando paso así a que la persona analice el objeto para llevar la información correcta hacia nuestra mente permitiéndonos recordar ya lo observado, es así como las imágenes fotografías y pinturas llegan hacia nuestro cerebro pues la vista se enfoca en un punto exacto la que permite llevar toda la información obtenida por la percepción visual.

“la percepción como un proceso de extracción y selección de información relevante encargado de generar un estado de claridad y lucidez consiente que permita el desempeño dentro del mayor grado de racionalidad y coherencia posibles con el mundo circundante” (Oviedo G., 2004).

Fases de la Memoria Visual

Según (Peña G. & Cañoto R., 2006, p. 182) menciona que:

“El concepto de memoria hace referencia al proceso el cual los seres humanos codificamos, almacenamos, y recuperamos la información que necesitamos para ejecutar las actividades que diariamente realizamos (Feldman, 1998; Santalla-Peñaloza, 2000)”.

Por esta razón son muy importantes los procesos de la memoria y mucho más de la visual ya que por medio de ella permite al niño o niña enfocarse a un objeto preciso para que después llegue la información a la memoria y esta sea procesada al cerebro. Lo que va a permitir en la vida del ser humano la discriminación, la atención y el

almacenamiento de la información, la cual se da mediante las fases de la memoria visual lo que permite recordar y recuperar la información cuando la persona lo amerite. En este caso el niño o la niña

Según (Psicología-"F", 2013) menciona que:

CODIFICACIÓN, ALMACENAMIENTO Y RECUPERACIÓN

Esta situación se relaciona con alguna interrupción en el proceso de codificación, almacenamiento y recuperación de la memoria.

La codificación: es el proceso mediante el cual registramos inicialmente la información, de manera tal que nuestro sistema de memoria la pueda utilizar.

El almacenamiento: consiste en guardar la información en la memoria y conservarla hasta que la necesitemos.

La recuperación: es el proceso que nos permite localizar la información que tenemos almacenada en la memoria cuando queremos utilizarla.

Las fases permite que a nuestra memoria registrar la información para una vez codificada sirva de almacenamiento y así poder usarla en cualquier circunstancia o momento en la se requiera usar. Y más cuando se trata de niños y niñas ya que ellos desde muy cortas edades aprenden de manera más rápida al momento de presentar imágenes o al momento que ellos observan objetos, personas animales paisajes, etc. permitiendo al niño o la niña codificar y almacenar la información que capto mediante el estímulo visual que son los ojos

Cada una de las fases permite al niño o niña recopilar la información mediante el pensamiento almacenarla y codificarla, cada una de ellas tienen una labor específica, la cual permite al ser humano ser únicos y especiales.

Limitaciones de la Memoria Visual

En la memoria humana también encontramos limitaciones las cuales nos impiden el recuerdo inmediato de la información, de la misma manera pasa con los niños y las niñas que no pueden retener información por largo tiempo debido a varias situaciones

puede ser falta de atención, concentración falta de interés por descubrir nuevos conocimientos , etc.

Lo que lleva al niño y a la niña a guardar la información por lapsos cortos de tiempo lo que impide un buen aprendizaje, en estas limitaciones tenemos las siguientes según (Rincon D., 2008, pp. 10-11) nos menciona a la memoria a corto plazo y a largo plazo, la memoria a corto plazo nos indica que es la información que recibimos y que mantenemos solo por pocos segundos a esta memoria también se la conoce como memoria inmediata en la que se da un sistema ejecutivo en las que permite comprender el lenguaje hacer cálculos, solucionar problemas razonar, etc.

Mientras que la memoria a largo plazo permite a la persona recordar la información por horas días meses años e incluso durante toda su vida, esta memoria también se puede dividir en memoria a mediano plazo pudiendo guardar la información por un poco menos tiempo puede ser horas o días

La memoria a corto plazo limita a las personas retener información imágenes objetos, números información, etc. Por largo tiempo impidiendo recordar a largo tiempo, la memoria a corto plazo permita la retención de información por varios segundos. Mientras que la memoria a largo plazo está encargada de retener la información por largo periodo de tiempo la cual es de ayuda pues permite retener más información permitiendo al ser humano captar de mejor manera la información.

Aptitud autoestima de los Niños

Según (Ramírez P., Duarte J., & Muñoz R., 2005, p. 102) hace mención al autoestima la cual es un indicador del desarrollo y comportamiento de la personas en la que se basa los valoración positiva neutra y negativa que cada persona lleva consigo en característica ya sea cognitiva, física o psicológica, estas características permiten que la persona tenga una concepto de sí misma de las que partes cada uno de sus atributos de ahí viene el comportamiento de cada una de la persona hacia los demás seres en la cual se halla rodeado.

La autoestima en el nivel escolar es de gran importancia ya que ahí los niños y niñas empiezan a construir y a desarrollar una actitud positiva al momento que ingresa a la escuela y al empezar a socializar con sus compañeros ayudándole a fortalecer así el autoestima que se formó mediante el cariño de sus padres.

La autoestima es la apreciación positiva de uno mismo, sentirnos y aceptarnos como somos, en los niños es bueno cultivar su autoestima desde edades tempranas enseñarles que son seres importantes y únicos para al momento que inicia la escuela, el niño tenga una buena y alta autoestima, entusiasmo en lo que realice y una buena disposición para desempeñar todas sus tareas, también es importantes que los maestros motiven a los Niños/as para que tengan una autoestima alta para que por medio de ello aprenda a valorarse y quererse el mismo.

“La palabra autoestima se designa a aquellos pensamientos, sentimientos, emociones y apreciaciones que una persona tiene sobre sí misma. Es decir, es una percepción de tipo evaluativa formada por el individuo y dirigida hacia él.” (Simple organizacion portal educativo, 2014).

El autoestima permite valorarnos querernos y respetarnos con nuestros defectos y virtudes, de la misma manera inculcar a los niños ya que la autoestima con el tiempo va ayudar al niños a tener una buena actitud hacia los objetivos que se planteen teniendo así confianza en sí mismo.

El niño/a al tener un abaja autoestima ellos serán incapaces de realizar sus tareas sus juegos sus actividades cotidianas ya que tendrán en su cabeza que todo lo que son y hacen está mal hecho, impidiendo que ellos surjan como personas capaces de realizar o enfocarse en alguna meta u objetivo es por esta razón, es de suma importancia que los padre y maestro trabajen en le autoestima del niño/a desde pequeños para que tengan una alta autoestima y que ellos tenga siempre presente que pueden realizar todo lo que ellos se proponga pero siempre con esfuerzo y dedicación.

Ejercicios para mejorar la Memoria Visual

Colocar dos imágenes exactas, en la una imagen tendrá ciertas variaciones, en la que el niño tiene que observar y encontrar cuales son las diferencias o si las imágenes son exactamente iguales. Este ejercicio ayuda al niño/a a trabajar su concentración y su atención ya que siempre abra una variación por más pequeña en una de las imágenes presentadas, esto permitirá estimular su memoria visual y de la misma manera la concentración del niño/a

Un excelente ejercicio para ejercitar la memoria visual es que comiences visualizando un objeto físico por algunos minutos percatándote perfectamente de todos sus detalles. Elige al principio objetos sencillos como una manzana y obsérvala detalladamente.

Luego comienza a anotar todas sus características, por ejemplo es de color rojo con algunas líneas café y verde, tiene algunas manchas de color café en la parte superior. Tiene una etiqueta con el nombre del tipo de manzana o rancho que la produce. En la parte superior tiene un tallo largo con dos hojas de color verde, etc. (Mercado G., 2011).

Al aplicar cada uno de los ejercicios la memoria visual aumentara su desempeño en almacenamiento de información estimulándola para desempeñar un mejor desempeño, los ejercicios ayudan a fortalecer la memoria visual la cual es de gran importancia ya que por medio de ella nos permite recolectar información mediante el sentido de la vista, almacenando la información y así poder ocuparla cuando se crea necesaria.

Observar imágenes por un minuto y luego de ellos ir incrementando más imágenes, luego de un cierto tiempo pedir al niño/a que relate lo que observo con ciertas características especiales puede ser color formas, etc.

Este ejercicio permitirá al niño/a desarrollar su concentración y atención y lo más importante su memoria visual, ya que después tienen que decir lo que observo en un tiempo limitado, lo que se puede hacer para motivar al niño es al final del ejercicio regalando un caramelo como premio al trabajo que realizo o al describir de una manera exacta la figura o figuras presentadas,

Colocar en una mesa algunos objetos, permite que el niño observe por unos minutos, y después mueve uno de los objetos para que el niño pueda notar la diferencia y diga cuál fue el objeto cambiado de lugar o retirado de la mesa.

Con cada uno de estos ejercicios estamos trabajando la memoria visual de los niños/as permitiendo que ponga en juego su atención y concentración, lo que permitirá que el niño a futuro no se le haga difícil aprender algún tipo de lección enviada por la maestra o al momento de realizar alguna tarea esto va a permitir la estimulación de la memoria.

Presentar una serie de imágenes en la que el niño tenga que observar colores formas objetos dejar que observe un limitado tiempo y realizar preguntas que color tiene, o en donde se encuentra cierto objeto, permitiendo de esta manera que el niño recuerde la información que observo, desarrollando de esta manera a la memoria visual y fortaleciendo sus habilidades cognitivas.

Todos estos ejercicios ayudarán al niño/as a fortalecer su memoria visual y a desarrollar habilidades tanto visuales, auditivas, motoras y cubriendo vacíos que el estudiante tiene en su aprendizaje ya que estos ejercicios se pueden utilizar en todas las áreas de su aprendizaje.

Test de Memoria Visual

Según (Krell H., 2011) indica los siguientes test que se pueden aplicar a los niños/as para mejorar el desarrollo de la memoria visual.

Memoria visual. Test de memoria visual. Cierre los ojos, vaya mentalmente hasta su casa, tome una cámara de fotos, fotografíe la primera ventana, luego la segunda, la tercera, si no tiene más ventanas visite alguna casa familiar y repita, fotografíe la cuarta, quinta, llegue hasta la décima.

Memoria visual. Test de memoria visual. Ahora intente recordar: ventana 1..., 2..., 3..., 4..., 5..., 6..., 7..., 8..., 9..., 10.... ¿Cómo le fue? El hemisferio izquierdo era yo cuando le decía un número, el hemisferio derecho era usted cuando lo reproducía.

Lo importante es que el hemisferio de la memoria visual que hacía los tests de memoria visual era el derecho, que se sintonizaba con el izquierdo a través del ejercicio

Cada uno de estos ejercicios va permitir que el niños cree imágenes en su imaginación y traiga a su mente ayudando de esta manera al desarrollo y el aumento de la atención y focalización concentración y la retención de información, ayudando a la expresión oral escrita o motora ya que el niños después puede narrar lo que observo de distintas formas

2.5 Hipótesis

H₀ El uso de material informático didáctico no incide negativamente en la memoria visual en niños y niñas de primer años de educación básica de la unidad educativa “Juan Montalvo” de la ciudad de Ambato.

H₁ el material informático didáctica incide en la memoria visual de los niños y niñas de primer año de educación básica de la unidad educativa “Juan Montalvo” de la ciudad de Ambato.

2.6 Identificación de Variables

Variable Independiente: Material Informático Didáctico

Variable Dependiente: Memoria Visual

Término de Relación: en la

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Enfoque investigativo

El enfoque predominante es el cualitativo y cuantitativo.

Cualitativo porque busca las causas y la explicación de los hechos que estudia así como también la medición controlada y realista. En el presente proyecto de investigación se

aplicó este enfoque al momento de las encuestas realizadas a los niño/as de los primeros años paralelos “A” y “B” de educación básica de la Unidad Educativa Liceo Juan Montalvo.

Cuantitativo porque se manejan datos y cantidades, las mismas que sirvieron de referencia para realizar la interpretación de la información, es decir busca la causa y la explicación de los hechos que genera el problema, este proceso requiere la interpretación estadística de los datos y sus resultados que puedan ser generados.

3.2. Modalidad de la investigación

3.2.1 De campo

El estudio permite a la investigadora acudir al lugar de los hechos. En esta modalidad el investigador toma contacto en forma directa con la realidad, para obtener información de acuerdo a las variables del proyecto, con la aplicación de técnicas e instrumentos de investigación.

3.2.2 Bibliográfica- Documental

El trabajo de la investigación tiene el propósito de detectar, ampliar y profundizar diferentes puntos de vista y criterios de diversos autores, los cuales dan su aporte sobre el tema, basándose en documentos válidos y confiables, así como también a información secundaria obtenida en libros, revistas, publicaciones, internet, otras, Que están relacionados al tema de estudio en el presente proyecto de investigación que son el material didáctico informático y la memoria visual.

3.3. Nivel de investigación

3.3.1. Nivel Exploratorio

La investigación es exploratoria porque permite mayor amplitud y dispersión para desarrollar nuevos métodos, generar hipótesis y reconocer variables de interés investigativo.

El objetivo es llegar a comprobar la hipótesis y variables propuestas con respecto al tema que es material informático didáctico en la memoria visual de los niños de primer año de la Unidad Educativa Liceo Juan Montalvo de la ciudad de Ambato.

3.3.2. Nivel Descriptivo

Nos permite identificar la relación que existe entre las variables de una manera independiente, de cómo opera cada una y de cuáles son las características, detallando de esta manera la realidad del problema a estudiar

3.3.3. Asociación de Variables

Permite a la investigadora medir el grado de relación entre las variables con los mismos sujetos de un contexto determinado, permite predicciones estructuradas y análisis de correlación entre las mismas.

3.4. Población y Muestra

3.4.1 Población

La Población es de 70 niños; niñas 26 y niños 44, docentes de los primeros años de educación básica paralelos “A” y “B” de la unidad educativa “Juan Montalvo”.

Tabla 1: Población

POBLACIÓN	FRECUENCIA	MUESTRA
Personal docente	2	2
Niños/as	70	70
TOTAL	72	72

Fuente: Proyecto de investigación

Elaborado por: Gabriela Aguirre

3.4.2. Muestra

Considerando que la población o universo del estudio es manejable se trabajó con todos con niños, y docentes de la institución

3.5. Operacionalización de Variables

Variable Independiente Material Informático Didáctico

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas e Instrumentos
Son herramientas que permiten proporcionar a las escuelas un medio de enseñanza y aprendizaje tanto para docentes y para alumnos convirtiendo en un medio de enseñanza actual, que permita a los estudiantes despertar su ingenio, la cognición humanad, desarrollando y aumentando su habilidad psicomotriz, descubriendo de esta manera un mundo de nuevos conocimientos.	Enseñanza Aprendizaje Ingenio Cognición humana Psicomotriz	*Instruir *Doctrina *Conocimiento *Estudio *Experiencia *imaginación *Creatividad *Aprendizaje *Razonamiento * Atención * Conocimiento del aprendizaje * movimiento	¿Considera que la instrucción del Material Informático Didáctico es el adecuado para la enseñanza aprendizaje? ¿Considera que el tiempo de clases es el adecuado para adquirir conocimientos y aumentar el aprendizaje, mediante la aplicación del material informático didáctico? ¿Pone en juego la imaginación y la creatividad mediante el uso del material informático didáctico? ¿Cree que el material informático didáctico permite el incremento del aprendizaje y el razonamiento? ¿Considera que el material informático didáctico permite incorporar movimientos?	Técnica: Observación Encuestas: Instrumento: Cuestionario Fichas de observación

Cuadro 1: Variable Independiente Material Informático Didáctico

Fuente: Proyecto de investigación

Elaborado por: Gabriela Aguirre

Variable Dependiente Memoria Visual

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas e Instrumentos
<p>Son procesos que consisten principalmente en la discriminación visual, la atención y el almacenamiento de la información gráfica en la memoria, lo que permite el reconocimiento e interpretación de las palabras.</p>	<p>Discriminación visual</p> <p>Atención</p> <p>Almacenamiento en la Memoria</p>	<p>*Estímulos visuales externos</p> <p>*Lógica visual</p> <p>*Memoria</p> <p>*Focalización</p> <p>*Concentración</p> <p>* Codifica</p> <p>*Almacena</p> <p>*Recupera información</p>	<p>¿Cree que es eficaz el trabajo que realiza para desarrollar de la mejor manera los estímulos visuales externos?</p> <p>¿Considera que los materiales que utiliza en clases son los adecuados para desarrollar de una manera correcta la lógica visual?</p> <p>¿Realiza tareas en clase que permita estimular de una manera correcta la memoria?</p> <p>¿Considera que los materiales que utiliza para trabajar en clase son los indicados para desarrollar la focalización y concentración?</p> <p>¿Considera que son eficaces las indicaciones que imparte para que pueda codificar, almacenar y recuperar la información rápidamente?</p>	<p>Técnica: Observación</p> <p>Encuestas:</p> <p>Instrumento: Cuestionario Fichas de observación</p>

Cuadro 2: Variable Independiente

Fuente: Proyecto de investigación

Elaborado por: Gabriela Aguirre

3.6. Plan de recolección de Información

El plan de recolección de información se presenta de la siguiente manera:

Plan para la recolección de la información

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACION
1.- ¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos de la investigación
2.- ¿De qué personas?	Niños y niñas del centro educativo Docentes
3.- ¿Sobre qué aspectos?	Memoria, atención, procesos de comprensión, aprendizaje, cognitivo, significativo, externos, internos, físicos, químicos, ira, miedo, tristeza, felicidad, angustia.
4.- ¿Quién?	Gabriela Alejandra Aguirre Lalaleo.
5.- ¿Cuándo?	Periodo Octubre- Marzo 2015
6.- ¿Dónde?	Unidad Educativa Juan Montalvo
7.- ¿Cuántas Veces?	Dos veces
8.- ¿Qué técnicas de recolección?	Cuestionarios, encuestas,
9.- ¿Con que?	Cuestionario estructurado, encuestas, fichas de observación.
10.- ¿En qué situación?	En las aulas

Cuadro 3: Plan para recolección de datos

Fuente: Proyecto de investigación

Elaborado por: Gabriela Aguirre

3.6.1. Técnicas e Instrumentos de recolección de Información

Para poder realizar este trabajo de investigación se aplicaron técnicas e instrumentos que fueron dirigidas a los niños/as y docentes de la Unidad educativa Juan Montalvo de la ciudad de Ambato, Provincia de Tungurahua.

3.6.1.1. Técnicas

Encuestas:

Son técnicas, destinadas a la recolección de datos de varias personas utilizando un listado de preguntas escritas

Observación:

Son técnicas que nos permite poner atención a través de los sentidos a un aspecto de la realidad en los niños/as y en la recolección de datos, para su posterior análisis e interpretación sobre la base del marco teórico y para llegar a determinar las conclusiones y toma de decisiones.

3.6.1.2. Instrumentos

Fichas de Observación:

Son instrumentos utilizados en la investigación de campo. Se utilizan cuando el investigador debe registrar datos que aportan otras fuentes como personas, lugares o en grupos sociales, donde se presente la problemática.

Cuestionario:

Es un instrumento que nos permite la recolección de los datos empleados en la investigación, facilitando de esta manera el análisis y llevando al investigador directamente con la realidad del problema a investigar.

3.7. Plan de Procesamiento de resultados

Una vez efectuada el procesamiento de la recolección de datos se procedió a:

- Tabular los datos de acuerdo con las variables de la formulación de la hipótesis colocada en el grafico

- Separar el material defectuoso que en algunos casos no sean completas no pertinente, detectando falas y volviendo nuevamente a la recolección de información
- Se analizaron los datos de las variables obtenidas en el gráfico estudiado
- Se comprobaron los datos resultantes obtenidos en el gráfico aportando con recomendaciones.

3.8. Análisis e Interpretación de Resultados

Una vez recolectada la información a través de las técnicas de una encuesta y apoyada en una ficha de observación, las respuestas consistieron en una serie de alternativas, entre las cuales el encuestado eligió la que más adecuada, seguida con la interpretación y análisis de cada uno de los ítems, para poder de esta manera dar cumplimiento al desarrollo de la investigación.

Se debe tener en cuenta que los datos tienen su significado únicamente en función de las interpretaciones, por lo tanto se procedió a representar de manera general, en forma gráfica y computarizada el análisis porcentual de los resultados obtenidos. Se utilizó diagramas circulares y la técnica que se utilizó se basó en el cálculo porcentual de cada ítem.

3.9. Procesamiento y Análisis

A continuación se presenta los resultados obtenidos en el trabajo de campo, a través de la técnica de la encuesta, y por medio del instrumento del cuestionario, el mismo que está conformado por dos secciones, con el objeto de investigar la primera variable el material informático didáctico, y la segunda en la memoria visual. Dicho cuestionario fue aplicado a 2 maestras de la Unidad Educativa “Juan Montalvo” realizada las preguntas con respuestas cerradas y fáciles de contestar y se realizó una ficha de observación a 70 niños/as.

A continuación se presenta los resultados:

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

4.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS REALIZADAS A LAS MAESTRAS DE LA UNIDAD EDUCATIVA JUAN MONTALVO

1.- ¿Considera que la instrucción del Material Informático Didáctico es el adecuado para la enseñanza aprendizaje del niño/a?

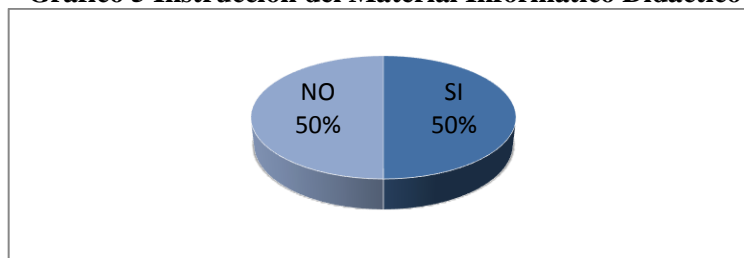
Tabla 2: Instrucción del Material Informático Didáctico

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	1	50%
NO	1	50%
TOTAL	2	100%

Fuente: Encuesta a maestras de la Unidad Educativa Juan Montalvo

Elaborado por: Gabriela Aguirre

Gráfico 5 Instrucción del Material Informático Didáctico



Fuente: Encuesta a maestras de la Unidad Educativa Juan Montalvo

Elaborado por: Gabriela Aguirre

Análisis

Del total de maestras encuestadas que son 2. El 50% que equivale a 1 maestra respondió que Si, mientras que el otro 50% que corresponde a la otra maestra responde que no.

Interpretación.

De acuerdo con el análisis se pudo observar que la mitad del porcentaje indicaron que la instrucción del material informático didáctico es el adecuado para la enseñanza de los estudiantes, mientras la otra mitad indicaron que no es suficiente.

2.- ¿Considera que el tiempo de clases es el adecuado para adquirir conocimientos y aumentar el aprendizaje de sus alumnos mediante la aplicación del material informático didáctico?

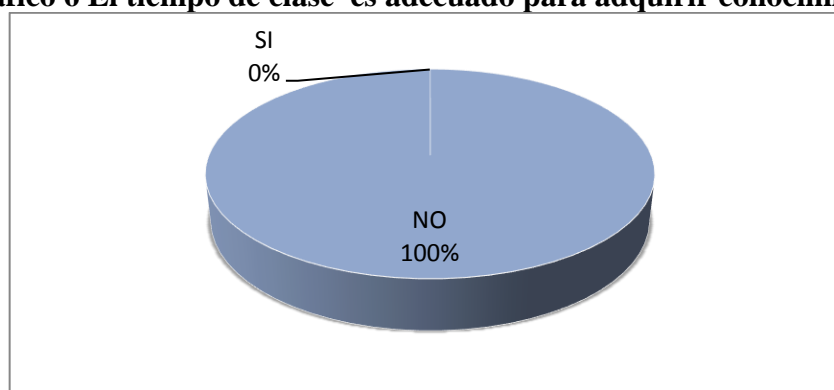
Tabla 3: El tiempo de clase es adecuado para adquirir conocimientos

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	0	0%
NO	2	100%
TOTAL	2	100%

Fuente: Encuesta a maestras de la Unidad Educativa Juan Montalvo

Elaborado por: Gabriela Aguirre

Gráfico 6 El tiempo de clase es adecuado para adquirir conocimientos



Fuente: Encuesta a maestras de la Unidad Educativa Juan Montalvo

Elaborado por: Gabriela Aguirre

Análisis

El 100% que equivale a 2 maestras indicaron que el tiempo de clases no es el adecuado para adquirir conocimientos y aumentar el aprendizaje.

Interpretación

De acuerdo a las encuestas realizadas a las docentes, manifestaron la mayoría que el tiempo no es adecuado para que el estudiante adquiriera conocimientos y aumente el aprendizaje mediante el material informático didáctico, ya que consideran que el material informático didáctico es una herramienta pedagógica valiosa para la enseñanza de los niños/as, donde captan y aprenden de una manera rápida.

3.- ¿Pone usted maestro en juego la imaginación y la creatividad de sus alumnos mediante el uso del material Informático didáctico en sus horas de clase?

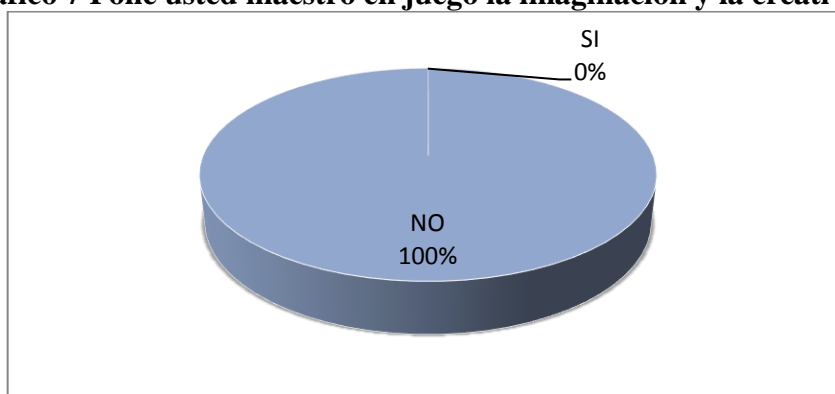
Tabla 4: Pone usted maestro en juego la imaginación y la creatividad

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	0	0%
NO	2	100%
TOTAL	2	100%

Fuente: Encuesta a maestras de la Unidad Educativa Juan Montalvo

Elaborado por: Gabriela Aguirre

Gráfico 7 Pone usted maestro en juego la imaginación y la creatividad



Fuente: Encuesta a maestras de la Unidad Educativa Juan Montalvo

Elaborado por: Gabriela Aguirre

Análisis

El total de maestras encuestadas que equivale al 100% y representan 2 maestras indicaron que no.

Interpretación

Las maestras encuestadas indicaron que se le es imposible poner en juego la imaginación y la creatividad de los niños/as, ya que la Unidad Educativa no cuenta con los materiales informáticos didácticos adecuados que permitan enseñar de una manera eficaz. Dificultando de esta manera que el niño/a sea creativo e imaginativo al momento de estar en clases y realizar sus tareas.

4.- ¿Cree que el material informático didáctico permite el incremento del aprendizaje y el razonamiento de los niños/as?

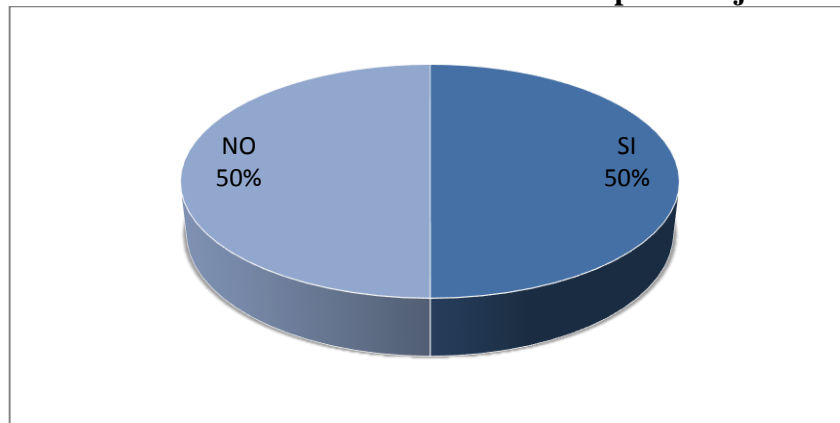
Tabla 5: Permite el incremento del aprendizaje

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	1	50%
NO	1	50%
TOTAL	2	100%

Fuente: Encuesta a maestras de la Unidad Educativa Juan Montalvo

Elaborado por: Gabriela Aguirre

Gráfico 8 Permite el incremento del aprendizaje



Fuente: Encuesta a maestras de la Unidad Educativa Juan Montalvo

Elaborado por: Gabriela Aguirre

Análisis

El 50% que representa a 1 maestra indicaron que sí, mientras que el otro 50% que representa a 1 maestra indica que no.

Interpretación

Mediante el análisis se pudo indicar que la mitad de las maestras encuestadas indicaron que el material informático didáctico permite incrementar el aprendizaje y el razonamiento de los niños/as, mientras que la otra mitad manifestaron que no es posible por varios factores, no cuentan con los materiales informáticos didácticos adecuados, los niños no prestan la suficiente atención, etc.

5.- ¿Cree que el material informático didáctico permite incorporar movimientos en sus alumnos?

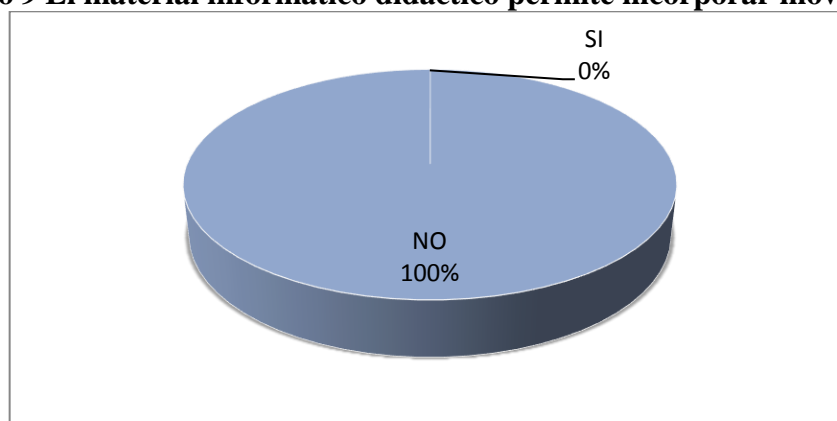
Tabla 6: El material informático didáctico permite incorporar movimientos

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	0	0%
NO	2	100%
TOTAL	2	100%

Fuente: Encuesta a maestras de la Unidad Educativa Juan Montalvo

Elaborado por: Gabriela Aguirre

Gráfico 9 El material informático didáctico permite incorporar movimientos



Fuente: Encuesta a maestras de la Unidad Educativa Juan Montalvo

Elaborado por: Gabriela Aguirre

Análisis

El 100% de maestras encuestadas que representan 2 indicaron, que no.

Interpretación

La totalidad de las maestras encuestadas indicaron que el material informático didáctico no permite incorporar movimientos, debido a que los niños permanecen sentados e impide que realicen algún tipo de movimiento.

6.- ¿Cree que es eficaz el trabajo que realiza para desarrollar de la mejor manera los estímulos visuales externos de sus alumnos?

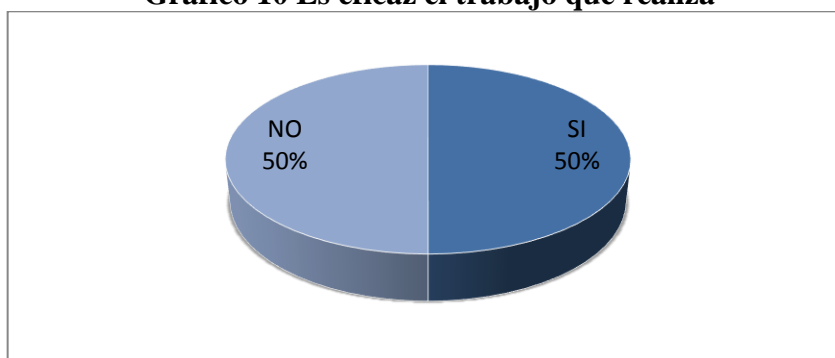
Tabla 7: Es eficaz el trabajo que realiza

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	1	50%
NO	1	50%
TOTAL	2	100%

Fuente: Encuesta a maestras de la Unidad Educativa Juan Montalvo

Elaborado por: Gabriela Aguirre

Gráfico 10 Es eficaz el trabajo que realiza



Fuente: Encuesta a maestras de la Unidad Educativa Juan Montalvo

Elaborado por: Gabriela Aguirre

Análisis

El 50% de las maestras encuestadas que representa a 1 indicaron que no, mientras que el otro 50% que representa a 1 indicaron que sí.

Interpretación

La mitad de maestras encuestadas indicaron que no es tan eficaz el trabajo que realizan para el desarrollo de los estímulos visuales ya que no cuentan con los materiales y las herramientas adecuadas que permita el mejoramiento del mismo, mientras que la otra mitad indicaron que se puede trabajar y desarrollar los estímulos externos visuales con los pocos materiales que cuentan aunque no sea tan eficientes.

7.- ¿Considera que los materiales que utiliza en clases son los adecuados para desarrollar de una manera correcta la lógica visual de los niños/as?

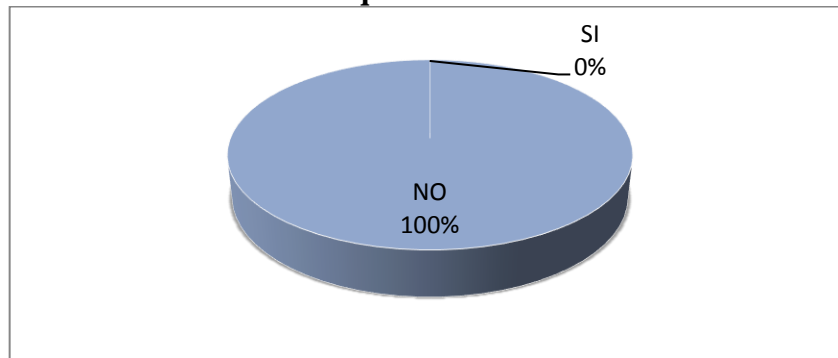
Tabla 8: Los materiales que utiliza en clases son los adecuados

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	0	0%
NO	2	100%
TOTAL	2	100%

Fuente: Encuesta a maestras de la Unidad Educativa Juan Montalvo

Elaborado por: Gabriela Aguirre

Gráfico 11 Los materiales que utiliza en clases son los adecuados



Fuente: Encuesta a maestras de la Unidad Educativa Juan Montalvo

Elaborado por: Gabriela Aguirre

Análisis

La totalidad de maestras que corresponde al 100% representadas por 2, manifestaron que no.

Interpretación

Las maestras encuestadas manifestaron que cuentan con materiales pero no los indicados para poder trabajar correctamente la lógica visual de los niños/as impidiendo de esta manera que tenga un aprendizaje significativo que ayude a los estudiantes diferenciar tamaños y jerarquías de los objetos presentado en clase, buscando alternativas que permitan una mejor enseñanza a los niños/as.

8.- ¿Realiza tareas en clase que permita que los niños/as estimulen de una manera correcta la memoria?

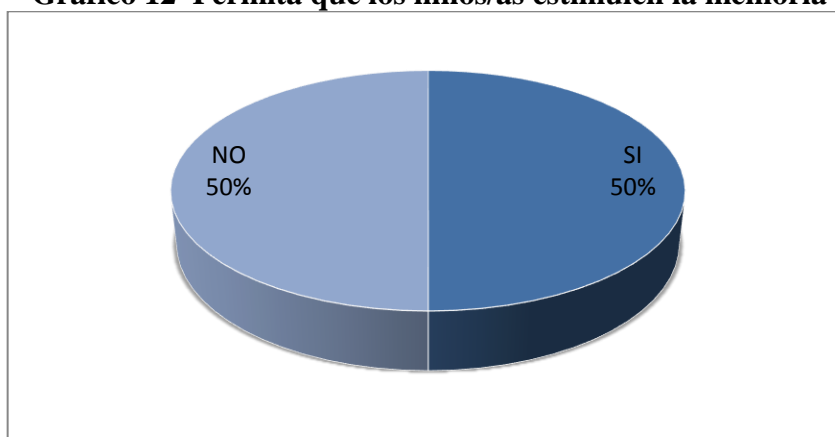
Tabla 9: Permita que los niños/as estimulen la memoria

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	1	50%
NO	1	50%
TOTAL	2	100%

Fuente: Encuesta a maestras de la Unidad Educativa Juan Montalvo

Elaborado por: Gabriela Aguirre

Gráfico 12 Permita que los niños/as estimulen la memoria



Fuente: Encuesta a maestras de la Unidad Educativa Juan Montalvo

Elaborado por: Gabriela Aguirre

Análisis

El 50% de maestras que corresponde a 1, señalaron que no, mientras el otro 50% que corresponde a 1, indican que sí.

Interpretación

Un porcentaje de maestras señalaron que no pueden realizar tareas que permitan estimular la memoria de los niños/as ya que se basan en una planificación ya elaborada al inicio del año dificultándoles el trabajo, mientras que el otro porcentaje señaló que es posible estimular la memoria de los niños/as en momentos libres o de juego.

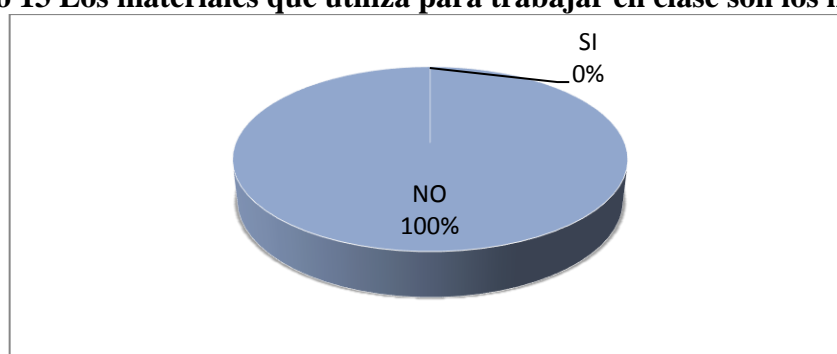
9.- ¿Considera que los materiales que utiliza para trabajar la maestra en clase son los indicados para desarrollar la focalización y concentración de sus alumnos?

Tabla 10: Los materiales que utiliza para trabajar la maestra en clase son los indicados

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	0	0%
NO	2	100%
TOTAL	2	100%

Fuente: Encuesta a maestras de la Unidad Educativa Juan Montalvo
Elaborado por: Gabriela Aguirre

Gráfico 13 Los materiales que utiliza para trabajar en clase son los indicados



Fuente: Encuesta a maestras de la Unidad Educativa Juan Montalvo
Elaborado por: Gabriela Aguirre

Análisis

Las maestras encuestadas 2, que representan al 100%, indican que no.

Interpretación

La totalidad de las maestras indicaron que los materiales que no cuentan en el aula con materiales y las herramientas indicadas para trabajar eficazmente la focalización y la concentración, impidiendo de esta manera que el niños desarrolle aptitudes y emociones al momento de adquirir nuevos conocimientos.

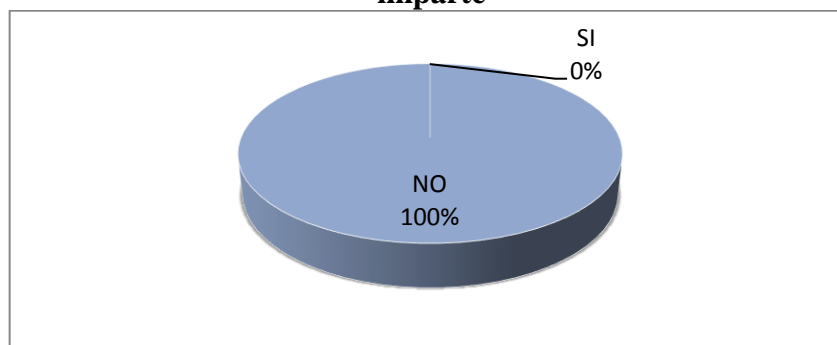
10.- ¿Considera que son eficaces las indicaciones que usted maestro imparte para que puedan sus alumnos codificar, almacenar y recuperar la información rápidamente?

Tabla 11: Considera que son eficaces las indicaciones que usted maestro imparte

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	0	0%
NO	2	100%
TOTAL	2	100%

Fuente: Encuesta a maestras de la Unidad Educativa Juan Montalvo
Elaborado por: Gabriela Aguirre

Gráfico 14 Considera que son eficaces las indicaciones que usted maestro imparte



Fuente: Encuesta a maestras de la Unidad Educativa Juan Montalvo
Elaborado por: Gabriela Aguirre

Análisis

La totalidad de maestras que son 2, corresponde al 100% respondieron que no.

Interpretación

Las maestras encuestadas indicaron que las indicaciones que ellas imparten a los estudiantes no son efectivas, ya que siempre necesitan de material de apoyo o de algún tipo de herramienta pedagógica que permita al niño/a comprender de mejor manera y así, pueda codificar, almacenar y recuperar la información

4.2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LAS FICHAS DE OBSERVACIÓN DIRIGIDA A LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO PARALELOS “A” Y “B”

1.- ¿El niño/a sigue las instrucciones dadas por la maestra al momento de utilizar el material informático didáctico?

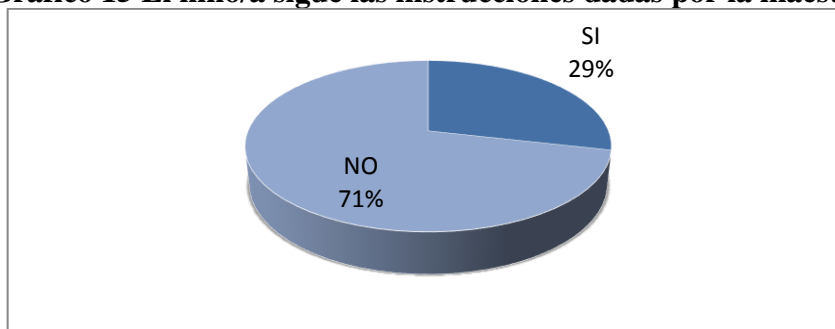
Tabla 12: El niño/a sigue las instrucciones dadas por la maestra

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	20	29%
NO	50	71%
TOTAL	70	100%

Fuente: Ficha de observación a los niños y niñas

Elaborado por: Gabriela Aguirre

Gráfico 15 El niño/a sigue las instrucciones dadas por la maestra



Fuente: Ficha de observación a los niños y niñas

Elaborado por: Gabriela Aguirre

Análisis

Se observa que el 30% que corresponde a 21 niños/as marcaron que sí, mientras que el 70% que corresponden a 49 niños marcaron que no.

Interpretación

Se indicó que la mayoría de los niños/as no sigue las instrucciones impartidas por la maestra, ya que no cuenta con los materiales informáticos didácticos.

2.- ¿El niño/a crea nuevos conocimientos al trabajar con el material informático didáctico?

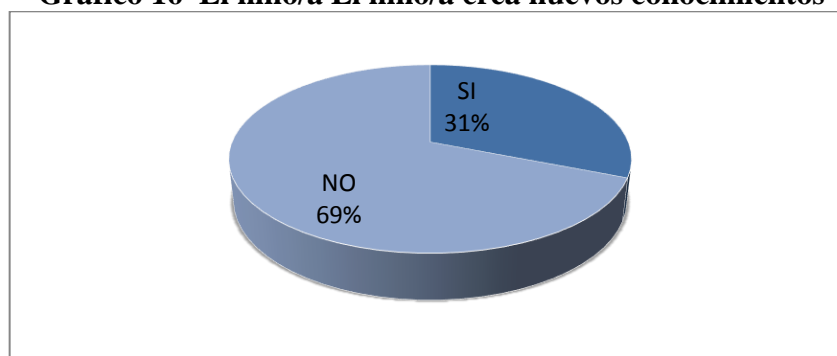
Tabla 13: El niño/a El niño/a crea nuevos conocimientos

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	22	31%
NO	48	69%
TOTAL	70	100%

Fuente: Ficha de observación a los niños y niñas

Elaborado por: Gabriela Aguirre

Gráfico 16 El niño/a El niño/a crea nuevos conocimientos



Fuente: Ficha de observación a los niños y niñas

Elaborado por: Gabriela Aguirre

Análisis

Se observó que el 31% que corresponde a 22 niños/as indican que sí, mientras que el 69% que corresponden a 48 niños indicaron que no.

Interpretación

Se observó que en la mayor parte de niños/as no crea nuevos conocimientos, ya que no cuentan con los materiales informáticos didácticos adecuados para su formación académica, sin haber cambios nuevos y teniendo clases repetitivas monótonas perdiendo el interés y provocando el desorden en la clase, mientras que, el otro porcentaje se pudo observar que trabaja de manera adecuada respondiendo acertadamente con los materiales impartidos.

3.- ¿El niño/a explora nuevas alternativas y adquiere experiencias mediante la utilización del material informático didáctico?

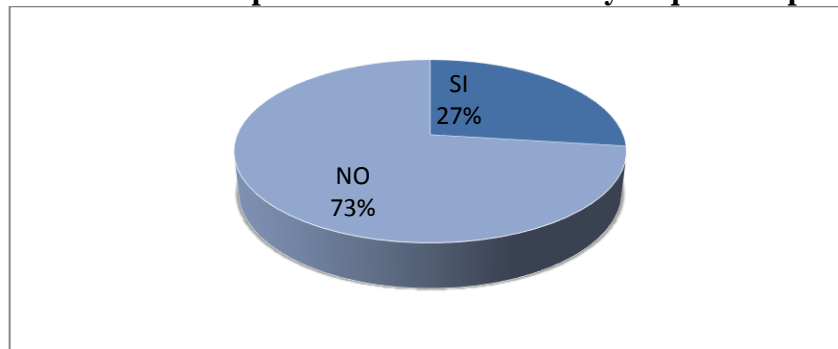
Tabla 14: El niño/a explora nuevas alternativas y adquiere experiencias

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	19	27%
NO	51	73%
TOTAL	70	100%

Fuente: Ficha de observación a los niños y niñas

Elaborado por: Gabriela Aguirre

Gráfico 17 El niño/a explora nuevas alternativas y adquiere experiencias



Fuente: Ficha de observación a los niños y niñas

Elaborado por: Gabriela Aguirre

Análisis

Se observó que el 27% que corresponde a 19 niños/as indicaron que sí, mientras que el 73% que corresponden a 51 niños indicaron que no.

Interpretación

La gran mayoría de niños/as no explora nuevas alternativas y mucho menos adquieren experiencias, ya que les resulta aburrido trabajar con los mismos programas informáticos didácticos, perdiendo el interés por aprender causando en ellos una autoestima baja.

4.- ¿El niño/a requiere de concentración al trabajar con el material informático didáctico?

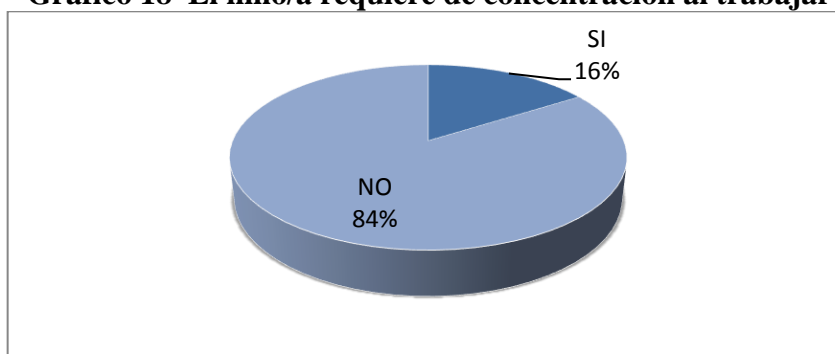
Tabla 15: El niño/a requiere de concentración al trabajar

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	11	16%
NO	59	84%
TOTAL	70	100%

Fuente: Ficha de observación a los niños y niñas

Elaborado por: Gabriela Aguirre

Gráfico 18 El niño/a requiere de concentración al trabajar



Fuente: Ficha de observación a los niños y niñas

Elaborado por: Gabriela Aguirre

Análisis

Se observó que el 16% que corresponde a 11 niños/as indicaron que sí, mientras que el 84% que corresponden a 59 niños indicaron que no.

Interpretación

Se demostró que la mayoría de niños no requieren de concentración, debido a que ya conocen el material informático didáctico que cuenta la institución para su enseñanza, aburriendo al niño al momento de realizar sus trabajos, causando desorden en clase, y no atendiendo a las indicaciones que imparte la maestra.

5.- ¿El niño/a desarrolla eficazmente su memoria al utilizar el material informático didáctico?

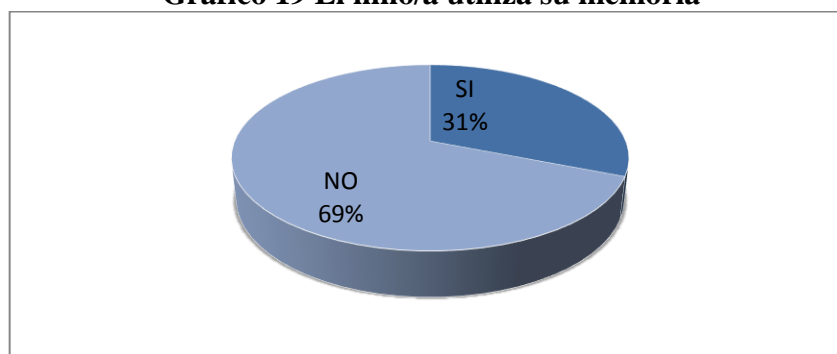
Tabla 16: El niño/a desarrolla eficazmente su memoria

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	22	31%
NO	48	69%
TOTAL	70	100%

Fuente: Ficha de observación a los niños y niñas

Elaborado por: Gabriela Aguirre

Gráfico 19 El niño/a utiliza su memoria



Fuente: Ficha de observación a los niños y niñas

Elaborado por: Gabriela Aguirre

Análisis

Se observó que el 31% que corresponde a 22 niños/as indicaron que sí, mientras que el 69% que corresponden a 48 niños indicaron que no.

Interpretación

Muchos de los niños/as no desarrollan adecuadamente su memoria, debido a que no cuentan con materiales informáticos didácticos adecuados que permitan llamar su atención e interés por aprender, dificultando de esta manera a los estudiantes a que despierten su ingenio y su creatividad al momento de trabajar en clase.

6.- ¿El niño/a focaliza su aprendizaje en el ordenador?

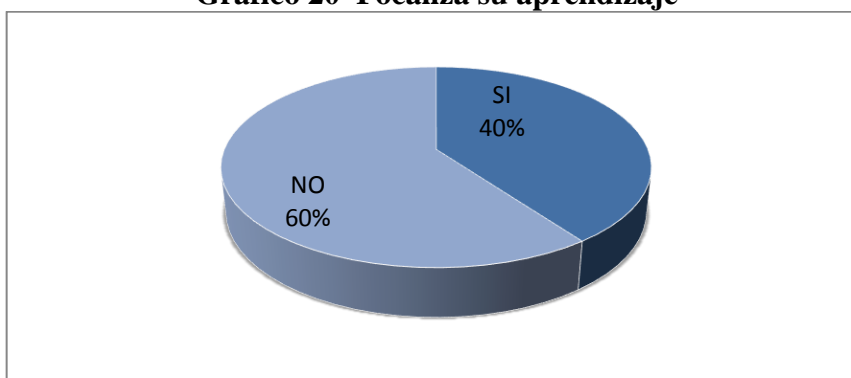
Tabla 17: Focaliza su aprendizaje

INDICADOR	NIÑOS/AS	PORCENTAJE
SI	28	40%
NO	42	60%
TOTAL	70	100%

Fuente: Ficha de observación a los niños y niñas

Elaborado por: Gabriela Aguirre

Gráfico 20 Focaliza su aprendizaje



Fuente: Ficha de observación a los niños y niñas

Elaborado por: Gabriela Aguirre

Análisis

Se observó que el 40% que corresponde a 28 niños/as indicaron que sí, mientras que el 60% que corresponden a 42 niños indicaron que no.

Interpretación

Gran parte de los estudiantes no focalizan su aprendizaje mediante el ordenador, debido a que no le llama la atención el material informático didáctico que cuenta la institución impidiendo el aprendizaje, la concentración, la atención, la emoción que siente el del niño/a al descubrir nuevos conocimientos al recibir clases se monótonas.

7.- ¿El niño/a Responde correctamente a las preguntas de la maestra?

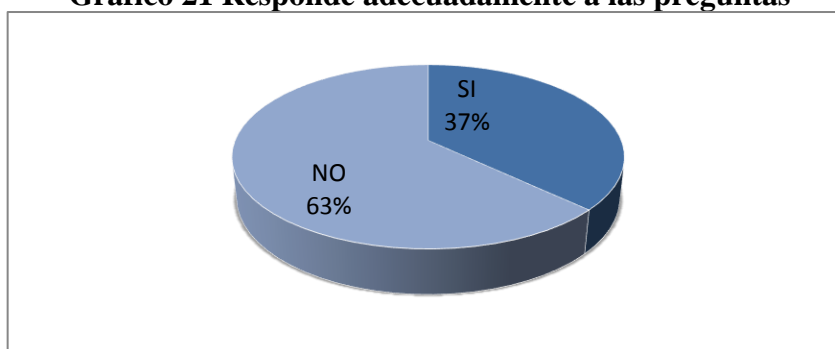
Tabla 18: Responde adecuadamente a las preguntas

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	15	21%
NO	55	79%
TOTAL	70	100%

Fuente Ficha de observación a los niños y niñas

Elaborado por: Gabriela Aguirre

Gráfico 21 Responde adecuadamente a las preguntas



Fuente Ficha de observación a los niños y niñas

Elaborado por: Gabriela Aguirre

Análisis

Se puede observar que el 37% que corresponde a 26 niños/as indicaron que sí, mientras que el 63% que corresponden a 44 niños indicaron que no.

Interpretación

Mediante la encuesta podemos observar que gran parte de niño/as no responden adecuadamente a las preguntas que realiza la maestra, ya que los medios que utiliza la maestra para enseñar no despierta el interés del niño/a impidiendo de esta manera que los estudiantes no pongan atención al momento de las clases, y como consecuencia a esta no puedan responder acertadamente a las preguntas que la maestra realiza.

8.- ¿Al niño le gusta tener nuevas oportunidades?

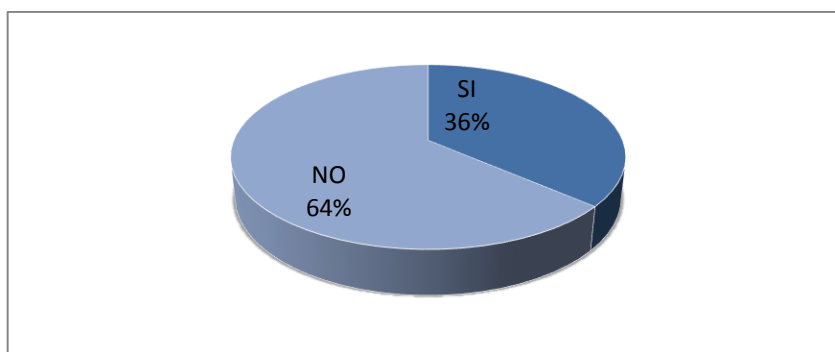
Tabla 19: Responde adecuadamente a las preguntas

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	23	33%
NO	47	67%
TOTAL	70	100%

Fuente Ficha de observación a los niños y niñas

Elaborado por: Gabriela Aguirre

Gráfico 22 Responde adecuadamente a las preguntas



Fuente Ficha de observación a los niños y niñas

Elaborado por: Gabriela Aguirre

Análisis

Se observó que el 33% que corresponde a 23 niños/as indicaron que sí, mientras que el 67% que corresponden a 47 niños indicaron que no.

Interpretación

Se indicó que gran parte de los niños no le llaman la atención los programas que se encuentran en los ordenadores para que los niños/as aumenten su aprendizaje mediante juegos ilustraciones, etc., aburriéndolos y perdiendo el interés y el gusto por volver a intentar, al momento que el niño/a se equivoca, provocando de esta manera la falta de interés por aprender el ingenio por descubrir nuevos conocimientos bajando su autoestima.

9.- ¿El niño/a se divierte y construye nuevos aprendizajes al momento de utilizar los materiales informáticos didácticos?

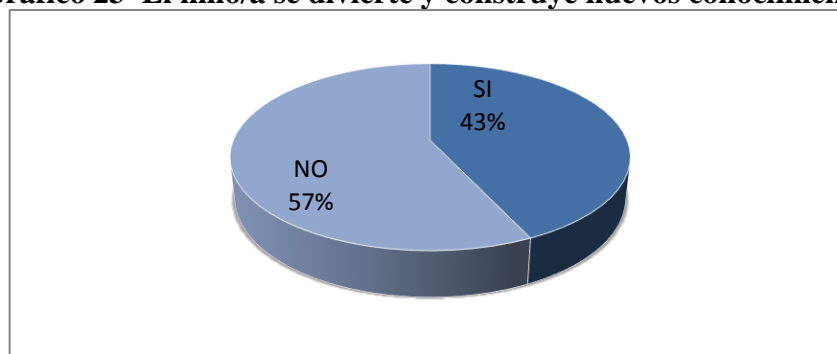
Tabla 20: El niño/a se divierte y construye nuevos conocimientos

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	30	43%
NO	40	57%
TOTAL	70	100%

Fuente: Ficha de observación a los niños y niñas

Elaborado por: Gabriela Aguirre

Gráfico 23 El niño/a se divierte y construye nuevos conocimientos



Fuente: Ficha de observación a los niños y niñas

Elaborado por: Gabriela Aguirre

Análisis

Se observó que el 43% que corresponde a 30 niños/as indicaron que sí, mientras que el 57% que corresponden a 40 niños indicaron que no.

Interpretación

Se pudo indicar que un gran porcentaje de niños/as no les causa diversión, entusiasmo ni alegría al momento que utilizan los materiales informáticos didácticos que cuenta la unidad educativa, impidiendo de esta manera que el niño/a se conviertan en seres creativos e imaginarios al momento de realizar las labores que indica la maestra.

10.- ¿El niño/a socializa sus aprendizajes adquiridos mediante los materiales informáticos didácticos?

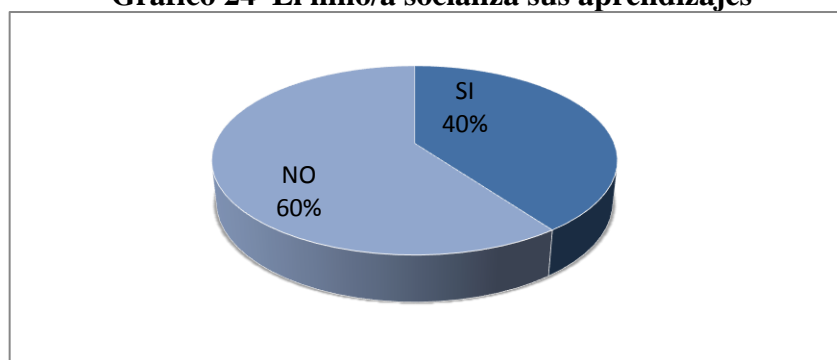
Tabla 21: El niño/a socializa sus aprendizajes

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	28	40%
NO	42	60%
TOTAL	70	100%

Fuente: Ficha de observación a los niños y niñas

Elaborado por: Gabriela Aguirre

Gráfico 24 El niño/a socializa sus aprendizajes



Fuente: Ficha de observación a los niños y niñas

Elaborado por: Gabriela Aguirre

Análisis

Se observó que el 40% que corresponde a 28 niños/as indicaron que sí, mientras que el 60% que corresponden a 42 niños indicaron que no.

Interpretación

Se pudo deducir que los estudiantes en su gran mayoría de niños/as nos demostró que no socializan con los compañeros los aprendizajes que adquieren con los materiales informáticos didácticos que cuenta la unidad educativa, ya que no son los apropiados para a enseñanza de los estudiantes, dificultando a los niños /as a en el desarrollo en su aprendizaje y en su expresión oral, volviéndose seres tímidos, cohibidos, al momento de hablar o de expresar sus sentimientos o dudas.

4.2 VERIFICACIÓN DE HIPOTESIS

Para verificar la hipótesis se utilizó un estadígrafo en este caso hablamos sobre el χ^2 la prueba de independencia Chi-cuadrado, nos permitió indicar si existe una relación entre dos variables categóricas. Es indispensable resaltar que esta prueba nos indica si existe o no una relación entre las variables.

Tema:

El material informático didáctico en la memoria visual de los niños y niñas de primer año de educación básica paralelos “A” y “B” de la Unidad Educativa Juan Montalvo de la ciudad de Ambato, Provincia de Tungurahua

Variables

Variable Independiente: Material Informático Didáctico

Variable dependiente: Memoria Visual

4.3. Planteamiento de la Hipótesis

Hipótesis Nula

H₀ El material informático didáctico **NO** incide en la memoria visual de los niños y niñas de primer año de educación básica paralelos “A” y “B” de la Unidad Educativa Juan Montalvo de la ciudad de Ambato, Provincia de Tungurahua

Hipótesis Afirmativa

H₁ El material informático didáctico **incide** en la memoria visual de los niños y niñas de primer año de educación básica paralelos “A” y “B” de la Unidad Educativa Juan Montalvo de la ciudad de Ambato, Provincia de Tungurahua

4.4.- Selección del nivel de significación

El nivel de significancia seleccionada para la presente indagación es del 95% de confianza con un nivel de riesgo $\alpha=0.05$

Para la verificación de la Hipótesis se eligió la prueba estadística del Chi cuadrado cuya formula es

$$\chi^2 = \sum \left[\left(\frac{F_0 - F_E}{E} \right)^2 \right] \text{ (Fórmula de Chi cuadrado)}$$

Significación:

χ^2 = Chi cuadrado

Σ = Sumatoria

F0 = Frecuencia Observada

FE = Frecuencia Esperada

4.5.- Especificación de las regiones de aceptación y rechazo

Se procede a determinar los grados de libertad (gl) considerando que el cuadro tiene 3 filas y 2 columnas. El grado de libertad es igual a la multiplicación del número de filas menos 1, por el número de columnas menos 1. Por lo tanto será:

$\chi^2_t (\alpha,)$

χ^2_t = Chi cuadrado tabular o critico

α = Nivel de significancia del = 0.05

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

gl=(3-1)(2-1)

gl=(2)(1)

gl=2

Por lo tanto con 2 grados de libertad y un nivel de 0.05 la tabla del $\chi^2_t = 5,99$

Obtenemos en la tabla estadística del chi cuadrado teórico χ^2

TABLA 3-Distribución Chi Cuadrado χ^2

P = Probabilidad de encontrar un valor mayor o igual que el chi cuadrado tabulado, v = Grados de Libertad

v/p	0,001	0,0025	0,005	0,01	0,025	0,05	0,1	0,15	0,2	0,25	0,3
1	10,8274	9,1404	7,8794	6,6349	5,0239	3,8415	2,7055	2,0722	1,6424	1,3233	1,0742
2	13,8150	11,9827	10,5965	9,2104	7,3778	5,9915	4,6052	3,7942	3,2189	2,7726	2,4079
3	16,2660	14,3202	12,8381	11,3449	9,3484	7,8147	6,2514	5,3170	4,6416	4,1083	3,6649
4	18,4662	16,4238	14,8602	13,2767	11,1433	9,4877	7,7794	6,7449	5,9886	5,3853	4,8784
5	20,5147	18,3854	16,7496	15,0863	12,8325	11,0705	9,2363	8,1152	7,2893	6,6257	6,0644

Gráfico 25 Tabla de distribución del Chi Cuadrado

4.6 Combinación de Frecuencias

Tabla 22: Frecuencias Observadas Estudiantes

ALTERNATIVAS		CATEGORIAS		SUB TOTAL
		SI	NO	
1	El niño/a sigue las instrucciones dadas por la maestra al momento de utilizar el materia informático didáctico	20	50	70
2	El niño/a Responde correctamente a las preguntas de la maestra	15	55	70
3	El niño/a se divierte y construye nuevos aprendizajes al momento de utilizar los materiales informáticos didácticos	30	40	70
SUB Total		65	145	210

Fuente: Cuestionario

Elaborado por: Gabriela Aguirre

Frecuencia Esperada

Para el cálculo de la frecuencia esperada se utiliza la fórmula aplicada de la tabla de frecuencias observadas.

$$Fe = (\text{Total de la fila}) (\text{Total de la columna}) / \text{Gran total}$$

Tabla 23: Frecuencias Esperadas Estudiantes

ALTERNATIVAS		CATEGORIAS		SUB TOTAL
		SI	NO	
1	El niño/a sigue las instrucciones dadas por la maestra al momento de utilizar el materia informático didáctico	21,66	48,33	70
2	El niño/a Responde correctamente a las preguntas de la maestra	21,66	48,33	70
3	El niño/a se divierte y construye nuevos aprendizajes al momento de utilizar los materiales informáticos didácticos	21,66	48,33	70
SUB Total		65	145	210

Fuente: Cuestionario

Elaborado por: Gabriela Aguirre

4.7 Cálculo del Chi Cuadrado

Con los valores de estas dos tablas remplazamos en la fórmula de Chi ²

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

Tabla 24: Chi Cuadrado estudiantes

O	E	(O-E)	(O-E) ²	(O-E)/E
20	21,67	-1,67	2,79	0,128
15	21,67	-6,67	44,49	2,051
30	21,67	8,33	69,39	3,205

59	48,33	10,67	113,85	0,057
55	48,33	6,67	44,49	0,920
40	48,33	-8,33	69,39	1,437
				7,798

Fuente: Cuestionario

Elaborado por: Gabriela Aguirre

Regla de Decisión Con 2 gl con un nivel de 0,5 $X^2 t = 5,99$

$X^2 c =$ CALCULADA

$X^2 t =$ TABULADA

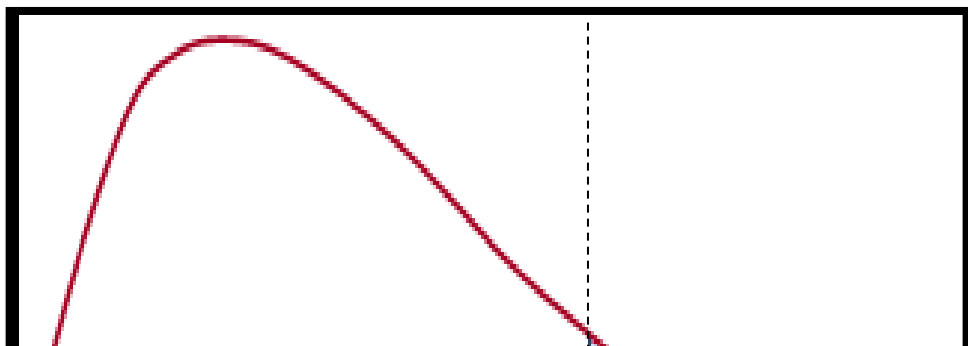
$X^2 c \leq X^2 t = 5,99$ No se acepta la H_0

$X^2 c \geq X^2 t = 5,99$ Se acepta la H_1

Entonces con 2 gl y un nivel de significancia de 0.05 tenemos en la tabla $X^2 t$ el valor es de 5,99; por consiguiente se rechaza la hipótesis nula, para todo valor de $X^2 c$ que sea menor o igual 5,99 y se acepta la hipótesis alternativa cuando los valores en $X^2 c$ son mayores o igual de 5,99 La presentación gráfica sería:

Representación Gráfica

Gráfico 26: Representación gráfica de la regla de decisión



Z.A

Z.R

0

7,798

χ^2

Elaborado por: Gabriela Aguirre

4.8 Decisión Final

($X^2 t = 5,99 \leq X^2c$) $X^2c = 7,798$ = Para 2 grados de libertad a un nivel de 0.05 se obtiene en la tabla 5,99 y como el valor de X^2 calculado es 7,798 es decir mayor, se rechaza la hipótesis nula por lo que se acepta la hipótesis alternativa que dice:

El material informático didáctico **SI** influye en la memoria visual de los niños y niñas de primer año de educación básica paralelos “A” y “B” de la Unidad Educativa Juan Montalvo de la ciudad de Ambato, Provincia de Tungurahua

CAPÍTULO V

Conclusiones y Recomendaciones

5.1 Conclusiones

- Se concluye que las docentes de la Unidad Educativa Juan Montalvo no aplican el material informático didáctico, para la enseñanza de sus alumnos, y para un mejor desarrollo en la memoria visual de los niños/as, teniendo de esta manera un mejor aprendizaje.
- Luego del análisis realizado se puede concluir que las maestras tienen desconocimiento de las ventajas que tiene el material informático didáctico para la memoria visual de los niños/as.
- Las maestras no se encuentran debidamente capacitadas sobre la adecuada utilización del material informático didáctico, por esta razón imparten sus clases de una manera repetitiva y monótona.
- La institución no cuenta con los materiales informáticos didácticos para la enseñanza aprendizaje, provocando la falta de interés de los niños/as por aprender
- Se concluye que los niños/as necesitan utilizar y trabajar con el material informático didáctico para desarrollar su atención, concentración, aumentando y desarrollando de esta manera la concentración atención, y la memoria visual de los estudiantes.

5.2 Recomendaciones

- Es de gran utilidad la aplicación del material informático didáctico en la memoria visual de los niños/as, ya que permitirá tener una mejor, rápida y eficaz enseñanza aprendizaje.
- Es de gran necesidad implementar el material informático didáctico en la institución, los mismos que servirán para un mejor desarrollo académico de los estudiantes, permitiendo aprender de una manera divertida, teniendo el

maestro una herramienta pedagógica eficaz para despertar el interés del niño/a por aprender, y ya no impartiendo clases repetitivas y monótonas.

- El material informático didáctico es una excelente herramienta metodológica eficaz que las maestras debe aplicar en sus estudiantes ya que permitirá que el niños/a sea protagonista de su conocimiento.
- Los niños/as deben trabajar habitualmente con el material informático didáctico con el fin de desarrollar y aumentar su memoria visual, ya que con el paso del tiempo va ayudar académicamente y le servirá para toda su vida.
- Motivar la utilización permanente del material informático didáctico para que todos los niños/as de los primeros años de educación básica paralelos “A” y “B” puedan desarrollar su memoria visual en la Unidad Educativa Juan Montalvo.

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

6.1 Título de la propuesta

APLICACIÓN DEL PROGRAMA EDUCATIVO MAGIC DESKTOP PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LA MEMORIA VISUAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO PARALELO A Y B DE LA UNIDAD EDUCATIVA JUAN MONTALVO DE LA CIUDAD DE AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA

Institución ejecutora: Unidad Educativa Juan Montalvo de la ciudad de Ambato provincia del Tungurahua

Beneficiarios: Los beneficiarios son los niños/as de los primeros años de educación básica las autoridades y los docentes de la unidad educativa Juan Montalvo, quienes tendrán la oportunidad de trabajar con este programa el desarrollo de la memoria visual en los niños/as.

Ubicación: la Unidad Educativa se encuentra ubicada en la Ciudad de Ambato en la Provincia de Tungurahua en las calles Vicente Rocafuerte y Eugenio Espejo

Tiempo Estimado para la Ejecución:

2015-2016

Equipo Técnico

Gabriela Alejandra Aguirre Lalaleo.

Costo

Aproximadamente \$ 155.00, que se obtendrá por autogestión

6.2 Antecedentes de la Propuesta

Como antecedentes que generaron la presente propuesta se permite señalar que se encuentran en los resultados obtenidos en las encuestas aplicadas a los docentes y una ficha de observación a los niños/as de primeros años paralelos A y B en las

que se demuestra que existe una inadecuada utilización de los materiales informáticos didácticos, ya que se debe a la falta de actualización en los programas informáticos didácticos, lo cual impide que los niños desarrollen su memoria visual y aumenten su aprendizaje.

En la Unidad educativa no cuentan los recursos informáticos didácticos para el desarrollo de la memoria visual de los niños/as de primer año de educación básica paralelos A y B, lo cual nos ha permitido buscar materiales informáticos didácticos que mejoren la calidad educativa, desarrollando y aumentando la memoria visual de los niños/as que ahí se educan

6.3 Justificación

La presente propuesta nace de la necesidad de proveer a los docentes y a los estudiantes una herramienta útil, práctica y de fácil uso, tomando en cuenta que hasta el momento no ha existido ninguna iniciativa para dar la solución a los problemas de aprendizaje de la memoria visual que tienen los niños/as en la unidad educativa.

De la misma manera se ha considerado dar cumplimiento de la ley de educación que determina su Art. 1 literal g, que la educación necesita de cambios importantes, convirtiéndola en una herramienta eficaz, ya que el aprendizaje es permanente y se desarrolla a lo largo de toda la vida.

El interés al desarrollar esta propuesta es motivar a los maestros a la utilización del material informático didáctico para el desarrollo de la memoria visual de los niños/as, dejando de lado las tareas repetitivas y monótonas que desmotivan a los estudiantes, se debe tomar en cuenta que el desarrollo del aprendizaje del niño/a es un aporte muy importante, para que en el futuro sea una persona capaz de enfrentar y resolver problemas que se presente en la vida diaria.

El material informático didáctico brinda actividades que se deben realizar como parte del desarrollo de la memoria visual de los niños/as, para que sean replicadas en el salón de clases, con el fin de orientar la formación académica y fortalecer las destrezas de cada uno de ellos.

Permitiéndole así al maestro trabajar en un ambiente adecuado en el cual se utilizara el material informático didáctico para evitar así clases repetitivas y ambiguas, consiguiendo llamar la atención y el interés del niño/a, sintiéndose de esta manera, contentos y motivados.

6.4 Objetivos

Objetivo General

Aplicar el programa Magic Desktop para mejorar el desarrollo de la memoria visual de los niños y niñas de primer año paralelo A y B de la Unidad Educativa Juan Montalvo de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua

Objetivos específicos

- Socializar a las autoridades y a los docentes de los primeros años paralelos “A” y “B” la Unidad Educativa Juan Montalvo el programa Magic Desktop para el aprendizaje de los niños/as
- Ejecutar el programa Magic Desktop a los niños/as de los paralelos “A” y “B” de la Unidad Educativa Juan Montalvo para el mejor desarrollo de la memoria visual
- Evaluar los conocimientos adquiridos y aprendidos mediante el programa Magic Desktop

6.5 Análisis de Factibilidad

Este trabajo de investigación se considera factible porque beneficiará a los niños/as y a los docentes de la Unidad Educativa Juan Montalvo, ya que el programa Magic Desktop es un material informático didáctico que puede ser socializado por la comunidad educativa como para otras instituciones, de esta manera se convertirá en un proyecto factible e incluso de vinculación social.

Sociocultural

La factibilidad sociocultural de la propuesta radica en el hecho de que la sociedad en general demanda tener cada vez mejores materiales informáticos didácticos para tener una enseñanza eficaz.

Organizacional

La Unidad Educativa Juan Montalvo, se encuentra adecuadamente establecida y organizada, lo que es de gran beneficio, ya que nos permite la implantación del programa Magic Desktop y la aplicación de talleres dirigido a los niños/as.

La Unidad Educativa, cuenta con una infraestructura y espacios adecuados para la aplicación de la presente propuesta, cabe recalcar que los maestros están gustosos y dispuestos a aplicar los conocimientos adquiridos en el programa Magic Desktop.

Equidad de género

La factibilidad de la propuesta en lo relacionado a la equidad de género es evidente, por cuanto el programa Magic Desktop beneficiaría tanto a maestras como maestros, así como niños/as.

Tecnológico

La utilización del programa Magic Desktop permite desarrollar y aumentar la memoria visual de los niños/as, a fin de desarrollar la creatividad la atención y su concentración mediante el computador, permitiendo de esta manera ser un material informático primordial, el mismo que ayudara a las actividades didácticas diarias de las maestras de la Unidad educativa.

Económico

La propuesta tiene la factibilidad económica por cuanto el presupuesto necesario para su aplicación correrá por cuenta de la investigadora facilitar

6.6 Fundamentación Científica



Programa Magic Desktop

La Compañía Noruega de Desarrollo, Easy Bits Group, ha lanzado el programa Magic Desktop, el cual permite crear un entorno seguro y confiable en los niños y niñas. Permitted mejorar y aumentar sus destrezas informáticas.

Proporcionando un instrumento útil para el aprendizaje, siendo una herramienta divertida, interesante que llama la atención del infante al momento de utilizar.

Proporcionando una serie de actividades que permite al niño/a desarrollar su memoria visual y con ella otras destrezas, obteniendo un aprendizaje significativo.

Magic Desktop da la oportunidad a las instituciones a obtener un programa efectivo para la utilizarlos a favor de la enseñanza de los alumnos, proporcionando una serie de actividades que permita a los maestros escoger actividades adecuadas para poder enseñar sus alumnos de una forma divertida y segura.

Cada uno de los programas que cuenta Magic Desktop favorece al aprendizaje en cada una de las áreas educativas, uno de los objetivos que tiene Magic Desktop es despertar la creatividad y las destrezas la memoria visual de los niños/as mediante la informática.

El programa Magic Desktop cuenta con varias secciones que permite escoger al maestro o los niños/as las actividades adecuada para la enseñanza aprendizaje de los estudiantes, cada una de las actividades permite desarrollar en los niños/as la atención, concentración, creatividad el ingenio habilidades motrices, etc. contando con las siguientes actividades:

- Rompecabezas
- Números
- Letras
- Dibujos
- Colores

- Formas
- Fotografías
- Reproductor de voz
- cuentos
- juegos, etc.

El programa Magic Desktop, servirá para mejorar los niveles de concentración atención y pensamiento crítico en los niños/as de primer año paralelo “A” y “B” de la Unidad Educativa Juan Montalvo de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua.



Academia Ge

- Aprenden números, letras, colores y formas
- Disfrutan ejercicios educativos variados
- Animam y recompensan el aprendizaje



Arcoiris

- Los niños toman una instantánea
- Aplican geniales efectos fotográficos
- Los comparten con sus amigos y familia



Pintafácil

- Pintura a mano alzada
- Los niños combinan los colores
- Aplican efectos y textos a sus propias fotos



Loro parlanchín

- Graban su propia voz
- Reproducción rápida o lenta de las grabaciones
- Se puede enviar un mensaje de voz personal

Fuente: Programa Magic Desktop

6.7 Metodología. Modelo Operativo

FASE O ETAPAS	OBJETIVO	ACTIVIDAD	RECURSOS	RESPONSABLES	TIEMPO
Socialización de Talleres	Lograr que la totalidad de maestras, autoridades y alumnos se interesen en la aplicación de los talleres hacia los niños/as	<ul style="list-style-type: none"> *Solicitar la autorización para la socialización *Dialogar con las autoridades *Reunión con los docentes *Presentación y socialización de talleres a trabajar con los niños/as para desarrollar la memoria visual *Entrega de talleres a los docentes 	<ul style="list-style-type: none"> • Recurso Humano • proyector • Hojas • Computador • Parlantes • Tallares 	Gabriela Alejandra Aguirre Lalaleo	22-02-2015 27-02-2015
Aplicación de los talleres a los niños/as	Aplicar los talleres a los niños/as con el fin que desarrollen su memoria visual por medio de la concentración, atención y focalización de imágenes o ilustraciones	<ul style="list-style-type: none"> *Puesta en marcha de acuerdo con la propuesta * Aplicación de los talleres a los niños/as de primer año de educación básica Paralelos “A” y “B” *Aplicación de las diferentes actividades que se encuentran en el manual de talleres. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lápiz • Hojas • Lápices de Colores • Borrador • Reglas • Tijeras • Gomas 	Gabriela Alejandra Aguirre Lalaleo	03-04-2015 10-04-2015
Evaluación	Los talleres serán evaluados constantemente para un mejor desarrollo y un mejor aprendizaje	*Valorar la efectividad de los niños/as y docentes en la aplicación de los talleres, considerando su utilidad efectividad y eficiencia	<ul style="list-style-type: none"> • Lápiz • Hojas • Lápices de Colores • Borrado 	Gabriela Alejandra Aguirre Lalaleo	10-04-2015

Cuadro 4: Método o Modelo Operativo

Fuente: proyecto de investigación

Elaborado por: Gabriela Aguirre

6.8. Marco Administrativo

PREGUNTAS BÁSICAS	DETALLAR FACTORES A EVALUAR
¿Quién aprueba?	El director de la Unidad educativa
¿Quién ejecuta?	Investigadora: Gabriela Aguirre
¿Cuándo se ejecuta?	Segundo Quimestre del año lectivo 2014-2015
¿Que se ejecuta?	Aplicación del programa Magic Desktop y la ejecución de talleres
¿Quién se beneficia?	Las maestras, y los niños /as
¿Para qué se ejecuta?	Para desarrollar la atención, concentración e ingenio de los estudiantes, aumentando su autoestima
¿Cómo se ejecuta?	Mediante talleres

Cuadro 5 : Marco Administrativo

Fuente: proyecto de investigación

Elaborado por: Gabriela Aguirre

6.9 Plan de Monitoreo y Evaluación de la propuesta

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACION
¿Qué evaluar?	La aplicación del programa Magic Desktop sugerido en la propuesta
¿Por qué evaluar?	Porque es necesario lograr eficiencia en la aplicación de la propuesta
¿Para qué evaluar?	Para alcanzar los objetivos planteados en la propuesta
¿Con que criterios?	Pertenencia coherencia efectividad eficiencia eficacia, etc.
Indicadores	Programa Magic Desktop y memoria visual
¿Quién evalúa?	Docentes, investigadora
¿Cuándo evaluar?	Al final de la realización de la propuesta
¿Cómo evaluar?	Encuestas y observaciones a los estudiantes
Fuentes de información	Maestros y estudiantes
¿Con qué evaluar?	Encuestas y fichas de observación

Cuadro 6: Plan de Monitoreo y Evaluación

Fuente: proyecto de investigación

Elaborado por: Gabriela Aguirre

Resultados Esperados

Con el programa Magic Desktop se pretende desarrollar la memoria visual, aumentando la concentración, la atención, creatividad, e ingenio, formando seres autónomos e independientes con un alto autoestima capaces de resolver problemas teniendo una mejor calidad educativa, siendo los maestros y los en los niños/as de primer año de educación básica paralelos “A” y “B” de la Unidad Educativa Juan Montalvo protagonistas de su enseñanza aprendizaje.

Proporcionando a la maestra una herramienta útil y eficaz para despertar el interés del niños/a por aprender una manera fácil, creativa y divertida. Dejando atrás las clases monótonas y repetitivas. Incrementando de esta manera el autoestima del niño/a al momento de utilizar el programa Magic Desktop, permitiéndole poner en uso su creatividad y su ingenio al momento de utilizar y trabajar con él.

De esta manera el niño/a la maestra tendrá un ambiente tranquilo confortable al momento de utilizar el programa Magic Desktop y lo que es más importante se verá reflejado en su nivel académico, teniendo mejores notas y un mejor aprendizaje.



**MANUAL DE TALLERES PARA
DESARROLLAR, AUMENTAR Y
REFORZAR LA MEMORIA VISUAL DE
LOS NIÑOS Y NIÑAS**



ELABORADO POR: GABRIELA AGUIRRE

AMBATO-2015





INTRODUCCIÓN

Elaborar un manual de talleres integradores es factible, porque, por medio de ellos podemos ayudar a los niños y niñas a mejorar y aumentar su atención, concentración, creatividad, ingenio, y autoestima, aportando a la formación de su personalidad, tanto como de valores, como a la adquisición de seguridad y confianza en sí mismo.

Es importante que el niño despierte su creatividad y su ingenio desde muy tempranas edades, pues es ahí donde el niño y la niña captan la información de una manera rápida, clara y eficaz es por este motivo, la aplicación de este manual.

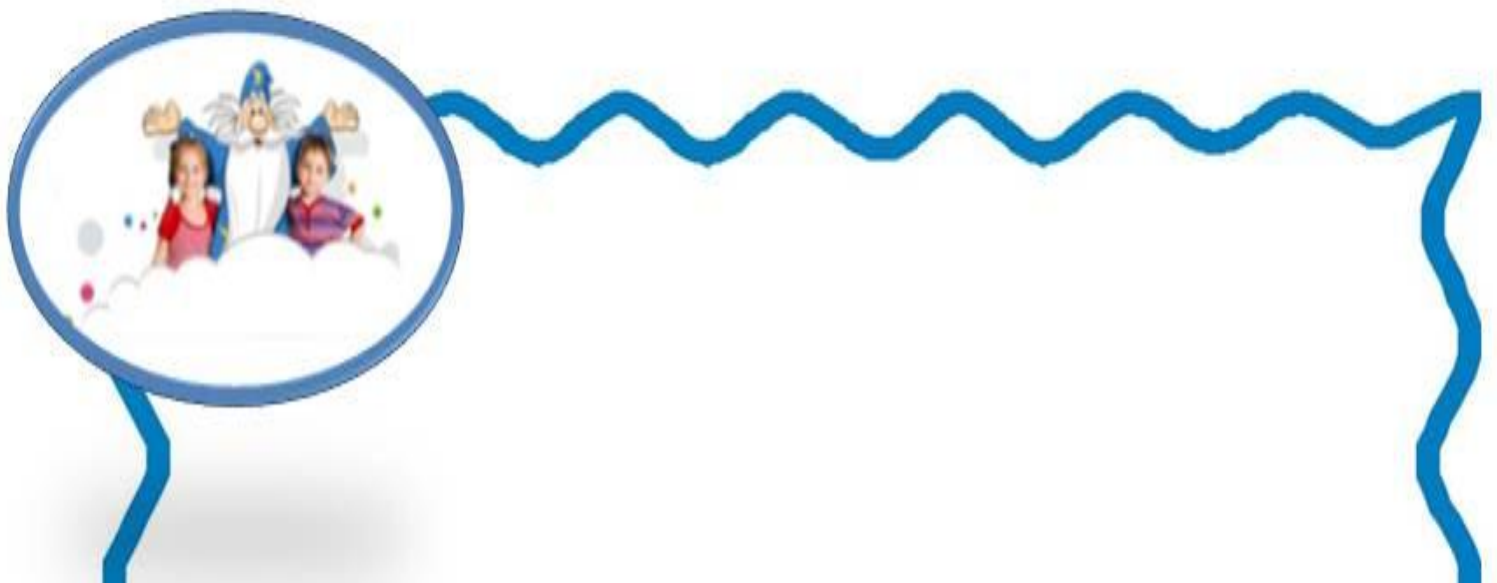
Los talleres que se presentan en este manual son de suma importancia, para que el niño y la niña, incrementen su aprendizaje cognoscitivo, ayudando de esta manera en su rendimiento académico, y su autoestima.



PRESENTACIÓN

La memoria visual es de gran importancia para los seres humanos, pues la visión de los sentidos esenciales que contamos los seres humanos, para observar, analizar, y recordar lo que nos rodea en nuestras actividades diarias y cotidianas

Siendo así nuestra memoria un eje primordial para la recolección de información, o de imágenes que se quedan almacenadas en nuestra mente, y adquiriendo de esta manera nueva información, para que luego sea recuperada, cuando la persona amerite recordar algún tipo de información o hecho que aconteció en su vida.



ÍNDICE DE LA PROPUESTA

Introducción.....	1
Presentación.....	2
Taller N°1.....	4
Taller N°2.....	8
Taller N°3.....	12
Taller N°4.....	16
Taller N°5.....	20
Taller N°6.....	24
Taller N°7.....	28
TallerN°8.....	32
Taller N°9.....	36
Taller N10.....	40







PROCEDIMIENTO: Con la totalidad de los niños y niñas se procede a indicar la imagen, se pide que miren atentamente las características, colores, formas de la imagen principal que se encuentra en el lado izquierdo aproximadamente unos 5 minutos.

Transcurrido ese tiempo, se indica a los niños y niñas que miren detenidamente la serie de imágenes que se encuentra en el lado derecho y en den un visto en la imagen correcta, después pedirles que recorte la imagen que dieron el visto y que peguen la pieza que falta en la imagen principal.

APLICACIÓN DE LA FICHA N° 1

Objetivo.- Desarrollar la atención y concentración, razonamiento, análisis y solución de problemas en el niño/a

EVALUACIÓN:

ACTIVIDAD	 SI	 NO
Sigue indicaciones		
Realiza los talleres con atención, concentración		
Responde correctamente a las preguntas de la maestra.		
Se divierte al realizar los talleres		

CONCLUSIÓN: Se concluye que este taller, permite al niño y a la niña focalizar la imagen de una manera atenta, obteniendo la completa concentración del niño al momento de trabajar, estimulando de igual manera la motricidad fina.





UNIDAD EDUCATIVA JUAN MONTALVO

AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA: PRIMERO

ESTUDIANTE.....

TALLER N° 1

Tema: Encuentra la pieza correcta

Grafico N° 1 La pieza correcta
Fuente: Programa Magic Desktop

OBJETIVO: Desarrollar la concentración

TIEMPO: 15 minutos

RECURSOS: Tijeras, goma, lápiz





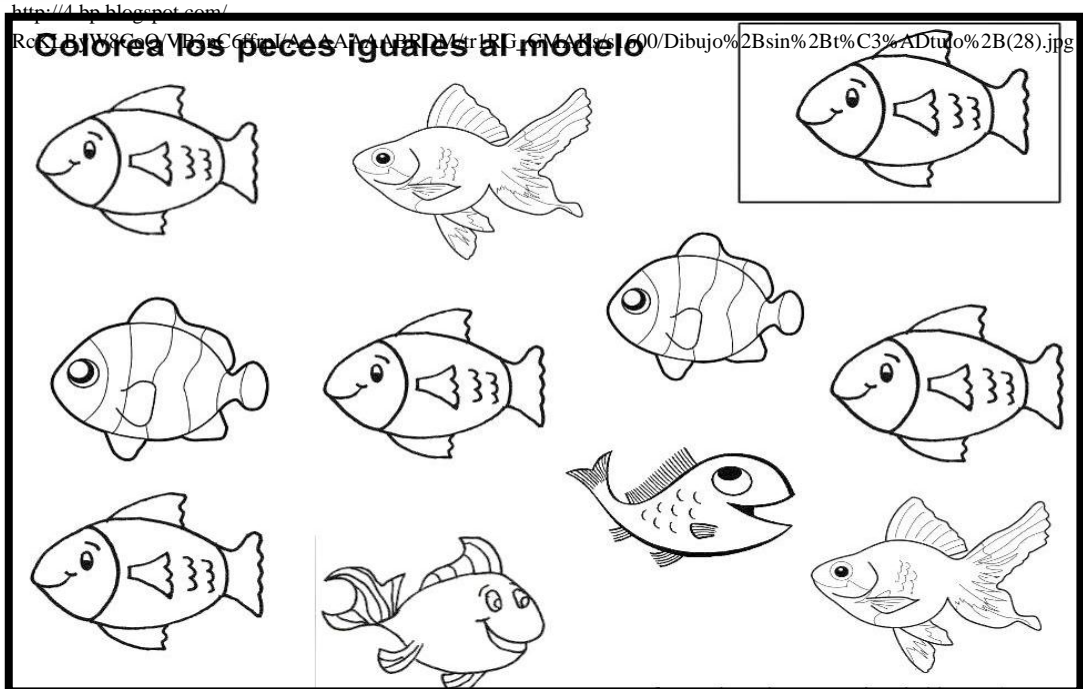
UNIDAD EDUCATIVA JUAN MONTALVO

AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA: PRIMERO

ESTUDIANTE.....

FICHA N° 1

COLOREE LOS PECES QUE SEAN IGUAL AL PEZ QUE ESTA ENCERRADO EN EL CUADRO



DESCRIPCIÓN: Observa durante 30 segundos atentamente la imagen que está en el cuadro mira cada uno de sus detalles, después del tiempo dado observa los demás peces y colorea los que son iguales al pez modelo que se encuentra dentro del cuadro.









PROCEDIMIENTO: Se indica a los niños y niñas que miren detenidamente las características que tiene la gallina por unos 3 minutos

Transcurrido ese tiempo, se indica a los niños y niñas que miren detenidamente la serie de sombras que se encuentra en el lado derecho, pedir que tracen un alineo la sombra que pertenece a la gallina.

APLICACIÓN DE LA FICHA N°2

Objetivo: Desarrollar la atención y concentración, e ingenio, en el niño/a al momento de realizar la ficha

EVALUACIÓN:

ACTIVIDAD	 SI	 NO
Presta atención a las instrucciones de la maestra		
Realiza los talleres con ingenio, concentración, y atención		
Responde correctamente a las preguntas de la maestra.		
Se divierte al realizar los talleres		

CONCLUSIÓN: Se concluye que este taller, permite al niño y a la niña desarrollar la concentración y la atención al momento de observar la imagen con su sombra.





UNIDAD EDUCATIVA JUAN MONTALVO

AÑO DE EDUCACIÓN BASICA: PRIMERO

ESTUDIANTE.....

TALLER N° 2

Tema: Une la sombra con el Objeto

Grafico N° 2 Une la sombra con el objeto
Fuente: Programa Magic Desktop

OBJETIVO: Desarrollar la atención y concentración

TIEMPO: 10 minutos

RECURSOS: Marcadores, regla





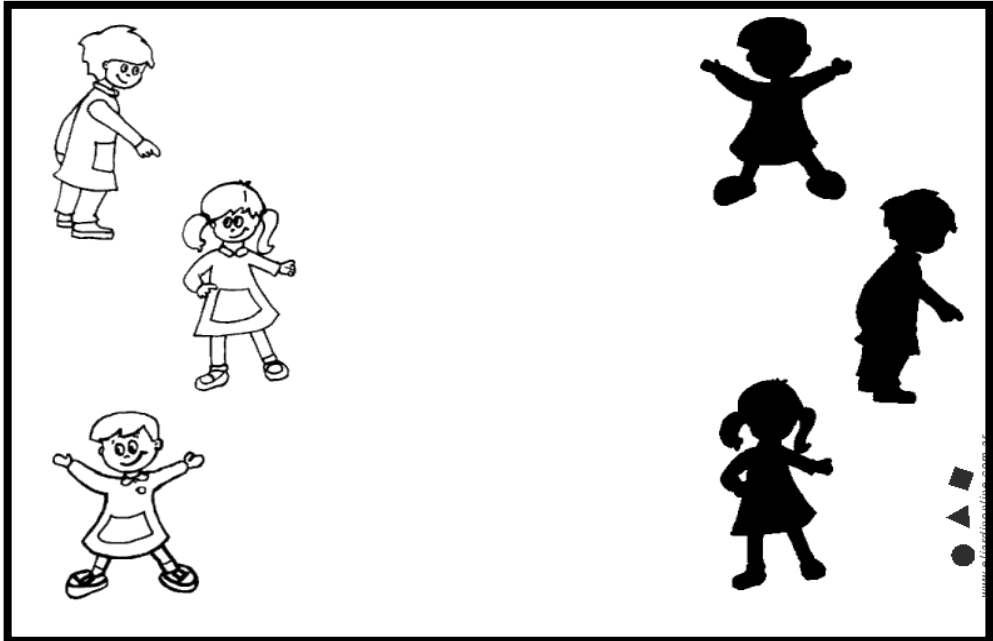
UNIDAD EDUCATIVA JUAN MONTALVO

AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA: PRIMERO

ESTUDIANTE.....

FICHA N° 2

UNE CON UNA LÍNEA LA SOMBRA DE CADA NIÑO



<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/95/4d/4f/954d4fb206f4562787bfffacfaa83d2b.gif>

DESCRIPCIÓN: Observa con detenimiento cada imagen, traza con una línea la sombra que pertenece a cada niño y niña después coloréalos como a ti más te guste







PROCEDIMIENTO: Indicar a los niños y a la niñas que observen atentamente el lugar q se encuentra ubicado el pez, pedir opiniones a los niños/as de cuáles serían las formas más rápidas que tiene el gato para llegar hacia el pez, pedir a los estudiantes dibujen el camino, primero con su dedo, después que lo realicen con los lápices de colores.

Una vez concluido se pide a los niños y niñas que compartan con sus compañeros para ver cuál de ellos llevo hacia el pez por el camino más rápido y cuántos lápices de colores utilizaron.

APLICACIÓN DE LA FICHA N°3

Objetivo: Desarrollar la atención y concentración, razonamiento, análisis.

EVALUACIÓN:

ACTIVIDAD	 SI	 NO
Presta atención a las instrucciones de la maestra		
Realiza los talleres con ingenio, concentración, y atención		
Responde correctamente a las preguntas de la maestra.		
Se divierte al realizar los talleres		

CONCLUSIÓN: De observa que este taller, permite al niño y a la niña desarrollar y aumentar su atención y concentración al momento de realizar las tareas.





UNIDAD EDUCATIVA JUAN MONTALVO

AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA: PRIMERO

ESTUDIANTE.....

TALLER N° 3

Tema: Encuentra el camino más corto a través del laberinto



OBJETIVO: Desarrollar la concentración y atención

TIEMPO: 10 minutos

RECURSOS: Lápices colores, borrador



UNIDAD EDUCATIVA JUAN MONTALVO

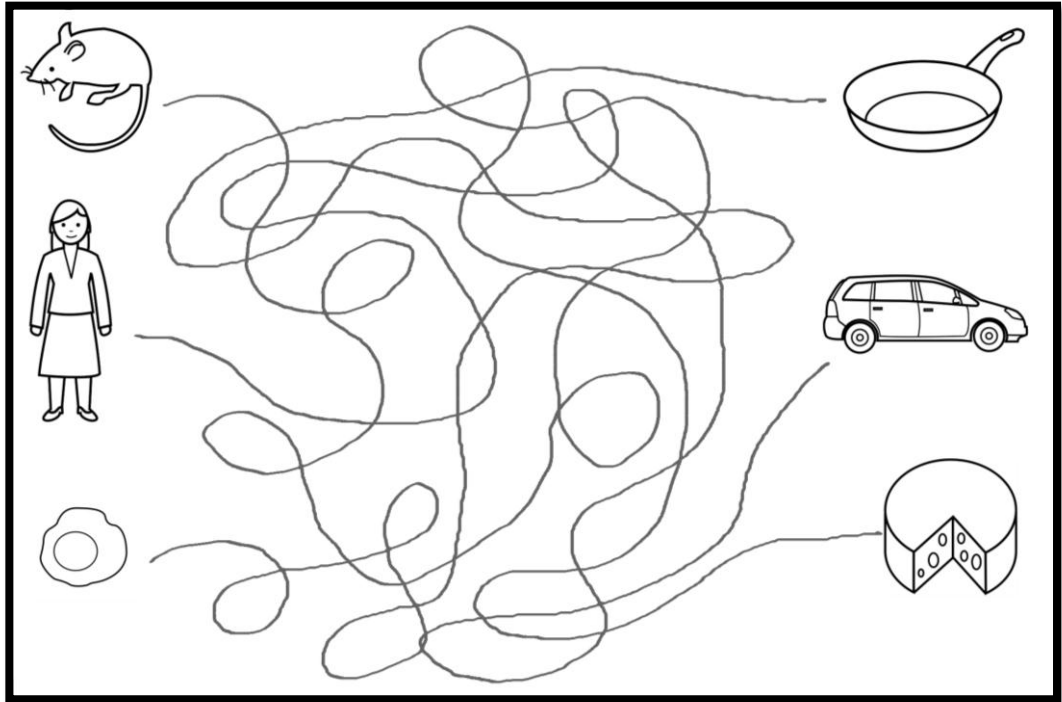
AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA: PRIMERO

ESTUDIANTE.....

FICHA N°3

SIGUE EL CAMINO QUE CORRESPONDE A CADA OBJETO

<https://aulapt.files.wordpress.com/2009/06/caminos1.gif>



Descripción

Observa atentamente las imágenes sigue los caminos que corresponde a cada uno, primero síguelos con la mirada y después traza la línea con colores.

TALLER N° 4







PROCEDIMIENTO: Indicar a los niños y a la niñas que observen atentamente las características que tiene cada imagen, pedir que nombre cada parte y que las encierre en un círculo cuales son las partes que algo distinto

APLICACIÓN DE LA FICHA N° 4

Objetivo: Desarrollar la atención y concentración, razonamiento, motricidad fina.

EVALUACIÓN:

ACTIVIDAD	 SI	 NO
Sigue las indicaciones de la Maestra		
Razona al momento de buscar la solución de la ficha		
Responde correctamente a las preguntas de la maestra.		
Se divierte al realizar los talleres		

CONCLUSIÓN: Se observa que este taller, permite al niño y a la niña desarrollar y aumentar su atención y concentración al momento de realizar las tareas, aumentando su motricidad fina al momento de realizar el taller.





UNIDAD EDUCATIVA JUAN MONTALVO

AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA: PRIMERO

ESTUDIANTE.....

TALLER N° 4

Tema: Imágenes Diferentes



Grafico N° 4 Imágenes diferentes
Fuente: Programa Magic Desktop

OBJETIVO: Desarrollar la atención

TIEMPO: 10 minutos

RECURSOS: Lápiz, borrador



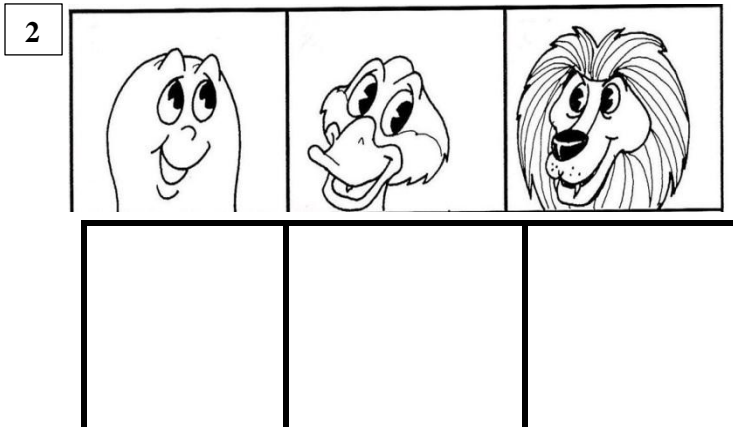
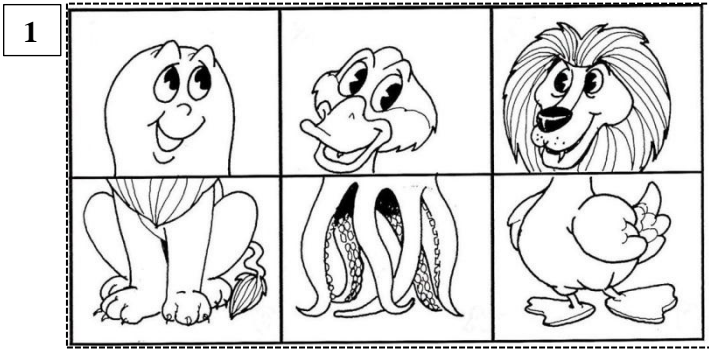


UNIDAD EDUCATIVA JUAN MONTALVO
AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA: PRIMERO

ESTUDIANTE.....

FICHA N°4

RECORTA EL CUERPO DE CADA ANIMAL Y COLOCALO CON SU RESPECTIVA CABEZA



Fuente: Gabriela Aguirre

Descripción:

Observa atentamente las cabezas de los animales del cuadro número 1 las imagen se encuentra con un cuerpo diferente encuentra el cuerpo de cada animal recórtalo y colócalo en el cuerpo que corresponda, en el cuadro numero 2 después colorea cada uno de ellos









PROCEDIMIENTO: Indicar a los niños y a la niñas que observen la imagen de la derecha detenidamente, discriminando cada característica que posea, color, forma, tamaño, durante 5 minutos, transcurrido ese tiempo pedir al niño y a la niña que miren la imagen del lado izquierdo señalando las diferencias que esta posea

APLICACIÓN DE LA FICHA N° 5

Objetivo: Desarrollar la atención y concentración, razonamiento, análisis y solución de problemas en el niño/a al momento de realizar la ficha y el taller.

EVALUACIÓN:

ACTIVIDAD	 SI	 NO
Presta atención al momento de dar las instrucciones		
Encuentra las diferencias de la imagen presentada		
Responde correctamente a las preguntas de la maestra.		
Se divierte al realizar los talleres		

CONCLUSIÓN: Se observa que este taller, permite al niño y a la niña desarrollar y aumentar su atención y concentración al momento de realizar las tareas y compartir con sus compañeros creado entre ellos un ambiente cálido de trabajo



UNIDAD EDUCATIVA JUAN MONTALVO

AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA: PRIMERO

ESTUDIANTE.....

TALLER N° 5

Tema: Diferencias



Grafico N° 5 Diferencias
Fuente: Programa Magic Desktop

OBJETIVO: Desarrollar la atención y concentración, discriminación visual

TIEMPO: 15 minutos

RECURSOS: Lápiz, borrador



UNIDAD EDUCATIVA JUAN MONTALVO

AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA: PRIMERO

ESTUDIANTE.....

FICHA N° 5

ENCUENTRA LAS DIFERENCIAS

<http://www.escuelaenlanube.com/wp-content/uploads/2013/12/busca-las-diferencia-01.jpg>



Descripción:

Observa atentamente la imagen de la derecha durante un minuto, después del tiempo transcurrido observa la imagen de la izquierda y observa las diferencias que tiene la imagen encerrándolas en un círculo.







ROCEDIMIENTO: Indicar a los niños y a la niñas que observen la imagen detenidamente, solicitando que los estudiantes nombren las características que tiene cada objeto, luego pedir que encierren en un círculo todos los hongos que se encuentre en el paisaje.

Una vez concluido, pedir a los estudiantes que indique en que partes no más se encontraron los hongos y el número de ellos

APLICACIÓN DE LA FICHA N° 6

Objetivo: Desarrollar la atención y concentración, razonamiento, análisis y solución de problemas en el niño/a

EVALUACIÓN:

ACTIVIDAD	 SI	 NO
Sigue las instrucciones de la maestra		
Discrimina la imagen		
Socializa con sus compañeros el resultado del ficha		
Se divierte al realizar los ficha		

CONCLUSIÓN: Se observa que este taller, permite al niño y a la niña desarrollando atención y concentración al momento de realizar correctamente las tareas, incrementando de esta manera la autoestima al momento de ejecutarlas.



UNIDAD EDUCATIVA JUAN MONTALVO

AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA: PRIMERO

ESTUDIANTE.....

TALLER N° 6

Tema: Encuentra los objetos



Grafico N° 6 Encuentra Objetos
Fuente: Programa Magic Desktop

BJETIVO: Desarrollar la atención, concentración, discriminación visual

TIEMPO: 15 minutos

RECURSOS: Lápiz, borrador



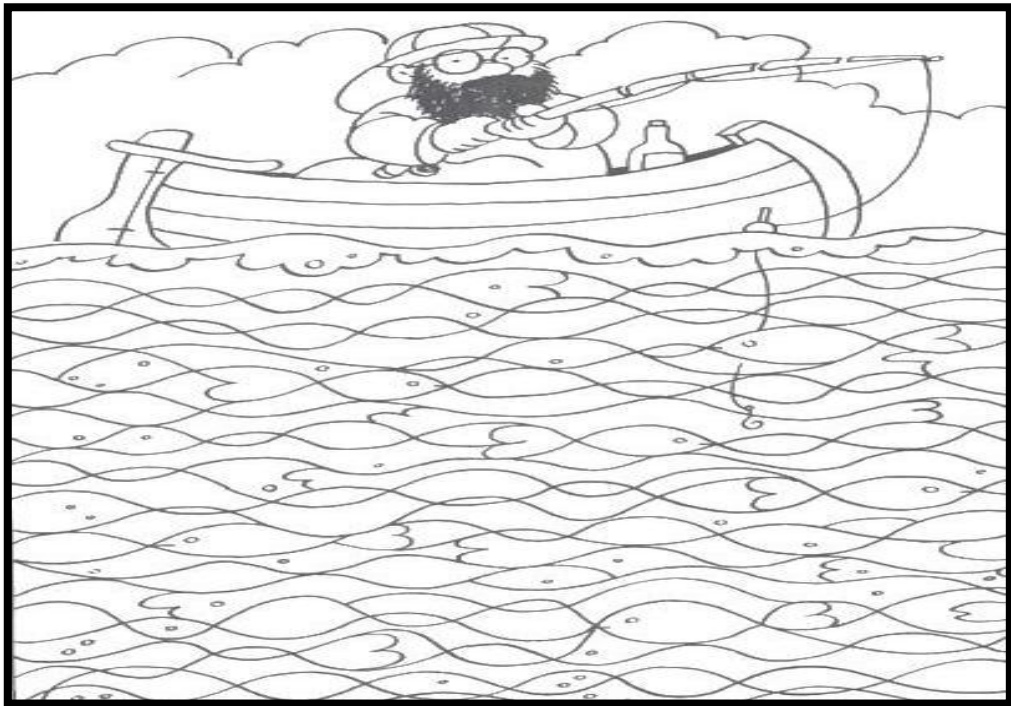
UNIDAD EDUCATIVA JUAN MONTALVO

AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA: PRIMERO

ESTUDIANTE.....

ENCUENTRA LOS PECES EN EL AGUA Y COLOREALOS

FICHA N° 6



Descripción:

Observa atentamente la imagen y encuentra los peces que están en el agua coloréalos como a ti más te gusten.







PROCEDIMIENTO: Indicar a los niños y a la niñas que observen atentamente y que nombre los objetos que se encuentran en la imagen, que indique para que sirve cada uno de ellos y pedir que encierre en un círculo solo las imágenes que permite alimentarse al ser humano.

Una vez concluido se pide a los niños y niñas que compartan con sus compañeros cuales son los alimentos que encerraron en un círculo

APLICACIÓN DE LA FICHA N° 7

Objetivo: Desarrollar la atención y concentración, razonamiento, creatividad e ingenio, motricidad fina.

EVALUACIÓN:

ACTIVIDAD	 SI	 NO
Sigue las instrucciones dada por la maestra		
Identifica las imágenes similares		
Selecciona las imágenes correctas		
Colorea con creatividad las imágenes Indicadas.		

CONCLUSIÓN: Se observa que este taller, permite al niño y a la niña incrementar su atención al momento de realizar el taller, socializando con sus compañeros y la maestra.





UNIDAD EDUCATIVA JUAN MONTALVO

AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA: PRIMERO

ESTUDIANTE.....

TALLER N° 7

Tema: Que comerías / que no comerías

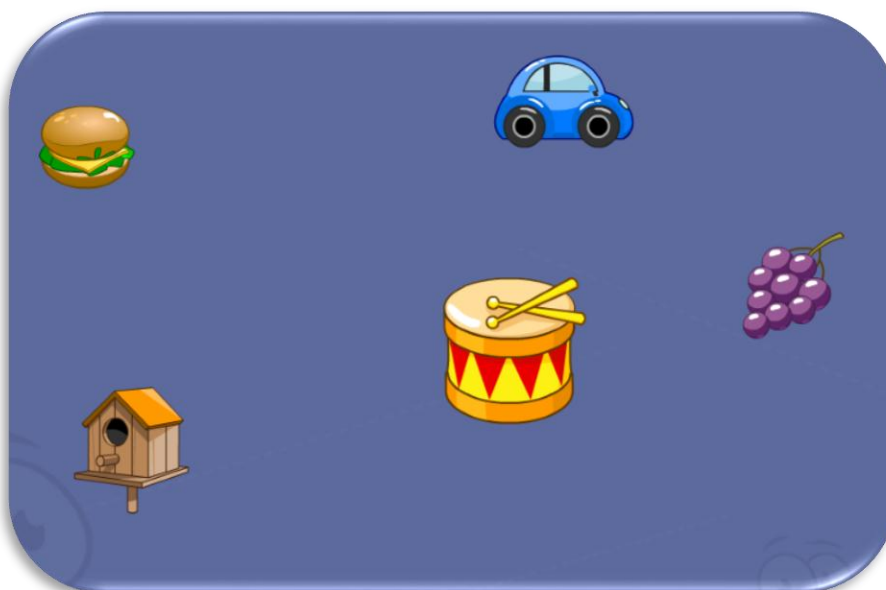


Grafico N° 7 que comerías /que no
Fuente: Programa Magic Desktop

OBJETIVO: Desarrollar la atención

TIEMPO: 10 minutos

RECURSOS: Lápiz, borrador





UNIDAD EDUCATIVA JUAN MONTALVO

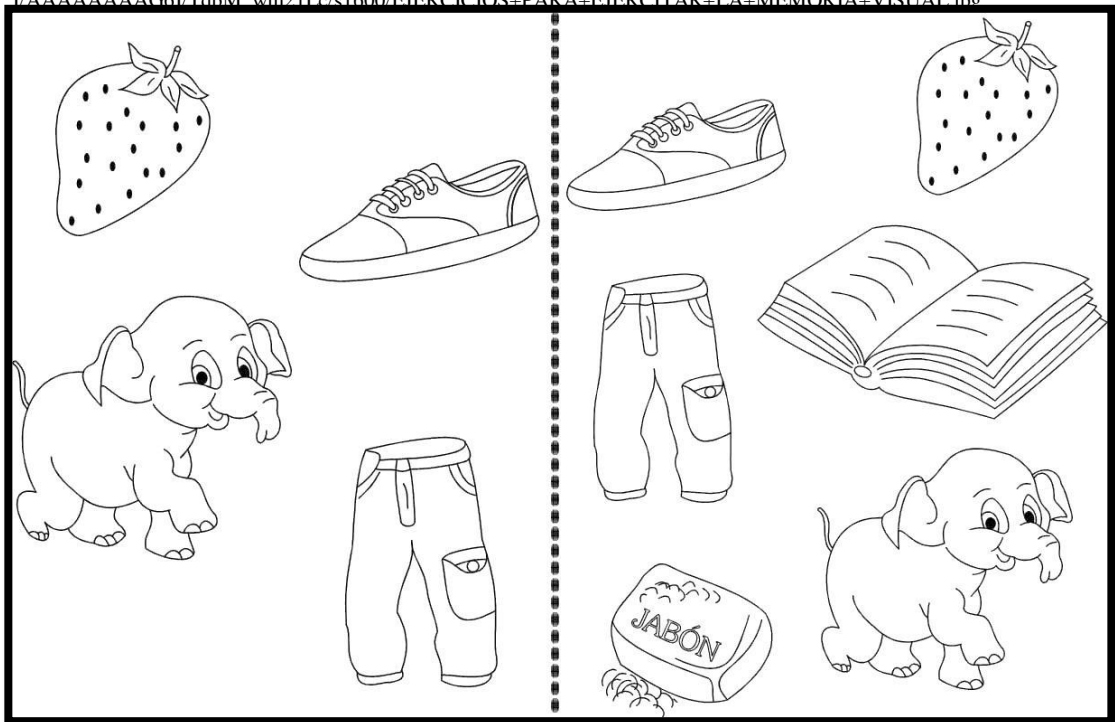
AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA: PRIMERO

ESTUDIANTE.....

FICHA N° 7

COLOREA LAS IMAGNES QUE NO TIENEN PAREJA

http://1.bp.blogspot.com/-xb-EmrSTkxc/UUAFKA-HB-I/AAAAAAAAAG6I/TdbM_wm21Lc/s1600/EJERCICIOS+PARA+EJERCITAR+LA+MEMORIA+VISUAL.jpg



Descripción:

Observa y nombra las imágenes atentamente, encuentra las imágenes que no tienen pareja y coloréalas.









PROCEDIMIENTO: Indicar a los niños y a la niñas que observen atentamente la imagen que se encuentra a la derecha, indicando que objetos no más se encuentran ahí, después de un cierto periodo de tiempo pedir al niño que observe las imágenes que se encuentran a la izquierda, pedir que recorte las imágenes que iguales a las que están en el lado derecho colocando y pegando igual al modelo que está en la parte derecha.

APLICACIÓN DE LA FICHA N° 8

Objetivo: Desarrolla la atención concentración, motricidad fina creatividad e ingenio.

EVALUACIÓN:

ACTIVIDAD	 SI	 NO
Sigue las instrucciones		
Realiza la ficha correctamente		
Se divierte al trabajar		
Mantiene la atención y concentración al momento de realizar la ficha		

CONCLUSIÓN: Se observa que este taller, permite al niño y a la niña desarrollar y su atención, concentración y la lógica visual al momento de realizar las tareas





UNIDAD EDUCATIVA JUAN MONTALVO

AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA: PRIMERO

ESTUDIANTE.....

Taller N° 8

Tema: Copia el modelo

VOZ

Gráfico N° 8 Copia Modelos
Fuente: Programa Magic Desktop

OBJETIVO: Desarrollar la atención, concentración y lógica visual

TIEMPO: 20 minutos

RECURSOS: Lápiz, borrador





UNIDAD EDUCATIVA JUAN MONTALVO

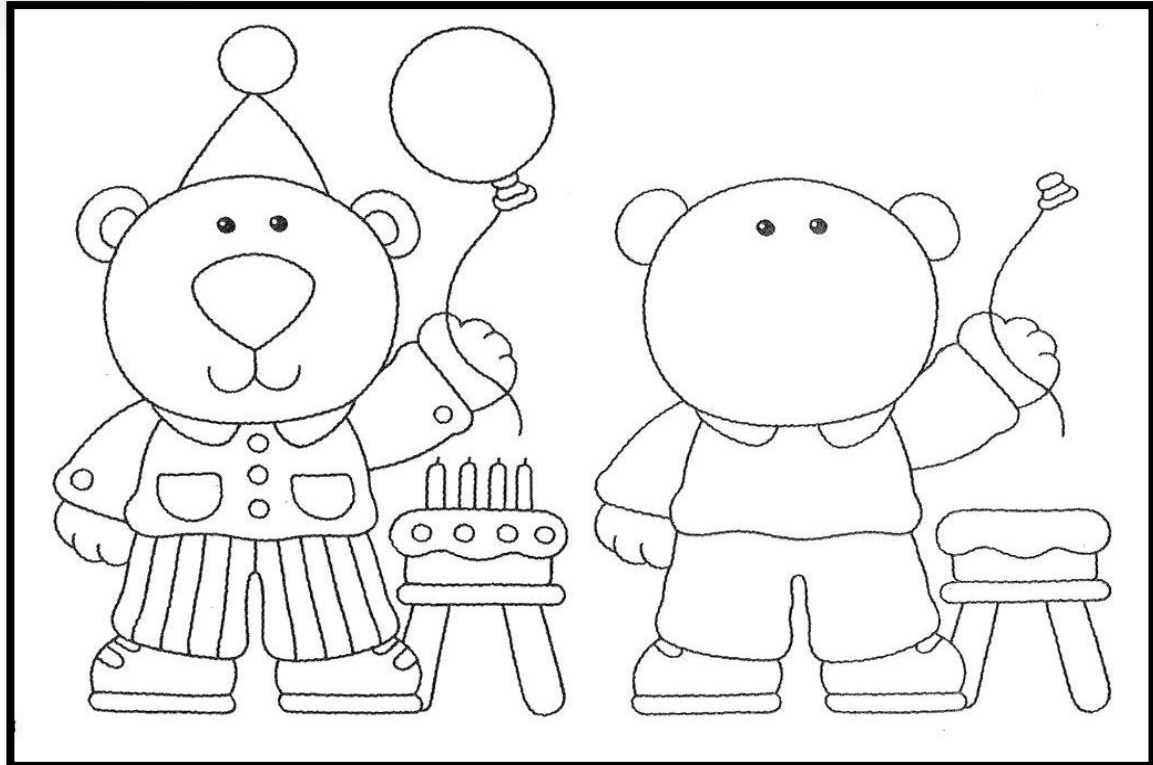
AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA: PRIMERO

ESTUDIANTE.....

FICHA N° 8

COMPLETA EL DIBUJO DEL OSO Y COLORÉALOS

http://www.escuelaenlanube.com/wp-content/uploads/2015/02/fichas_atencion01.jpg



Descripción

Observa detenidamente el oso que se encuentra a lado izquierdo mira cada uno de sus detalles, luego completa el oso que se encuentra a la derecha para que sea igual coloréalos a tu gusto









PROCEDIMIENTO: Indicar a los niños y a la niñas que observen atentamente los colores que tiene la trompeta, pedir que tracen una línea con la regla, el conjunto de colores que se utilizó para pintar el instrumento musical

APLICACIÓN DE LA FICHA N° 9

Objetivos: desarrollar la atención y concentración al momento de seguir el patrón de la imagen aumentando la motricidad fina.

EVALUACIÓN:

ACTIVIDAD	 SI	 NO
Sigue las instrucciones dadas por las maestras		
Colorea correctamente el patrón		
Mantiene la atención y concentración al momento de realizar la ficha		
Socializa con sus compañeros sus dibujos		

CONCLUSIÓN: Se observa que este taller, permite al niño y a la niña aumentar su atención y desarrollar su motricidad final al momento de realizar los talleres de la propuesta,





UNIDAD EDUCATIVA JUAN MONTALVO

AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA: PRIMERO

ESTUDIANTE.....

TALLER N° 9

Tema: Que colores utilizó

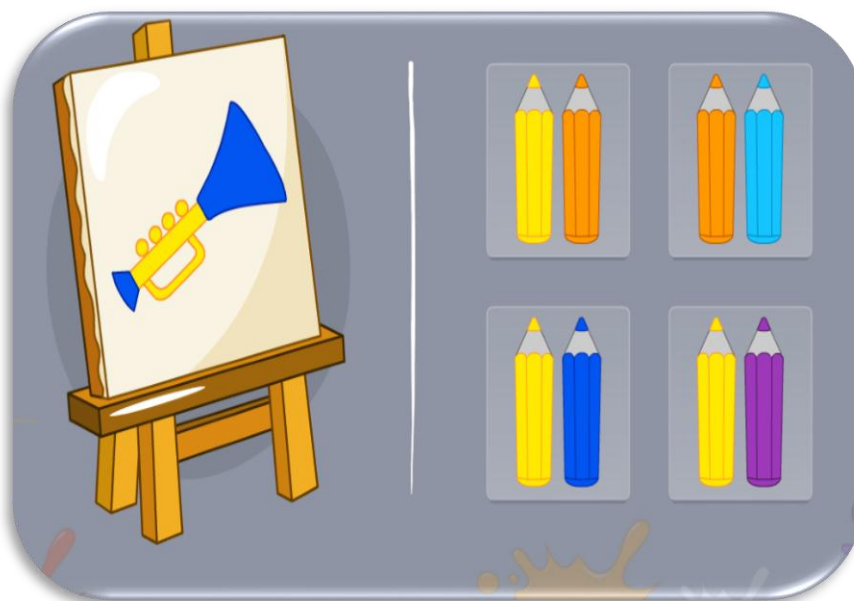


Grafico N° 9 Que colores utilizo
Fuente: Programa Magic Desktop

OBJETIVO: Desarrollar la atención, motricidad fina

TIEMPO: 10 minutos

RECURSOS: Regla, lápiz, borrador





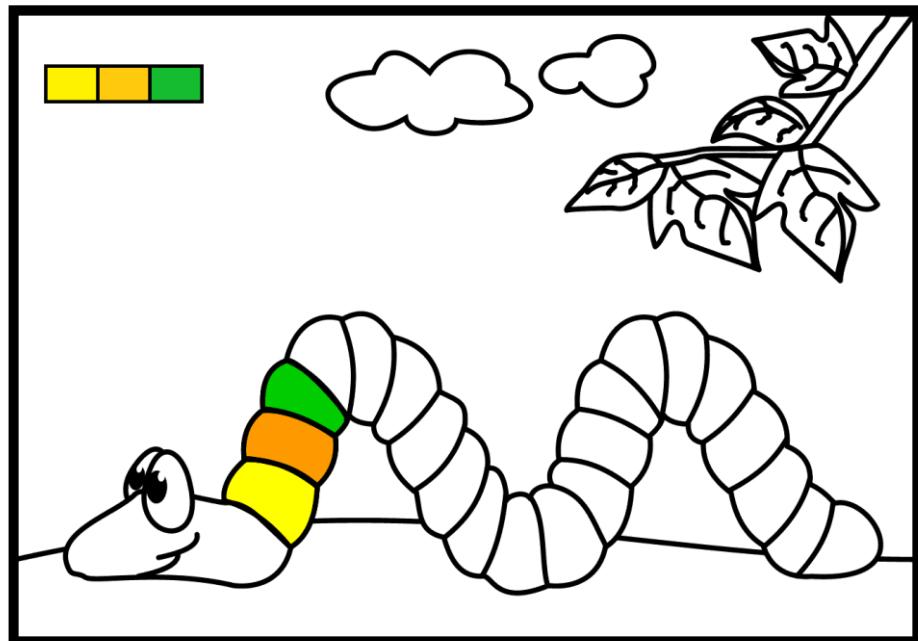
UNIDAD EDUCATIVA JUAN MONTALVO

AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA: PRIMERO

ESTUDIANTE.....

FICHA N° 9

COLOREA LA ORUGA SIGUIENDO EL PATRON



Descripción:

Colorea la oruga siguiendo el patrón presentado en los cuadros superiores pequeños que se encuentra en la parte izquierda.









PROCEDIMIENTO: Indicar a los niños y a la niñas que observen detenidamente la sombra de la imagen que se encuentra a lado izquierdo, después un determinado tiempo, pedir que observen las imágenes que están a lado derecho y que las nombren cada uno de las imágenes que se encuentra ahí. Luego del que el niño y niña hayan discriminado y nombrado las imágenes pedir que tracen un línea con las 2 imágenes que se encuentren en la sombra.

APLICACIÓN DE LA FICHA N° 10

Objetivo: Desarrollar la atención y concentración, razonamiento, análisis, creatividad y solución de problemas en el niño/a al momento de realizar las fichas.

EVALUACIÓN:

ACTIVIDAD	 SI	 NO
Presta atención a las indicaciones de la maestra		
Se concentra al momento de realizar la ficha		
Realiza correctamente la tarea		
Muestra interés al aprender nuevos conocimientos		

CONCLUSIÓN: Se observa que este taller, permite al niño y a la niña desarrollar y aumentar la atención, concentración y su discriminación visual, permitiendo al niño que incremente su aprendizaje.





UNIDAD EDUCATIVA JUAN MONTALVO

AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA: PRIMERO

ESTUDIANTE.....

TALLER N° 10

Tema: Una sombra compleja



Grafico N° 10 Una sombra compleja
Fuente: Programa Magic Desktop

OBJETIVO: Desarrollar la atención y concentración

TIEMPO: 10 minutos

RECURSOS: Lápiz, borrador



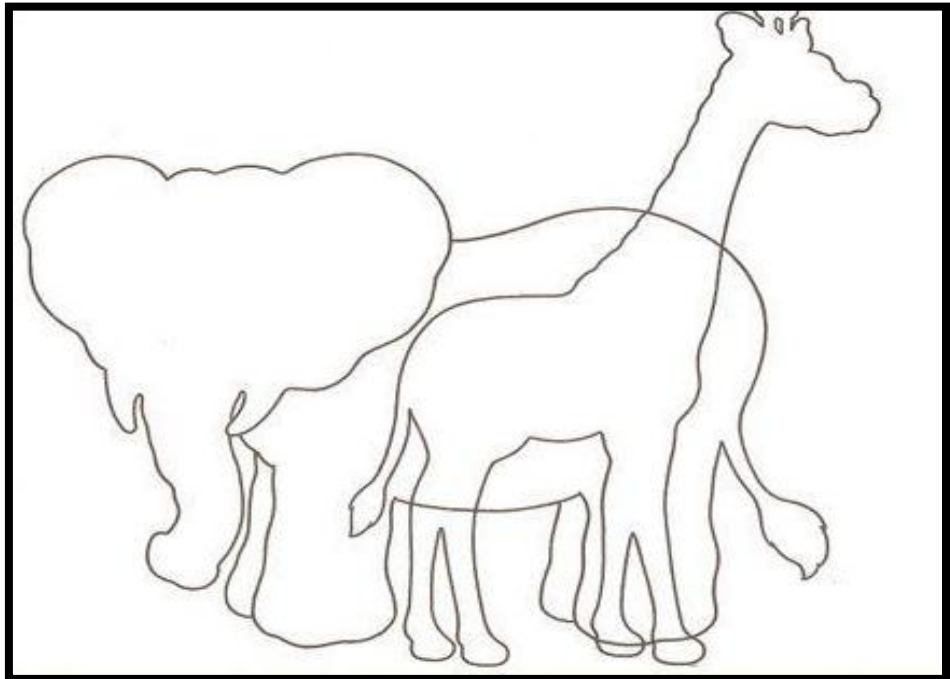
UNIDAD EDUCATIVA JUAN MONTALVO

AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA: PRIMERO

ESTUDIANTE.....

FICHA N° 10

COLOREA LA IMAGEN QUE CORRESPONDE A CADA ANIMAL



http://2.bp.blogspot.com/-1hoUOxQ8Vko/UWXBk3zrooI/AAAAAAAAAWU/WDkSnFyugfs/s1600/A_26.jpg

Descripción:

Observa detenidamente las dos imágenes de los animales y nómbralos, identifica la silueta del cuerpo de cada animal y colorea coloréalos.



BIBLIOGRAFÍA

- Adame, A. (19 de Junio de 2009). Medios Audiovisuales en el Aula. Obtenido de http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_19/ANTONIO_ADAM E_TOMAS01.pdf
- Aguaded, J., & Martinez, E. (1998). Recursos informáticos. Recuperado el 19 de Octubre de 2015, de Recursos informáticos: <http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0067recursosinformaticos.htm>
- Aguilar, A., & Guzmán, E. (2011). Portafolio de Material Didáctico de Recursos Web. Recuperado el 23 de Noviembre de 2015, de <https://sites.google.com/site/educacionsobresalientes/proposito-de-aprendizaje/a-definicion-y-clasificacion-de-material-didactico>
- Antonio6519'S blog. (2009). Recuperado el diciembre de 13 de 2015, de Definicion de Estrategia Didáctica: <https://antonio6519.wordpress.com/2009/10/05/definicion-de-estrategia-didactica/>
- Aznor, A. (1979). Psicología de la percepción visual. Recuperado el 28 de Octubre de 2015, de EL IMPUT SENSORIA: EL ESTIMULO: <http://www.ub.edu/pa1/node/input>
- Barreno, N. (2012). Los bits de inteligencia y su influencia en el desarrollo de la memoria visual-auditiva de los niños y niñas del primer ciclo de la escuela República De Alemania Delcantón Mocha, Provincia De Tungurahua.
- Bernal, A., & Torres, C. (2001). Metodología para la investigación. En A. Bernal, & C. Torres, Metodología para la investigación (Vol. segundo, pág. 12). COLOMBIA: PEARSON Educacion.
- Bernardo, N. (2008). Los medios audiovisuales: las destrezas a través de la “explotación” didáctica de un telediario en el aula de e/le. Obtenido de http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/19/19_0915.pdf
- Brian, G., & Sedeño, V. (1999). Qué es la capacidad intelectual. Recuperado el 28 de 2015 de noviembre, de ehow en español: http://www.ehowenespanol.com/capacidad-intelectual-info_191951/
- Cabero, J. (2006). Tecnología educativa:su evolución histórica y su conceptualización. Sevilla.
- Cazar, R. (2001). Breve analisis de la situacion de las discapacidades en el Ecuador.
- Cervantes, G., & Milan , M. (junio de 2011). Eumed.net. Recuperado el 13 de Noviembre de 2015, de <http://www.eumed.net/rev/ced/28/cmmp.htm>
- Codigo de la Niñez y Adolescencia. (2015). Reglamento general a la ley orgánica de educación intercultural. Obtenido de Educacion de calidad:

<http://educaciondecalidad.ec/ley-educacion-intercultural-menu/reglamento-loei-texto.html>

Constitucion del Ecuador. (2012). Constitucion del Ecuador.

Desarrollo de habilidades. (2011). Desarrollo de habilidades. Obtenido de El pensamiento: <http://habilidadespensamiento.blogspot.com/2011/02/clasificacion-del-pensamiento.html>

Educacionmilenio's , B. (15 de junio de 2010). Diferentes tipos de materiales educativos con avanzada tecnología. Obtenido de La importancia de los materiales didacticos dentro del aula: <http://educacionmilenio.wordpress.com/2010/06/15/la-importancia-de-los-materiales-didacticos/>

educacionmilenio's, b. (15 de junio de 2010). La Importancia de los Materiales Didácticos dentro del aula. Recuperado el 20 de Octubre de 2015, de La importancia de los materiales didacticos dentro del aula: <https://educacionmilenio.wordpress.com/2010/06/15/la-importancia-de-los-materiales-didacticos/>

Fonseca, G. (lunes 15 de mayo de 2006). Materiales y Recursos Didacticos. Recuperado el 3 de Noviembre de 2015, de educaweb: <http://www.educaweb.com/noticia/2006/05/15/materiales-recursos-didacticos-hariamos-ellos-1233/>

Gardner, H. (2011). Inteligencias Múltiples la teoría en la práctica. Barcelona.

Gardner, H. (2011). Wikipedia. Recuperado el 28 de Noviembre de 2015, de https://es.wikipedia.org/wiki/Howard_Gardner

Gisbert, M., & Salinas, J. (2010). Fundamentos del diseño técnico-pedagógico. En M. Gisbert, & J. Salinas, Fundamentos del diseño técnico-pedagógico (pág. 10).

Iglesias, M. (2001). Las nuevas tecnologías en la educación infantil y primaria. Recuperado el 23 de Octubre de 2015, de Las nuevas tecnologías en la educación infantil y primaria: <http://ruc.udc.es/dspace/handle/2183/6881>

Investigacion e innovacion educativa. (2010). centro virtual de técnicas didácticas. Recuperado el 19 de diciembre de 2015, de http://sitios.itesm.mx/va/dide2/tecnicas_didacticas/guia_td.htm

Krell, H. (2011). ILVEM - Brain Training Method. Obtenido de <http://www.ilvem.com/shop/otraspaginas.asp?paginanp=486&t=MEMORIA-VISUAL.htm>

kundera, M. (2009). Procesos Básicos de la Memoria. La Memoria Humana, 139.

Lagunes, V. (2009). Aprender, es saber. Obtenido de materiales Informaticos: <http://victorialagunes.blogspot.com/2009/06/materiales-informaticos.html>

- Lescano, P. (2013). “la percepción visual en el desarrollo de los procesos cognitivos en niños de 3-5 años en el centro de desarrollo infantil “UNIKIDS” de la ciudad de Ambato en el período abril-septiembre 2011.”. Ambato.
- LOEI. (jueves 31 de marzo de 2011). Obtenido de LOEI: <http://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/08/LOEI.pdf>
- López, E. (2011). Innova Ocular IOA madrid. Obtenido de <http://oftalmologia-avanzada.blogspot.com/2011/09/memoria-visual-que-es-la-memoria.html>
- López, G. (2010). Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC). Obtenido de http://www.inec.gob.ec/tabulados_CPV/17_POBLA_PROV_CANT_PARR_DISCAPACIDAD.xls
- Luca, S. (2001). EL DOCENTE Y LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES. Recuperado el 28 de Noviembre de 2015, de <http://www.rioei.org/deloslectores/616Luca.PDF>
- Martínez, J. (2005). teoría del aprendizaje de vigotsky. Recuperado el 19 de noviembre de 2015, de teoría del aprendizaje de vigotsky: https://docs.google.com/document/d/1Jim03ZlmI_gEN_jagHrlCeglhYIAHKtZGv3HWefG3o4/edit?hl=en
- Martínez, M. (2005). Las nuevas tecnologías en Educación Infantil. Una propuesta didáctica.
- Mercado, G. (8 de julio de 2011). Ejercicio Para Ejercitar La Memoria Visual. Obtenido de Tecnevas para la memoria : <http://tecnicasparamemoria.wordpress.com/2011/07/08/ejercicio-para-ejercitar-la-memoria-visual/>
- Moreno, I. (2004). La tecnología informática como medio para la enseñanza. Madrid.
- Moron, A., & Aguilar, D. (1994). Multimendia en Educacion. España.
- Moroto, O., & Quirós, M. (2010). Uso de un medio tecnológico educativo en educación superior como recurso didáctico: reporte de una experiencia en odontología. Costa Rica.
- Mosquera, S., & Montolio, C. (2014). Matices Centro de Atención a la familia. Obtenido de Qué es y qué implica la alta capacidad intelectual: <http://www.matices.org/2013/01/28/que-es-y-que-implica-la-alta-capacidad-intelectual/>
- Moya, A. (2010). Recursos didácticos. Obtenido de http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_26/ANTONIA_MARIA_MOYA_MARTINEZ.pdf
- Nuño, S., Ferrero, S., Martínez, N., Martínez, G., & Rodríguez, R. (2004). Procesos implicados en el desarrollo de materiales didácticos reutilizables para el fomento de la cultura científica y tecnológica.

- Oviedo, G. (2004). La definición del concepto de percepción en psicología con base en la Teoría Gestalt.
- Paredes , A. (2005). APLICACIONES DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN.
- Peña, G., & Cañoto, R. (2006). MEMORIA. En S. B. ZULEIMA, UNA INTRODUCCIÓN A LA PSICOLOGÍA (pág. 182). MONTALVAN CARACAS: TEXTO, C.A.
- Piaget, J. (1980). Etapas del desarrollo cognitivo. Recuperado el 14 de octubre de 2015, de Etapas del desarrollo cognitivo: http://www.cca.org.mx/profesores/cursos/cep21/modulo_2/Jean_Piaget.htm
- Pilachanga, L. (2012). La percepción visual y su incidencia en el interaprendizaje de los niños y niñas del primer año de educación básica del paralelo a y b del jardín de infantes "Irene Caicedo" del Cantón Ambato Provincia Del Tungurahua. Ambato.
- Pimienta, J. (2012). Estrategias de Enseñanza Aprendizaje. Mexico.
- Pino, M., & Bravo, L. (14 de mayo de 2005). La Memoria Visual Como Predictor del Aprendizaje de la Lectura. Obtenido de Psike Santiago Scielo: http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-22282005000100004
- Plan Nacional del Buen vivir. (2013-2017). Plan Nacional del Buen Vivir. Obtenido de <http://documentos.senplades.gob.ec/Plan%20Nacional%20Buen%20Vivir%202013-2017.pdf>
- Pontes, A. (2005). Aplicaciones de las tecnologías de la información.
- Psicología-"F". (6 de marzo de 2013). Recuperado el 23 de Noviembre de 2015, de fases y tipos de memoria: <http://psicologia-bachille.blogspot.com/2013/03/fases-y-tipos-dememoria-la-memoria-es.html>
- Psicólogos en Línea . (2015). Pensamiento Psicología: Definición de pensamiento en psicología y además concepto general de la psicología del pensamiento. Mas un video sobre la psicología del pensamiento. Recuperado el 28 de Noviembre de 2015, de <https://psicologosenlinea.net/987-pensamiento-psicologia-definicion-de-pensamiento-en-psicologia-y-ademas-concepto-general-de-la-psicologia-del-pensamiento-mas-un-video-sobre-la-psicologia-del-pensamiento.html>
- Quilligana, E. (2010). 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 del 2010. Machachi.
- Ramírez , P., Duarte, J., & Muñoz, R. (15 de junio de 2005). Anales de Psicología. Obtenido de autoestima de refuerzo en estudiantes de 5to año de educación básica de una escuela de alto riesgo: http://www.um.es/analesps/v21/v21_1/12-21_1.pdf

- Rincon , D. (2008). Neuropsicología de la Memoria. Recuperado el 26 de julio de 2014, de Neuropsicología de la memoria: http://api.ning.com/files/N5bxe3h-HcILhehICj11dUGETgxuN6B-oV2ppi-kKtYJtc0wHJ6lfGpBMNHQ1C1gp*mFD0P3d9e0tedo3QKx5OSdQOqh8mnJ/NEUROPSICOLOGIADELAMEMORIA.pdf
- Sanchez, B. (2014). Elementos Multimedia. Recuperado el 16 de Noviembre de 2015, de ww.eduteka.org/curriculo2/Herramientas.php?codMat=12
- Sanchez, J., & Ruiz, J. (2008). Multimedia Y Educacion. Recuperado el 13 de Noviembre de 2015, de Multimedia y Educacion: <http://tecnologiaedu.uma.es/nntt/TemaMultimedia.pdf>
- Sanchez, N. (2002). Monografias.com. Recuperado el 13 de noviembre de 2015, de Monografias.com: <http://www.monografias.com/trabajos88/medios-audiovisuales/medios-audiovisuales.shtml>
- Simple organizacion portal educativo. (2014). tiposde.org. Recuperado el 2 de Noviembre de 2015, de <http://www.tiposde.org/salud/214-tipos-de-autoestima/>
- Toledo, A. (2008). Psicología. Obtenido de El Pensamiento: <http://andrestoledopsicologia.blogspot.com/2008/02/el-pensamiento.html>
- Torres, C. (martes 19 de febrero de 2013). Clasificación de Medios didácticos y recursos educativos. Recuperado el 1 de Diciembre de 2015, de formared: <http://formared.blogspot.com/2013/02/clasificacion-de-medios-didacticos-y.html>
- Universidad Marista de Mérida. (2015). Proceso de Enseñanza Aprendizaje. Recuperado el 15 de Diciembre de 2016, de <http://www.marista.edu.mx/p/6/proceso-de-ensenanza-aprendizaje>

ANEXOS

GUIA DE INSTALACION DEL PROGRAMA MAGIC DESKTOP

1. Haga clic en el archivo Magic Desktop de la ventana de descargas para iniciar la instalación.
2. El sistema le pedirá que elija una acción. Haga clic en Ejecutar.
3. Ahora puede comenzar la instalación
4. La instalación comienza y se pre visualizarán muchas de las características incluidas. Se completará en un par de minutos.
5. Le pedirá configurar el idioma y ubicación
6. Poner la opción ejecutar, y el programa está listo para ser utilizado
<http://easybits-magic-desktop.softonic.com/>

MANUAL DEL PROGRAMA MAGIC DESKTOP

Magic Desktop es un software basado en Windows destinado a niños y niñas de hasta 10 años de edad. Se trata de un programa de control parental que puede instalarse en ordenadores con modelos convencionales hasta Tablet PC, modelos de portátiles que incorporan función de tableta gráfica para dibujar, pintar, recortar partes de una web o diseñar.

Es un software que sirve para iniciar a los niños de la casa en el uso de la tecnología o para compartir un ordenador de los maestros con seguridad, además de diferentes programas educativos y de ocio y de aprendizaje para niños, incluye funciones de seguridad para el correo electrónico y control parental para vigilar a qué tipo de contenidos acceden sus hijos en internet.

Para usar un sistema operativo como Windows hay que tener algunos conocimientos de informática que aunque a muchos adultos nos parezcan obviedades, no lo son si se trata de niños de entre 2 a 10 años que comienzan a usar un ordenador por primera vez.

Magic Desktop es la primera pantalla que verán los niños al encender el ordenador, será su sistema operativo. Para acceder a la pantalla normal de Windows hace falta una contraseña que especifican los maestros y padres de familia.

Magic Desktop protege la configuración de su equipo y los archivos de datos importantes de la interferencia accidental por parte de los niños. Así siempre tendrá la garantía de que, si uno de los padres o personas adultas a cargo de los niños no está pendiente en todo momento, su ordenador seguirá funcionando.

Existe una función de niñera virtual para los programas de ocio, puede especificar que, antes de poder jugar a los juegos, los niños deben terminar sus deberes o tareas domésticas o completar una parte de un programa educativo. Por ejemplo, cuando el niño domina la tabla de multiplicar y gana suficientes puntos de bonificación, se le da acceso a un puzzle o a navegar por Internet.

Magic Desktop inspira a los niños a aprender, protege su seguridad online y protege de daños a su ordenador.

Entre los programas de entretenimiento y educación que vienen incluidos con **Magic Desktop**, se encuentran:

1. Easy Write: programa de escritura fácil y divertido
2. Easy Learning: ejercicios de inglés y matemáticas
3. Easy Paint: programa para dibujar, colorear y editar imágenes de manera fácil y divertida
4. Gamepad: una amplia colección de videojuegos para niños
5. My First Music: los niños pueden aprender a tocar el piano y otros instrumentos.

Anima al aprendizaje

¡Magic Desktop es un parque de juegos que crece con sus hijos, ofreciendo muchos

programas variados para expresar su creatividad y nuevas y apasionantes formas de aprender!

Academia Ge

Aprenden números, letras, colores y formas, disfrutan ejercicios educativos variados animan y recompensan el aprendizaje

Arcoíris

Los niños toman una instantánea aplican geniales efectos fotográficos los comparten con sus amigos y familia

Pinta fácil

Pintura a mano alzada los niños combinan los colores aplican efectos y textos a sus propias fotos

Loro parlanchín

Grabar su propia voz reproducción rápida o lenta de las grabaciones se puede enviar un mensaje de voz personal

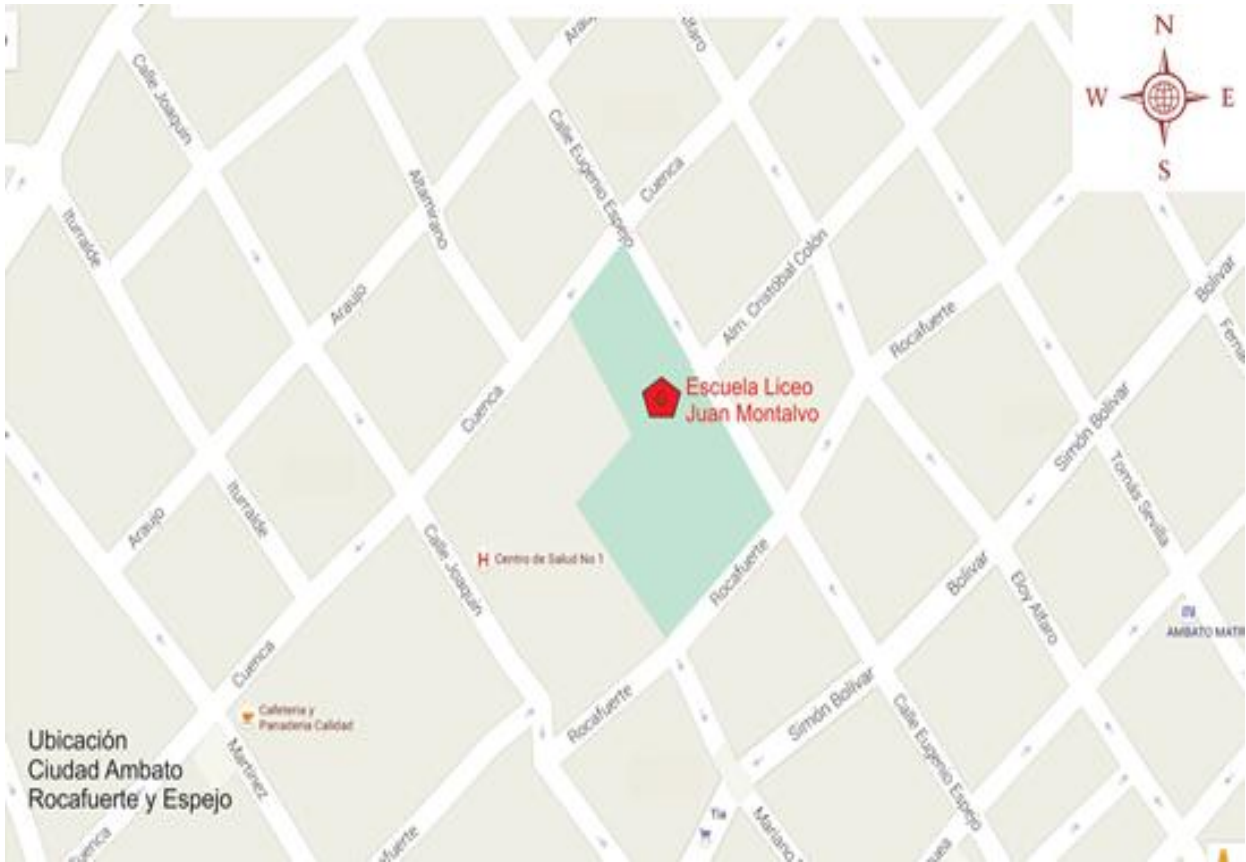
Mando de juego

Los niños disfrutan de 28 juegos para todas las edades combinan la educación con el juego ofrece horas de entretenimiento

Sin deberes – No hay juego

Establezca sus propias normas motiva a los niños recompensa los logros.

UBICACIÓN



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA - SEMIPRESENCIAL
Av. Los Chasquis y Río Guayllabamba (Campus Huachi) teléf. 032 410021, 032 401147-ext-121
Ambato - Ecuador

Fotos

