



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

Proyecto de Investigación, previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación mención Educación Parvularia

TEMA:

“USO DE UN ESPACIO VIRTUAL DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO DE LA MEMORIA VISUAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO A CINCO AÑOS DE EDAD DE LA UNIDAD EDUCATIVA “MARIO COBO BARONA” DEL CANTON AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA”

AUTOR: Mariela Carlota Almache Santos

TUTORA: Dra. Mg. Sylvia Jeannette Andrade Zurita

Ambato – Ecuador

2017

**APROBACIÓN DE LA TUTORA
DEL TRABAJO DE GRADUACION O TITULACION**

CERTIFICA:

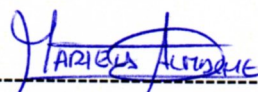
Yo, Sylvia Jeannette Andrade Zurita, con C.I. 180191189-0 en mi calidad de Tutora del trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema . **“USO DE UN ESPACIO VIRTUAL DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO DE LA MEMORIA VISUAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO A CINCO AÑOS DE EDAD DE LA UNIDAD EDUCATIVA “MARIO COBO BARONA” DEL CANTON AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA”**, desarrollado por la egresada: Mariela Carlota Almache Santos, de Licenciatura en Ciencias Humanas y de la Educación, Mención Educación Parvularia de la Universidad Técnica de Ambato, considero que dicho informe investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte del Tribunal de Grado, que el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato designe, para su correspondiente estudio y calificación.



Dra. Mg. Sylvia Jeannette Andrade Zurita
C.I. 180191189-0
TUTORA

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación de la autora con el tema, **USO DE UN ESPACIO VIRTUAL DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO DE LA MEMORIA VISUAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO A CINCO AÑOS DE EDAD DE LA UNIDAD EDUCATIVA “MARIO COBO BARONA” DEL CANTON AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA**, quien basado 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 la autora.




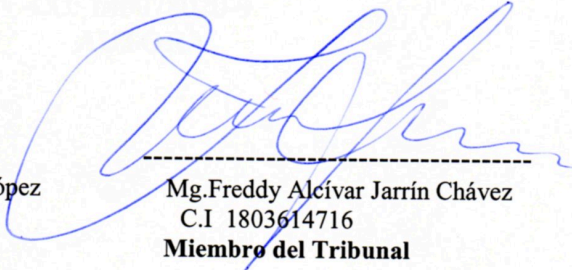
Mariela Carlota Almache Santos
C.I. 1400780209
AUTORA

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: **USO DE UN ESPACIO VIRTUAL DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO DE LA MEMORIA VISUAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO A CINCO AÑOS DE EDAD DE LA UNIDAD EDUCATIVA “MARIO COBO BARONA” DEL CANTON AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA**”, presentada por **Mariela Carlota Almache Santos**, egresada de la carrera de Parvularia; Modalidad Presencial, una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos, técnicos científicos y reglamentarios.

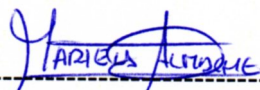
Por lo tanto, se autoriza la presentación ante el organismo pertinente.

LA COMISIÓN

 -----	 -----
Psic: Educ. Paulina Margarita Ruiz López C.I 1802953479 Miembro del Tribunal	Mg.Freddy Alcívar Jarrín Chávez C.I 1803614716 Miembro del Tribunal

CESIÓN DE DERECHOS DE LA AUTORA

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: **“USO DE UN ESPACIO VIRTUAL DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO DE LA MEMORIA VISUAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO A CINCO AÑOS DE EDAD DE LA UNIDAD EDUCATIVA MARIO COBO BARONA DEL CANTÓN AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA”**, autorizo parte de la reproducción 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.



Mariela Carlota Almache Santos
CC: 140078020-9
AUTORA

DEDICATORIA

Al creador de todas las cosas, quien me demostró que al final del túnel siempre habrá una luz, el que me ha dado la fortaleza necesaria para seguir luchando por mis sueños, a mi madre quien es mi motor en esta vida, la mujer que siempre ha estado conmigo brindándome su apoyo incondicional, y que gracias a su esfuerzo he logrado culminar mis estudios.

Dedico también a mi esposo e hija quienes han sido un pilar fundamental en mi vida, quienes me han demostrado su amor y paciencia durante este largo proceso de cumplir esta meta, dedico también a mi familia quienes con sus palabras de aliento y consejos demostraron su preocupación por verme feliz, gracias a todos ustedes hoy esto es una realidad.

Mariela Carlota Almache Santos

AGRADECIMIENTO

Agradezco a DIOS por todas sus bendiciones que me ha dado, sobre todo por iluminarme y darme sabiduría para realizar este trabajo.

A quien ha sido padre y madre, a la mujer que ha luchado tanto por darme un mejor futuro, quien siempre tuvo palabras de aliento cuando sentía que no podía más, quien me ha apoyado tanto moral como económicamente para poder culminar mis estudios.

A mi esposo y a mi hija quienes me han motivado a seguir adelante y han creído en mí siempre, quienes con muestras de cariño han estado pendiente de mí y de mi avance todo este tiempo.

Un agradeciendo especial a la directora, personal docente, y alumnos de la “Unidad Educativa Mario Cobo Barona”, quienes me brindaron su apoyo y abrieron las puertas de esta célebre institución para desarrollar mi investigación.

Agradezco a todos los familiares y amigos, quienes con su apoyo y comprensión fueron de gran ayuda en la realización de este trabajo, un DIOS les pague por todo el apoyo demostrado.

Quiero agradecer a la Dra. Mg. Sylvia Jeannette Andrade Zurita por su guía y sabios consejos en el desarrollo de este trabajo de investigación.

Mariela Carlota Almache Santo

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

PÁGINAS PRELIMINARES	Pág.
Portada:	ii
Aprobación de la Tutora	ii
Autoría de la Investigación	iii
Al Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.....	iv
Cesión de Derechos de la Autora	v
Dedicatoria	vi
Agradecimiento	vii
Índice General de Contenidos	viii
Índice de Tablas	xi
Índice de Cuadros	xi
Índice de Gráficos	xii
Resumen Ejecutivo	xiii
Executive Summary	xiv
Introducción	1

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Tema	3
1.2. Planteamiento del Problema	3
1.2.1. Contextualización.....	3
1.2.2. Árbol de Problemas.....	7
1.2.3. Análisis Crítico.....	8
1.2.4. Prognosis.....	9
1.2.5. Formulación del Problema.....	9
1.2.6. Preguntas Directrices.....	9
1.2.7. Delimitación del Problema	10
1.3. Justificación	10
1.4. Objetivos	11

1.4.1.	Objetivo General.....	11
1.4.2.	Objetivos Específicos.....	12

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1.	Antecedentes Investigativos.....	13
2.2.	Fundamentación Filosófica.....	15
2.2.1.	Fundamentación Pedagógica.....	16
2.2.2.	Fundamentación Tecnológica.....	16
2.2.3.	Fundamentación Psicopedagógica.....	17
2.2.4.	Fundamentación Axiológica.....	17
2.3.	Fundamentación Legal.....	17
2.4.	Categorías Fundamentales.....	20
2.4.1.	Fundamentación teórica de la Variable Independiente.....	23
2.4.2.	Fundamentación teórica de la Variable Dependiente.....	33
2.5.	Hipótesis.....	43
2.6.	Señalamiento de variables.....	43

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1.	Enfoque de la Investigación.....	44
3.2.	Modalidad básica de la investigación.....	44
3.2.1.	Investigación de Campo.....	44
3.2.2.	Investigación Bibliográfica documental.....	44
3.3.	Nivel o tipo de investigación.....	45
3.3.1.	Nivel Exploratorio.....	45
3.3.2.	Nivel Descriptivo.....	45
3.3.3.	Nivel Explicativo.....	45
3.4.	Población.....	46
3.5.	Operacionalización de variables.....	47
3.5.1.	Variable Independiente: Espacios Virtuales de Aprendizaje.....	47

3.5.2.	Variable Dependiente: Memoria Visual	48
3.6.	Recolección de la información.....	49
3.7.	Procesamiento y análisis	50

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1.	Ficha de observación a niños y niñas de cuatro a cinco años	51
4.2.	Entrevista a docentes de la unidad educativa Mario Cobo Barona.....	61
4.3.	Verificación de Hipótesis.....	63
4.3.1.	Planteamiento de la hipótesis	63
4.3.2.	Selección del Nivel de Significación.....	63
4.3.3.	Descripción de la Población.....	63
4.3.4.	Especificación del Estadístico.....	64
4.3.5.	Especificación de las regiones de aceptación y rechazo.....	64
4.3.6.	Recolección de datos y cálculo estadísticos.	65
4.3.7.	Cálculo del chí cuadrado	66
4.3.8.	Decisión Final.	67
4.3.9.	Representación gráfica.....	67

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1.	Conclusiones	68
5.2.	Recomendaciones	69

MATERIALES DE REFERENCIA

Bibliografía	70
Anexos	74
Artículo Científico	75

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1: Población	46
Tabla N° 2: Nuevos conocimientos.....	51
Tabla N° 3: Explora nuevas alternativas	52
Tabla N° 4: desarrolla su memoria visual	53
Tabla N° 5: Focaliza su aprendizaje en el ordenador.....	54
Tabla N° 6: Construye nuevos aprendizajes	55
Tabla N° 7: Plasmar una imagen.....	56
Tabla N° 8: Interpreta lo que observa	57
Tabla N° 9: Información previamente presentada.....	58
Tabla N° 10: Memoriza imágenes.....	59
Tabla N° 11: resuelve actividades en menor tiempo.....	60
Tabla N° 8: Tabla de estadística del chi cuadrado	65
Tabla N° 9: Frecuencia Observada.....	65
Tabla N° 10: Frecuencia Esperada	66
Tabla N° 11: Cálculo del chí cuadrado	66

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1: Variable independiente Espacios Virtuales de Aprendizaje	47
Cuadro N° 2: Variable Dependiente Memoria Visual	48
Cuadro N° 3: Recolección de información	49
Cuadro N° 4: Entrevista a docentes	61

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1: Árbol de problemas	7
Gráfico N° 2: Categorías Fundamentales.....	20
Gráfico N° 3: Constelación de Ideas: Variable Independiente	21
Gráfico N° 4: Constelación de variables: Variable Dependiente.....	22
Gráfico N° 5: Nuevos conocimientos	51
Gráfico N° 6: Explora nuevas alternativas.....	52
Gráfico N° 7: Desarrolla su memoria visual.....	53
Gráfico N° 8: Focaliza su aprendizaje en el ordenador.....	54
Gráfico N° 9: Construye nuevos aprendizajes	55
Gráfico N° 9: Plasmar una imagen.....	56
Gráfico N° 11: Interpreta lo que observa	57
Gráfico N° 12: Información previamente presentada	58
Gráfico N° 13: Memoriza imágenes.....	59
Gráfico N° 14: Resuelve actividades en menor tiempo	60
Gráfico N° 11: Representación gráfica del chi cuadrado.....	67

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

Autora: Mariela Carlota Almache Santos

Tutora: Dra. Mg. Sylvia Jeannette Andrade Zurita

RESUMEN EJECUTIVO

Tema: “Uso de un espacio virtual de aprendizaje en el desarrollo de la memoria visual de los niños y niñas de cuatro a cinco años de edad de la Unidad Educativa Mario Cobo Barona del cantón Ambato, provincia de Tungurahua”

El presente proyecto de investigación se realizó en la “Unidad Educativa Mario Cobo Barona” en donde se ha observado que existe una gran mayoría de niños que evidencian problemas de aprendizaje, el cual se ve reflejado en su rendimiento académico, el desconocimiento acerca de los espacios virtuales, en el desarrollo de la memoria visual, incide en el desarrollo cognitivo, es por esta razón la importancia de investigar, ya que esto permitirá conocer y mejorar la metodología por parte de los docentes la misma que implicará que los niños, niñas desarrollen aprendizajes autónomos. Lo que busca este proyecto es generar en niños, su autonomía con la ayuda de la tecnología permitiendo así optimizar el proceso de aprendizaje, mediante actividades visuales, interactivo y llamativo, adquiriendo y/o reforzando conceptos de forma segura, entretenida y fácil de utilizar.

Una vez establecida la metodología de la investigación se elaboran los instrumentos adecuados para el procesamiento de la información que sirva para hacer el análisis cuantitativo y cualitativo de las variables investigadas; procediendo a analizar estadísticamente los datos obtenidos para posteriormente comprobar la hipótesis con el estadístico del chi cuadrado, pudiendo así establecer las conclusiones y recomendaciones pertinentes; lo cual permitió tener una series de datos e informaciones para evaluar y de esta forma finalizar con la realización de un artículo científico, en comparación con otros autores que sustenten la información analizada.

Palabras claves: Espacio Virtual, Memoria Visual, aprendizaje, tecnología, metodología, investigación

TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO
FACULTY OF HUMAN SCIENCES AND EDUCATION
CAREER OF PARVULAR EDUCATION
MODE: CLASSROOM

Author: Mariela Carlota Almache Santos

Tutor: Dr. Mg. Sylvia Jeannette Andrade Zurita

EXECUTIVE SUMMARY

Theme: "Use of a virtual learning space in the development of the visual memory of children from four to five years of age from the Mario Cobo Barona Educational Unit in the canton of Ambato, Tungurahua province".

The present research project was carried out in the "Mario Cobo Barona Educational Unit" where it has been observed that there is a great majority of children who show learning problems, which is reflected in their academic performance, lack of knowledge about spaces Virtual, in the development of visual memory, affects cognitive development it is for this reason the importance of investigating, since this will allow to know and improve the methodology by the teachers the same one that will imply that the children develop autonomous learning. What this project seeks is to generate in children, its autonomy with the help of technology, thus allowing the learning process to be optimized through visual, interactive and eye-catching activities, acquiring and / or reinforcing concepts in a safe, entertaining and easy to use.

Once the research methodology has been established, the appropriate tools for the processing of the information that serves to make the quantitative and qualitative analysis of the variables investigated; Proceeding to analyze statistically the data obtained to later test the hypothesis with the statistic of the Chi squared, Thus establishing the relevant conclusions and recommendations; Which allowed to have a series of data and information to evaluate and thus finalize with the completion of a scientific article, in comparison with other authors who support the information analyz

Keywords: Virtual Space, Visual Memory, learning, technology, methodology, research

INTRODUCCIÓN

La presente tesis se concretó en investigar el tema: Uso de un espacio virtual de aprendizaje en el desarrollo de la memoria visual de los niños y niñas de cuatro a cinco años de edad de la “Unidad Educativa Mario Cobo Barona” del cantón Ambato provincia de Tungurahua.

El Capítulo I: Comprende el problema, su contextualización, análisis crítico, árbol de problemas, prognosis, formulación del problema, interrogantes, delimitación del objeto de investigación, justificación y objetivos de la investigación, los cual está enfocado en el uso de espacios virtuales de aprendizaje en el desarrollo de la memoria visual.

En el Capítulo II: Se desarrolla el marco teórico, iniciando con los antecedentes investigativos, la fundamentación filosófica, fundamentación legal, categorías fundamentales, formulación de la hipótesis y el señalamiento de las variables.- en dicho capítulo se abordó temas importantes como son: espacios virtuales, memoria visual, tecnología, aprendizaje, metodología, investigación, aprendizaje.

El Capítulo III: Está constituido por la metodología, enfoque, modalidad básica de la investigación, nivel o tipo de estudio, población y muestra y operacionalización de variables, dándose a conocer el procedimiento que se siguió en cuanto a la recolección y procesamiento de la información.

Dentro del Capítulo IV: Se encuentra el análisis e interpretación de resultados, encuesta aplicada a docentes, ficha de observación aplicada a los estudiantes y verificación de los resultados obtenidos de los procesos utilizados, la metodología descrita en el capítulo anterior.

El Capítulo V: Contempla las conclusiones y recomendaciones, necesarias para los antecedentes de la propuesta y la verificación de la hipótesis.

Finalmente se encuentran.

Bibliografía: Donde se encuentra detallada todas las citas utilizadas en la presente investigación, el cual está representado por autor, año, título, editorial, página, etc., y además de la linkografía.

Anexos: Aquí encontramos los formatos de la encuesta, de los estudiantes y el formato de la encuesta a los docentes, también contiene el mapa de la ubicación sectorial del establecimiento y el respectivo permiso de la institución

Artículo científico, en el cual se da a conocer los datos científicos obtenidos y una completa explicación en cuanto a cada una de las variables analizadas.

Cada uno de estos capítulos cubre la necesidad del problema investigado y se pone a consideración de los lectores que busquen llegar a una educación de calidad.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Tema

“USO DE UN ESPACIO VIRTUAL DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO DE LA MEMORIA VISUAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO A CINCO AÑOS DE EDAD DE LA UNIDAD EDUCATIVA MARIO COBO BARONA DEL CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”.

1.2. Planteamiento del Problema

1.2.1. Contextualización

Esta actualización implica en primer lugar un desafío pedagógico, para incorporar las TIC al aula y en el currículum escolar, la adecuación de la formación inicial y en servicio de los docentes, y políticas públicas que aseguren la implementación sistémica de reformas que impacten en los sistemas educativos de manera integral, lo que incluye asegurar la cobertura y calidad de la infraestructura tecnológica (hardware, software y acceso a servicios de información y comunicación). “Junto con esto, las TIC también presentan potenciales beneficios para mejorar la gestión escolar, lo que implica además preparar a directivos y administrativos en estas nuevas tecnologías” (UNESCO, 2013).

La tecnología de la información y comunicación (TIC), es un conjunto de herramientas y procedimientos actuales, que proveen a las personas de información y facilitan que la comunicación entre individuos sea más rápida. Vivimos tiempos de grandes transformaciones tecnológicas en donde debemos aprovechar al máximo

estos recursos que de una u otra manera nos ayudan afrontar dificultades de cualquier índole.

Cabe mencionar que las nuevas tecnologías influyen en el desarrollo de la memoria visual de forma positiva en el ámbito educativo ya que la capacidad humana de percibir y discriminar es potente. Si bien es cierto nos encontramos en una nueva era tecnológica en la que el niño maneja Tablets, teléfonos celulares, laptop, videojuegos, televisión, etc., utilizando como una forma alcanzar por sí solos ciertos objetivos, logrando una satisfacción hacia sí mismos y los demás.

En Latinoamérica La Red Latinoamericana de Portales Educativos (RELPE), creada en el 2014 como un acuerdo de cooperación regional en políticas de informática educativa, representa el compromiso de las autoridades educacionales de 17 países de la región respecto al uso de las TIC en la educación. “En el acta de constitución de RELPE los Ministros de Educación de los 17 países (Argentina, Bolivia, Brasil, Chile, Colombia, Costa Rica, Cuba, Ecuador, El Salvador, México, Nicaragua, Panamá, Paraguay, Perú, República Dominicana Uruguay y Venezuela) (RELPE, 2014, p. 89).

Los sistemas educativos de todos los países se enfrentan actualmente al desafío de utilizar las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, con el fin de proporcionar a los alumnos una educación de calidad en donde puedan utilizar de mejor manera las herramientas, conocimientos, y metodologías necesarias para el para el desarrollo de la misma.

“El foro Económico Mundial el desarrollo de la tecnología aprueba que hagan uso eficiente de sus espacios virtuales con el propósito que las instituciones educativas se adapten a los nuevos procesos de educación ya que de una u otra manera la tecnología obliga al ser humano a convivir con ello, y esto hace que se acoplen a la nueva era tecnológica” (Peñaloza, 2015, p. 3).

En el **Ecuador**, el desarrollo de software educativo no es nuevo. Es bien sabido que en el país es un respetable productor de estas herramientas, si bien no en cantidad, si en calidad. “hace ya varios años que algunas empresas privadas han realizado notables esfuerzos y han invertido en el desarrollo programas informáticos interactivos, como complementos de los tradicionales textos, a través de medios ópticos como CD y DVD” (Camacho, 2013, p. 10).

La tecnología ha incursionado con pie firme en el ámbito educativo, pero para seguir proyectando una educación innovadora debemos contar con las herramientas adecuadas, aprobando los programas desarrollados o sugiriendo cambios en los mismos, para que dichos software ingresen al mercado y logren ser desarrollados en las instituciones educativas mejorando así cada área de desarrollo, logrando un aprendizaje más significativo, cabe mencionar que los docentes deben estar preparados al cien por ciento adaptándose a la nueva metodología ya que con la creación de un espacio virtual estamos dando apertura a una nueva forma de enseñanza en la que todos son ganadores.

La posibilidad de crear más espacios virtuales es la solución más rápida y eficaz ante los avances tecnológicos que estamos viviendo, para esto es necesario que los docentes tengan un amplio conocimiento sobre la tecnología y sepan cómo explotar al máximo este recurso a fin de fortalecer estas herramientas y expandirlas en el ámbito educativo.

“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” (Aguirre G. , 2016, p. 6) Analizando 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.

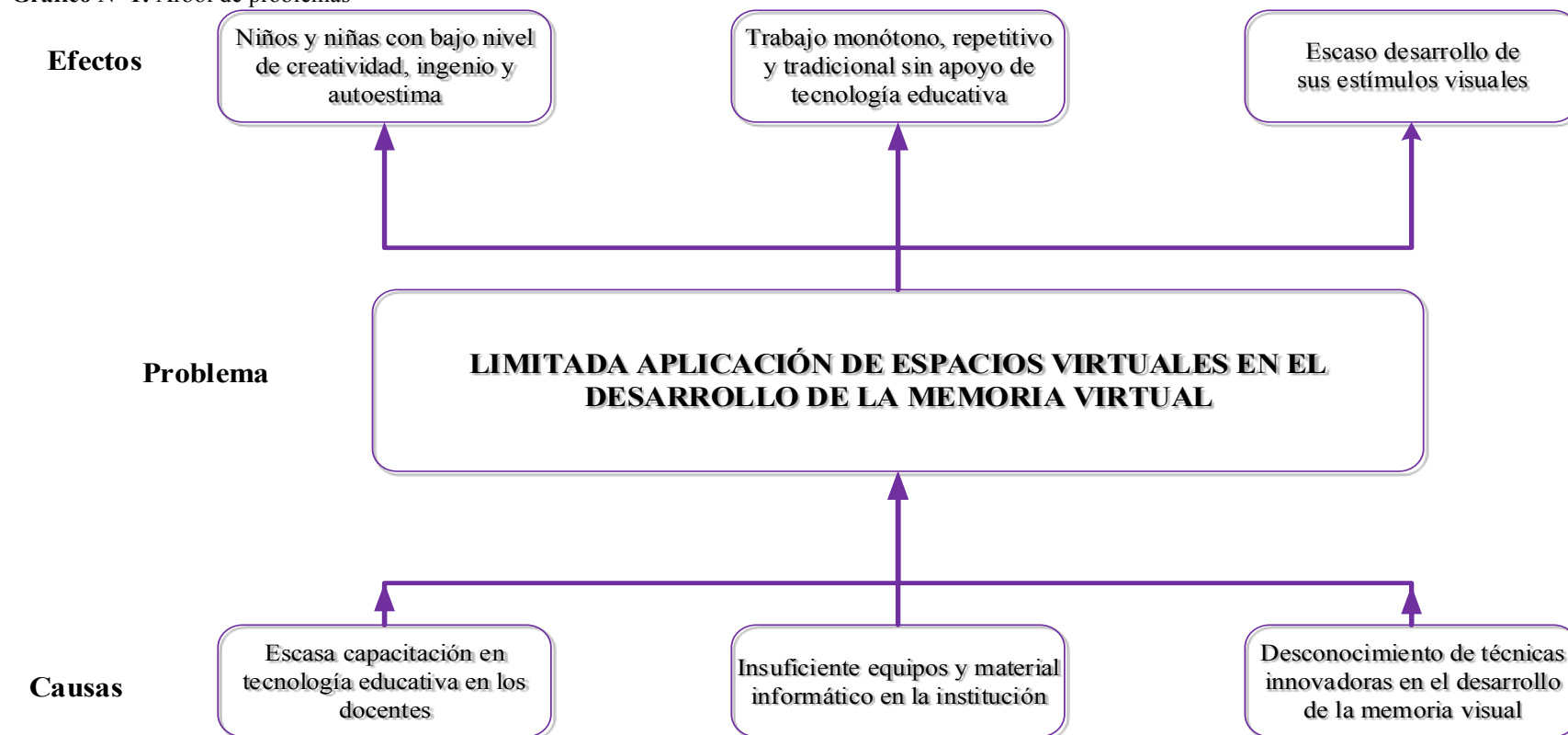
La memoria visual es una herramienta fundamental para el aprendizaje, donde la visión, es uno de los sentidos primordiales que tienen los seres humanos para recibir la información obtenida del medio, en el que se encuentra rodeado, receptando las imágenes que observa en el transcurso de sus actividades cotidianas y asociándola a un recuerdo, y con mucha más razón los infantes, ya que aprenden de mejor manera cuando la información presentada por los docentes es de forma visual.

En la **Unidad Educativa Mario Cobo Barona** no existen programas didácticos sobre los espacios virtuales de aprendizaje, lo que provoca que el docente únicamente se enfoque en impartir clases repetitivas y tradicionales, impidiendo que el proceso de enseñanza-aprendizaje avance y mejore los conocimientos de los estudiantes. 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.

Se tiene conocimiento que los medios tecnológicos son herramientas útiles e importantes 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.

1.2.2. Árbol de Problemas

Gráfico N° 1: Árbol de problemas



Elaborado por: Mariela Carlota Almache Santos

Fuente: Contextualización

1.2.3. Análisis Crítico

La escasa capacitación en tecnología educativa en los docentes, que en la actualidad es importante y primordial para la enseñanza aprendizaje en los niños y niñas, 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.

Insuficiente equipos y material informático en la institución, trae como consecuencia clases monótonas, habituales, tradicionales sin apoyo de tecnología educativa, afectando de manera contraproducente el uso de un aprendizaje para el desarrollo de la misma ya que el uso de un determinado material concreto en los primeros años de escolaridad permite la posibilidad de manipular y descubrir cosas innovadoras que la educación ahora nos ofrece y en el que el docente deba motivar a su estudiantes para que estos sientan la necesidad de querer aprender.

El desconocimiento de técnicas innovadoras en el desarrollo de la memoria visual, es importante que el docente tenga una idea muy clara del potencial de cada uno de los recursos tecnológicos a su alcance, así como las limitaciones de un proceso educativo. En este caso el docente debe ser capaz de diseñar, crear y poner en funcionamiento espacios virtuales de aprendizajes; provocando escaso desarrollo de sus estímulos visuales; el uso de un espacio virtual de aprendizaje ayuda que los niños obtengan un aprendizaje acorde a las últimas tendencias tecnológicas ya que nos permite estar en constante evolución y así el docente pueda crear un ambiente creativo y potencializado para sus estudiantes.

1.2.4. Prognosis

La no utilización del uso de un espacio virtual de aprendizaje en el desarrollo de la memoria visual causa que los procesos educativos tradicionales sean monótonos y a su vez este afecta que haya desinterés por parte del alumnado provocando que los estudiantes no sientan la necesidad de aprender o descubrir cosas nuevas.

Los principales entes que serán beneficiados con este trabajo son los docentes y los estudiantes directamente pues ellos serán los que podrán utilizar este espacio virtual como eje de aprendizaje y los docentes podrán crear que sus alumnos sean más creativos, propositivos utilizando las nuevas tecnologías en especial los espacios virtuales de aprendizaje

1.2.5. Formulación del Problema

¿Cómo influye el uso de un espacio virtual de aprendizaje en el desarrollo de la memoria visual de los niños de cuatro a cinco años de edad de la Unidad Educativa “Mario Cobo Barona” del Cantón Ambato provincia de Tungurahua?

1.2.6. Preguntas Directrices

- ¿Cuáles son los espacios virtuales que usa el docente?
- ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la memoria visual de los niños y niñas de la Unidad Educativa Mario Cobo Barona?
- ¿Qué alternativa se podría establecer para implementar actividades para el desarrollo de la memoria visual en los niños/as de cuatro a cinco años en La Unidad Educativa “Mario Cobo Barona” Cantón Ambato, Provincia Tungurahua?

1.2.7. Delimitación del Problema

Delimitación del contenido

Campo: Tecnológico y Educativo

Área: Espacio virtual

Aspecto: Memoria visual

Delimitación espacial

El presente trabajo investigativo se realizará en la Unidad Educativa Mario Cobo Barona con la siguiente ubicación:

Parroquia: Huachi Loreto

Cantón: Ambato

Provincia: Tungurahua

Delimitación temporal

La investigación se desarrolla durante el año lectivo 2016-2017

Delimitación poblacional

Esta investigación se realizó a los niños y niñas de los cuatro a cinco años de edad de la Unidad Educativa Mario Cobo Barona.

1.3. Justificación

El **interés** por la investigación durante los últimos años producido un gran avance en el desarrollo tecnológico que justifica la necesidad formativa en el campo de la tecnología y la educación con el propósito de brindar una educación globalizada en la que no existan diferencias entre razas ni clases sociales por el cual todos gocen de las mismas posibilidades de comunicación e información.

La **importancia** de este proyecto es demostrar que los docentes puedan utilizar esta herramienta tecnológica con el fin de aprovechar el uso de la misma y de esta

manera reafirmar el proceso de enseñanza aprendizaje hacia los estudiantes con una educación de calidad y calidez.

Los **beneficiados** de esta investigación son los docentes y estudiantes ya que con el uso de espacios virtuales de aprendizaje podrán mejorar su rendimiento académico y enriquecerse de la mejor manera.

El **interés** de los educadores hacia la metodología propuesta es muy alto ya que les facilitará la forma bajo la cual diseñarán el pensum académico que imparten dentro de la institución.

El **impacto** del uso de espacios de aprendizaje en el ámbito educativo genera innovaciones en los procesos educativos ya que contribuye al proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas y es un aporte para la educación de los estudiantes conocer sobre la utilización de la misma.

Es **factible** desarrollar este proyecto ya que podemos contar con el apoyo y la predisposición de los docentes y niños de la institución y tener un conocimiento amplio y claro en la toma de decisiones que se vayan a ir desarrollando.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo General

Determinar la incidencia del uso de un espacio virtual de aprendizaje en el desarrollo de la memoria visual de los niños y niñas de cuatro a cinco años de edad de la Unidad Educativa “Mario Cobo Barona” del Cantón Ambato Provincia de Tungurahua.

1.4.2. Objetivos Específicos

- Analizar la frecuencia del uso de los espacios virtuales de aprendizajes
- Establecer el nivel de desarrollo de la memoria visual en los niños de la Unidad Educativa “Mario Cobo Barona”
- Realizar un paper acerca de la investigación realizada.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes Investigativos

En la Unidad Educativa Mario Cobo Barona del cantón 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, las mismas que servirá de apoyo para esta investigación:

Quilligana, E. (2013) en la investigación “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” concluye.

- *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 conscientes que la motivación por medio de software educativos es de vital importancia dentro del proceso enseñanza aprendizaje, como también en el aspecto psicológico del individuo.*
- *Es necesario emplear material de apoyo especialmente en el área de la memoria visual, con el fin de que los niños/as de 4-5 años vaya tomando gusto por el un aprendizaje motivador. (p. 71)*

Si bien es cierto que la educación se encuentra en pleno apogeo, el cual busca que los países de la región trabajen arduamente con el fin de lograr que la tecnología sea accesible, ya que se lo puede catalogar como una palanca para el crecimiento económico y social sin dejar de lado que esta influye de manera potencial en el ámbito educativo.

Muyulema, S. (2016) con el tema “El cine infantil y el desarrollo de la memoria visual en los niños/as de 5 a 6 años de la Unidad Educativa “Santa Rosa” Parroquia Santa Rosa, cantón Ambato provincia Tungurahua” concluye:

El cine es considerado como una estrategia de enseñanza aprendizaje según los docentes y los padres de familia de la institución, de acuerdo a la observación realizada se puede verificar que el 64% de los niños y niñas de esta institución no tienen conocimiento suficiente sobre el cine infantil.

El 100% de los docentes consideran que el cine es significativo para el desarrollo de la memoria visual de los estudiantes de la institución, de igual manera los padres de familia contestaron que el cine si es importante para el perfeccionamiento de la memoria visual de los niños y niñas de esta institución educativa.

El 50% de los docentes consideran que a veces los niños y niñas si se encuentran con la capacidad de interpretar lo que observa y la mayor parte de los padres de familia encuestados mencionaron que sus hijos si tiene la capacidad de interpretar lo que observa, mientras que al verificar la ficha de observación se constató que los párvulos no se encuentran en la capacidad de interpretar lo que ellos observan. (p. 104)

El desarrollo alcanzado por estas tecnologías en los últimos tiempos está influenciando todos los campos del quehacer humano, en especial el campo de la educación y, de modo particular, la misma que ha asumido el desafío de desarrollar una nueva modalidad de estudio con el fin de brindar una alternativa en la que pueda ser utilizada sin ningún inconveniente.

Aguirre, G. (2016) en la investigación “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” concluye

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. (p. 86)

La comunicación con los estudiantes fuera de los horarios de clase para ampliar información, resolver inquietudes o realizar asesorías académicas es una de las estrategias que los docentes deberían utilizar para ello deberían utilizar herramientas en red y el manejo de plataformas virtuales ya que permiten la interacción permanente con los estudiantes. Pocos docentes no utilizan el computador con fines académicos para interactuar con sus estudiantes lo cual afecta el conocimiento, el uso del internet y el manejo de las Tecnologías de la Informática y la Comunicación.

2.2. Fundamentación Filosófica

De acuerdo con López, J. (2015), “crítico porque cuestiona los esquemas básicos de hacer investigación que están comprometidas con la lógica instrumental del poder...Propositivo en cuanto la investigación no se detiene en la contemplación pasiva de los fenómenos, sino que además plantea alternativas de solución construidas en un clima de sinergia y pro actividad”. (p.20).

En esta investigación se fundamenta en el paradigma crítico propositivo porque permite analizar una realidad educativa desde el punto de vista pedagógico, y de carácter propositivo porque plantea alternativas de solución viable a la problemática en base a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC); la alternativa de solución que servirá para aplicarlas antes que el problema se agudice y las consecuencias sean graves, además interpreta la realidad con criterios de totalidad buscando el desarrollo del ser humano como una transformación social, específicamente en el desarrollo de la memoria visual.

2.2.1. Fundamentación Pedagógica

La tecnología surge de enfocar determinados problemas en donde utiliza el método científico, comprende un saber sistematizado y en su accionar se maneja tanto en el nivel práctico como conceptual en otras palabras, abarca el hacer técnico y su reflexión teórica.

El principio del constructivismo es reemplazar el aprendizaje tradicional por métodos, estrategias, técnicas que promuevan mejor la enseñanza y lograr un aprendizaje significativo dentro de los estudiantes, cuyo objetivo esencial es la construcción de significados mediante experiencias concretas, observación reflexiva, conceptualización y aplicación del conocimiento. (Acurio, 2016, p. 17)

Ayuda a entender y a deducir lo que nos rodea, encontrando definiciones y percepciones sobre el conocimiento, la existencia el ser y el consenso de la libertad e igualdad. Esto ayuda también a saber cuál es el alcance de nuestro conocimiento y si es posible alcanzar la confianza.

2.2.2. Fundamentación Tecnológica

Según Montenegro, M. (2014) “La utilización del computador y sus aplicaciones fueron adaptándose a los avances que se iban produciendo y así de ser considerada como un instrumento útil para individualizar el proceso de aprendizaje, pasaron a facilitar el trabajo en grupo y a servir de apoyo en el aprendizaje de contenido”. (p. 92)

La tecnología es importante para el ser humano y para el desarrollo global en todos los ámbitos que esta sea requerida, ya que es el conjunto de saberes, habilidades, destrezas y medios necesarios para llegar a un fin predeterminado mediante el uso de objetos artificiales artefactos y/o la organización de tareas. Esta definición es insuficiente porque no permite diferenciarlas de las artes y las ciencias, para lo cual hay que analizar las funciones y finalidades de las tecnologías.

2.2.3. Fundamentación Psicopedagógica

Según Rojas, P. (2016) “Una idea central del constructivismo en psicopedagogía, es la de concebir los procesos cognitivos como construcciones eminentemente activas del sujeto que conoce, en interacción con su ambiente físico y social” (Rojas, 2016, p. 16)

Es importante porque ayuda a identificar los instrumentos y materiales necesarios para poder desarrollar un espacio virtual de aprendizaje, también con esto se ayudará a los estudiantes a reconocer la utilidad de la misma y la importancia que esta tiene y a su vez ayuda a mejorar su memoria visual, enseñando conforme al contexto del alumno y a los niveles de experiencia que tenga cada uno de ellos.

2.2.4. Fundamentación Axiológica

La axiológica es la ciencia que estudia la práctica de los valores, las buenas costumbres que se propende el mejoramiento de la calidad de vida con una educación de calidad y calidez pensando en una sociedad que se ponga en práctica el buen vivir y cómo lograrlo a través de la puesta en funcionalidad de los valores que tanta falta hace. (Rojas, 2016, p. 18)

La aplicación de un espacio virtual de aprendizaje que facilite el desarrollo de la memoria visual y solucione esta problemática lo más pronto posible será fundamental para el aprendizaje y así obtener una educación de transformación e innovación en donde nos permita tener acceso a los cambios que surgen con el pasar del tiempo. Por otra parte, es primordial contar con toda la predisposición y colaboración que los niños y los docentes dispongan.

2.3. Fundamentación Legal

La presente investigación se apoya en las siguientes normas legales:

CONSTITUCIÓN DEL ECUADOR
Sección primera. Educación

Art. 347.- Será responsabilidad del Estado

“Fortalecer la educación pública y la coeducación; asegurar el mejoramiento permanente de la calidad, la ampliación de la cobertura, la infraestructura física y el equipamiento necesario de las instituciones educativas públicas.

8. Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades.

Art. 348.- La educación pública será gratuita y el Estado la financiará de manera oportuna, regular y suficiente. La distribución de los recursos destinados a la educación se regirá por criterios de equidad social, poblacional y territorial, entre otros. (Educación, 2011, pág. 14)

El Estado financiará la educación especial y podrá apoyar financieramente a la educación físico misional, artesanal y comunitario, siempre que cumplan con los principios de gratuidad, obligatoriedad e igualdad de oportunidades, rindan cuentas de sus resultados educativos y del manejo de los recursos públicos, y estén debidamente calificadas, de acuerdo con la ley.

RÉGIMEN DEL BUEN VIVIR
Capítulo Primero
Sección Primera, Educación

Art. 347. Será responsabilidad del Estado:

8. 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. (Asamblea, 2008)

El centro de la educación, que durante mucho tiempo fue el maestro, transmisor de conocimientos, se ha desplazado hacia el estudiante, que utiliza intensivamente las tecnologías de la información y la comunicación, vive la solidaridad, respeta la naturaleza y a sus semejantes.

Ley Orgánica Educación Intercultural de la República del Ecuador 2011.
De las obligaciones del Estado respecto del derecho a la educación.

Art. 5: Literal m. “Propiciar la investigación científica, tecnológica y de la innovación, la creación artística, la práctica del deporte, la protección y conservación del patrimonio cultural, natural y del medio ambiente.

Ley de Tecnologías de Información Uso de las Computadoras

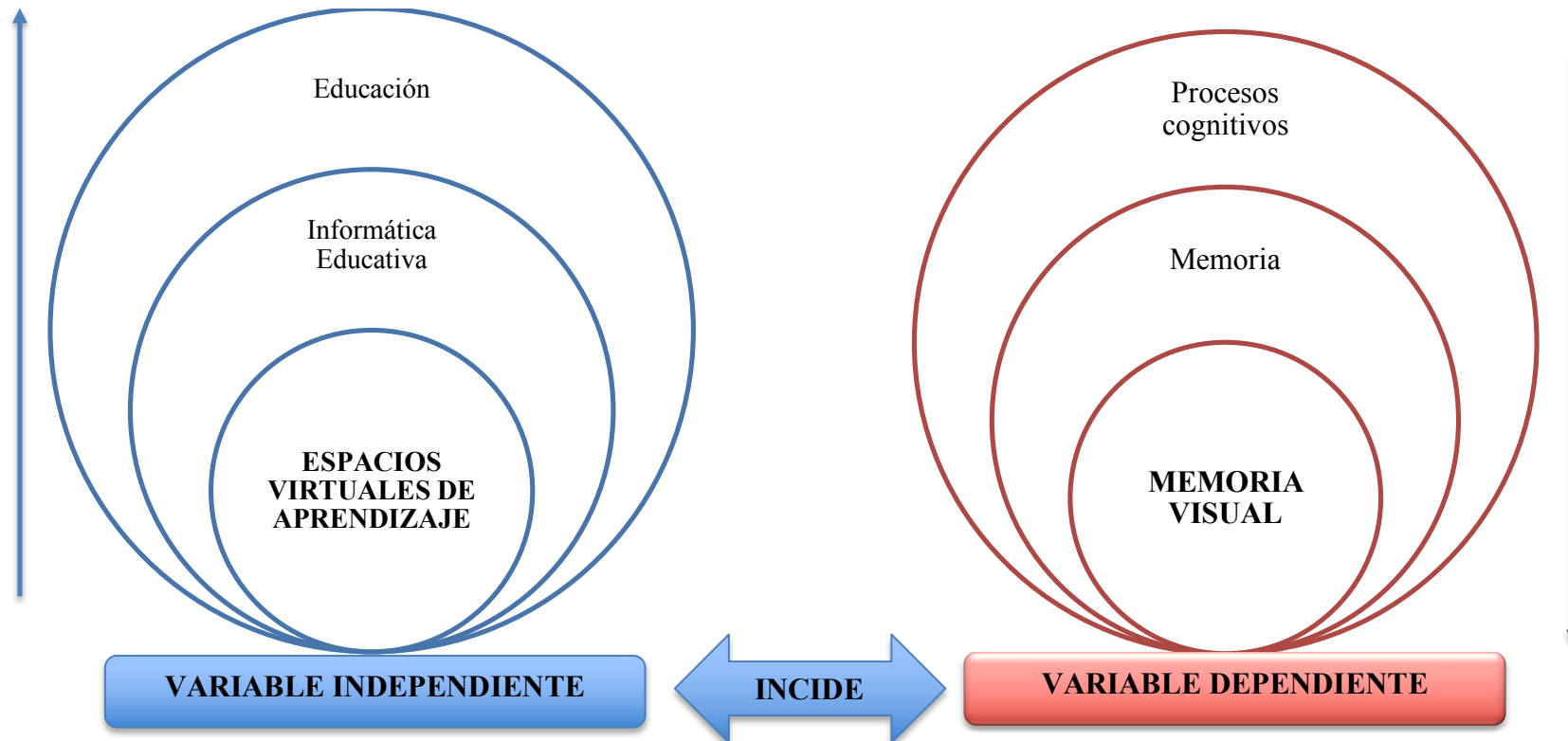
Título I

Disposiciones Generales

Artículo 1. Esta Ley tiene por objeto establecer las normas, principios, sistemas de información, planes, acciones, lineamientos y estándares, aplicables a las tecnologías de información que utilicen los sujetos a que se refiere el artículo 5 de esta Ley y estipular los mecanismos que impulsarán su extensión, desarrollo, promoción y masificación en todo el ámbito del Estado. Parágrafo Único: Se excluye del objeto de esta ley, lo previsto en las leyes que regulan la materia de contenidos de información y de telecomunicaciones. (Barona, 2015, p. 21)

2.4. Categorías Fundamentales

Gráfico N° 2: Categorías Fundamentales

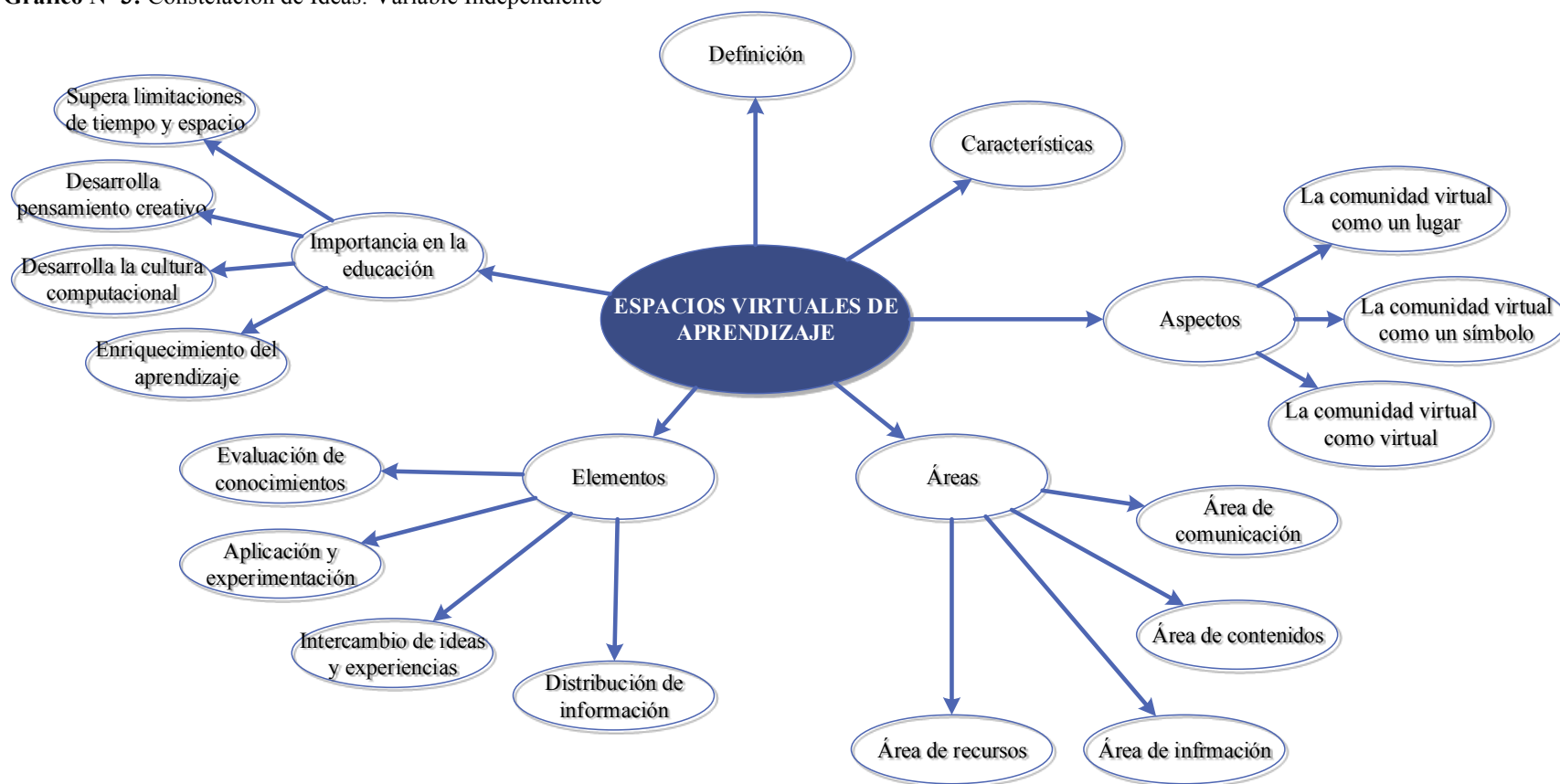


Elaborado por: Mariela Carlota Almache Santos

Fuente: Investigación

CONSTELACIÓN DE IDEAS DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE: ESPACIOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

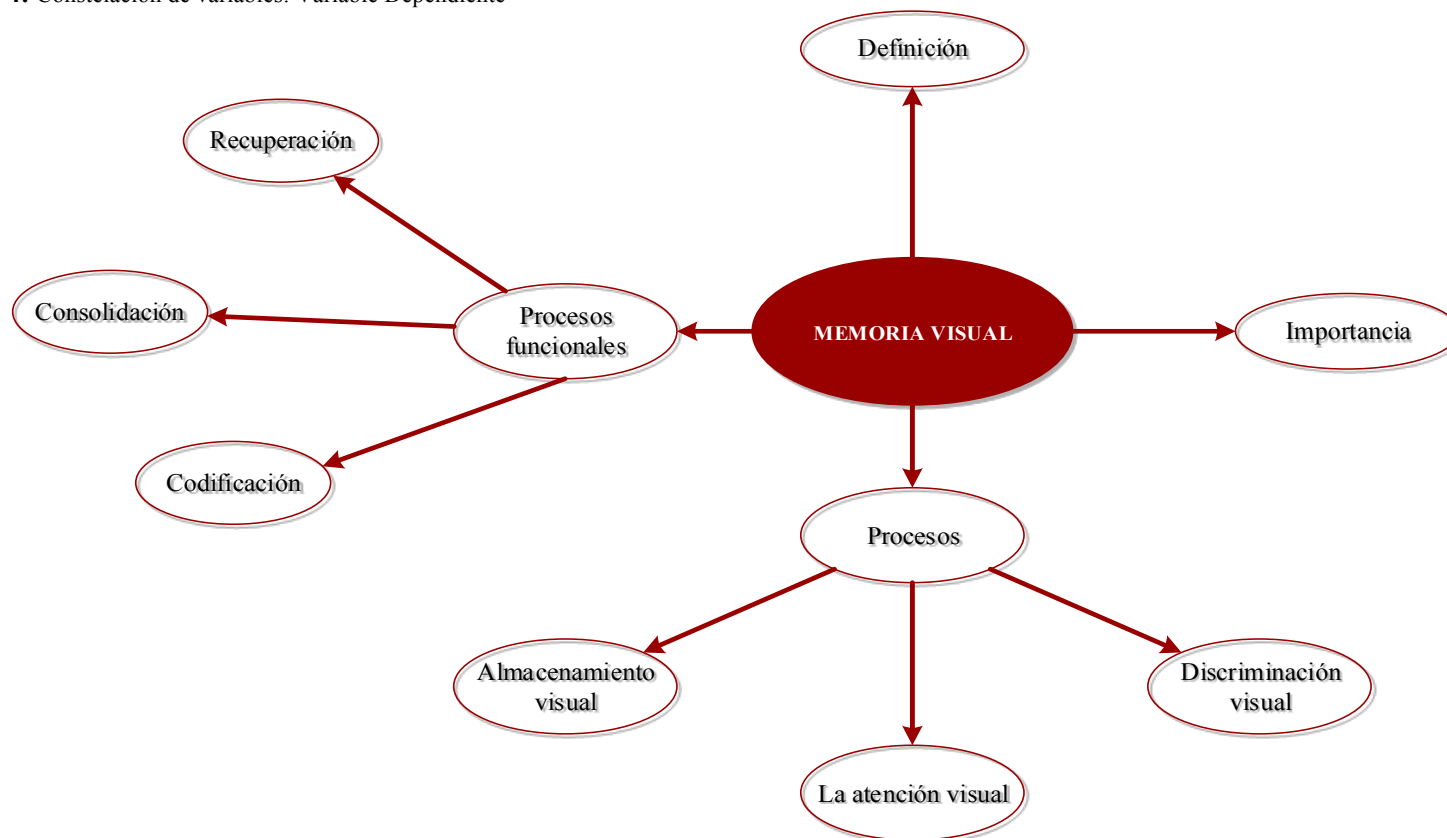
Gráfico N° 3: Constelación de Ideas: Variable Independiente



Elaborado por: Mariela Carlota Almache Santos
Fuente: Marco teórico

CONSTELACIÓN DE IDEAS DE LA VARIABLE DEPENDIENTE: MEMORIA VISUAL

Gráfico N° 4: Constelación de variables: Variable Dependiente



Elaborado por: Mariela Carlota Almache Santos

Fuente: Marco teórico

2.4.1. Fundamentación teórica de la Variable Independiente

ESPACIOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

Definición

El Espacio Virtual es una herramienta que brinda las posibilidades de realizar enseñanza en línea. Es un entorno privado que permite administrar procesos educativos basados en un sistema de comunicación mediado por computadoras.

Según la Universidad de Murcia (2014) “Es una plataforma versátil que proporciona herramientas que facilitan la docencia presencial, semipresencial, virtual y la creación de espacios colaborativos para grupos de trabajos multidisciplinares”(p.12).

Actualmente el sistema educativo desafía nuevos retos y cambios en el ámbito social, económico y cultural. El internet ha generado tal interés en todos los campos de la sociedad que hace indispensable su uso con fines académicos. Por tal razón la sociedad ha esperado nuevas formas de enseñanza con instrumentos que logren con eficiencia y eficacia, la innovación de los procesos pedagógicos; encontrando en Internet el medio que permite acceder al conocimiento, poniéndose al alcance de todo el que desee, de una manera fácil y rápida.

Características

A lo mencionado por Sandoval, F. (2014) define las siguientes características de los espacios virtuales.

- *Están basados en herramientas tecnológicas que le dan el carácter "virtual".*
- *Favorecen el aprendizaje de los alumnos como principal objetivo.*

- *Se pasa de la enseñanza al aprendizaje, de una formación transmisiva de información disciplinar a una en la que el alumno es el centro de la actividad formativa, orientado a su actividad y a su relación entre pares.*
- *Tienen clara orientación al aprendizaje activo y participativo, lo más cercano posible a situaciones del mundo real.*
- *Es interactivo entre los participantes del proceso.*
- *Crean espacios en los que no sólo es posible la formación, sino también, relacionarse, comunicarse y gestionar datos y procesos administrativos. (Sandoval, 2014)*

El desarrollo y elaboración de un espacio virtual es una de las herramientas más utilizadas por los docentes, las mismas que implican que tengan todo lo necesario para la creación de la misma, ya que se busca que el niño descubra por sí mismo el funcionamiento de los recursos que se les presenta.

Aspectos del espacio virtual

La comunidad virtual como un lugar: “en el que los individuos pueden mantener relaciones de carácter social o económico” (Clarenc, 2014, p. 85). Este tipo de aspecto los usuarios tienen información social de lo que sucede cotidianamente en los aspectos más relevantes de la comunidad.

La comunidad virtual como un símbolo: “ya que la comunidad virtual posee una dimensión simbólica. Los individuos tienden a sentirse simbólicamente unidos a la comunidad virtual, creándose una sensación de pertenencia” (Vásquez, 2013, p. 34). Todo individuo siente la necesidad de estar informado, tener nuevos conocimientos, inmiscuirse en el mundo virtual, partiendo de su propia curiosidad.

La comunidad virtual como virtual: Clarenc, C. (2014) “las comunidades virtuales poseen rasgos comunes a las comunidades físicas, sin embargo, el rasgo diferenciador de la comunidad virtual es que ésta se desarrolla, al menos parcialmente, en un lugar virtual, o en un lugar construido a partir de conexiones telemáticas” (p. 86). Se utilizan plataformas virtuales que ayudan al usuario a tener otro tipo de experiencias que ayudan en el conocimiento y desarrollo.

Áreas de los espacios virtuales

Área de comunicación: “Este es el espacio donde se puede encontrar plantillas con la descripción de cada una de las asignaciones en las cuales se describen todas las actividades de aprendizaje a realizar, estarán colocadas en la plataforma bajo la misma arquitectura que se organizarán los materiales” (AUSJAL, 2015). Son herramientas de comunicación e interacción dentro del aula virtual que posee un grupo de recursos en los cuales el alumno trabaja las actividades de aprendizaje, son los lugares o áreas donde el alumno lleva a cabo sus actividades.

Área de contenidos: “son contenidos temáticos con documentación relevante, material de apoyo y auxiliar a la bibliografía presentada, actividades prácticas, entre otros. que suministra el profesor tales como materiales de apoyo para realizar las asignaciones tanto bibliográficos como electrónicos (links o páginas WEB)” (Torres, 2013). Una Cartelera virtual donde se exponen los trabajos realizados, así como ofrecer a los estudiantes recursos de información: documentos para leer, presentaciones multimedia que expliquen contenidos, otros enlaces para obtener información.

Área de información: “En esta sección se encontrará la información general del curso, para que, de esa manera, tenga una perspectiva clara. Los elementos que la conforman son los siguientes: presentación del profesor, descripción del curso, competencias a desarrollar en el curso” (USMP, 2014). Es decir, el programa detallado de los contenidos del curso, forma de evaluación y autoevaluación, bibliografía del curso y los documentos generales del curso.

Área de recursos: “Los recursos que presenta el espacio virtual han sido seleccionados para que el alumno, además de contar con herramientas y actividades formativas, cuente con actividades de interacción social y espacios para que mantenga organizada todas las actividades a realizar dentro del curso” (AUSJAL, 2015). Estos recursos cuentan con las siguientes características: Un espacio, de fácil

manejo, para subir y bajar archivos que suele utilizarse para enviar al profesor los trabajos realizados y luego recibirlos una vez corregidos.

Elementos

Esta herramienta que ofrece interactividad, comunicación, dinamismo en la presentación de contenidos, uso de multimedia, texto y elementos que permiten atender a los usuarios con distintos estilos de aprendizaje, todo en un mismo sitio: la computadora con conexión a la red.

Distribución de información: “El entorno virtual no solo es un mecanismo para la distribución de información, sino más bien, un sistema creado por actividades involucradas en el proceso de enseñanza aprendizaje, es decir que debe existir interactividad, comunicación continua, aplicación y ejecución de los conocimientos, la evaluación y una correcta distribución de la clase” (Ocaña, 2014, p. 12). Un espacio virtual correctamente organizado permite la distribución de materiales en línea, así como el tiempo en el que se realizan las actividades, los materiales deben estar al alcance de los alumnos en formatos estándar para que puedan ser impresos, editados o guardados por los participantes.

Intercambio de ideas y experiencias: Scagnoli, N. (2014) “Recibir los contenidos por medio de Internet es solo parte del proceso, sino también debe existir un mecanismo que intermedario entre la interacción y el intercambio de experiencias, el espacio virtual posee un mecanismo de comunicación entre el alumno y el docente, un mecanismo que pueda garantizar esta interacción” (p. 11). Del mismo modo se debe incentivar a los estudiantes a involucrarse en la clase que están tomando, acompañados por el docente, el monitoreo es importante para conocer si el alumno visita regularmente las páginas, si participa o si el docente detecta lentitud o ve señales que pueden poner en peligro la continuidad del alumno en el curso.

Aplicación y experimentación: “La teoría de una clase no es suficiente para decir que el tema ha sido aprendido, ya que el aprendizaje involucra aplicación de los conocimientos, experimentación y demostración” (Barbera, 2014). Es decir, el aula virtual debe ser diseñada de modo que los alumnos tengan la posibilidad de ser expuestos a situaciones similares a la práctica del conocimiento, por el solo hecho de experimentar, no para que la experiencia sea objeto de una calificación o examen.

Evaluación de conocimientos: “Además de la respuesta inmediata que el alumno logra en la ejercitación, el aula virtual debe proveer un espacio donde el alumno es evaluado en relación a su progreso y a sus logros” (Scagnoli, 2015, p. 13). Es decir, el estudiante debe ser capaz de recibir comentarios acerca de la exactitud de las respuestas obtenidas, al final de una unidad, módulo o al final de un curso.

Importancia en la educación

Es importante el espacio virtual porque es un entorno donde se encuentran todos los elementos que existen dentro del aula tradicional, pero algunos de ellos, tanto los estudiantes como el docente se encuentran separados tanto en la hora como en el lugar, esto ayudara a desarrollar mejor el aprendizaje para todas, ya que permite que se abran nuevas puertas hacia el futuro

Enriquecimiento del aprendizaje: “Ofrecen espacios cibernéticos en la que se puede acceder a la información, así como las bibliotecas, las tutorías presenciales del docente, espacios para charlas y comentarios de situaciones sobre la asignatura a través de foros o chats grupales” (Silva, 2016, p. 21), esto tiene la posibilidad de realizar trabajos cooperativos en línea, envío de tareas gracias al email, el internet desempeña un papel primordial en toda la comunidad educativa.

Desarrolla la cultura computacional: “El aprendizaje virtual demanda actitudes diferentes respecto a la aceptación de programas no tradicionales y tradicionales,

las instituciones del país deben promoverla y su población debe aceptarla, pero sobre todo valorarla” (Rauch, 2013, p. 21). Ya se ha dicho en esta investigación que la educación es la base para el desarrollo, el aprendizaje virtual, debe ser entonces una herramienta fundamental para ayudar a que todos los estudiantes desarrollen al máximo todo su potencial.

Desarrolla pensamiento creativo y constructivo: “La creatividad es una de las capacidades más importante y útiles del ser humano, esto es así porque le permite, crear e inventar nuevas cosas, objetos, elementos a partir de lo que ya existe en el mundo” (Jeréz, 2014). La idea de creatividad proviene justamente de la idea previa de crear, por lo cual el acto de inventar o generar algo nuevo está vinculado siempre en mayor o menor grado con el uso de la mencionada habilidad.

Supera limitaciones de tiempo y espacio: “La educación on-Line se consolida como el método más favorable para los ejecutivos en términos de oportunidad e inversión, en la educación el uso de aulas virtuales juega un papel revolucionario, donde el alumno mantendrá una guía pedagógica continua por parte del docente” (Sánchez, 2015). De esta forma llevándolo así al estudiante a una mejor comprensión en la adquisición de conocimientos, ahorrando tiempo y espacio factores importantes en el estudiante al momento de solventar sus inquietudes.

INFORMÁTICA EDUCATIVA

Definición

El desafío que presenta la informática educativa en el sector educativo será la aplicación racional y pertinente de las nuevas tecnologías de la información en el desarrollo del quehacer educativo propiamente.

La Informática Educativa es una disciplina que estudia el uso, efectos y consecuencias de las tecnologías de la información y el proceso educativo. Esta disciplina intenta acercar al aprendiz al conocimiento y manejo de

modernas herramientas tecnológicas como el computador y de cómo los estudios de estas tecnologías contribuyen a potenciar y expandir la mente, de manera que los aprendizajes sean más significativos y creativos. (Castells, 2014, p. 7)

La Informática Educativa es concebida como la sinergia entre la educación y la informática, donde cada una de estas ciencias aporta sus más excelsos beneficios en una relación ganar-ganar.

Importancia

El desafío que presenta la informática educativa en el sector educativo será la aplicación racional y pertinente de las nuevas tecnologías de la información en el desarrollo del quehacer educativo propiamente

Según Hurtado, J. (2015) La informática educativa debe orientarse en gran medida a los aspectos pedagógicos del empleo del computador y no sólo al manejo de las herramientas informáticas, como se da en el contexto de la realidad actual, donde se observa que en la mayoría de los casos esta definición es contraria, porque se da mayor énfasis a la enseñanza de la informática y el empleo del computador no se introduce para apoyar el proceso de aprendizaje de los estudiantes, sino para las actividades de una educación para el trabajo. (p. 9)

De la definición citada anteriormente se puede enfatizar que la informática es muy dinámica y es importante aplicarla en el campo educativo. Las tecnologías de la comunicación deben ser adaptadas a nuestros hábitos de trabajo y/o estudio ya que son un apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estas fortalecen y mejoran de manera eficaz y eficiente el aprendizaje autónomo de los estudiantes.

Enfoque de la Informática en la Educación

Significa potenciar la actividad del educando, la interacción con el docente y su entorno y la comprensión de los contenidos curriculares, en la informática educativa se presenta tres enfoques importantes.

Informática como fin del aprendizaje: Este enfoque se refiere a la informática como un contenido objeto de estudio. La finalidad que persigue es el aprendizaje de conocimientos informáticos (alfabetización informática), este se encuentra muy difundido en muchos centros e instituciones educativas y consiste en la enseñanza de temas referidos a la informática, tales como: historia de la informática, glosario básico de informática, principios de hardware y software, programación, entre otros. (Vásquez I. , 2014, p. 21)

En el campo educativo, la informática se ha incorporado tanto para estudiantes como para docentes a fin de complementar las áreas del conocimiento, en el cual se pretende conceptualizar, modelar, establecer y solucionar el problema educativo haciendo uso de todos los recursos tecnológicos y académicos disponibles.

Informática como medio del aprendizaje: Según Vargas. D. (2015) “Este enfoque se refiere al empleo del conjunto de aplicaciones informáticas enfocadas hacia la adquisición de contenidos del currículum, lo que conlleva al desarrollo de destrezas y hábitos intelectuales de acuerdo a la actividad desarrollada” (p. 4). Este tipo de enfoque es muy útil para el aprendizaje programado, para reforzar ciertas áreas, para utilizar como complemento de un objetivo e incluso como reto intelectual.

Informática como herramienta: “Este enfoque es una mezcla que enseña tanto a utilizar los programas considerados básicos por su carácter general y de uso común en prácticamente todas las profesiones, como también permite aprender o practicar otros aprendizajes que no tienen nada que ver con la informática” (Castells, 2014, p. 15). En este caso se toma como ejemplo: Investigar a través de documentos electrónicos, organizar, analizar, evaluar y presentar la información recopilada y transformada.

Ventajas de la Informática Educativa

Las principales ventajas que presenta la introducción de la informática en la educación, planteadas por Sánchez (2015), son las siguientes

La interacción que se produce entre el computador y el alumno. “El computador posibilita al estudiante participar activamente en el proceso de aprendizaje, en contraste con los entornos de aprendizaje tradicionales” (p. 31). El estudiante se convierte en un participante activo en el proceso de obtención del conocimiento, al interactuar con los objetos de aprendizaje.

La posibilidad de dar una atención individual al estudiante. “Partiendo de que cada estudiante tiene su propio ritmo de aprendizaje y experiencias previas, el computador facilitará el problema de estas diferencias individuales a la hora de aprender” (Espinoza, 2014), Pues tan pronto como el estudiante ingresa a una pregunta formulada por el computador, ésta es analizada por el mismo, el cual toma las decisiones que se basan en respuestas previas e inmediatas.

La potencialidad de amplificar las experiencias de cada día. “El computador puede crear experiencias con la finalidad de enriquecer el medio ambiente de aprendizaje formal actual y futuro” (Clarenz, 2013). Con la intención de construir en el estudiante procesos mentales que servirán de base para aprendizajes abstractos futuros.

El aporte del computador como herramienta intelectual. “El computador se convierte en una potente herramienta con la cual el alumno puede pensar y aprender creativamente, estimulando el desarrollo de estructuras mentales lógicas y aritméticas en los estudiantes, flexibilizado los procesos de adquisición, retención y recuperación de la información” (Pérez, 2013, p. 18).

EDUCACIÓN

Definición

“La educación no es el único factor que explica el desarrollo de las sociedades. Se acepta que el desarrollo de las naciones está asociado, entre otros elementos, al

capital financiero acumulado y disponible, a las innovaciones tecnológicas y al mayor nivel de educación y de organización de sus ciudadanos” (López C. , 2012).

“De esta manera el nivel educativo de la población y el desarrollo de una nación se retroalimentan mutuamente y ascienden de manera paralela con el transcurrir del tiempo y se estima razonable esperar que la inversión en educación provoque incremento económico y desarrollo” (Villalobos & Ponce, 2013, p. 12).

En tal forma, en algunos países subdesarrollados se encuentra personas que han alcanzado el nivel de educación básica, no han podido superar su situación de pobreza, este fenómeno se da por elementos adversos que se derivan de las condiciones políticas y sociales e inclusive geográficas, como la carencia de espacios y oportunidades, en estos casos la inversión en educación resulta poco productiva.

Importancia

Sin embargo, los impactos de la enseñanza en la dinámica del desarrollo son el resultado de la eficacia del sistema educativo y de la influencia de elementos contextuales como el origen social y los condicionantes materiales de los procesos educativos. La relación entre desarrollo integral y educación es una realidad en la que se agregan mejoras en la calidad de la enseñanza, acompañadas de una dinámica social que contribuya a materializar los objetivos individuales y colectivos de la ciudadanía. (Villalobos & Ponce, 2010)

“La experiencia internacional muestra que las políticas del desarrollo integral se pueden mantener a lo largo del tiempo únicamente si la mayor parte de la población las comprende y apoya, en esto es importante un ambiente de toma de decisiones democrático” (Larrea, 2011). Si los cambios que la implementación de cualquier política conlleva no son contrarios a los valores y el sentido de justicia de la mayoría.

2.4.2. Fundamentación teórica de la Variable Dependiente

PROCESOS COGNITIVOS

Definición

“Los procesos cognitivos, por lo tanto, son los procedimientos que lleva a cabo el ser humano para incorporar conocimientos. En dichos procesos intervienen facultades muy diversas, como la inteligencia, la atención, la memoria y el lenguaje. Esto hace que los procesos cognitivos puedan analizarse desde diferentes disciplinas y ciencias.” (Ramírez R. , 2011)

Existen amplios debates en torno a los procesos cognitivos. Estos pueden ser conscientes o inconscientes e incluso, de acuerdo a algunos expertos, hasta pueden ser desarrollados por animales o por entidades construidas por el hombre como los dispositivos con inteligencia artificial.

Un proceso cognitivo puede iniciarse con la percepción (el acceso a información a través de los sentidos). La persona presta atención a aquello que percibe y, a través de distintos tipos de pensamientos y mecanismos de inteligencia, logra generar conocimientos que interioriza y almacena en la memoria. Dichos conocimientos, ya asimilados, pueden ser expresados y comunicados mediante el lenguaje. (Ramírez R. , 2011)

Tomemos el caso de la persona que aprende a escribir. Una vez que desarrolla el proceso cognitivo necesario y se convierte en alguien apto para expresarse a través de la palabra escrita, podrá recurrir a dichos conocimientos cada vez que lo desee.

Procesos cognitivos básicos

“El aprendizaje escolar tiene sus bases en las habilidades cognitivas, éstas son procesos mentales superiores por medio de las cuales conocemos y entendemos el mundo que nos rodea, procesamos información, elaboramos juicios, tomamos

decisiones y comunicamos nuestro conocimiento a los demás” (Álvarez, 2014, pág. 12). Ello se logra gracias a procesos cognitivos básicos que se desarrollan desde los primeros años de vida.

Procesos cognitivos básicos o simples:

Percepción:

Desde las primeras semanas, los recién nacidos poseen una capacidad para percibir el mundo que los rodea. Esta percepción ocurre a través de los sentidos, como se puede suponer, las habilidades de los niños en este aspecto mejoran rápidamente con el paso de los años.

La percepción, necesita de los procesos de sensación (información captada acerca del mundo físico proporcionada por nuestros receptores sensoriales), desde la cual se constituye el proceso en el que seleccionamos, organizamos e interpretamos la información captada por nuestros receptores sensoriales, a esto llamamos percepción.

La percepción es entonces una interpretación de la sensación en forma estructurada y puede ser visual, auditiva, táctil, olfativa o gustativa (Cisneros, 2012).

La percepción capacita al ser humano para: distinguir la información necesaria, explorar lo que nos rodea y evitar peligros como obstáculos, trampas. Los niños responden a los sonidos incluso antes de nacer, cuando están en el vientre de la madre y cuando perciben algún sonido intenso se mueven más. Al nacer ya oyen y reaccionan de manera diferente ante la distinta intensidad de los sonidos. Desde los primeros días los bebés son capaces de reconocer las voces de los familiares cercanos y se sienten más atraídos por los sonidos similares a la voz humana.

La Atención

Para el desarrollo de la percepción es necesario el funcionamiento de los procesos de atención, la cual es la capacidad del individuo para focalizar sus percepciones, en estímulos determinados, desestimando la relevancia de otras fuentes de estimulación.

En la escuela, el niño requiere del pleno funcionamiento de la atención para centrarse en la lección de la profesora y disminuir la atención en aspectos

considerados secundarios para ese contexto como es el observar el color del lápiz o los ruidos que hacen otros compañeros.

En el recién nacido la atención es involuntaria. Entre el primer y el segundo año la atención en el niño está relacionada con sus intereses en el mundo circundante. Entre los tres y cinco años, el niño logra focalizar su atención en un mismo tema durante 30 a 50 minutos y entre los cinco y seis años logran hacerlo hasta una hora y media. (Cisneros, 2012)

El aumento de la estabilidad de la atención se manifiesta cuando el niño realiza actividades como observar láminas, escuchar relatos y permanecer realizando una actividad con el 100% de su capacidad, esto se logra alrededor de los seis años.

La Memoria

Nuestra conducta y nuestro desempeño intelectual se manifiesta gracias a los procesos de memoria, la cual es el proceso por medio del cual codificamos, almacenamos y recuperamos información. Cada una de estas tres partes de la definición de la memoria -codificación, almacenamiento y recuperación- representa un proceso diferente

Codificación: Es el recuerdo inicial de la información

Almacenamiento: Guardar la información para emplearla en un futuro.

Recuperación: Localización de la información almacenada. (Cisneros, 2012).

La etapa infantil se caracteriza por el desarrollo intenso de la capacidad de retención mental y reproducción. En esta etapa la memoria es básicamente de carácter involuntario, el niño retiene lo que captó su atención en la actividad y lo que produjo una impresión en él. Los juegos y actividades que el niño realiza, pone en práctica sus procesos básicos que son atención, memoria, percepción. El niño cuando tiene dificultades para atender, percibir y recordar; es cuando tiene problemas en la adquisición del lenguaje, lectura-escritura u otras materias que son importantes en su etapa escolar y especialmente en su desempeño en general.

Procesos cognitivos superiores

“Los procesos cognitivos superiores son pertenecientes a las habilidades del pensamiento, pero es necesario mencionar que estos procesos no son tangibles, pero

si podemos saber que están presentes según las actitudes y aptitudes que los individuos presenten” (Marroquín, 2012). Es importante dejar aclarado que todos estos procesos no se adquieren si no se desarrollan desde el momento en que un ente social se integra a la existencia de este mundo

El pensamiento

El conocimiento o aprehensión intelectual o cognición en sentido estricto y que permite la conceptualización, el reconocimiento de relaciones y la captación de significados, se hace posible gracias al pensamiento y al lenguaje.

El pensamiento constituye la actividad propia de una determinada facultad del espíritu humano. Se trata de la facultad que le es propia: actividad cognoscitiva superior no sensible. En su sentido más genérico, pensamiento hace referencia a procesos cognitivos caracterizados por el uso de símbolos (en especial, abstractos, tales como los conceptos y sus rótulos lingüísticos) para representar, objetos, sucesos y relaciones. (Gorostegui, 2013)

El pensamiento corresponde a una especie de actividad encubierta, que implica un conjunto de operaciones y la manipulación mental de símbolos en vez de actuar directamente sobre la realidad. Posibilita aprehender los datos de la realidad, organizarlos, darles sentido, relacionarlos entre sí y resolver problemas. Generalmente se confunde el concepto de pensamiento y el de inteligencia.

La Inteligencia

Corresponde al nivel cuantitativo del desempeño intelectual a una edad determinada. La capacidad intelectual o inteligencia "constituye un constructor de medición que pretende cuantificar capacidades intelectuales como razonamiento, resolución de problemas, comprensión verbal y la captación funcional de conceptos". Corresponde entonces a una estimación del funcionamiento intelectual (en esencia, del pensamiento y del lenguaje) (Gorostegui, 2013)

A mejor funcionamiento, más inteligencia, teniendo claro que lo que se mide no es la capacidad, sino la ejecución, inteligencia es una constante interacción activa entre las capacidades heredadas y las experiencias ambientales, cuyo resultado capacita al individuo para adquirir, recordar y utilizar conocimientos.

El Lenguaje

“El lenguaje y el pensamiento cumplen un rol central en el funcionamiento cognitivo. El término se utiliza tanto para referirse a la facultad o capacidad del ser humano de comunicarse y de representar la realidad mediante signos, como a los sistemas de signos en sí, que sirven tales propósitos. Lenguaje, que muchas veces se identifica con lo lingüístico, hace referencia en un sentido lato, a todo sistema de comunicación entre seres vivos” (Gorostegui, 2013).

El conocimiento intelectual, que posibilita la captación y ordenación racional del mundo, se lleva a cabo gracias a la acción del pensamiento, y éste, por su naturaleza simbólica y conceptual se potencia, en muchas de sus manifestaciones por el lenguaje, en especial el lenguaje verbal.

El Aprendizaje

Este hecho nos permitirá aprender conductas nuevas que me facilitarán mi capacidad de enfrentar situaciones cambiantes. Se entiende por aprendizaje, un cambio relativamente permanente en el comportamiento, que refleja una adquisición de conocimientos o habilidades a través de la experiencia y que puede incluir el estudio, la observación y la práctica. Los cambios en el comportamiento son relativamente objetivos y por lo tanto pueden ser medidos.

MEMORIA

Definición

La memoria es la función cognitiva más requerida en la mayoría de los actos, como fenómeno mental permite codificar, almacenar y recuperar informaciones que incluyen experiencias.

Participa de modo fundamental en otras actividades cognitivas, como la lectura, el razonamiento, el cálculo mental, la creación de imágenes

mentales, etc. En consecuencia, se encuentra en todo momento activa, voluntariamente o no, y nos permite crear un stock de conocimientos culturales, recuerdos personales, actuaciones. (Gómez, 2013, p. 210)

De manera general, la memoria se define como una destreza mental que retiene y recuerda informaciones y situaciones del pasado. Sin embargo, para el enfoque de la psicología cognitiva es un concepto más complejo, que va más allá de entender a la memoria simplemente como un gran almacén que archiva datos para después recuperarlos.

Estructura de la memoria

Según el modelo Atkinson y Shiffrin la estructura de la memoria tiene tres componentes:

Memoria sensorial

La memoria sensorial es el primer sistema de almacenamiento que retiene la información por periodos muy breves de tiempo. Se asume que cada modalidad (visual, auditiva, táctil, olfativa...) tendría su propio sistema de registro. La memoria sensorial más estudiada ha sido visual o icónica y en menor medida, la auditiva o ecoica. (Cunlata, 2016, p. 42)

Esta estructura permita almacenar información por segundos a través de estímulos, esta es una memoria temporal es decir desecha la información que no tiene mayor relevancia para el alumno. De la información que llega a esta memoria, la atención selecciona, como un filtro para la memoria de corto plazo.

Memoria a corto plazo

Según Cunlata, M. (2016) manifiesta que “Los investigadores de la memoria consideran que la memoria a corto plazo es un componente que lleva a cabo tanto la retención a corto plazo de la información de los registros sensoriales como el

procesamiento activan de esas y/o de cualquier otra información procedente del sistema cognitivo” (p. 45).

Esta nos permite almacenar por un tiempo más largo, sin embargo, no es por un lapso mayor a 20 segundos, si la información procede como importante se puede almacenar en la memoria de largo, a pesar del límite de tiempo esta memoria trabaja todo el tiempo, mientras la información es interpretada y organizada para producir una experiencia más significativa.

Memoria a largo plazo

“La memoria a largo plazo retiene la información que se transfiere desde la MCP mediante la repetición, el chunking o algún otro proceso o algún otro proceso. La MLP es el depósito permanente de la información que hemos ido acumulando a lo largo de la vida” (Cunalata, 2016, p. 47).

Esta estructura nos permite almacenar información de forma ilimitada, sin embargo, debemos hacer un esfuerzo para poder guardarla como en las repeticiones y del mismo modo lo haremos para recuperar la información almacenada.

Procesos de la memoria

Según el modelo visto anteriormente se plantea el siguiente proceso de la memoria:

Codificación: Cunalata, M (2016) “Antes se pensaba que la codificación era diferente en la memoria de corto plazo y en la memoria de largo plazo, hoy en día es evidente que la codificación acústica y semántica se aplica en la memoria de corto y largo plazo” (p. 49). Este proceso empieza con un registro de información a través de los sentidos y una vez que se adquiere la información nueva esta se dirige a la memoria a corto plazo.

Almacenamiento: “Esto ocurre cuando existe repeticiones por parte del alumno para que esta información sea llevada a la memoria de largo plazo, una vez que la información se encuentre en este punto el almacenamiento podría ser permanente. (Aguirres, 2016, p. 13). Al almacenar información la memoria es ilimitada y se va ordenado de manera organizada de manera que si necesitamos recordar estará ahí presente.

Recuperación: Este proceso se refiere a traer de vuelta la información de la memoria de largo plazo a la de corto plazo, la extracción de los recuerdos dependerá de las estrategias que se utilice para recordar.

Olvido: Espinoza, A. (2014) “Una persona no puede recordar la información que se ha guardado en la memoria de largo plazo, debido al tiempo se considera el olvido como fallos relativos a la codificación o en la recuperación de información” (p. 21). Una de las principales razones es porque existe un fallo en la codificación es decir que la información no fue almacenada correctamente, el momento que realizamos el proceso con nuestra memoria operativa y no existen estrategias para guardar adecuadamente va existir este problema.

MEMORIA VISUAL

Definición

Este tipo de memoria permite registrar aquellas cosas que han sido captadas por medio del sentido de la vista. Gracias a este tipo de memoria resulta posible recordar por ejemplo el rostro de las personas o recordar lo que se lee.

La memoria visual se utiliza mucho en la escuela desde las primeras etapas. Recordemos que el niño dibuja lo que sabe de las cosas, y lo hace de memoria. Esta facultad es indispensable a la hora de realizar la obra plástica. A través de propuestas específicas se estimula y se potencia la memoria visual. (Zabála & Carranza, 2013, p. 98)

La memoria visual es la entrada de información exterior a nuestro cerebro, es la que se crea una representación exacta de los estímulos recibidos a través de la visión, la adecuada disponibilidad de los recursos del saber organizado predispone con facilidad hacia el logro de los planes estratégicos que conjugan la creatividad creciente con la capacidad de implementación.

Importancia

Es importante en el aprendizaje y reconocimiento y recuerdo de las letras impresas del alfabeto, los números y en el lenguaje escrito. Ayuda también a identificar sonidos y ruidos escuchados, lo mismo que el significado de las palabras, el nombre de los números, aprender nombres de objetos, conceptos, direcciones, etc.

También es importante el desarrollo de la memoria auditiva en los niños con discapacidad auditiva si bien su memoria a largo plazo está intacta, las estrategias que utilizan para acceder a la información allí almacenada son deficientes.

Procesos

Discriminación visual

“El niño debe encontrar todos aquellos elementos iguales a los propuestos (letras, sílabas, palabras, números, dibujos,), de entre un conjunto de ellos que son perceptualmente similares y que, actuando impulsivamente, inducen al error en las tareas escolares habituales. La similitud puede estar en la forma, orientación, tamaño, etc.” (Gómez, 2013, p. 45)

Es la capacidad de apreciar y conocer los rasgos distintivos de diferentes figuras, los problemas en esta habilidad pueden dar lugar a confusiones de palabras similares, en las que sólo cambia una letra, como, por ejemplo: mano-mono, o en imágenes complejas.

La atención visual

La atención puede definirse como un mecanismo central de control del procesamiento de información, que actúa de acuerdo con los objetivos del organismo activando e inhibiendo procesos, y que puede orientarse hacia los sentimientos, las estructuras de conocimiento en memoria y los sistemas de respuesta. (Contento, 2014, p. 13)

Se puede determinar a la capacidad de captar e interpretar nuestro entorno gracias a los rayos de luz que percibe el ojo, esta acción también permite luego de ver transmitir al cerebro, sin embargo, mucha de la información que el niño recibe y aprende en el aula es de manera visual excepto los niños que tengan dificultades de visión.

Almacenamiento visual

Esto consiste cuando en la adquisición y almacenamiento gradual de recuerdos visuales de palabras. Cuando se ha logrado esto, el individuo no solo lee porque analiza toda palabra en sus letras individuales, sino por reconocimiento de cada palabra como una figura separada. Las palabras, entonces, dejan de ser para el sujeto una simple combinación de letras. Es decir que solo podrá aprender a leer mediante la vista. (Diggory, 2013, p. 46)

La información que recibe el sistema nervioso el ser humano lo recibe del exterior para avanzar en la comprensión del procesamiento humano de la información para lograr almacenar la información visual captada no debe dejarse confundir por distracciones para logra guardar la información en su memoria.

Procesos funcionales

Codificación: representa los procesos mediante los cuales la información visual y auditiva o las habilidades motoras son inicialmente organizadas y procesadas para su repetición inmediata o de recuperación posterior.
Consolidación: son los procesos encargados de convertir memorias temporales en memorias más estables y permanentes.
Recuperación: es el proceso por el cual el material aprendido o las habilidades son recuperados. Este proceso puede ser consciente o inconsciente. (Barroso, García, & Martín, 2014, p. 58)

La memoria humana es un proceso mental y una de las funciones más importantes de nuestro cerebro; es ocasionada por la conexión sináptica entre neuronas y se define como la capacidad para recordar. Podemos encontrar en la misma tres funciones básicas y diferentes tipos de memoria.

2.5. Hipótesis

Uso de un espacio virtual de aprendizaje en el desarrollo de la memoria visual los niños y niñas de cuatro a cinco años de la Unidad Educativa “Mario Cobo Barona”.

2.6. Señalamiento de variables

Variable independiente

Espacio virtual de Aprendizaje

Variable dependiente

Memoria Visual

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Enfoque de la Investigación

Esta investigación es de carácter cuali-cuantitativo; es cualitativo ya que permite establecer las características de la metodología aplicada en la educación; es cuantitativo porque se manejará datos y cantidades las mismas que serán tabuladas y demostradas mediante cuadros estadísticos los cuales están orientadas a la comprobación de la hipótesis.

3.2. Modalidad básica de la investigación

En el presente proyecto de investigación se realizaron en dos modalidades de investigación que son:

3.2.1. Investigación de Campo

La investigación se realiza en el lugar donde se origina los acontecimientos, es decir en la unidad educativa Mario Cobo Barona, tomando como referencia a los involucrados que en este caso son: los niños, niñas y maestros de la institución para esta investigación se utilizó las encuestas y observación. Para la comprobación de las variables planteadas en el trabajo y formular posibles alternativas; para lo cual se aplica un cuestionario estructurado.

3.2.2. Investigación Bibliográfica documental

El trabajo investigativo se realizó tomando en cuenta que se acudió a libros, al internet, revistas científicas y trabajos realizados en referencia al uso de espacios

virtuales de aprendizaje y sobre la memoria visual en niños de cuatro a cinco años de edad, la misma que ayudará a establecer posibles soluciones al problema.

3.3. Nivel o tipo de investigación

En el presente proyecto de investigación se establecen los siguientes niveles de investigación.

3.3.1. Nivel Exploratorio

Esta investigación busca plantear diferentes métodos de enseñanza aprendizaje, en donde se encuentre relacionado la tecnología con la educación, esta permitirá que los estudiantes tengan un nivel de conocimiento más amplio y por ende desarrollen habilidades y destrezas para un buen desenvolvimiento académico, es aquí donde el docente debe aprovechar las potencialidades de sus alumnos de una manera asertiva y adecuada haciendo que el proceso de aprendizaje sea divertido y a la vez educativo.

3.3.2. Nivel Descriptivo

El presente trabajo de investigación utiliza la estadística descriptiva, ya que se describirán los hechos con detalle generando análisis, síntesis, comparaciones, en busca de las mejores alternativas al problema existente. Permitiendo establecer un estudio en la unidad educativa Mario Cobo Barona.

3.3.3. Nivel Explicativo

La investigación posibilitará detectar los factores determinantes en relación a los comportamientos de las variables independiente y dependiente “Uso de un espacio virtual de aprendizaje en el desarrollo de la memoria visual de los niños y niñas de

los cuatro a cinco años de edad de la Unidad Educativa Mario Cobo Barona del cantón Ambato, provincia de Tungurahua”

3.4. Población

El estudio de esta investigación va a estar conformado por 6 docentes, 48 niños y niñas de la Unidad Educativa “Mario Cobo Barona” específicamente paralelo A y B, al ser una muestra pequeña se utilizó un muestreo intencional; es decir se tiene muestras representativas de un grupo.

Tabla N° 1: Población

Unidades	Cantidad	Porcentaje
Niños y niñas	48	90%
Docentes	2	10%
Total	50	100%

Elaborado por: Mariela Carlota Almache Santos

Fuente: Unidad Educativa Mario Cobo Barona

3.5. Operacionalización de variables

3.5.1. Variable Independiente: Espacios virtuales de aprendizaje

Cuadro N° 1: Variable independiente Espacios Virtuales de Aprendizaje

Contextualización	Categorías	Indicador	Ítems Básicos	Técnicas e instrumentos
<p>En un mundo de constantes cambios tecnológicos en la que el ser humano debe acoplarse a los nuevos métodos de enseñanza y aprendizaje, esto implica plantear estrategias y recursos; lo novedoso de su uso es que permite desarrollar ciertas habilidades y conocimientos del niño o niña por medio de un software educativo. (Hurtado, 2015)</p>	<p>Cambios Tecnológicos</p> <p>Estrategias</p> <p>Habilidades</p> <p>Software Educativo</p>	<p>Proceso de Aprendizaje Transformación Innovación</p> <p>Planificación Metas</p> <p>Habilidades motoras finas y gruesas</p> <p>Actividades Objetivos Interactivas</p>	<p>El niño y niña a crea nuevos conocimientos al trabajar con el material informático didáctico.</p> <p>El niño y niña explora nuevas alternativas y adquiere experiencias mediante el uso de espacios virtuales de aprendizaje</p> <p>¿Con qué frecuencia utiliza usted las herramientas virtuales que están a su alcance?</p> <p>¿Conoce usted las ventajas que posee el software educativo?</p> <p>¿Considera usted que los conocimientos de los estudiantes mejorarían al utilizar espacios virtuales?</p> <p>¿Los recursos didácticos que utiliza en sus clases son innovadores?</p> <p>¿Cuáles son las estrategias que usted desarrolla dentro del aula de clase?</p> <p>¿Cree usted que usando los espacios virtuales sea más dinámico y participativo los niños en clases?</p>	<p>Técnica</p> <p>Entrevista</p> <p>Observación</p> <p>Instrumento</p> <p>Encuesta</p> <p>Ficha de Observación</p>

Elaborado por: Mariela Carlota Almache Santos

Fuente: Operacionalización de variables

3.5.2. Variable Dependiente: Memoria Visual

Cuadro N° 2: Variable Dependiente Memoria Visual

Contextualización	Categorías	Indicador	Ítems	Técnicas e instrumentos
Memoria visual es la capacidad de retener y recordar información que se ha captado mediante el sentido de la vista; la ventaja de este tipo de memoria es que resulta efectivo poder recordar objetos, lugares, animales o personas en una imagen mental. (Espinoza, 2014)	Capacidad	Aptitud	El niño y niña tienen interés y habilidad para reconocer y plasmar una imagen o material de manera inmediata	Técnica Entrevista Observación Instrumento Encuesta Ficha de Observación
		Competencias	El niño o niña se encuentra en la capacidad de interpretar lo que observa	
	Habilidades	El niño o niña puede identificar de entre varias alternativas una información previamente presentada.		
	Recordar	Objetos	Resuelve fácilmente actividades de memorización de imágenes en el computador	
Memoria	Memoria	Hechos	Completa en menor tiempo actividades relacionadas sobre color, forma, tamaño en el computador	
		colores		
		Memoria a largo plazo		
		Memoria a corto plazo		

Elaborado por: Mariela Carlota Almache Santos

Fuente: Operacionalización de variables

3.6. Recolección de la información

La recolección de información no es más que un proceso que se seguirá para obtener datos para finalmente sacar conclusiones y recomendaciones para lo cual se debe tomar en cuenta diferentes puntos.

- El estudio se realizó a 48 niños, niñas y 6 docentes de la Unidad Educativa “Mario Cobo Barona”
- Para la recolección de los datos se utilizó como instrumento el test con un cuestionario y la ficha de observación.
- El cuestionario que se aplicará está elaborado con preguntas que se diseñó en base a la observación de los hechos problemáticos que se pudo demostrar en la institución.

Cuadro N° 3: Recolección de información

Preguntas básicas	Explicación
1. ¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos de la investigación
2. ¿De qué personas u objetos?	Docente, niños y niñas de 4 a 5 años
3. ¿Sobre qué aspectos?	Niños, niñas y docentes
4. ¿Quién?	Mariela Carlota Almache Santos
5. ¿Cuándo?	Período 2016/2017
6. ¿Dónde?	Unidad Educativa Mario Cobo Barona
7. ¿Cuántas veces?	1 vez
8. ¿Qué técnicas de recolección?	Cuestionario, Guía de Entrevista
9. ¿Con qué?	Cuestionario, ficha de observación
10. ¿En qué situación?	Investigación

Elaborado por: Mariela Carlota Almache Santos

Fuente: Recolección de la información

3.7. Procesamiento y análisis

Una vez receptada la información se realizó el respectivo proceso y análisis de los mismos mediante los siguientes pasos:

- Se realizó el conteo de las respuestas receptadas mediante los instrumentos para el levantamiento de información.
- Se obtuvo los resultados que se reflejaran en porcentajes los mismos que son presentados de manera gráfica mediante el uso de pasteles, para su respectivo análisis e interpretación.
- Se realizó una comparación de los datos obtenidos con los objetivos planteados
- Se realizó la verificación de la hipótesis.
- Se analizó aspectos observados durante la investigación para establecer las respectivas conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Ficha de observación a niños y niñas de cuatro a cinco años

Indicador N° 1.- El niño y niña a crea nuevos conocimientos al trabajar con el material informático didáctico

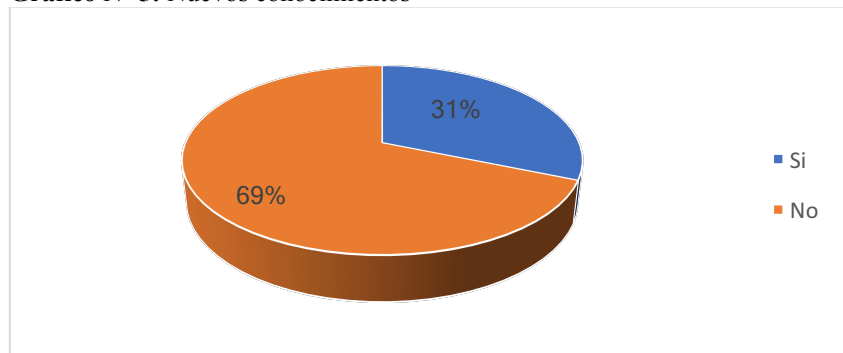
Tabla N° 2: Nuevos conocimientos

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	15	31%
No	33	69%
Total	48	100%

Elaborado por: Mariela Carlota Almache Santos

Fuente: Investigación de campo

Gráfico N° 5: Nuevos conocimientos



Elaborado por: Mariela Carlota Almache Santos

Fuente: Investigación de campo

Análisis: De un total de 48 niños y niñas que corresponde al 100%, 33 de ellos que corresponde al 69% No crean nuevos conocimientos con el material informático, 15 que representa el 31% si crea nuevos conocimientos.

Interpretación: Se puede visualizar que la mayoría de niños y niñas no logra crear nuevos conocimientos, esto se debe a que la docente no cuenta con los materiales informáticos didácticos adecuados su formación académica, además de tener clases monótonas y repetitivas donde el niño pierde el interés por aprender, e inclusive el desorden que se crea por esta situación, caso contrario resulta con los niños que tiene crean nuevos conocimientos ya que se auto preparan en sus hogares.

Indicador N° 2.- El niño y niña explora nuevas alternativas y adquiere experiencias mediante el uso de espacios virtuales de aprendizaje.

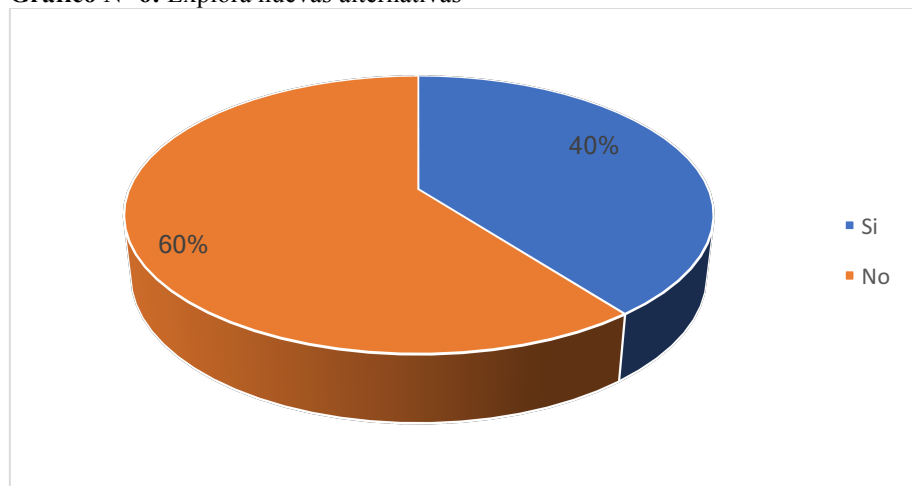
Tabla N° 3: Explora nuevas alternativas

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	19	40%
No	29	60%
Total	48	100%

Elaborado por: Mariela Carlota Almache Santos

Fuente: Investigación de campo

Gráfico N° 6: Explora nuevas alternativas



Elaborado por: Mariela Carlota Almache Santos

Fuente: Investigación de campo

Análisis: De un total de 48 niños y niñas que corresponde al 100%, 29 de ellos que corresponde al 60% No explora y adquiere nuevas experiencias, 19 que representa el 40% si las adquiere.

Interpretación: En un porcentaje mayoritario de niños y niñas no logran explorar nuevas alternativas y tampoco adquiere experiencias debido a que les resulta aburrido utilizar los mismos materiales didácticos, al igual de los programas informáticos no han tenido una evolución o cambio para mejorar la enseñanza y sobre todo mejorar el desarrollo de la memoria visual.

Indicador N° 3.- El niño y niña desarrolla eficazmente su memoria visual al utilizar el material informático didáctico adecuado.

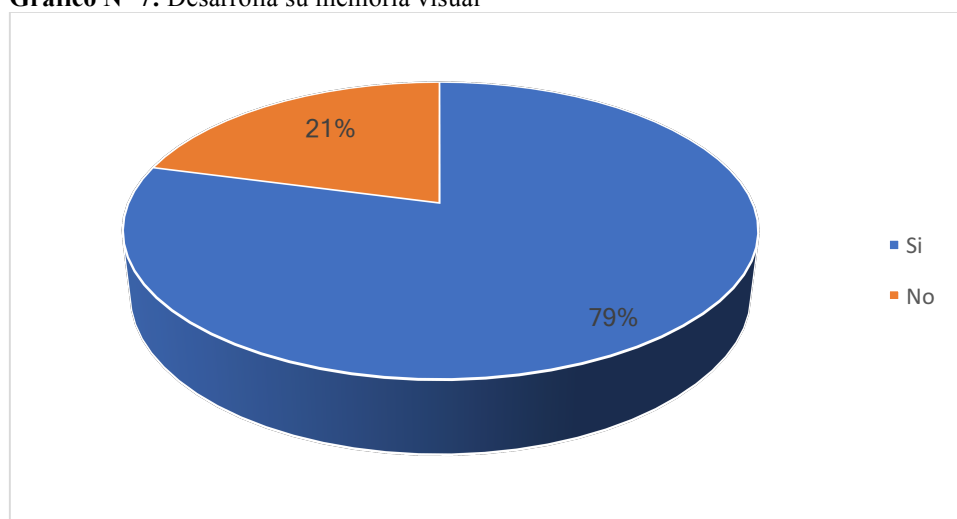
Tabla N° 4: desarrolla su memoria visual

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	38	79%
No	10	21%
Total	48	100%

Elaborado por: Mariela Carlota Almache Santos

Fuente: Investigación de campo

Gráfico N° 7: Desarrolla su memoria visual



Elaborado por: Mariela Carlota Almache Santos

Fuente: Investigación de campo

Análisis: De un total de 48 niños y niñas que corresponde al 100%, 38 de ellos que corresponde al 79% si desarrolla su memoria visual, 10 que representa el 21% no desarrolla.

Interpretación: La mayoría de niños y niñas si logran desarrollar su memoria visual cuando utilizan material informático didáctico adecuado entre los que se menciona, programas interactivos, internet, equipos nuevos, pizarrón digital, etc., ya que son materiales nuevos, novedosos, actualizados que ayudan en su experiencia visual, a tener una mejor concentración y creatividad.

Indicador N° 4.- El niño y niña focaliza su aprendizaje en el ordenador.

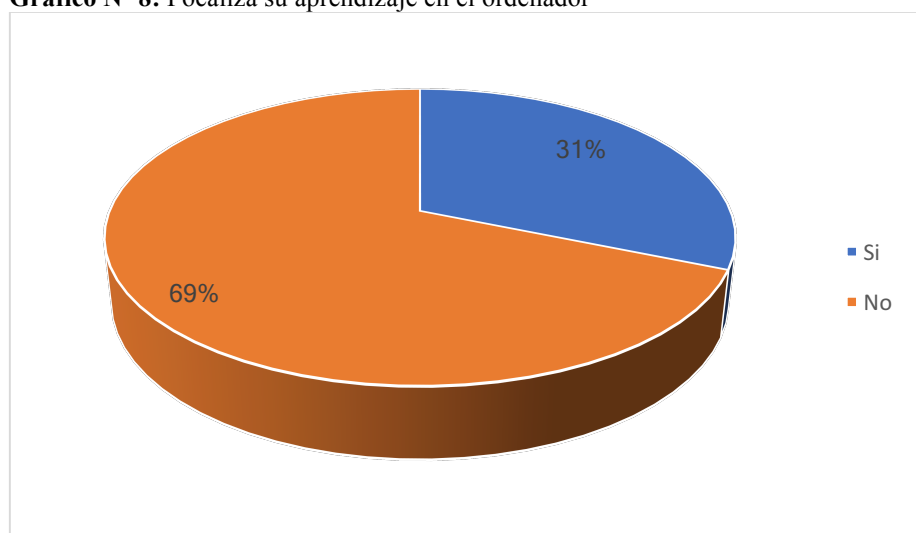
Tabla N° 5: Focaliza su aprendizaje en el ordenador

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	15	31%
No	33	69%
Total	48	100%

Elaborado por: Mariela Carlota Almache Santos

Fuente: Investigación de campo

Gráfico N° 8: Focaliza su aprendizaje en el ordenador



Elaborado por: Mariela Carlota Almache Santos

Fuente: Investigación de campo

Análisis: De un total de 48 niños y niñas que corresponde al 100%, 33 de ellos que corresponde al 69% no focaliza su aprendizaje en el ordenador, 15 que representa el 31% si desarrolla.

Interpretación: La mayoría de niños y niñas no logran focalizar su aprendizaje mediante el computador esto se debe a que no le llama la atención el material o equipo que está utilizando son equipos desactualizados sin internet con programas poco interactivos, de esta forma impidiendo el aprendizaje, concentración, atención, emoción que necesita el niño al descubrir nuevos conocimientos para su formación pedagógica.

Indicador N° 5.- El niño y niña se divierte y construye nuevos aprendizajes al momento de utilizar los espacios virtuales.

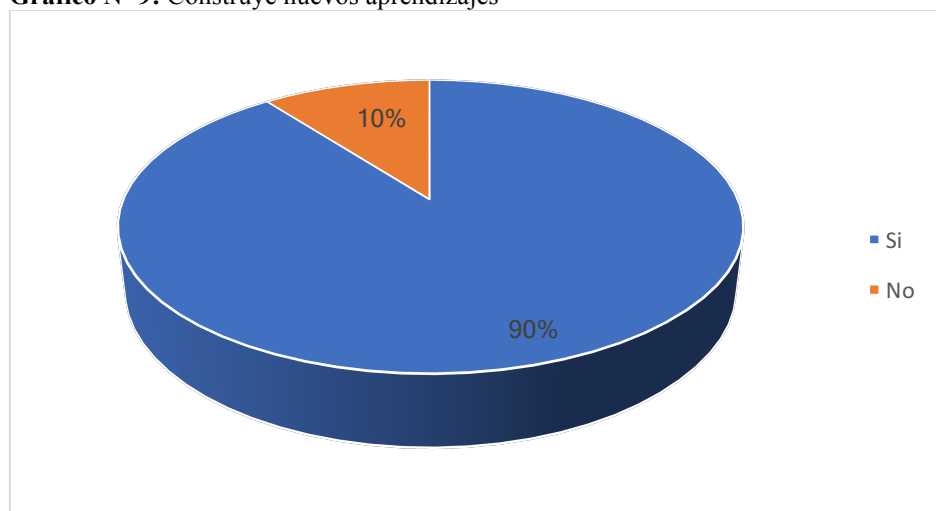
Tabla N° 6: Construye nuevos aprendizajes

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	43	90%
No	5	10%
Total	48	100%

Elaborado por: Mariela Carlota Almache Santos

Fuente: Investigación de campo

Gráfico N° 9: Construye nuevos aprendizajes



Elaborado por: Mariela Carlota Almache Santos

Fuente: Investigación de campo

Análisis: De un total de 48 niños y niñas que corresponde al 100%, 43 de ellos que corresponde al 90% si construye nuevos aprendizajes, 5 que representa el 10% no construye.

Interpretación: En un porcentaje mayoritario de niños y niñas se puede observar que al momento de utilizar espacios virtuales novedosos, actualizados, adecuados ellos logran construir nuevos aprendizajes, y de esta forma mejorar su desempeño escolar aumentando su interés a tener nuevos conocimientos que ayuden a su formación.

Indicador N° 6.- El niño y niña tienen interés y habilidad para reconocer y plasmar una imagen o material de manera inmediata

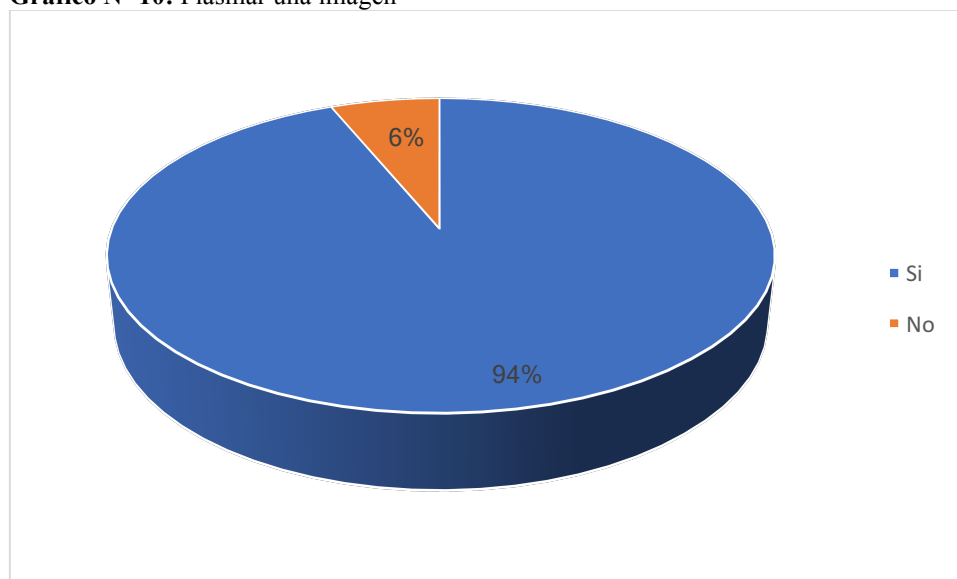
Tabla N° 7: Plasmar una imagen

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	45	94%
No	3	6%
Total	48	100%

Elaborado por: Mariela Carlota Almache Santos

Fuente: Investigación de campo

Gráfico N° 10: Plasmar una imagen



Elaborado por: Mariela Carlota Almache Santos

Fuente: Investigación de campo

Análisis: De un total de 48 niños y niñas que corresponde al 100%, 45 de ellos que corresponde al 94% si Plasma una imagen, 3 que representa el 6% no plasma una imagen.

Interpretación: La mayoría de niños y niñas cuando trabajan con imágenes y sobre todo en el computador muestran el interés y habilidad por plasmar una imagen de forma inmediata, juegos interactivos con imágenes lo concluye en el menor tiempo posible al igual en juegos de emparejamiento y memoria siendo esto beneficioso para ellos.

Indicador N° 7.- El niño o niña se encuentra en la capacidad de interpretar lo que observa

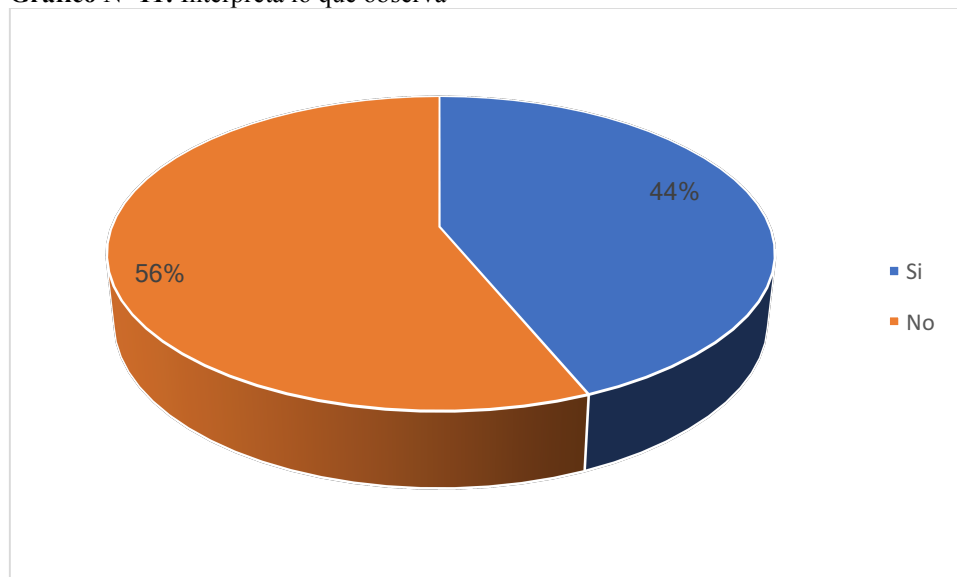
Tabla N° 8: Interpreta lo que observa

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	21	44%
No	27	56%
Total	48	100%

Elaborado por: Mariela Carlota Almache Santos

Fuente: Investigación de campo

Gráfico N° 11: Interpreta lo que observa



Elaborado por: Mariela Carlota Almache Santos

Fuente: Investigación de campo

Análisis: De un total de 48 niños y niñas que corresponde al 100%, 27 de ellos que corresponde al 56% no interpreta lo que observa, 21 que representa el 44% si logra interpretar.

Interpretación: Como se puede evidenciar la mayoría de niños y niñas no logran interpretar lo que observan, esto pasa cuando se le presenta una imagen en pantalla manifiestan lo primero que observan y no profundizan más en lo que observan, ya que utilizan material informático que no ayuda en la memoria visual, al contrario, en un porcentaje no muy bajo si logran interpretar, pero con dificultad.

Indicador N° 8.- El niño niña puede identificar de entre varias alternativas una información previamente presentada

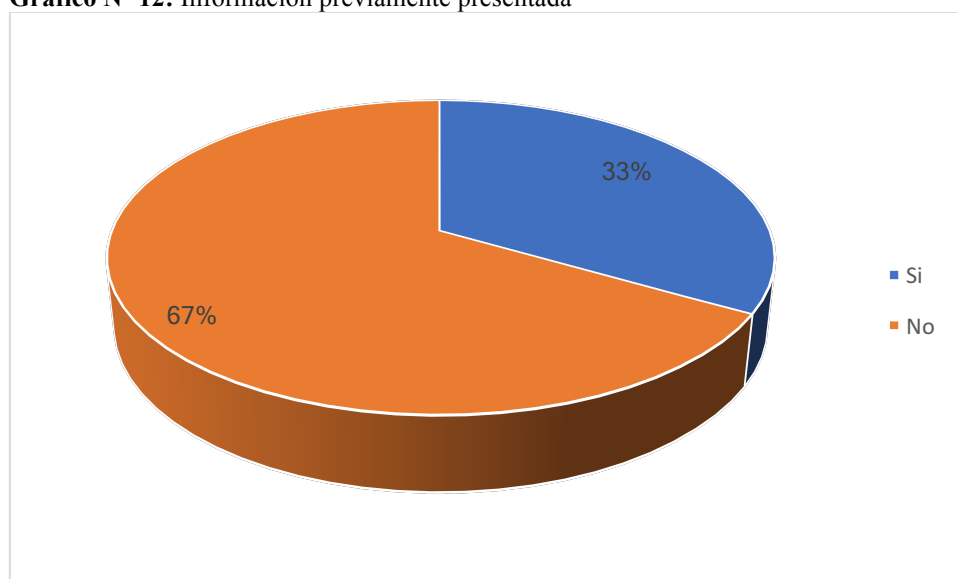
Tabla N° 9: Información previamente presentada

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	16	33%
No	32	67%
Total	48	100%

Elaborado por: Mariela Carlota Almache Santos

Fuente: Investigación de campo

Gráfico N° 12: Información previamente presentada



Elaborado por: Mariela Carlota Almache Santos

Fuente: Investigación de campo

Análisis: De un total de 48 niños y niñas que corresponde al 100%, 32 de ellos que corresponde al 67% no identifica entre varias alternativas, 16 que representa el 33% si identifica.

Interpretación: La mayoría de niños y niñas no puede identificar entre varias alternativas la información previamente presentada, al niño se le muestra varias alternativas en el computador para que escoja la más indicada, pero ellos no reconocen fácilmente la información o imagen siendo esto perjudicial para su aprendizaje, concentración y creatividad.

Indicador N° 9.- Resuelve fácilmente actividades de memorización de imágenes en el computador.

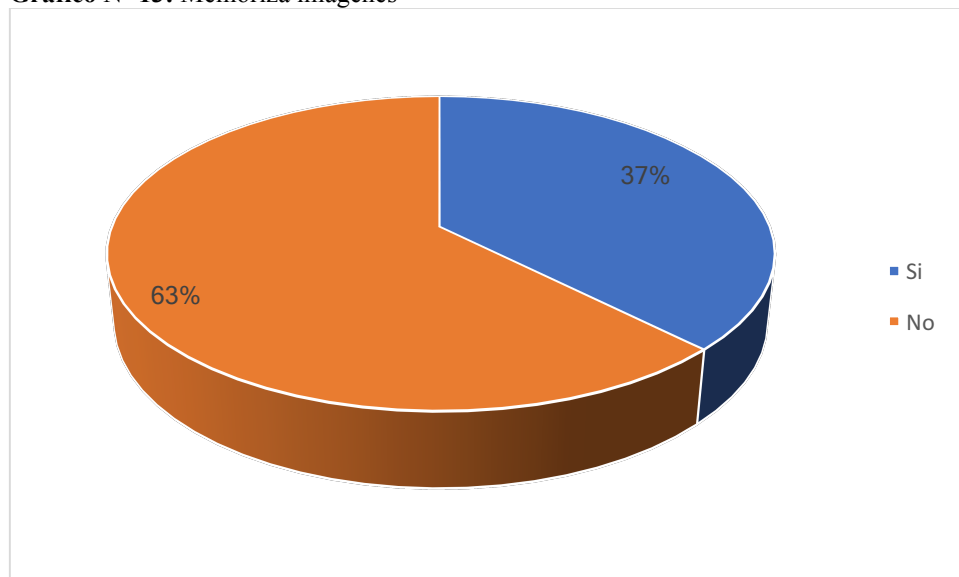
Tabla N° 10: Memoriza imágenes

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	18	38%
No	30	63%
Total	48	100%

Elaborado por: Mariela Carlota Almache Santos

Fuente: Investigación de campo

Gráfico N° 13: Memoriza imágenes



Elaborado por: Mariela Carlota Almache Santos

Fuente: Investigación de campo

Análisis: De un total de 48 niños y niñas que corresponde al 100%, 30 de ellos que corresponde al 63% no memoriza las imágenes, 18 que representa el 37% si logra memorizar.

Interpretación: Como se puede visualizar la mayoría de niños y niñas al momento de realizar actividades de memorización de imágenes no recuerdan con facilidad las imágenes presentadas, esto se debe a que no han desarrollado con anterioridad la memoria visual siendo perjudicial para los grados superiores, al contrario de un grupo minoritario que si identifican fácilmente y lo resuelven en menor tiempo.

Indicador N° 10.- Completa en menor tiempo actividades relacionadas sobre color, forma, tamaño en el computador.

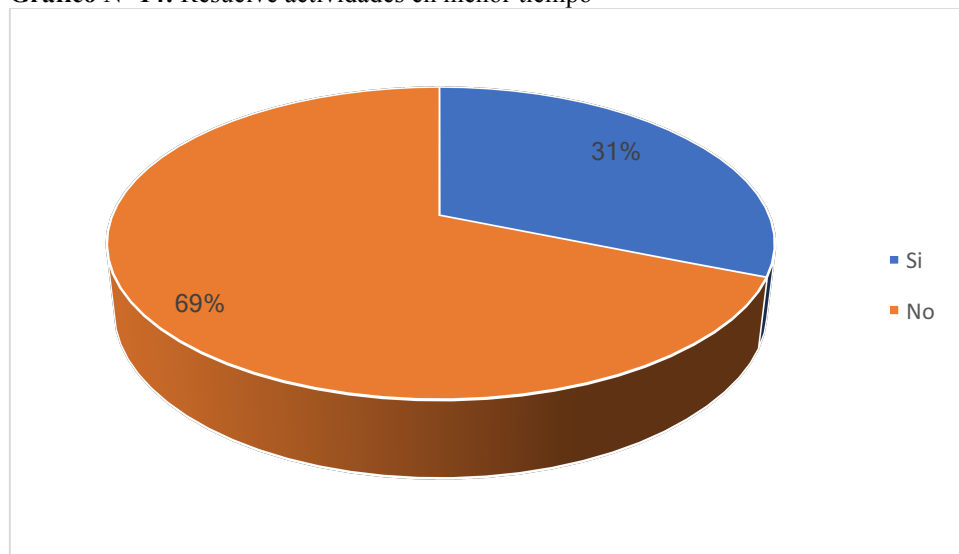
Tabla N° 11: resuelve actividades en menor tiempo

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	15	31%
No	33	69%
Total	48	100%

Elaborado por: Mariela Carlota Almache Santos

Fuente: Investigación de campo

Gráfico N° 14: Resuelve actividades en menor tiempo



Elaborado por: Mariela Carlota Almache Santos

Fuente: Investigación de campo

Análisis: De un total de 48 niños y niñas que corresponde al 100%, 33 de ellos que corresponde al 69% no resuelve actividades en menor tiempo, 15 que representa el 31% si resuelve.

Interpretación: La mayoría de niños y niñas al cuando se les solicita que resuelvan las actividades de reconocer el más grande, el color, forma, se demoran en cumplir con lo encomendado, esto se debe a que las docentes no utilizan software actualizados que desarrollen este tipo de actividades y ayuden al niño a fortalecer estas habilidades y destrezas.

4.2. Entrevista a docentes de la unidad educativa Mario Cobo Barona

Cuadro N° 4: Entrevista a docentes

PREGUNTAS	DOCENTE 1	DOCENTE 2	CONCLUSIONES
1. ¿Con que frecuencia utiliza usted las herramientas virtuales que están a su alcance?	Siempre 4 veces al mes 1 vez por semana	Siempre 4 veces al mes 1 vez por semana	Siempre 4 veces al mes 1 vez por semana
2. ¿Conoce usted las ventajas que posee el software educativo?	Sí, Permite la interactividad con los estudiantes, retroalimentándolos y evaluando lo aprendido.	Sí, ya que incide en el desarrollo de las habilidades a través de la ejercitación sea esta visual, motriz, auditiva etc.	Los docentes conocen sobre las ventajas que posee el software educativo.
3. ¿Considera usted que los conocimientos de los estudiantes mejorarían al utilizar espacios virtuales?	Claro que sí, ya que al utilizar los E.V ellos están siendo más confiados no solo con sus compañeros sino con sus maestros.	Sí, porque los niños aprenden a interactuar y de paso desarrollan destrezas tanto cognitivas como motrices.	Los docentes si consideran que al utilizar los espacios virtuales mejorarían sus conocimientos.
4. ¿Los recursos didácticos que maneja en sus clases son innovadores?	Sí, los recursos didácticos son fundamentales para el docente a la hora de impartir sus clases.	Sí, porque nosotros como docentes buscamos que los niños aprendan y descubran cosas nuevas día a día.	Los docentes nombran que los recursos didácticos que manejan en sus clases son innovadores.
5. ¿Las actividades que realiza en el aula de clase ayudan a desarrollar habilidades cognitivas?	Desde luego ya que mediante estas habilidades el niño puede desarrollar sus aptitudes y limitaciones.	Sí, ayudamos a que el niño pueda identificar y valorar lo que sabe, llegando a un punto preciso entre lo accesible y lo desafiante.	Los docentes afirman que las actividades que realizan en clases si ayudan a desarrollar habilidades cognitivas.
6. ¿Utiliza actividades en donde los niños pueden desenvolverse con autonomía?	Sí, las mismas que realizan todos los días dentro del aula de clases.	Si, desarrollamos la responsabilidad de los pequeños, fomentamos el desarrollo de la capacidad de aprender a aprender.	Los docentes aseveran que las actividades que utilizan en clases les permiten a los niños desenvolverse con autonomía.
7. ¿Considera usted que los niños y niñas se encuentran en la capacidad de discriminar visualmente objetos, formas y letras a	Sí, claro ya que los niños se les instruye para que puedan diferenciar desde lo más sencillo hasta lo más complejo.	Claro que sí creo que todos los niños tienen la capacidad de poder diferenciar y más aún en estos tiempos que se encuentran inmersos en la tecnología.	Los docentes fundamentan que los niños(as) tienen la capacidad de discriminar objetos, formas y letras a través

través de un software educativo?			de un software educativo.
8. ¿Cree usted que el uso de los espacios virtuales educativos incide que los niños sean más participativos en clases?	De alguna manera es aceptable ya que los niños se vuelvan más dinámicos y sociables ya que les atrae lo tecnológico.	De una u otra manera los niños son participativos, sino que con la tecnología ellos interactúan con sus compañeros más.	Los docentes manifiestan que los espacios virtuales inciden que los niños son más participativos en clases.
9. ¿Con que frecuencia realiza actividades destinadas a desarrollar la memoria de corto a largo plazo?	Siempre ya que a los niños se les pide que cuenten un acontecimiento que le hayas pasado y de esa forma ellos hacen el esfuerzo en recordar.	Las veces que sean necesarias ya que ello ayuda a que el cerebro este continuamente en desarrollo.	Los docentes afirman que realizan actividades destinadas a desarrollar la memoria de corto a largo plazo.
10. ¿Estaria dispuesto a recibir capacitación sobre el uso de los espacios virtuales?	Desde luego que sí que nos serviría de mucha ayuda a la hora de planificar o impartir clases.	Si sería bueno ya que es algo que nos beneficia a todos tanto a docentes como alumnado.	Los docentes si están dispuestos a recibir capacitación sobre los espacios virtuales.

Elaborado por: Mariela Carlota Almache Santos

Fuente: Investigación de campo

4.3. Verificación de Hipótesis

El Chi², es un estadígrafo no paramétrico o de distribución libre que permite establecer correspondencia entre valores observados y esperados, llegando hasta la comparación de distribuciones enteras, es una prueba que permite la comprobación global del grupo de frecuencias esperadas calculadas a partir de la hipótesis que se quiere verificar.

4.3.1. Planteamiento de la hipótesis

H₁ (Hipótesis inicial o alternativa)

“El uso de un espacio virtual de aprendizaje influye en el desarrollo de la memoria visual de los niños y niñas de cuatro a cinco años de edad de la Unidad Educativa Mario Cobo Barona”.

H₀ (Hipótesis nula)

El uso de un espacio virtual de aprendizaje NO influye en el desarrollo de la memoria visual de los niños y niñas de cuatro a cinco años de edad de la Unidad Educativa Mario Cobo Barona”.

4.3.2. Selección del Nivel de Significación

Se utilizará el nivel $\alpha = 0,05$ que corresponde al 95% de confiabilidad.

4.3.3. Descripción de la Población

Se extrajo una muestra de 48 niños y niñas, a quienes se les aplicó una ficha de observación sobre el tema que contiene 3 alternativas.

4.3.4. Especificación del Estadístico

Es necesario mencionar que para la verificación de la hipótesis se expresará un cuadro de contingencia de 4 filas por 3 columnas con el cual se determinará las frecuencias observadas y esperadas, y la aplicación del chi2 mediante la siguiente fórmula:

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

En donde:

X^2 = Chi-cuadrado

\sum = Sumatoria

FO= Frecuencia Observada

FE= Frecuencia Esperada

4.3.5. Especificación de las regiones de aceptación y rechazo

Se procede a determinar los grados de libertad considerando que el cuadro de contingencia tiene 4 filas y 2 columnas.

Para los grados de libertad se utiliza la siguiente fórmula, utilizando los datos del cuadro de las frecuencias:

$$gl = (\text{filas}-1) (\text{columnas}-1)$$

$$gl = (4-1) (2-1)$$

$$gl = 3*1$$

$$gl = 3$$

Por lo tanto, con 6 grados de libertad y un nivel de significación de 0,05 y en la tabla estadística se obtiene el chi cuadrado teórico $\chi^2_t = 7.815$

Tabla N° 12: Tabla de estadística del chi cuadrado

g	p										
	0.001	0.025	0.05	0.1	0.25	0.5	0.75	0.9	0.95	0.975	0.999
1	10.827	5.024	3.841	2.706	1.323	0.455	0.102	0.016	0.004	0.001	0
2	13.815	7.378	5.991	4.605	2.773	1.386	0.575	0.211	0.103	0.051	0.002
3	16.266	9.348	7.815	6.251	4.108	2.366	1.213	0.584	0.352	0.216	0.024
4	18.466	11.143	9.488	7.779	5.385	3.357	1.923	1.064	0.711	0.484	0.091
5	20.515	12.832	11.07	9.236	6.626	4.351	2.675	1.61	1.145	0.831	0.21
6	22.457	14.449	12.592	10.645	7.841	5.348	3.455	2.204	1.635	1.237	0.381
7	24.321	16.013	14.067	12.017	9.037	6.346	4.255	2.833	2.167	1.69	0.599
8	26.124	17.535	15.507	13.362	10.219	7.344	5.071	3.49	2.733	2.18	0.857
9	27.877	19.023	16.919	14.684	11.389	8.343	5.899	4.168	3.325	2.7	1.152
10	29.588	20.483	18.307	15.987	12.549	9.342	6.737	4.865	3.94	3.247	1.479

Regla de decisión: Se rechaza H_0 si el valor calculado de Chi-Cuadrado es mayor o igual que el de la tabla con sus respectivos grados de libertad.

4.3.6. Recolección de datos y cálculo estadísticos.

Frecuencia Observada

Tabla N° 13: Frecuencia Observada

#	Alternativas	Categorías		Total
		Si	No	
2	El niño y niña explora nuevas alternativas y adquiere experiencias mediante el uso de espacios virtuales de aprendizaje.	19	29	48
3	El niño y niña desarrolla eficazmente su memoria visual al utilizar el material informático didáctico adecuado.	38	10	48
5	El niño y niña se divierte y construye nuevos aprendizajes al momento de utilizar los espacios virtuales.	43	5	48
6	El niño y niña tienen interés y habilidad para reconocer y plasmar una imagen o material de manera inmediata	45	3	48
	Subtotal	145	47	192

Elaborado por: Mariela Carlota Almache Santos

Fuente: Ficha de observación

Frecuencia Esperada

Tabla N° 14: Frecuencia Esperada

#	Alternativas	Categorías		Total
		Si	No	
2	El niño y niña explora nuevas alternativas y adquiere experiencias mediante el uso de espacios virtuales de aprendizaje.	36,25	11,75	48
3	El niño y niña desarrolla eficazmente su memoria visual al utilizar el material informático didáctico adecuado.	36,25	11,75	48
5	El niño y niña se divierte y construye nuevos aprendizajes al momento de utilizar los espacios virtuales.	36,25	11,75	48
6	El niño y niña tienen interés y habilidad para reconocer y plasmar una imagen o material de manera inmediata	36,25	11,75	48
Subtotal		145	47	192

Elaborado por: Mariela Carlota Almache Santos

Fuente: Ficha de observación

4.3.7. Cálculo del chí cuadrado

Tabla N° 15: Cálculo del chí cuadrado

Observada	Esperada	O – E	(O – E) ²	(O – E) ² / E
19	36,25	-17,25	297,56	8,21
38	36,25	1,75	3,06	0,08
43	36,25	6,75	45,56	1,26
45	36,25	8,75	76,56	2,11
29	11,75	17,25	297,56	25,32
10	11,75	-1,75	3,06	0,26
5	11,75	-6,75	45,56	3,88
3	11,75	-8,75	76,56	6,52
				47,641

Elaborado por: Mariela Carlota Almache Santos

Fuente: Ficha de observación

Se rechaza **H₀** si el valor calculado de Chi-Cuadrado es mayor o igual que el de la tabla con sus respectivos grados de libertad.

Chi-Cuadrado Calculado : **47,641**
Valor Obtenido Tabla de Distribución Chi-Cuadrado : **7.815**

Como se observa se **rechaza H0** y se **acepta H1** quedando de la siguiente manera:
Hipótesis Afirmativa = Alternativa (H1)

4.3.8. Decisión Final.

Con 3 grados de libertad con un nivel de significancia 0,05 se obtiene un valor de chi tabular de 7,815 y un valor de Chi cuadrado de 47,641; por lo tanto, se rechaza la Ho:

Hipótesis Nula y se acepta la H₁: Hipótesis Inicial o Alternativa que dice: “El uso de un espacio virtual de aprendizaje influye en el desarrollo de la memoria visual de los niños y niñas de cuatro a cinco años de edad de la Unidad Educativa Mario Cobo Barona”.

4.3.9. Representación gráfica

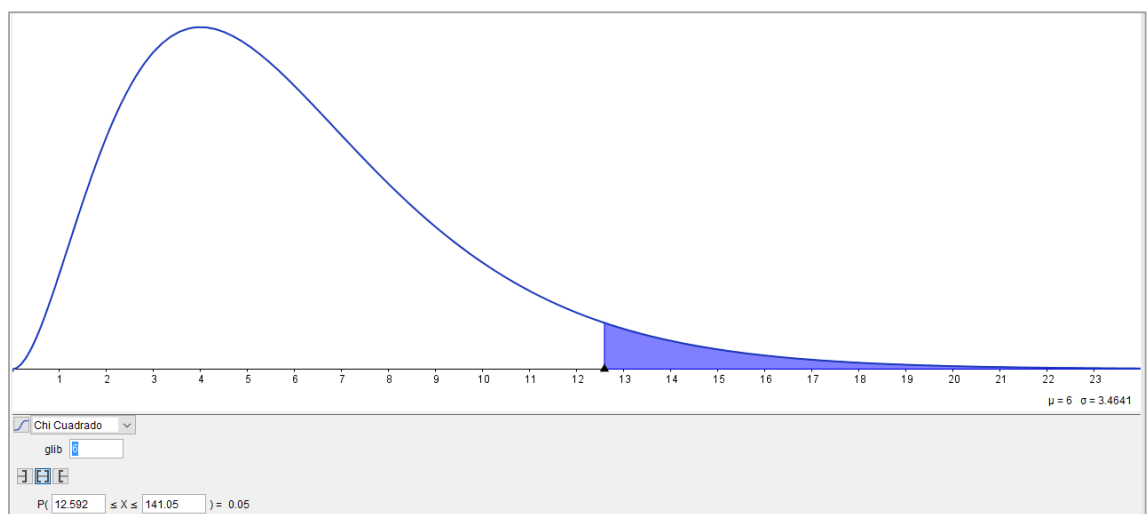


Gráfico N° 15: Representación gráfica del chi cuadrado
Elaborado por: Mariela Carlota Almache Santos

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

- Los docentes utilizan los espacios virtuales de aprendizaje tres veces al mes porque este posee software educativo desactualizado, los equipos no son los adecuados y sobre todo no tienen una conexión a internet para que los niños y niñas interactúen con los equipos informáticos.
- Se concluye que los niños y niñas 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.
- Podemos evidenciar que es algo contradictorio ya que por una parte los resultados basados en la ficha de observación realizado a los niños y niñas demuestran que existe falencia en cuanto al desarrollo de la memoria visual. Esto significa que no se está realizando con la frecuencia debida o que los docentes no están utilizando los recursos didácticos que se requiere para un buen desarrollo de la memoria visual.

5.2. Recomendaciones

- Docentes reciben una socialización acerca del uso de espacios virtuales que desarrollan las habilidades y destrezas de la docente y los niños, es de gran utilidad la aplicación del material informático didáctico en la memoria visual de los educandos, ya que permitirá tener una mejor, rápida y eficaz enseñanza aprendizaje.
- Es recomendable que se realice actividades que ayuden al desarrollo de la memoria visual, para que los niños y niñas tengan la capacidad de interpretar lo que observan, utilizar materiales innovadores que ayuden a mejorar la percepción visual de los niños y niñas, para no tener problemas en grados superiores.
- Ejecutar un estudio más profundo sobre la problemática que permita la difusión de resultados investigativos más amplios para dar a conocer sobre esta temática, a través de un artículo científico.

BIBLIOGRAFÍA

- Acurio, B. (2016). *La enseñanza de lengua y literatura*. Ambato: UTA.
- Aguirre, G. (2016). *El material informático didáctico en la memoria visual*.
Obtenido de <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/24284/1/Gabriela%20Alejandra%20Aguirre%20Lalaleo.pdf>
- Aguirres, G. (2016). *El material informático didáctico en la memoria visual de los niños y niñas*. Obtenido de <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/24284/1/Gabriela%20Alejandra%20Aguirre%20Lalaleo.pdf>
- AUSJAL. (2015). *¿Que es un área virtual ?* Obtenido de www.ausjal.org/tl_files/ausjal/images/contenido/.../Ayuda%20DDHH.pdf
- Barbera, R. (2014). *Las aulas virtuales como modelo de gestión del conocimiento*. Obtenido de <https://coachingprofessional.wordpress.com/2012/06/23/las-aulas-virtuales-como-modelo-de-gestion-del-conocimiento/>
- Barona, Á. (2015). *El uso de la plataforma virtual en el aprendizaje*. Obtenido de <http://redi.uta.edu.ec/bitstream/123456789/22599/1/Alex%20Israel%20Barona%20Alvarez.pdf>
- Belengiecco. (2015). <http://belengiecco.blogspot.com/2015/06/software-educativo.html>.
- Camacho, J. (2013). El 'software' educativo en el Ecuador. 10.
- Castells, M. (2014). *La informática educativa*. Obtenido de http://cursa.ihmc.us/rid=1196862857984_760611164_8306/CAPITULO_I.pdf
- Clarenc, C. (2014). *Nociones de cibercultura y periodismo*. México: Comunidad Virtual.
- Clarenc, S. (2013). *Ventajas de la Informática Educativa*. Obtenido de <https://sites.google.com/site/misitiowebinformaticaedu/home/ventajas-de-la-informatica-educativa>

- Cunalata, M. (2016). *Los títeres como estrategia didáctica en el desarrollo de la memoria*. Obtenido de <http://redi.uta.edu.ec/bitstream/123456789/19926/1/Mayra%20Jazm%C3%A4Dn%20Cunalata%20Yambay.pdf>
- Espinoza, Á. (2014). *Importancia de la informática en prácticas* . Obtenido de <http://atlante.eumed.net/importancia-informatica/>
- Gómez, B. (2013). *Lateralidad cerebral y zurdería: desarrollo y neuro-rehabilitación*. España: Palibrio.
- Hurtado, J. (2015). *La informática educativa*. Obtenido de https://prezi.com/yp_3ubrjcpzg/la-informatica-educativa/
- Jaramillo, S. (14 de septiembre de 2012). *DISEÑO DE SOFTWARE EDUCATIVO O DE SOFTWARE ESCOLAR?*
- Jeréz, E. (2014). *Taller de Creatividad Design Thinking*. Obtenido de <http://artisticafeyalegria.blogspot.com/2016/09/taller-de-creatividad-design-thinking.html>
- López, J. (2015). *Las tic y el rendimiento académico en los estudiantes*. Obtenido de <http://redi.uta.edu.ec/bitstream/123456789/20201/1/JorHumbertayorga.pdf>
- luis, J. (2012).
- Montenegro, M. (2014). *La enseñanza-aprendizaje interactiva*. Obtenido de <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/478/3/FECYT%20927%20TESIS.pdf>
- Muyulema, S. (2016). *El cine infantil y el desarrollo de la memoria visual* . Obtenido de <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/24226/1/Sandra%20Liliana%20Muyulema%20Cajamarca.pdf>
- Ocaña, F. (2014). *Conociendo el campus virtual*. Obtenido de <https://es.slideshare.net/PRISMAVIRTUAL/conociendo-el-campus-virtual>
- Peñaloza, T. (2015). *Las aulas virtuales y el aprendizaje autónomo de los estudiantes*. Obtenido de <http://redi.uta.edu.ec/bitstream/123456789/22075/1/TESIS%20Tatiana%20Pe%C3%B1aloza.pdf>

- Pérez, Á. (2013). *Los buscadores de material didáctico en internet y su influencia en el proceso de enseñanza - aprendizaje*. Obtenido de http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/2398/1/tebp_2010_332.pdf
- Quilligana, E. (2013). *El software educativo para el desarrollo de la memoria visual*. Obtenido de http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/3871/1/tpv122_2009.pdf
- Rauch, W. (2013). *Aplicaciones de la inteligencia artificial en la actividad empresarial*. Madrid: Santos.
- RELPE. (2014). Plataforma virtual. 89.
- Rodríguez, A. H. (2013). *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*.
- Rojas, P. (2016). *Desarrollo de la motricidad y el aprendizaje significativo*. Obtenido de <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/23263/1/Tesis%20Final%20Paulina%20Rojas.pdf>
- Sánchez, S. (2015). *e-Learning: desafiando el espacio y el tiempo*. Obtenido de <http://elcomercio.pe/especial/zona-ejecutiva/actualidad/learning-desafiando-espacio-y-tiempo-noticia-1854368>
- Sandoval, F. (2014). *Características de los espacios virtuales*. Obtenido de <http://ferchsandoval.wixsite.com/fashion-blog-es/single-post/2013/05/01/Caracter%C3%ADsticas-del-espacio-virtual>
- Scagnoli, N. (2015). *El aula virtual: usos y elementos que la componen*. Obtenido de <https://pdfs.semanticscholar.org/c72f/796c7ea91fac7c18e994.pdf>
- Silva, F. (2016). *Diseño del aula virtual*. Obtenido de <http://cumincades.scix.net/data/works/att/5718.content.pdf>
- Torres, E. (2013). *Nuevos entornos de comunicación y aprendizaje*. Obtenido de <https://evelynsteisi.wordpress.com/2013/12/05/los-blogs/>
- UNESCO. (2013). *Tecnologías en la educación*. 9.
- Universidad de Murcia. (2014). *¿Qué es un espacio virtual?* Obtenido de <https://www.um.es/aulavirtual/primeros-pasos/que-es-el-aula-virtual/>

- USMP. (2014). *Estructura del aula virtual*. Obtenido de <https://sites.google.com/a/uvirtual.edu.pe/presentacion-aulas-virtuales-2011/deliverables>
- Valdivia, J. (2008). *Las políticas de integración TIC al sistema educativo*.
- Vargas, D. (2015). *Informática educativa en el nuevo siglo*. Obtenido de <https://es.slideshare.net/dayalis/tema-1informatica-educativa>
- Vásquez, A. (2013). *Ciberantropología. Cultura 2.0*. Barcelona: UOC.
- Vásquez, I. (2014). *Informática Educativa*. Obtenido de https://prezi.com/_70d1xbmgdoi/enfoques-de-la-informatica-en-la-educacion/

ANEXOS

ARTÍCULO CIENTÍFICO

LA EDUCACIÓN VIRTUAL DE APRENDIZAJE Y LA MEMORIA VISUAL EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS

Mariela Carlota Almache Santos
marielaalmache1744@uta.edu.ec
Universidad Técnica de Ambato
Av. Los Chasquis, campus Huachi, Ecuador

Resumen: El objetivo de esta investigación fue demostrar la importancia del espacio virtual de aprendizaje y la memoria visual en niños de cuatro años de edad, el artículo consiste en demostrar la importancia del espacio virtual de aprendizaje y la memoria visual; además demostrar la teoría mediante resultados obtenidos mediante la ficha de observación realizadas a los niños y niñas. Se ejecutó un estudio de tipo cualitativo y cuantitativo, para poder demostrar esta investigación se trabajó con cuarenta y ocho niños; a los docentes se les realizó una entrevista en la que debían responder de forma clara y concisa con sensatez y veracidad, en cuanto a los niños se elaboró una ficha de observación, lo cual permitió crear datos numéricos con el propósito de conocer la importancia del espacio virtual en la memoria visual del niño, tomando en cuenta que en la institución existe ciertos desfases con la metodología realizada por la docente no aplica técnicas innovadoras para mejorar la enseñanza por tal motivo un porcentaje de niños (as) no cumplen con las actividades dadas por la maestra en lo que compete al desarrollo de la memoria visual.

Palabras clave: Espacio virtual, memoria visual, aprendizaje, comprensión, metodología educativa.

Summary: The objective of this research was to demonstrate the importance of virtual learning space and visual memory in children of four years of age, the article consists of virtual learning space and visual memory; In addition to demonstrate the theory through results obtained through the observation sheet made to the boys and girls. A qualitative and quantitative study was carried out, in order to demonstrate this research we worked with forty eight children; The teachers had an interview in which they had to respond in a clear and concise manner with good sense and veracity, as for the children an observation sheet was made, which allowed the creation of numerical data in order to know the importance of space Virtual in the visual memory of the child, taking into account that in the institution there are certain mismatches with the methodology made by the teacher does not apply innovative techniques to improve teaching for that reason a percentage of children do not comply with the activities given by The teacher in what concerns the development of visual memory.

Keywords: Virtual space, visual memory, learning, comprehension, educational methodology.

INTRODUCCIÓN

La educación virtual surge como una metodología aceptable para la sociedad, es claro que en la actualidad en la que estamos inmersos con la tecnología, exista cambios en la que el ser humano será parte del desarrollo y de la innovación continua en un mundo totalmente globalizado, se ha demostrado avances consolidados en la cual la educación ha tenido progresos en cuanto a la teoría y a la práctica de la informática y a la ciencia de la computación por lo tanto lo que busca es garantizar una educación que este a la vanguardia y al alcance de todos (Capacho, 2011)

De esta manera el aula virtual no solo es un recurso a la enseñanza presencial sino más bien un espacio en donde el docente puede no solo recrear sino generar desarrollo cognitivo en sus alumnos, e-learning es una de las plataformas educativas, que actualmente se cuenta como un referente académico en cuanto en formación de redes de ordenadores, al fin de proyectar un proceso de aprendizaje con el propósito de

contribuir a los estudiantes un futuro éxito (Zapata, 2015)

La tecnología siempre ha causado un gran impacto en la educación, la impresión de textos permitió la creación de libros como herramientas para el aprendizaje, y la sustitución de pizarras y tiza por lápiz y papel permitieron que se preservara la estructura de la escritura, actualmente, los esquemas están cambiando, las nuevas tecnologías están causando repercusión en el método de aprendizaje de los estudiantes, lo cual debería provocar transformaciones en la metodología de enseñanza. Según Onrubia, J. (2014) manifiesta que el aprendizaje en entornos virtuales como un proceso de construcción supone, esencialmente, afirmar que lo que el alumno aprende en un entorno virtual no es simplemente una copia o una reproducción de lo que en ese entorno se le presenta como contenido a aprender, sino una reelaboración de ese contenido mediada por la estructura cognitiva del aprendiz. Los niños y niñas tienen la oportunidad de ampliar su

experiencia de aprendizaje al utilizar las nuevas tecnologías como herramientas para el aprendizaje, estas herramientas le ofrecen opciones para lograr que el aula tradicional se convierta en un nuevo espacio, en donde tienen a su disposición actividades innovadoras de carácter colaborativo y con aspectos creativos y tecnológicos que les permiten afianzar lo que aprenden al mismo tiempo que se divierten. Como expresa Hernández, S. (2013) destaca que cambiar el esquema tradicional del aula, donde el papel y el lápiz tienen el protagonismo principal, y establecer un nuevo estilo en el que se encuentren presentes las mismas herramientas pero añadiéndoles las aplicaciones de las nuevas tecnologías, aporta una nueva manera de aprender, que crea en los estudiantes una experiencia única para la construcción de su conocimiento.

En el ámbito educativo se producen más y más conocimientos aquellos conocimientos se vuelven caducos al pasar del día a día, el modo tradicional de difundir conocimientos en

educación y formación ya no será válido, el reto para el futuro será emplear todo el potencial de las nuevas tecnologías de acuerdo con unas estrategias instruccionales y educativas claras que ayuden en la formación del niño y adolescente. A lo mencionado por Duarth & Sangrá (2013) sostiene que es necesario poner las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación al servicio del estudiante, y al servicio de su proceso de aprendizaje, así, la tecnología se convertirá en un medio, un valor añadido, y no una finalidad en sí misma.

En los entornos virtuales de aprendizaje los materiales didácticos acostumbran a ser multimedia, interactivos, es decir, combinan diferentes tecnologías al alcance textos, registros, vídeos desde una perspectiva de máximo provecho pedagógico en la cual interactúen el docente como mediador el espacio virtual como base de enseñanza y el niño o niña quien adquiera los conocimientos. Teniendo en cuenta a Brunner & Tedesco, (2015) consideran que los materiales

didácticos deben ser facilitadores del aprendizaje además nunca deberían ser una carga o para el estudiante, al contrario, deberían facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La memoria para (Villamil-Camacho, 2016) menciona que es la base del aprendizaje pues permite registrar, almacenar, retener, codificar y evocar información que ha sido obtenida mediante el entorno, por lo tanto el aprendizaje tiene la capacidad para adquirir nueva información, tanto que la memoria es la capacidad de retener la información aprendida, con respecto a la memoria visual permite recordar lo que se ve, los estímulos visuales permanecen en cierto tiempo en el sujeto en forma de imagen ya que es la primera que se adquiere ya en la etapa de la primera infancia.

La memoria visual en el nivel inicial, ayuda significativamente a los niños y niñas en muchos aspectos en principal es el aprendizaje lector en los niños. A lo manifestado por Pino M. (2014) alude que Para poder darnos cuenta de la importancia de cada una de estas relaciones podemos decir breve

mente que al reconocer la habilidad del reconocimiento visual-ortográfico se adquiere la apropiación dinámica y contextualizada en la que los niños ejecutan el lenguaje escrito a partir del reconocimiento visual y su asociación con las características fonológicas. El componente visual de este proceso sería fundamental para establecer una adecuada relación visual-ortográfica, que es un proceso previo al reconocimiento léxico.

En consecuencia, la utilización de materiales tecnológicos en lo que se refiere a la memoria visual en los niños es muy importante, ayuda al docente a trabajar y atender todos los requerimientos pedagógicos que existe en el aula de clases, y a un más si existe programas educativos e interactivos que ayuden en el desarrollo de la memoria visual para que en grados superiores mejor la lectura inicial.

METODOLOGÍA

Participantes.

A los actores principales a quienes se aplicó los respectivos instrumentos de

investigación son 53 padres de familia y 48 niños y niñas de cuatro a cinco años de edad.

Diseño de investigación.

El trabajo de investigación se lo realizó mediante un enfoque Cualitativo, cuantitativo con el fin de obtener conclusiones finales, las mismas que están sustentadas en lo lógico y lo teórico del proceso investigado. Cuantitativo porque se determinó los datos mediante un proceso numéricos, matemáticos y estadísticos, los mismos que fueron tabulados. La investigación fue de tipo exploratorio, porque se utilizó una metodología flexible, mediante la revisión de documentos relacionados con el tema de investigación. También se realizó una investigación de tipo descriptiva ya que comprende la descripción del registro del análisis e interpretación de las condiciones existentes en el momento de aplicar algún tipo de comparación.

Para el desarrollo del marco teórico se utilizó la investigación bibliográfica documental empleando folletos, libros, repositorios, revistas referentes

al tema en cuestión, de igual forma para la aplicación de los instrumentos de investigación se realizó mediante la investigación de campo ya que se aplicó en el lugar del problema en este caso la Unidad Educativa “Mario Cobo Barona”

Técnicas e instrumentos.

Para la recolección de la información se utilizó la técnica de la observación y como instrumento la ficha de observación, que fueron aplicadas a los niños y niñas de cuatro a cinco años y a las docentes respectivamente, la investigación se lleva a cabo gracias a la exploración del entorno educativo en el que se desenvuelven los niños.

Procedimiento.

Primeramente, se visitó las instalaciones de la Unidad Educativa Mario Cobo Barona, en donde la directora me recibió, luego explique las razones de mi presencia en el lugar, para después dar a conocer sobre los objetivos del trabajo investigativo que se iba a desarrollar y solicitar su colaboración.

Una vez ya explicado tanto a los docentes como a los niños y niñas las respectivas actividades que se iba a ejecutar, se procedió a las fichas de observación para cada niño, posteriormente se tabulo la información recabada y descartando las respuestas erróneas se realiza los respectivos gráficos estadísticos con la ayuda del programa Excel concluyendo con el análisis e interpretación de resultados; la entrevista a las docentes se lo hizo en los respectivos recesos de la institución.

Una vez recopilada la información tanto del cuestionario de la encuesta como de la ficha de observación, se

procedió a la comprobación de la hipótesis, utilizando el método del χ^2 (Chi cuadrado), que permitió aceptar la hipótesis afirmativa. Se analizaron los resultados y se establecieron conclusiones y recomendaciones.

RESULTADOS

A partir del proceso de recolección de información y datos de la investigación realizada se pueden analizar los siguientes resultados obtenidos de la ficha de observación como se puede observar a continuación en el consolidado de las preguntas de la frecuencia observada, es decir las preguntas más relevantes de la ficha de observación.

Tabla N1: Valores frecuencia observada niños y niñas

Alternativa	Si		No	
	Frec.	%	Frec.	%
¿El niño y niña explora nuevas alternativas y adquiere experiencias mediante el uso de espacios virtuales de aprendizaje?	19	40%	29	60%
¿El niño y niña desarrolla eficazmente su memoria visual al utilizar el material informático didáctico adecuado?	38	79%	10	21%
¿El niño y niña se divierte construye nuevos aprendizajes al momento de utilizar espacios virtuales?	43	90%	5	10%
¿El niño y niña tienen interés y habilidad para reconocer y plasmar una imagen o material de manera inmediata?	45	94%	3	6%

En un porcentaje mayoritario de niños y niñas no logran explorar nuevas

alternativas y tampoco adquiere experiencias debido a que les resulta

aburrido utilizar los mismos materiales didácticos, al igual de los programas informáticos no han tenido una evolución o cambio para mejorar la enseñanza y sobre todo mejorar el desarrollo de la memoria visual.

La mayoría de niños y niñas si logran desarrollar su memoria visual cuando utilizan material informático didáctico adecuado entre los que se menciona, programas interactivos, internet, equipos nuevos, pizarrón digital, etc., ya que son materiales nuevos, novedosos, actualizados que ayudan en su experiencia visual, a tener una mejor concentración y creatividad.

En un porcentaje mayoritario de niños y niñas se puede observar que al momento de utilizar espacios virtuales novedosos, actualizados, adecuados ellos logran construir nuevos aprendizajes, y de esta forma mejorar su desempeño escolar aumentando su interés a tener nuevos conocimientos que ayuden a su formación.

La mayoría de niños y niñas cuando trabajan con imágenes y sobre todo en el computador muestran el interés y habilidad por plasmar una imagen de forma inmediata, juegos interactivos con imágenes lo concluye en el menor tiempo posible al igual en juegos de emparejamiento y memoria siendo esto beneficioso para ellos.

DISCUSIÓN

Es necesario poner las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación al servicio del niño y niña, y al servicio de su proceso de aprendizaje, así, la tecnología se convertirá en un medio, un valor añadido, y no una finalidad en sí misma. Según García & Ruiz, (2015) manifiesta que a partir de un entorno virtual de aprendizaje o campus virtual se debe establecer un modelo de actuación pedagógica que marque las pautas de acción de toda la comunidad educativa. Este modelo, sin duda, se debe centrar en el estudiante, y tendrá el entorno de relación como referente, como espacio o como medio, pero no como finalidad en sí misma

Los niños y niñas son los verdaderos protagonistas de su proceso de aprendizaje y los que regulan su propio ritmo de trabajo, se puede afirmar que parte del éxito de los modelos formativos está en el interés, la motivación y la constancia del niño. A lo manifestado Onrubia, J. (2014) señala que el estudiante es el de aquella persona que tiene criterio propio, que puede progresar en el estudio de manera independiente y autónoma, un estudiante tiene curiosidad y sentido crítico, deseo constante de poner en duda lo que aprende y, por lo tanto, investiga y va más allá en el estudio.

A pesar de los avances tecnológicos no se debe dejar de lado los procesos que han dado resultado en la formación del niño y niña, en la memoria visual que se enfoca en un aprendizaje significativo del inicio de la lectura y por ende fortalece la comunicación entre ellos. De acuerdo a García & Ruiz, (2015) señala que Las diferentes estrategias de enseñanza-aprendizaje deben conducir a un aprendizaje significativo, a una síntesis personal y

propia de los contenidos de la materia a partir de una diversidad de micro metodologías: ejercicios, estudio de casos, vídeos, programas multimedia, bibliografía recomendada, actividades, propuestas, bases de datos, debates, foros, etc.

CONCLUSIONES

Un porcentaje considerable participa en la planificación de las actividades lo cual entra como espacio virtual de aprendizaje, el desarrollo del empoderamiento y la práctica del respeto, la armonía adecuada, los buenos valores, cumplimientos de reglas, el interés sobre el trabajo, la participación promueve en los procesos dentro del aula, cumplen con las asignaciones y actividades proporcionadas por la docente, sin embargo las incidencias se reflejan en un minoritario grupo que requiere de ejercitación para la comprensión y aplicación del trabajo en equipo.

De acuerdo a las entrevistas realizadas a las maestras se identifica que los docentes utilizan la espacio virtual para fomentar la cooperación

dentro del aula, además del desarrollo de habilidades cognitivas, psicomotrices y afectivas; ya que esta metodología le permite al niño expresarse y desarrollar su comunicación; más la metodología mantiene ciertas falencias de las cuales ya que no todos los niños participan activamente de estas actividades, haciendo que exista un porcentaje minoritario que no se integran de manera correcta a las actividades propuestas por los docentes.

La experiencia obtenida de la investigación realizada, ha dejado un sentimiento de satisfacción plena, ya que tanto la institución, docentes, tutores han permitido que los conocimientos obtenidos en la universidad sean aplicados en la rama educacional a la que pertenezco.

REFERENCIAS

- Area, Manuel Jordi Adell. (2016). E-Learning: enseñar y aprender en espacios virtuales.
- AUSJAL. (2015). *¿Que es un área virtual ?* Obtenido de www.ausjal.org/tl_files/ausjal/images/contenido/.../Ayuda%20DDHH.pdf
- Bárbera, E., & Badia, A. (2014). *El uso educativo de las aulas virtuales emergentes en la educación superior*. Obtenido de https://www.researchgate.net/profile/Antoni_Badia/publication/272811012_The_educational_use_of_emerging_virtual_classrooms_in_higher_education/links/568a87bf08aebccc4e1a03b2.pdf
- Barbera, R. (2014). *Las aulas virtuales como modelo de gestión del conocimiento*. Obtenido de <https://coachingprofessional.wordpress.com/2012/06/23/las-aulas-virtuales-como-modelo-de-gestion-del-conocimiento/>
- Bautista, G., Borges, F., & Forés, A. (2014). *Didáctica universitaria en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje*. Madrid: Printed.
- Camacho, J. (2013). El 'software' educativo en el Ecuador. 10.
- Capacho, J. R. (2011). *Evaluación del Aprendizaje en Espacios Virtuales -TIC*. Colombia: Universidad del Norte.

- Castells, M. (2014). *La informática educativa*. Obtenido de http://cursa.ihmc.us/rid=1196862857984_760611164_8306/CAPITULO_I.pdf
- Clarenc, C. (2014). *Nociones de cibercultura y periodismo*. México: Comunidad Virtual.
- Clarenz, S. (2013). *Ventajas de la Informática Educativa*. Obtenido de <https://sites.google.com/site/misitowebinformaticaedu/home/ventajas-de-la-informatica-educativa>
- Collelldemont, E. (2015). *La memoria visual de la escuela*. Obtenido de <http://revistas.um.es/educatio/article/view/112001>
- Cunalata, M. (2016). *Los títeres como estrategia didáctica en el desarrollo de la memoria*. Obtenido de <http://redi.uta.edu.ec/bitstream/123456789/19926/1/Mayra%20Jazm%C3%ADn%20Cunalata%20Yambay.pdf>
- Duarth, J., & Sangrá, A. (2013). *Aprender en la virtualidad*. Obtenido de <http://www.terras.edu.ar/aula/cur>
- Formacion_Universitaria_por_medio_de_la_web-un_modelo_integrador.pdf
- Espinoza, Á. (2014). *Importancia de la informática en prácticas*. Obtenido de <http://atlante.eumed.net/importancia-informatica/>
- Gisbert, M. (2013). *El nuevo rol del profesor en entornos tecnológicos*. Obtenido de http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17053/1/art5_v11n1.pdf
- Gómez, B. (2013). *Lateralidad cerebral y zurdería: desarrollo y neuro-rehabilitación*. España: Palibrio.
- Pino, M. (2014, p. 6). *La Memoria Visual Como Predictor del Aprendizaje de la Lectura*. Obtenido de http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-22282005000100004
- Pino, M., & Bravo, L. (2014). *La memoria visual como predictor del aprendizaje de la lectura*. Obtenido de

- http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-22282005000100004&script=sci_arttext
- Sangrá, A. (2016). *La calidad en las experiencias virtuales de educación superior*. Obtenido de <http://espacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:1065/n04sangra01.pdf>
- Scagnoli, N. (2015). *El aula virtual: usos y elementos que la componen*. Obtenido de <https://pdfs.semanticscholar.org/c72f/7949946098ec460c0b6c7ea91fac7c18e994.pdf>
- Silva, F. (2016). *Diseño del aula virtual*. Obtenido de <http://cumincades.scix.net/data/works/att/5718.content.pdf>
- Silvio, J. (2013). *Las comunidades virtuales como conductoras del aprendizaje permanente*. Obtenido de http://funredes.org/mistica/castellano/ciberoteca/participantes/docupart/esp_doc_31.html
- Universidad de Murcia. (2014). *¿Qué es un espacio virtual?* Obtenido de <https://www.um.es/aulavirtual/programa-pasos/que-es-el-aula-virtual/>
- Valdivia, J. (2008). *Las políticas de integración TIC al sistema educativo*.
- Vásquez, A. (2013). *Ciberantropología. Cultura 2.0*. Barcelona: UOC.
- Vásquez, I. (2014). *Informática Educativa*. Obtenido de https://prezi.com/_70d1xbmgdoi/enfoques-de-la-informatica-en-la-educacion/
- Zapata. (2015). Evaluación de competencias en entornos virtuales de aprendizaje y docencia universitaria.

Anexo 2: Formato de ficha de observación y entrevista



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



Ficha de observación aplicada a los niños y niñas

Objetivo: Determinar la incidencia del uso de un espacio virtual de aprendizaje en el desarrollo de la memoria visual de los niños y niñas de cuatro a cinco años de edad de la Unidad Educativa “Mario Cobo Barona” del Cantón Ambato Provincia de Tungurahua.

Nombre del niño/a: Fecha:

Nº	Alternativa	Si	No
1	El niño y niña a crea nuevos conocimientos al trabajar con el material informático didáctico		
2	El niño y niña explora nuevas alternativas y adquiere experiencias mediante el uso de espacios virtuales de aprendizaje		
3	El niño y niña desarrolla eficazmente su memoria visual al utilizar el material informático didáctico adecuado		
4	El niño y niña focaliza su aprendizaje en el ordenador		
5	El niño y niña se divierte y construye nuevos aprendizajes al momento de utilizar los espacios virtuales		
6	El niño y niña tienen interés y habilidad para reconocer y plasmar una imagen o material de manera inmediata		
7	El niño o niña se encuentra en la capacidad de interpretar lo que observa		
8	El niño o niña puede identificar de entre varias alternativas una información previamente presentada		
9	Resuelve fácilmente actividades de memorización de imágenes en el computador		
10	Completa en menor tiempo actividades relacionadas sobre color, forma, tamaño en el computador		



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA
MODALIDAD: PRESENCIAL**



Entrevista a docentes de la Unidad Educativa Mario Cobo Barona

Objetivo: Determinar la incidencia del uso de un espacio virtual de aprendizaje en el desarrollo de la memoria visual de los niños y niñas de cuatro a cinco años de edad de la Unidad Educativa “Mario Cobo Barona” del Cantón Ambato Provincia de Tungurahua.

Nota: Lea detenidamente y responda según su criterio

1. ¿Con que frecuencia utiliza usted las herramientas virtuales que están a su alcance?

2. ¿Conoce usted las ventajas que posee el software educativo?

3. ¿Considera usted que los conocimientos de los estudiantes mejorarían al utilizar espacios virtuales?

4. ¿Los recursos didácticos que maneja en sus clases son innovadores?

5. ¿Las actividades que realiza en el aula de clase ayudan a desarrollar habilidades cognitivas?

6. ¿Utiliza actividades en donde los niños pueden desenvolverse con autonomía?

7. ¿Considera usted que los niños y niñas se encuentran en la capacidad de discriminar visualmente objetos, formas y letras a través de un software educativo?

8. ¿Cree usted que el uso de los espacios virtuales educativos incide que los niños sean más participativos en clases?

9. ¿Con que frecuencia realiza actividades destinadas a desarrollar la memoria de corto a largo plazo?

10. ¿Estaria dispuesto a recibir capacitación sobre el uso de los espacios virtuales?

Muchas Gracias

Anexo 3: imágenes





Anexo 4: Permiso de la institución

