



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**DESARROLLO DE LAS DESTREZAS VISO-MOTRICES EN LOS NIÑOS DE 4
A 5 AÑOS EN EL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ESCUELA
PRESIDENTE VELASCO IBARRA**

**TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PRESENTADO COMO REQUISITO PARA
OPTAR POR EL TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
INICIAL**

AUTORAS:

**GUALE CEDEÑO ANDREA PATRICIA
VILLACIS SOLANO NOHELIA NATHALY**

TUTOR:

LOOR ZAMBRANO KLÉBER, MSc.

FEBRERO 2022

**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

DESARROLLO DE LAS DESTREZAS VISO-MOTRICES EN LOS NIÑOS DE 4
A 5 AÑOS EN EL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ESCUELA
PRESIDENTE VELASCO IBARRA

TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PRESENTADO COMO REQUISITO PARA
OPTAR POR EL TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
INICIAL

AUTORAS:

GUALE CEDEÑO ANDREA PATRICIA
VILLACIS SOLANO NOHELIA NATHALY

TUTOR:

LOOR ZAMBRANO KLÉBER, MSc.

FEBRERO 2022

DECLARACIÓN DE DOCENTE TUTOR

En mi calidad de Docente Tutor del Trabajo de Integración Curricular, **“Desarrollo de las destrezas viso-motrices en los niños de 4 a 5 años en el Entorno Virtual de Aprendizaje de la Escuela de Educación Básica Presidente Velasco Ibarra”**, elaborado por **Guale Cedeño Andrea Patricia y Villacis Solano Nohelia Nathaly**, estudiantes de la Carrera de Educación Inicial, Facultad de Ciencias de la Educación e Idioma de la Universidad Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de Licenciada Ciencias de la Educación Inicial, me permito declarar que luego de haber dirigido su desarrollo y estructura final del trabajo, este cumple y se ajusta a los estándares académico, razón por la cual, apruebo en todos sus partes, encontrándose apto para la evaluación del docente especialista.

Atentamente



Loor Zambrano Kléber, MSc.

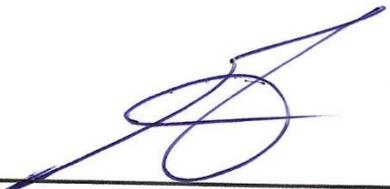
DOCENTE TUTOR

C.I: 0917405235

DECLARACIÓN DE DOCENTE ESPECIALISTA

En mi calidad de Docente Especialista, del Trabajo de Integración Curricular “**Desarrollo de las destrezas viso-motrices en los niños de 4 a 5 años en el Entorno Virtual de Aprendizaje de la Escuela de Educación Básica Presidente Velasco Ibarra**”, elaborado por **Guale Cedeño Andrea Patricia** y **Villacis Solano Nohelia Nathaly**, estudiantes de la Carrera de Educación Inicial, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas de la Universidad Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial, me permito declarar que luego de haber evaluado el desarrollo y estructura final del trabajo, éste cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por la cual, declaro que se encuentran apto para su sustentación.

Atentamente,



Salazar Arango Edwar, MSc.

DOCENTE ESPECIALISTA
C.I: 1727224360

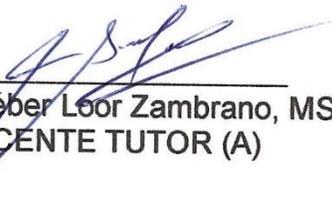
TRIBUNAL DE GRADO



Ed. Párv. Ana Uribe Veintimilla, MSc.
DIRECTORA DE CARRERA
EDUCACIÓN INICIAL



Lic. Edwar Salazar Arango, MSc.
DOCENTE- ESPECIALISTA



Lic. Kléber Loor Zambrano, MSc.
DOCENTE TUTOR (A)



Lic. Amarilis Laínez Quinde; MSc.
DOCENTE GUÍA -UIC

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

El presente Trabajo de Integración Curricular, con el título “**Desarrollo de las destrezas viso-motrices en los niños de 4 a 5 años en el Entorno Virtual de Aprendizaje de la Escuela de Educación Básica Presidente Velasco Ibarra**”, declaro que la concepción, análisis y resultados son originales y aportan a la actividad educativa en el área de Ciencias de la Educación Inicial.

Atentamente,

Andrea G.

Guale Cedeño Andrea Patricia

C.I 0923137525

Nohelia Villacis Solano

Villacis Solano Nohelia Nathaly

C.I 0928505981

DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD

Quienes suscriben, **Guale Cedeño Andrea Patricia** con C.I: 0923137525 y **Villacis Solano Nohelia Nathaly** con C.I: 0928505981, estudiantes de la Carrera de Educación Inicial, declaramos que el Trabajo de Titulación presentado a la Unidad de Integración Curricular cuyo tema es **“Desarrollo de las destrezas viso-motrices en los niños de 4 a 5 años en el Entorno Virtual de Aprendizaje de la Escuela de Educación Básica Presidente Velasco Ibarra”** corresponde y es de exclusiva responsabilidad de las autoras y pertenece al patrimonio intelectual de la Universidad Estatal Península de Santa Elena

Atentamente:

Andrea G.

Guale Cedeño Andrea Patricia
C.I 0923137525

Nohelia Villacis Solano

Villacis Solano Nohelia Nathaly
C.I 0928505981

DEDICATORIA

Con mucho cariño y amor dedico este trabajo de investigación a aquellas personas que con su entusiasmo y ánimo me ayudaron a seguir adelante entre ellas destaco a mi madre querida que con su valor y su cariño me ayudo a cumplir esta meta tan anhelada de mi vida profesional gracias Jacqueline Cedeño por tus consejos, y darme ánimos día a día, todo esto te lo debo a ti, a mi padre Santos Guale por formar una mujer valiente que sabe tener metas claras, a mis hermanas y hermanos por apoyarme siempre, a mi hijo Liam Reyes Guale por ser mi motivo diario y también a mis amigas y amigos en especial a mi mejor amiga Ginger Zambrano por apoyarme cuando más lo necesito, por extender su mano en momentos difíciles y por el amor brindado cada día.

Andrea Patricia Guale Cedeño

Quiero dedicar este logro a mi guía de vida Mariuxi Solano Reyes por ser uno de los pilares que sostiene mi paz y crear una mujer llena de capacidades, metas y anhelos por apoyarme en la etapa más crucial de mi vida cuando me convertí en mamá nunca olvidare su frase “Las madres nunca pueden enfermarse” tratando de decirme que no me deje vencer por nada, a mi padre Juan Villacis Paz por su estricto carácter pero sobre todo por sus cuidados y consejos, a mis hermanos Valeria y Hansel por apoyarme siempre, a mis abuelitos por ser como mis segundos padres estoy agradecida con Dios por permitirme aun tenerlos y dedicarles este triunfo Editha Reyes Rodríguez y Alberto Solano Laínez, a mis tíos por apoyarme con todo lo que este a su alcance, a Roger Borbor Reyes por convertirse en mi compañero de vida y por formar una familia junto a nuestra querida hija Isabella Borbor Villacis mi razón de ser hoy en día. A mis estimados docentes de cada cátedra impartida en esta prestigiosa universidad, a mis compañeras de clase un agradecimiento eterno con ustedes.

Nohelia Nathaly Villacis Solano

AGRADECIMIENTO

Al culminar el desarrollo del presente Trabajo Especial de Grado que representa un paso fundamental en el proceso de formación de las autoras, agradecemos a:

A Dios, por permitirnos experimentar la maravillosa experiencia de la vida y otorgarnos la posibilidad de luchar a diario por nuestras metas, llenas de entusiasmo y convicción.

A nuestras familias, por representar el muro de contención ante las adversidades y el estímulo y motivación principal en el logro de nuestros propósitos personales, académicos y laborales. Gracias por su amor y grandes sacrificios hechos hasta el día por lograr formarnos como las mujeres que somos actualmente.

A nuestros hijos, por impulsarnos a alcanzar aquellos objetivos que parecen inalcanzables.

A nuestro tutor, quien a través de su sabia orientación ha sabido conducirnos para llevar a cabo el trabajo presente.

A la Universidad Estatal Península de Santa Elena por abrir sus puertas para recibirnos y desarrollar nuestro proceso formativo en sus instalaciones.

Al personal docente y directivo de la Escuela de Educación Básica Presidente Velasco Ibarra, por permitirnos realizar el estudio de investigación en tal institución.

Guale Cedeño Andrea Patricia y Villacis Solano Nohelia Nathaly.
Desarrollo de las destrezas viso-motrices en los niños de 4 a 5 años en el Entorno Virtual de Aprendizaje de la Escuela de Educación Básica Presidente Velasco Ibarra. Universidad Estatal Península de Santa Elena. Carrera de Educación Inicial. Santa Elena, 2022.

RESUMEN

El estudio tuvo como objetivo establecer la influencia del Entorno Virtual de Aprendizaje en el desarrollo de las destrezas viso-motrices en niños y niñas de 4 a 5 años, de la Escuela de Educación Básica Presidente Velasco Ibarra, comuna el Tambo, cantón Santa Elena, por lo que seleccionó como paradigma el enfoque cualitativo, apoyado en el método inductivo, cuya técnica de recolección de información ha sido la entrevista y como instrumento de recopilación de datos, la guía de entrevista dirigida a dos (2) docentes, un (1) directivo y un (1) docente especialista. Se logró establecer que, teorías como la constructivista de Piaget, Sociocultural de Vigotsky y de conectivismo, otorgan sustento a la implementación del Entorno Virtual de Aprendizaje como estrategia para favorecer desarrollo de habilidades como las viso-motrices que, en niños de 4 a 5 años son las que le permiten realizar tareas que requieren coordinación óculo-manual, tales como rasgar, recortar, pegar, escribir y colorear. Los principales beneficios del Entorno Virtual de Aprendizaje en las habilidades viso-motrices que fueron identificados en el estudio, incluyen la mejora en la manipulación de objetos e incremento en la velocidad para responder a los estímulos visuales recibidos. Se concluyó que la influencia del Entorno Virtual de Aprendizaje en el desarrollo de las destrezas viso-motrices en niños y niñas de 4 a 5 años es significativa y positiva, al estimular el desarrollo de habilidades motrices, funciones mentales y mejorar las competencias digitales del alumno.

Palabras claves: Destrezas viso-motrices, Educación inicial, Entorno virtual de aprendizaje.

ÍNDICE GENERAL

PORTADA.....	I
CARÁTULA.....	II
DECLARACIÓN DE DOCENTE TUTOR	III
DECLARACIÓN DE DOCENTE ESPECIALISTA	VI
TRIBUNAL DE GRADO	VII
DECLARACIÓN DE AUTORÍA	VIII
DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD	IX
DEDICATORIA	VIII
AGRADECIMIENTO	IX
RESUMEN.....	X
ÍNDICE GENERAL.....	XI
ÍNDICE DE FIGURAS.....	XIV
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.....	3
Situación Objeto de la Investigación	3
Contextualización de la Situación Objeto de Investigación	5
Inquietudes del Investigador.....	6
Inquietud General	6
Inquietudes Específicos	6
Propósitos u Objetivos de la Investigación	7
Objetivo General.....	7
Objetivos Específicos	7
Motivaciones del Origen del Estudio	7

CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO	11
Estudios Relacionados con la Temática.....	11
Internacionales	11
Nacionales.....	12
Referentes Teóricos	14
Destrezas Viso-motrices	14
Definición	14
Teorías que Sustentan el Desarrollo de Destrezas Viso-motrices	14
Importancia del Desarrollo de Destrezas Viso-motrices.....	15
Entorno Virtual de Aprendizaje	16
Definición	16
Dimensiones del Entorno Virtual de Aprendizaje	17
Teorías que Sustentan el Entorno Virtual de Aprendizaje en Educación Inicial.....	18
Destrezas Viso-motrices y Entorno Virtual de Aprendizaje según el Currículo de Educación Inicial	19
CAPÍTULO III ABORDAJE METODOLÓGICO	24
Conceptualización ontológica.....	24
Naturaleza o paradigma de investigación	24
Métodos y sus fases	25
Técnicas de recolección de la información	25
Técnicas de interpretación de la información.....	25
Categorización y triangulación.....	26
CAPÍTULO IV PRESENTACIÓN DE LOS HALLAZGOS	27
Reflexiones críticas	27
Aportes del investigador	34

REFLEXIONES FINALES.....	36
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	38
ANEXOS.....	44
Anexo A. Guión de entrevista dirigida a docentes.....	44
Anexo B. Guión de entrevista dirigida a directivo.....	46
Anexo C. Guión de entrevista dirigida a docente especialista.....	48
Anexo D. Carta aval.....	50
Anexo E. Cronograma de actividades.....	51
Anexo F. Ficha de tutoría.....	52
Anexo G. Certificado sistema antiplagio.....	54

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Ejes de desarrollo y aprendizaje y ámbitos.....	19
Figura 2 Actividades para favorecer las habilidades viso-motrices.....	21
Figura 3 Elementos que potencian el desarrollo y aprendizaje del niño	22
Figura 4 Hallazgos de la entrevista: Categoría Destrezas viso-motrices	27
Figura 5 Hallazgos de la entrevista: Categoría Entorno Virtual de Aprendizaje	31

INTRODUCCIÓN

La educación inicial es la fase del proceso de enseñanza-aprendizaje en el que se debe favorecer el desarrollo de habilidades, potencialidades y competencias en los escolares, dentro de las cuales se encuentra la destreza viso-motriz, para lo cual los profesionales de la docencia deben implementar todas las estrategias y actividades conducentes a su desarrollo.

Ahora bien, debe señalarse que con el paso del tiempo se han venido incorporando herramientas tecnológicas en el proceso educativo, lo que permite sostener que se ha advertido de que aunque las herramientas tecnológicas no garantizan que se produzca el aprendizaje, (Urquidí Martín et al., 2019), estas puede favorecer y coadyuvar en el desarrollo pleno e integral de la comunidad estudiantil. Dentro del amplio abanico de recursos provistos por la naturaleza se encuentran los entornos virtuales de aprendizaje que está representada por “es una aplicación informática utilizada por el guía y los educandos, para producir espacios de enseñanza y aprendizaje” (Chong & Marcilo, 2020, p. 63).

Conviene destacar que se ha efectuado una revisión en el Currículo de Educación Inicial del Ecuador (2014), sin embargo, en dicho documento no se hace mención de los entornos virtuales de aprendizaje, por lo que se considera importante e imperioso llevar a cabo labores investigativas que permitan conocer el alcance y los beneficios que se pueden desencadenar de dicho recurso en el ámbito educativo.

En el ámbito local en la Escuela de Educación Básica Presidente Velasco Ibarra se observan problemas en el desarrollo de las destrezas viso-motrices en niños y niñas de 4 a 5 años, razón por la cual se desarrolla esta investigación que tiene como propósito establecer la influencia del Entorno Virtual de Aprendizaje en el desarrollo de las destrezas viso-motrices en niños y niñas de 4 a 5 años, de la institución educativa antes mencionada.

Para ello, se analizarán los preceptos teóricos que sustentan la implementación del Entorno Virtual de Aprendizaje en Educación Inicial; para luego destacar las destrezas viso-motrices desarrolladas por niños de 4 a 5

años y formalmente se distinguirán los beneficios de la implementación del Entorno Virtual de Aprendizaje para fomentar el desarrollo de destrezas visomotorices de niños de 4 a 5 años.

Esta investigación se distribuirá en 4 capítulos, los cuales serán descritos a continuación:

CAPÍTULO I SITUACIÓN PROBLEMÁTICA: En esta sección se realizará una descripción de la situación objeto de investigación, para luego definir los objetivos que se han trazado y seguidamente serán expuestas las inquietudes que han originado este trabajo. Luego de ello se plantearán las motivaciones que justifican este estudio.

CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO: En esta parte serán expuestos los estudios previos relacionados con la temática en el ámbito nacional e internacional. Luego serán expuestos los referentes teóricos vinculadas con las destrezas viso-motrices y el entorno virtual de aprendizaje, por ser estas las categorías sobre las cuales se sustenta el estudio.

CAPÍTULO III ABORDAJE METODOLÓGICO: En este capítulo se describirá detalladamente el camino metodológico que se ha implementado, tomando en cuenta el paradigma y el diseño de la investigación, así como también se señalarán los sujetos abordados y la técnica e instrumento de recolección de datos diseñado para recaudar la información.

CAPÍTULO IV PRESENTACIÓN DE LOS HALLAZGOS: En este apartado serán reportados los datos que han sido recopilados por medio de los instrumentos de recolección de datos que fueron diseñados.

CAPÍTULO I SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Situación Objeto de la Investigación

La primera infancia representa una etapa determinante en la vida del ser humano, puesto que en este periodo se producen un cúmulo de procesos que dan origen al desarrollo de habilidades (López-Shunta, 2019) que son necesaria para que el individuo pueda desenvolverse de forma acertada en las esferas familiar, social, educativa y laboral. Es oportuno mencionar que el Proceso Enseñanza Aprendizaje requiere de la activa participación, interrelación y compromiso de parte de los diversos actores que se encargan de transmitir los contenidos curriculares (Puga-Cevallos, 2021), incluyendo al docente, padre de familia y al niño como protagonista y elemento cardinal de tal proceso.

La educación inicial tiene como propósito el desarrollo cognitivo y motor del infante (González-Cárdenas, 2017), en este sentido es preciso destacar que, una de las principales habilidades que se desarrollan durante la primera infancia comprenden la coordinación visual con la motricidad, haciendo posible el manejo adecuado de la pinza digital y el control de los movimientos realizados con la mano (López-Shunta, 2019).

Autores como Ramírez-Calixto et al. (2020) argumentan que la importancia del desarrollo de habilidades viso-motrices radica en que “la mayor parte del conocimiento se adquiere a través de la función viso-motora, por ello cualquier alteración de su desarrollo produce deficiencias cognoscitivas que incrementan las probabilidades de dificultades de aprendizaje” (p. 117), por tanto, se deduce que el docente debe considerar tales consecuencias al realizar la planificación de las actividades curriculares

Algunos de los factores que han sido identificados como condicionantes del desarrollo de destrezas viso-motrices engloban la escasa estimulación en el entorno familiar, retraso en el inicio de actividades tales como el gateo o manejo de utensilios, mientras que en el ambiente escolar ha quedado demostrado que las aulas no se encuentran adecuadas al nivel madurativo y

necesidades del niño, lo que conduce al proceso enseñanza – aprendizaje monótono, conduciendo a insuficiente desarrollo viso-motriz, afectación del desarrollo integral del alumno, dificultades para cumplir las asignaciones escolares y problemas para alcanzar los objetivos curriculares (López-Shunta, 2019).

Mientras que, los efectos que acarrea el insuficiente desarrollo de destrezas o habilidades viso-motrices comprenden dificultades en la escritura y en la construcción de palabras y frases (Ramírez-Calixto et al., 2020). Tomando en cuenta tales postulados, se hace prioritario que los docentes se ajusten a las demandas actuales del proceso académico, siendo necesario que implementen estrategias acertadas que favorezcan el desarrollo integral del alumnado, así como la incorporación de las herramientas tecnológicas (Flores-Sánchez, 2021).

En el contexto actual desencadenado por la pandemia que ha provocado la Enfermedad por Coronavirus o COVID-19, en la que se tomaron medidas con la finalidad de reducir la tasa de contagios entre las cuales cuentan el uso universal de mascarilla, así como la suspensión de las actividades académicas de forma presencia. Es así como en un intento por dar continuidad al proceso educativo, se han implementado las clases de manera virtual haciendo ineludible la incorporación de herramientas tecnológicas como apoyo a la labor ejercida por los docentes.

En este particular, debe indicarse que el conectivismo establecido a través de herramientas tecnológicas permite el desarrollo de habilidades en el niño (Puga-Cevallos, 2021), una . Por su lado, Espinoza-Salas & Gutiérrez-García (2018) indica que el empleo de teléfonos inteligentes por infantes favorece la coordinación óculo-manual y conlleva progresos en diversas esferas entre las que vale destacar las destrezas viso-motrices.

Tal como expresa López-Shunta (2019), el profesional de la docencia cuenta con la responsabilidad de efectuar la estimulación adecuada mediante “actividades que les permitan a los niños alcanzar el nivel de desarrollo óptimo para su edad ofreciendo espacios dirigidos a potenciar sus capacidades a

través de técnicas y estrategias motivacionales acorde a su edad” (p. 26). Es por ello que se considera apropiado la creación del Entorno Virtual de Aprendizaje, también denominado ambiente virtual de aprendizaje, el cual cuenta con la ventaja de presentar contenidos curriculares de forma didáctica y lúdica, durante las 24 horas del día, facilitando que el alumno acceda a tal información en función de sus posibilidades (Pinilla-González, 2019).

El Entorno Virtual de Aprendizaje es reconocido como “un espacio educativo usualmente disponible en internet, que integra recursos educativos, promueve la interactividad de los estudiantes y brinda actividades de aprendizaje estructuradas” (Gutiérrez-Rodríguez, 2018, p. 281). En este particular, Fitzpatrick (2019) reporta que:

Cuando se implementa de manera correcta, el aprendizaje en línea tiene un gran potencial para ayudar a los estudiantes a transferir esas habilidades a la universidad, al trabajo y al aprendizaje a lo largo de la vida, en nuestro mundo cada vez más digitalizado. (p. 6)

De acuerdo con los axiomas antes abordados, se esboza la presente investigación.

Contextualización de la Situación Objeto de Investigación

A nivel nacional, González-Cárdenas (2017) y Guachamin-Ávila (2019) aseveran que se han realizado adecuaciones en Educación Infantil, orientados a incrementar la calidad educativa brindada a los niños y niñas. En este sentido, el Currículo de Educación Inicial establece los Ejes de Desarrollo y Aprendizaje: Eje de Desarrollo Personal y Social, Eje de Descubrimiento del Medio Cultural y Natural y el Eje de Expresión y Comunicación.

Este último engloba el ámbito de Expresión Artística, siendo uno de sus objetivos en niños de 4 a 5 años el desarrollo de habilidades sensorio-perceptivas y viso-motrices, para lo cual detalla que pueden implementarse técnicas grafoplásticas, artes plásticas y el dibujo libre. En el ámbito de Expresión Corporal y Motricidad, especifica que es necesario promover el desarrollo de la

coordinación viso-motriz entre ojo, mano y pie (Ministerio de Educación de Ecuador, 2014).

No obstante, López-Shunta (2019) refleja que la prevalencia de problemas en el desarrollo viso-motriz es relevante, llegando a afectar hasta el 25% de los alumnos con edad comprendida entre 1 y 5 años de edad, lo que es denotado mediante problemas tales como insuficiente dominio de la pinza digital y deficiente control de movimientos realizados con la mano durante actividades tales como el rasgado de papel.

Tales afirmaciones se equiparan a los señalamientos de Pineda-Helena (2018) quien sostiene que en el Cantón Pedro Vicente Maldonado se ha evidenciado que los niños en etapa preescolar presentan escaso desarrollo en habilidades como la coordinación viso-motriz. Guachamin-Ávila (2019) sostiene que en el Cantón Santo Domingo de Los Colorados se observa deficiencia en relación con el nivel de desarrollo de habilidades tanto sensoperceptivas como viso-motrices. Por otra parte, debe mencionarse que el Currículo Inicial y la Guía metodológica para la implementación del Currículo de Educación Inicial no hacen mención a la implementación del Entorno Virtual de Aprendizaje (Ministerio de Educación de Ecuador, 2015).

Inquietudes del Investigador

Inquietud General

¿Cuál es la influencia del Entorno Virtual de Aprendizaje en el desarrollo de las destrezas viso-motrices en niños y niñas de 4 a 5 años, de la Escuela de Educación Básica Presidente Velasco Ibarra?

Inquietudes Específicas

1. ¿Qué los preceptos teóricos que sustentan la implementación del Entorno Virtual de Aprendizaje en Educación Inicial?
2. ¿Qué destrezas viso-motrices son desarrolladas por niños de 4 a 5 años?

3. ¿Cuáles son los beneficios de la implementación del Entorno Virtual de Aprendizaje para fomentar el desarrollo de destrezas viso-motrices de niños de 4 a 5 años?

Propósitos u Objetivos de la Investigación

Objetivo General

Establecer la influencia del Entorno Virtual de Aprendizaje en el desarrollo de las destrezas viso-motrices en niños y niñas de 4 a 5 años, de la Escuela de Educación Básica Presidente Velasco Ibarra.

Objetivos Específicos

1. Analizar los preceptos teóricos que sustentan la implementación del Entorno Virtual de Aprendizaje en Educación Inicial.
2. Destacar las destrezas viso-motrices desarrolladas por niños de 4 a 5 años.
3. Distinguir los beneficios de la implementación del Entorno Virtual de Aprendizaje para fomentar el desarrollo de destrezas viso-motrices de niños de 4 a 5 años.

Motivaciones del Origen del Estudio

Debe precisarse que los entornos virtuales de aprendizaje “son una importante herramienta tecnológica que permite atender las exigencias de las nuevas generaciones” (Bucheli-López et al., 2021, p. 68), por lo que las instituciones educativas y todos los actores del proceso de enseñanza-aprendizaje deben entenderlo y en función de ello, desplegar las acciones conducentes para su implementación para el desarrollo de habilidades y potencialidades de los alumnos, por tal motivo se lleva a cabo esta investigación que está orientada a establecer la influencia del Entorno Virtual de Aprendizaje en el desarrollo de las destrezas viso-motrices en niños y niñas de 4 a 5 años del contexto educativo seleccionado.

Desde el punto de vista teórico puede afirmarse que esta investigación es importante, debido a que se ha realizado una revisión de literatura a través de las cuales se ubican fuentes bibliográficas relacionadas con la Teoría Constructivista, la Teoría Sociocultural y la Teoría del Conectivismo en función de las cuales se pueden ofrecer postulados teóricos que sustenten la implementación del Entorno Virtual de Aprendizaje en Educación Inicial.

Por otra parte, puede aseverarse que este estudio tiene valor práctico debido a que reinventar en cuanto a los entornos virtuales de aprendizaje Bucheli-López et al. (2021) aseveran que la implementación adecuada de las herramientas tecnológicas, permiten innovar en el proceso educativo, es decir, se trata de llevar a cabo las transformaciones necesarias para garantizar que el entorno virtual de aprendizaje favorezca realmente el desarrollo de destrezas como el viso-motriz.

De igual manera, puede decirse que esta investigación es innovadora, puesto que lo que se busca es determinar la influencia de la incorporación de una herramienta tecnológica como lo es el Entorno Virtual de Aprendizaje para el desarrollo de una destreza trascendental como la viso-motriz, puesto que a través del cual se pueden desarrollar acciones o movimientos que involucran los ojos y las manos.

El presente estudio se encuentra sustentado desde la perspectiva pedagógica en el conectivismo, descrito por George Siemens como la estrategia que hace posible la interacción de individuos que se encuentran en diferentes ubicaciones geográficas, de forma simultánea o no. Es necesario enfatizar que el conectivismo posibilita “el intercambio de perspectivas, ideas entre diferentes culturas interactuando unos con otros dando lugar al desarrollo de análisis, toma de decisiones, importantes aspectos en este mundo en constante cambio” (Puga-Cevallos, 2021, p. 12).

Todo lo anteriormente mencionado se logra a partir del uso de Internet y de herramientas tecnológicas como el teléfono inteligente, tabletas y computadoras, transformando el enfoque del proceso educativo desde uno tradicional, hacia la educación dinámica, innovadora y cooperativa. Por tanto,

se puede afirmar que el Entorno Virtual de Aprendizaje representa una estrategia metodológica y pedagógica acertada para favorecer tanto la enseñanza como para estimular el desarrollo de las diversas habilidades contempladas en los Ejes de Desarrollo y Aprendizaje pautados por medio del Currículo de Educación Inicial.

En cuanto al aspecto legal, debe apuntarse que la Constitución de la República del Ecuador (2008) ha contemplado en su artículo 26 que los ecuatorianos tienen derecho a la educación y dispone además en su artículo 27 que dicha educación debe ser integral, procurando favorecer desarrollo holístico de todas las capacidades, habilidades y competencias de los estudiantes, otorgando sustento desde la perspectiva legal a esta investigación, debido que busca determinarse la influencia que puede tener el uso de un entorno virtual de aprendizaje para el desarrollo de las destrezas viso-motrices en un contexto educativo determinado.

De igual forma el artículo 343 de la Constitución de la República del Ecuador (2008) establece que el sistema educativo nacional debe estar orientado al desarrollo de todas y cada una de las destrezas y habilidades de los estudiantes, así como también la adquisición de nuevos conocimientos. Con base a lo antes expuesto, puede afirmarse que esta disposición normativa ofrece sustento legal a este estudio, puesto que lo que se busca es determinar la influencia del empleo de herramientas tecnológicas como el entorno virtual e aprendizaje en el desarrollo de destrezas viso-motrices en niños de 4 y 5 años de edad.

Por otra parte, el artículo 40 de la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2018) ha contemplado que el nivel de educación inicial es aquel en el que se debe dar un acompañamiento a los escolares de 3 a 5 años de edad, para que estos puedan alcanzar un buen nivel de desarrollo de habilidades, dentro de las cuales se encuentran las viso-motrices. Por todo ello, puede sostenerse que este es un fundamento legal para la investigación.

También se puede puntualizar que metodológicamente esta investigación tiene relevancia, por cuanto se han diseñado tres entrevistas, dirigidas a docentes, al directivo y docente especialista, del contexto educativo abordado, las cuales podrán ser aplicadas en futuras investigaciones cuyas categorías de estudio sean las destrezas viso-motrices y el entorno virtual de aprendizaje y en el que se considere necesario conocer la influencia de esta herramienta tecnológica en las destrezas mencionadas.

Finalmente, se puede señalar que con esta investigación se busca beneficiar a los niños y niñas de 4 a 5 años, de la Escuela de Educación Básica Presidente Velasco Ibarra, comuna el Tambo, cantón Santa Elena. Pero al mismo tiempo, se podrá beneficiar a los docentes encargados de dicho nivel de educación inicial, debido a que contarán con información confiable respecto de la influencia que puede tener la implementación de entornos virtuales educativos en el desarrollo de la destreza viso-motriz, lo que le permitirá ampliar sus niveles de conocimiento al respecto.

CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

Estudios Relacionados con la Temática

Al realizar la revisión bibliográfica de investigaciones que abordan las variables estudiadas a través del presente trabajo, se han recopilado y seleccionado aquellos que se estima guardan estrecha vinculación con la temática de estudio y se muestra a continuación.

Internacionales

Yupanqui-Bustamante et al. (2020) realizaron en Perú un estudio con el título “Entorno virtual sincrónico y su efecto en el desarrollo de un programa para padres y madres en tiempos de COVID-19”, con el objetivo de precisar la influencia que ejerce la implementación de un entorno virtual en el desarrollo de un programa de 12 sesiones dirigido a padres de familia que se enfoca en incrementar el nivel de participación de los representantes durante el confinamiento al que ha conducido la pandemia.

Se trató de un estudio con enfoque cuantitativo, de tipo aplicada y diseño cuasi experimental en el que se incluyó un total de 80 padres que fueron distribuidos en dos grupos: control y experimental; se realizó una determinación pre y post test. Los resultados reflejan que la media de participación de padres pertenecientes al grupo experimental, se incrementó de forma positiva y significativa ($p < 0,000$) en la evaluación post test; los autores concluyen que el entorno virtual sincrónico incide de forma significativa en el desarrollo del programa dirigido a padres de familia.

Espinoza-Salas & Gutiérrez-García (2018) han desarrollado un estudio en México, denominado “Influencia del uso de teléfonos inteligentes, en la habilidad viso-motriz en niños de 7 a 12 años de edad”, fundamentado en un trabajo no experimental, transversal en el que fueron incluidos 150 niños distribuidos en dos grupos: (a) de estudio conformado por los alumnos que utilizan el teléfono y (b) control, constituido por los estudiantes que no utilizan el dispositivo.

El 50,7% de los alumnos participantes pertenecen al sexo masculino; de los 150 niños, 35,3% no utiliza teléfono, 32,7% hace uso adecuado de este, mientras que se ha documentado que otro 20,7% hace uso adictivo del dispositivo. En cuanto al desarrollo de habilidades viso-motrices, debe mencionarse que fue adecuado en el 52,67%, al estudiar la correlación existente entre las variables habilidades viso-motrices y el uso del teléfono, han obtenido un nivel de significancia de 0,018, de allí pues que, los autores señalan que el uso de teléfonos inteligentes en infantes, repercute de forma positiva en el desarrollo de habilidades viso-motrices.

Nacionales

Meza (2021) desarrolló una investigación llamada “Entornos virtuales de aprendizaje y habilidades de lectoescritura” con la finalidad de determinar el impacto del uso de un Entorno Virtual De Aprendizaje para el fortalecimiento de habilidades de Lectoescritura en Lengua y Literatura en Octavo Año de Educación General Básica de la Escuela Luis Amando Ugarte Lemus. En esta investigación se ha empleado una metodología mixta, es decir, tanto cuantitativa como cualitativa, la muestra estuvo integrada por treinta y un estudiantes y un docente tutor de Octavo Año de Educación General Básica, a los cuales se les aplicó una encuesta y entrevista respectivamente, como técnicas de recopilación de datos.

Se concluyó que con la implementación del entorno virtual alimentado de contenidos multimedia y herramientas educativas interactivas permitió aumentar de forma significativa el fortalecimiento de habilidades de Lectoescritura, junto con el incremento de la atención, concentración, participación activa, memorización, y demás habilidades lingüísticas de los estudiantes de la asignatura de Lengua y Literatura del Octavo Año de Educación General Básica en el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje. Por lo que se recomienda usar las diferentes estrategias o técnicas para la motivación e innovación de las clases, aumentando las herramientas tecnológicas como incluir la participación de los estudiantes y sus padres de familia.

Ramírez-Calixto et al. (2020) publicaron un artículo titulado “Las habilidades de coordinación viso-motriz para el aprendizaje de la escritura”, con el propósito de identificar el nivel de desarrollo viso-motriz. La investigación fue desplegada según el enfoque cualitativo, empleando la observación como técnica de recolección de datos, mientras que el instrumento aplicado fue la prueba Beery-Buktenica que permite establecer el desarrollo de Integración Viso-motriz.

En total, fueron incluidos 76 alumnos 84% de los cuales pertenece al sexo masculino, con predominio de aquellos que cuentan con 8 años (67%). La Integración Viso-motriz se encontró por debajo del promedio en el 37% de los niños y niñas, tal cifra asciende a 49% en el caso de la percepción visual y 33% en lo que corresponde a coordinación motriz.

Guachamin-Ávila (2019) desarrolló un trabajo de titulación denominado “Dactilopintura en el desarrollo de habilidades sensorperceptivas y viso-motrices de las niñas y niños de 3 a 4 años de edad de la Unidad Educativa" Eladio Roldós Barreiro", Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, Cantón Santo Domingo de los Colorados, Parroquia Abraham Calazacón, Cooperativa el Proletariado en el periodo noviembre 2018-abril 2019”, con el fin de identificar la efectividad de la implementación de las habilidades tanto sensorperceptivas como viso-motrices. La investigación se desarrolló según el enfoque mixto, en el que participaron 20 niños de 3 a 4 años a quienes se les evaluó mediante una lista de cotejo, 20 padres de familia, cuatro docentes y un directivo, a quienes se les aplicó una encuesta.

Los resultados denotan que los niños presentan problemas en el desarrollo de habilidades y destrezas viso-motrices; en cuanto a la encuesta, se logró determinar que el 75% de los docentes realiza actividades con el objetivo de las habilidades viso-motrices y promueven la integración de padres de familia en tales acciones. El autor concluye que la dactilopintura es una estrategia que favorece el desarrollo de habilidades sensorperceptivas y viso-motrices desde un nivel iniciado a adquirido.

Referentes Teóricos

Destrezas Viso-motrices

Definición

Las destrezas o habilidades viso-motrices son aquellas que el niño o niña requiere para efectuar actividades en las que se requiere de coordinación entre diferentes estructuras como el ojo y la mano o pie (Guachamin-Ávila, 2019), es decir, las destrezas motrices no solamente se vinculan con una parte del cuerpo, sino que involucran tanto la visión como las manos. Por su parte, Ramírez-Calixto et al. (2020) comprende todos aquellos movimientos que el niño realiza y que demandan de la coordinación entre las estructuras oculares y manuales.

Bajo esta perspectiva se entiende que las destrezas viso-motrices comprenden la integración tanto de la habilidad visual, como de la motriz. Asimismo, se ha puntualizado que las destrezas viso-motrices representan “una de las capacidades que se van adquiriendo a través de los primeros años de desarrollo del niño” (Sotelo, 2020, p. 1). Bajo esta perspectiva, se entiende que en el nivel de educación inicial es la fase propicia para que se lleven a cabo actividades que estén enfocadas al desarrollo de estas destrezas.

Las destrezas viso-motrices son de gran relevancia si se parte de la idea que estas tienen una gran “(...) influencia para el desarrollo y dominio del cuerpo desde los movimientos más generales hasta aquellos de carácter fino, como es la escritura” (Jiménez, 2017, p. 13). En otras palabras, se puede aseverar que las destrezas viso-motrices deben ser desarrolladas, puesto que de éstas dependen en alguna medida, el desarrollo de otras destrezas igual de importantes para el normal e integral desarrollo y desenvolvimiento de los seres humanos.

Teorías que Sustentan el Desarrollo de Destrezas Viso-motrices

Teoría Constructivista

La teoría constructivista propuesta por Jean Piaget vislumbra la construcción del conocimiento como un proceso paulatino, el cual es

determinado por factores físicos y sociales. Además, establece que tal proceso comprende dos fases, la primera de ellas es la asimilación, por medio de la cual el niño es capaz de interpretar e interiorizar un evento o conocimiento nuevo; la segunda es la acomodación, y permite que el niño realice la internalización de nueva información con la consecuente modificación de los esquemas previamente formados (Flores-Sánchez, 2021), se entiende pues que es preciso estimular el desarrollo integral del niño, incluyendo la esfera física, puesto que representa un factor que condiciona la adquisición de nuevos conocimientos.

Teoría de Montessori

Montessori advirtió que los niños tienden a desplegar movimientos desde el mismo momento en el que ocurre el nacimiento, que demandan una integración entre la mente y el cuerpo, permitiendo que se realicen acciones corporales (Encalada, 2017). Desde este punto de vista, que claro que los niños desarrollan movimientos de forma espontánea, pero que para su perfeccionamiento es necesario que se lleven a cabo estrategias y se empleen recursos como el entorno virtual de aprendizaje, que permita el desarrollo de las destrezas viso-motrices.

Teoría de Corbin

Corbin desarrolló una investigación que permitió que para el año 1973 identificara tres etapas vinculadas con la destreza viso-motriz siendo las siguientes: Etapa 1: Exploración visual activa y repetida; Etapa 2: Iniciación a la presión, prensión y/o manipulación; Etapa 3: Refinamiento y precisión; además, Corbin señaló que el ser humano desarrolla durante la primera infancia la capacidad de efectuar la coordinación viso-motora (Paredes, 2016). Sin embargo, debe considerarse que el desarrollo de estas destrezas exige un proceso prolongado en el tiempo, lo que se traduce en la necesidad de usar recursos y materiales necesario para tales efectos.

Importancia del Desarrollo de Destrezas Viso-motrices

Debe considerarse que “la coordinación viso-motriz resulta de gran importancia por su influencia en el desarrollo y dominio del cuerpo desde una

motricidad general a una motricidad específica” (Caguana, 2021, p. 20), por lo que se entiende que es crucial que se implementen actividades o recursos con el propósito de desarrollar estas destrezas.

Ahora bien, se considera oportuno apuntar que el desarrollo de las destrezas viso-motrices no es un proceso natural o espontáneo del ser humano, puesto que se deben llevar a cabo acciones que estén orientadas a su favorecimiento. Pero si dichas actividades no son implementadas entonces es muy probable observar un “deterioro o retraso produce una desadaptación en varias áreas como el aprendizaje, las relaciones sociales, capacidades motrices, entre otras. Por ello la importancia de promover, prevenir o tratar problemas de viso-motricidad desde etapas tempranas de vida” (Caguana, 2021, p. 20).

Entorno Virtual de Aprendizaje

Definición

El Entorno Virtual de Aprendizaje se apoya en el empleo de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), plataformas digitales educativas tales como Google Classroom, MOODLE, e-College, Blackboard, entre otros; y herramientas tecnológicas entre las que cuentan: Google Drive, Whatsapp, Prezi, PowerPoint, Edmodo, Educaplay, entre otras (Puga-Cevallos, 2021). Es así pues como se entiende que cuando se habla de entornos virtuales de aprendizaje se abarca un numeroso catálogo de opciones que pueden implementarse en los contextos educativos y que pueden potenciar los resultados del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Igualmente, se puede señalar que el entorno virtual de aprendizaje es aquel que posibilita la distribución de contenidos que pueden ser presentados por el docente en forma de “texto, sonido, video, hipertexto e hipermedia, permiten revisar evaluaciones en línea, realizar control y seguimiento de tareas o actividades en fin propicia las herramientas tecnológicas para el desarrollo del enfoque pedagógico seleccionado” (Chong & Marcilo, 2020, p. 64).

Dimensiones del Entorno Virtual de Aprendizaje

Existen quienes sostienen que las dimensiones del Entorno Virtual de Aprendizaje son las siguientes: Tecnológica, engloba las herramientas o aplicaciones empleadas con el fin de publicar la información, organizar los contenidos e interacción entre los participantes; Educativa, comprende el proceso enseñanza – aprendizaje que se desarrolla en el ambiente de carácter social y dinámico que promueve la interacción docente – alumno (Gutiérrez-Rodríguez, 2018).

Por su parte, Chong & Marcilo (2020) ha identificado cuatro dimensiones pedagógicas del entorno virtual educativo:

Dimensión informativa: En esta sección es donde los estudiantes encuentran los recursos tecnológicos que emplea el alumno con el fin de construir su conocimiento (Chong & Marcilo, 2020). Dentro de estos recursos se encuentran los libros, páginas web, videos tutoriales, entre otros.

Dimensión comunicativa: Comprende todos aquellos “espacios para la interacción entre los participantes, realizar preguntas y compartir experiencias para apoyarse, básicamente convierte en un área social y de apoyo mutuo” (Chong & Marcilo, 2020, p. 65). Esta dimensión comprende una sección en la cual se posibilita la interacción entre los estudiantes y el profesional de la docencia, que permita aclarar dudas que surjan en el proceso de enseñanza-aprendizaje, así como también se traduce en la instancia para generar debates y reflexiones respecto de los contenidos abordados.

Dimensión constructiva: En la que se efectúan actividades y se implementan estrategias y herramientas de naturaleza pedagógica para fomentar el aprendizaje cooperativo y significativo en el alumno (Chong & Marcilo, 2020). Esta es una dimensión importante porque en ella se procura garantizar la adquisición de nuevos saberes y desarrollo de destrezas en todos los integrantes de un mismo contexto educativo.

Dimensión tutorial y evaluativa: En esta dimensión se encuentra el profesional de la docencia como el guía en el proceso educativo, el cual debe encargarse de emplear las evaluaciones pertinentes para conocer los

resultados obtenidos del uso del entorno virtual de aprendizaje y de llevar a cabo las actividades para que se verifique la debida etapa de retroalimentación (Chong & Marcilo, 2020).

Teorías que Sustentan el Entorno Virtual de Aprendizaje en Educación Inicial

Teoría Constructivista

La teoría constructivista preconizada por Piaget, plantea que el óptimo desarrollo físico y cognitivo del niño depende, en gran medida, de la interacción establecida entre el docente y el alumno, la cual se comporta como un factor estímulo social (Puga-Cevallos, 2021), en correspondencia con tal postulado es preciso mencionar que el entorno virtual de aprendizaje busca favorecer la activa participación del niño y niña al incrementar su nivel de interés y motivación por las actividades desarrolladas en el contexto de un proceso educativo, lo cual conduce a la optimización de la interrelación establecida entre los diversos actores académicos.

Teoría Sociocultural

Lev Vigotsky asevera a través de su Teoría Sociocultural que el aprendizaje es un proceso de rigor social (Puga-Cevallos, 2021), es decir, depende tanto del individuo como de la relación que entabla con sus pares, docentes y grupo familiar, así como de estímulos a los que es sometido. De forma similar, el Currículo de Educación Inicial señala que “hay una “zona de desarrollo próximo” en la que los niños pueden aprender si cuentan con la “mediación” de los adultos cercanos (padres, familiares, docentes) o de otros niños con más experiencia” (Ministerio de Educación de Ecuador, 2014, p. 14), entendiendo que es necesario que el entorno en el que el niño lleva a cabo su proceso de aprendizaje se caracterice por ser lúdico, motivador, estimulante, seguro, didáctico e innovador.

Teoría del Conectivismo

Esta es una teoría que ha surgido con la aparición de las herramientas tecnológicas y su aplicación en contextos educativos, la cual parte de la necesidad de “(...) identificar la manera de vida de la actual sociedad, sus

aprendizajes y dinámicas de desenvolvimiento en esta nueva época del aumento tecnológico” (Sotelo, 2020, p. 5). Bajo esta postura teoría, se entiende que los recursos tecnológicos se han convertido en herramientas que pueden emplearse en las instituciones educativas, con el propósito de favorecer el desarrollo de destrezas y habilidades de los escolares y ello es precisamente lo que se procura con esta investigación, determinar la influencia que tiene el empleo del entorno virtual educativo en el desarrollo de la destreza viso-motriz en niños y niñas de 4 y 5 años de edad.

Destrezas Viso-motrices y Entorno Virtual de Aprendizaje según el Currículo de Educación Inicial

El Currículo de Educación Inicial en Ecuador, establece las pautas que los docentes deben considerar al momento de efectuar la planificación de las actividades educativas, en tal sentido, han perfilado los Ejes de desarrollo y aprendizaje y Ámbitos, los cuales son detallados mediante la Figura 1.

Figura 1

Ejes de desarrollo y aprendizaje y ámbitos



Nota: En la Figura se aprecian los Ejes de desarrollo y aprendizaje y ámbitos que rigen la educación en Subnivel Inicial II (Ministerio de Educación de Ecuador, 2014).

Ahora bien, en lo concerniente al Ámbito de Expresión Corporal y motricidad el Ministerio de Educación de Ecuador (2014) argumenta que:

Propone desarrollar las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del conocimiento del propio cuerpo, sus funciones y posibilidades de movimiento, considerándolo como medio de expresión, que permite integrar sus interacciones a nivel de pensamiento, lenguaje y emociones. En este ámbito se realizarán procesos para lograr la coordinación dinámica global, disociación de movimientos, el equilibrio dinámico y estático, relajación, respiración, esquema corporal, lateralidad y orientación en el espacio. (p. 33)

Es pertinente indicar que uno de los objetivos de aprendizaje que están contemplados en tal documento y que se dirigen al Ámbito de Expresión corporal y motricidad en Subnivel Inicial II, expresa que es prioritario “desarrollar la habilidad de coordinación viso-motriz de ojo-mano y pie para tener respuesta motora adecuada en sus movimientos y en su motricidad fina” (Ministerio de Educación de Ecuador, 2014, p. 40), por tanto, queda en evidencia la relevancia de la estimulación de las destrezas viso-motrices en la primera infancia.

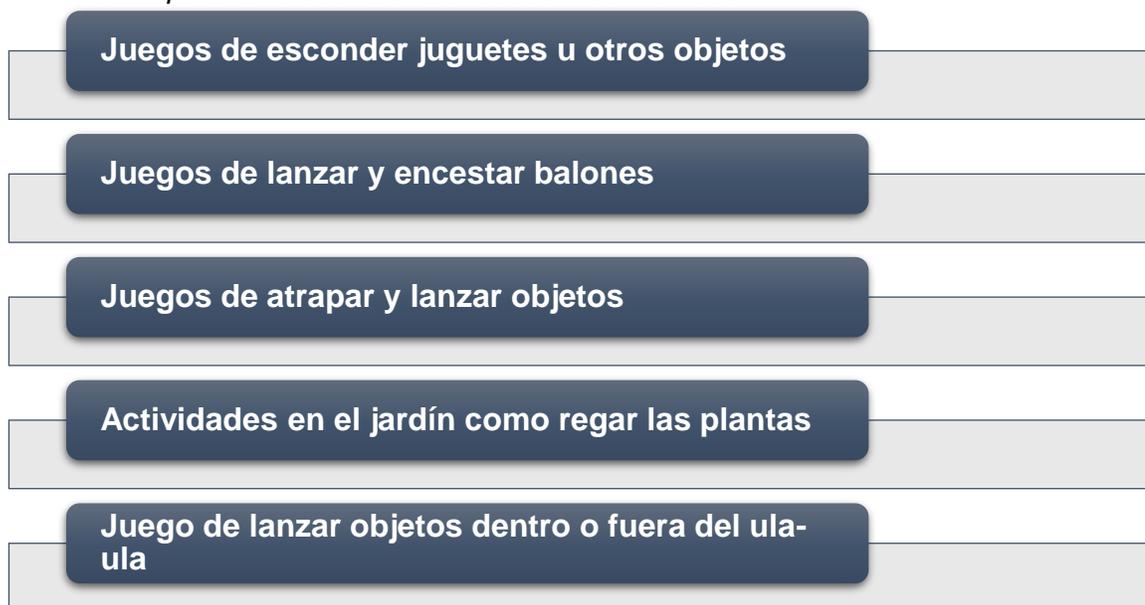
Específicamente en niños de 4 a 5 años, puntualiza que las destrezas a desarrollar deben permitirle al alumno, “realizar actividades de coordinación viso-motriz con niveles de dificultad creciente en el tamaño y tipo de materiales” (Ministerio de Educación de Ecuador, 2014, p 40). Todo ello se ve reflejado en palabras de González-Cárdenas (2017) quien sostiene que la coordinación entre las estructuras viso-motrices del niño, permiten el adecuado:

Desarrollo intelectual, afectivo y social de los niños y niñas, obteniendo como resultados favorables en la relación con el entorno y tomando en cuenta las diferencias individuales, necesidades e intereses, presentando el contacto con el mundo externo mediante la utilización de la pinza digital, además permite el desarrollo cognitivo como son la: memoria, atención, concentración y creatividad. (p. 9).

En tal contexto, debe agregarse que la Guía metodológica para la implementación del Currículo de Educación Inicial detalla algunas de las actividades que se pueden incorporar en el ejercicio profesional del docente con la finalidad de estimular el desarrollo de las destrezas viso-motrices (Ministerio de Educación de Ecuador, 2015), tales actividades son sintetizadas en la Figura 2.

Figura 2

Actividades para favorecer las habilidades viso-motrices



Nota: En la figura se aprecian actividades que favorecen el desarrollo de habilidades viso-motrices y que pueden ser implementadas en niños de 4 a 5 años de edad.

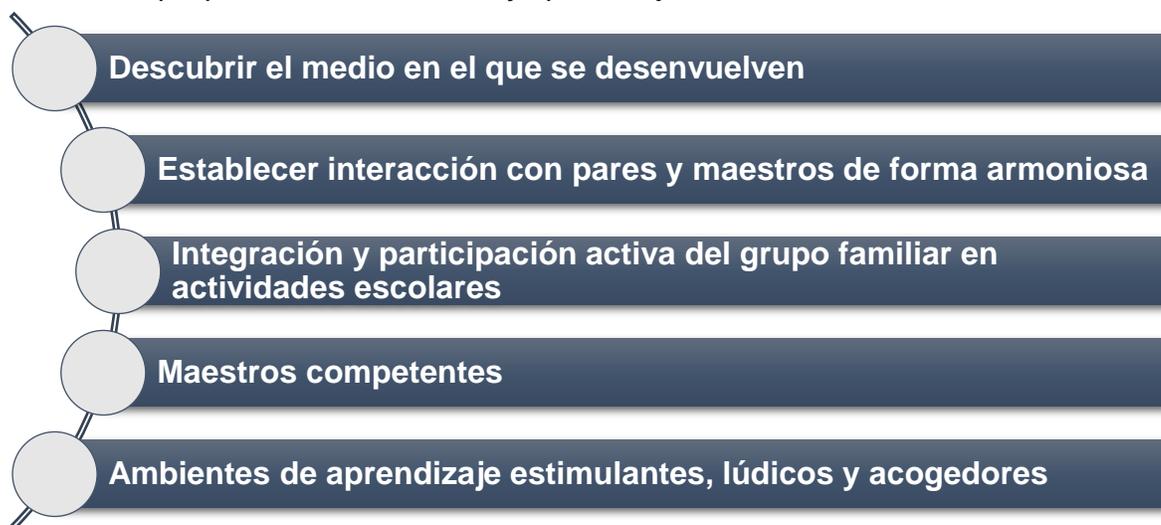
Tales actividades se estiman acertadas ya que, tal como lo advierten Espinoza-Salas & Gutiérrez-García (2018), la habilidad viso-motriz es una “función integradora que comprende tanto la percepción, como la expresión motora de dicha percepción” (p. 176), entendiendo que el desarrollo de tales habilidades se ven estimuladas a través de tareas y labores que le permitan incrementar la percepción tanto de su propio cuerpo como del entorno en el que se encuentra; por otra parte, debe destacarse que el Currículo de Educación inicial destaca:

La importancia del entorno en que se desenvuelven los niños desde los primeros momentos de su vida, como factores trascendentales en su desarrollo. Considerando estos aportes se determina la necesidad de crear ambientes estimulantes y positivos, donde los niños puedan acceder a experiencias de aprendizaje efectivas desde sus primeros años, con el fin de fortalecer el desarrollo infantil en todos sus ámbitos, lo cual incidirá a lo largo de su vida. (Ministerio de Educación de Ecuador, 2014)

Por tanto, se comprende que el entorno en el que se efectúa el proceso enseñanza – aprendizaje tiene repercusiones sobre el resultado alcanzado. Ahora bien, el desarrollo también es influenciado por el entorno en el que el niño se desenvuelve, siendo pertinente según los preceptos que fundamentan el Currículo de Educación Inicial, enfocar esfuerzos en consolidar “la calidad de los estímulos del entorno en el que se encuentra el individuo” (Ministerio de Educación de Ecuador, 2014, p. 15). Además, se han destacado elementos que potencian tanto el desarrollo como aprendizaje de los niños y niñas en Educación Inicial, las cuales se recogen en la Figura 3.

Figura 3

Elementos que potencian el desarrollo y aprendizaje del niño



Nota: En la figura se evidencian los aspectos más relevantes y determinantes en el proceso enseñanza – aprendizaje y en el desarrollo de los alumnos (Ministerio de Educación de Ecuador, 2014).

Tomando en consideración tales premisas, es importante señalar que el Entorno Virtual de Aprendizaje representa, según Cifuentes (2021) “una forma nueva de Tecnología Educativa y ofrece una compleja serie de oportunidades y tareas a las instituciones de enseñanza de todo el mundo” (p. 12); siendo pertinente enfatizar el dilatado rigor lúdico – pedagógico que posee el Entorno Virtual de Aprendizaje. Se estima necesario recalcar que el Currículo de Educación Inicial no hace mención expresa al Entorno Virtual de Aprendizaje, no obstante, indica que:

El docente debe proporcionar un entorno organizado para el aprendizaje, donde el niño se sienta estimulado para explorar por sí mismo, usar sus conocimientos y habilidades en una variedad de situaciones, probar hipótesis que le ayuden a construir nuevas ideas y contar con el apoyo de pares y adultos que le estimulen a sentirse capaz y seguro frente al desafío. (Ministerio de Educación de Ecuador, 2014, p. 44)

Comprendiendo que el Entorno Virtual de Aprendizaje representa una estrategia que incrementa la motivación y el interés del niño por llevar a cabo las actividades curriculares, la perspectiva adoptada en el presente trabajo de investigación vislumbra al Entorno Virtual de Aprendizaje como el ambiente propicio para que el docente promueva el aprendizaje significativo en los niños y se estimule su desarrollo adecuado e integral.

Entretanto, la Guía metodológica para la implementación del Currículo de Educación Inicial expresa que el ambiente destinado al aprendizaje del niño debe permitir que el niño explore, descubra, experimente, indague, juegue, interactúe, a la vez que se desarrolla y aprende (Ministerio de Educación de Ecuador, 2015), sin embargo, no indica el modo en el que los docentes pueden implementar el Entorno Virtual de Aprendizaje para favorecer la construcción del conocimiento en alumnos en etapa inicial.

CAPÍTULO III ABORDAJE METODOLÓGICO

Conceptualización ontológica

Los fundamentos ontológicos comprenden “la visión de mundo que tiene la investigadora o el investigador, el concepto de realidad-realidades, a su dinámica y complejidad, en la que subyace el proceso investigativo y del que dependerá el tipo de problemas que se plantean” (Gurdián, 2007, p. 66) y los modos de establecer acciones tendientes a solucionarlos. Por tanto, se entiende que la realidad problemática abordada en el presente trabajo se encuentra enmarcada en los problemas en el desarrollo de habilidades visomotrices que presentan los niños en edad preescolar, no obstante, se ha identificado como medio para solventar tal situación, la implementación del Entorno Virtual de Aprendizaje.

En cuanto al enfoque epistemológico debe indicarse que vislumbra “el conocimiento como el producto de la interacción del ser humano con su medio, conocimiento que implica un proceso crítico mediante el cual el ser humano va organizando el saber hasta llegar a sistematizarlo como saber científico” (Gurdián, 2007, p. 66), en tal sentido debe advertirse que según la perspectiva adoptada en el estudio desarrollado, es trascendental el medio en el que el alumno se desenvuelve, puesto que resulta determinante en la construcción de su conocimiento y desarrollo de habilidades y destrezas; por tanto, se ha abordado como sujetos de investigación a dos docentes, un docente especialista y un directivo, con el propósito de precisar la información requerida.

Naturaleza o paradigma de investigación

La presente investigación se esbozó de acuerdo con el paradigma cualitativo, el cual “abarca el estudio, uso, y recolección de una variedad de material empíricos (...) que describen los momentos habituales y problemáticos y los significados en la vida de los individuos (Vasilachis, 2006, p. 2). Debe resaltarse que se ha considerado tal paradigma puesto que permite abordar a profundidad la situación objeto de investigación.

Métodos y sus fases

El método empleado ha sido el inductivo ya que “se observa, estudia y conoce las características genéricas o comunes que se reflejan en un conjunto de realidades para elaborar una propuesta o ley científica de índole general” (Abreu, 2014, p. 220), tal como se ha efectuado durante el proceso investigativo en el que se abordó a los actores clave, para conocer a detalle la realidad y tomando como punto de partida tal información, proponer un conjunto de reflexiones.

Técnicas de recolección de la información

La técnica recolección de datos utilizada fue la entrevista, la cual implica la interacción entre el investigador y los sujetos de investigación mediante la cual se profundiza en virtud de un tema determinado (Bernal, 2010). Además, debe indicarse que se trató de entrevistas estructuradas en las que, según Arias (2016), se emplea un formato prediseñado de preguntas a formular.

De allí pues que, el instrumento de recolección de datos estuvo representado por la guía o guión de entrevista “puede servir como instrumento para registrar las respuestas” (Arias, 2016, p. 73), a la vez que orienta al investigador en los asuntos a abordar. Es preciso detallar que en el presente trabajo se realizó entrevista dirigida a dos docentes, un directivo y un docente especialista (Ver Anexos A-C) de la Escuela de Educación Básica Presidente Velasco Ibarra.

Técnicas de interpretación de la información

Una vez culminada la fase de recopilación de información, se iniciaron las acciones propias del análisis e interpretación de los datos recabados, para lo cual fue prioritario establecer “las categorías, patrones y las redes complejas de categorías o patrones. Este es un proceso mixto porque implica separar y juntar los datos” (Gurdián, 2007, p. 230), es decir, agrupar la información que se corresponde entre sí y separarla de los datos que pertenecen a otras categorías para identificar aquellas reflexiones que nos permiten cumplir con los objetivos planteados.

En el estudio efectuado se realizó la interpretación de análisis según las sugerencias de Gurdián (2007), mediante la “validación cruzada de fuentes y resultados o triangulación y hacer uniones entre varias partes de los datos y las dimensiones emergentes del análisis” (p. 235).

Categorización y triangulación

Las categorías se entienden como “conceptos, experiencias, ideas, hechos relevantes y con significado” (Hernández-Sampieri et al., 2014, p. 159), es decir, las unidades de información a analizar, las cuales estuvieron representadas por las siguientes: Categoría 1: Destrezas viso-motrices; Categoría 2: Entorno Virtual de Aprendizaje. Por tanto, se puede decir que la categorización es el proceso mediante el cual la información o datos recolectados son agrupados hasta formar unidades temáticas.

La triangulación entretanto, alude a la “complementación de diferentes procedimientos metodológicos y técnicos a objeto de fortalecer la investigación social” (Canales, 2006, p. 243), o tal como lo expresa Gurdián (2007), involucra la recopilación de “variedad de datos para realizar el estudio que provienen de diversas fuentes de información” (p. 242), en el caso particular del trabajo efectuado, se obtuvo información que proviene de tres fuentes diferentes a saber: docentes, directivo y docente especialista, lo que permite identificar la perspectiva de cada actor con el fin de contrastarlas. Ahora bien, debe señalarse que las etapas de codificación y categorización en el presente trabajo, se realizaron mediante la implementación del software de análisis cualitativo denominado Atlas.Ti, versión 7.5.4.

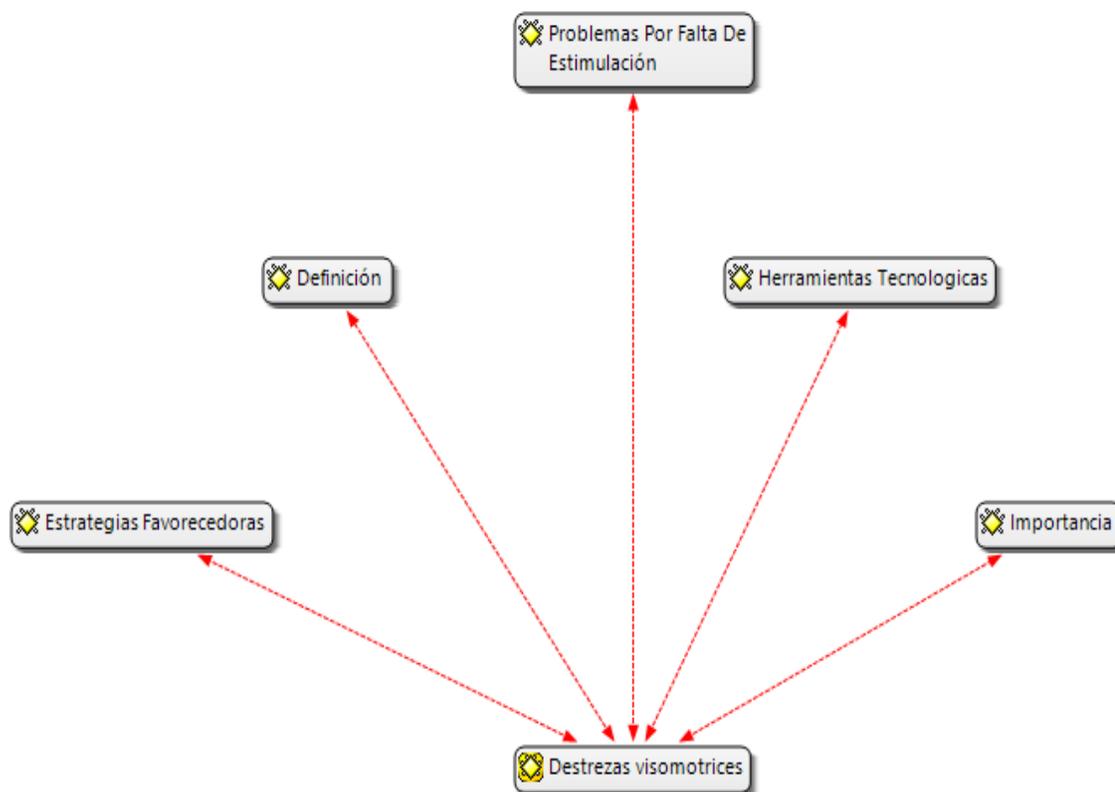
CAPÍTULO IV PRESENTACIÓN DE LOS HALLAZGOS

Reflexiones críticas

A continuación, serán presentados los hallazgos derivados de la aplicación de los instrumentos de recolección de datos en función de las categorías abordadas en esta investigación. La primera categoría analizada fue “Destrezas viso-motrices”, la cual se encuentra integrada por cinco códigos que se presentan mediante la Figura 4 y serán abordados a continuación.

Figura 4

Hallazgos de la entrevista: Categoría Destrezas viso-motrices



Nota: En la figura se aprecian los códigos relacionados con la categoría Destrezas viso-motrices, obtenidas a través de los instrumentos de recolección de datos.

Código Definición

Las destrezas viso-motrices por Guachamin-Ávila (2019) como aquellas en las que el niño o niña requiere para efectuar actividades en las que se requiere de coordinación entre diferentes estructuras como el ojo y la mano o pie. Mientras que la Docente 1 entrevista sostiene que comprende “aquellas

que permiten la integración de la información visual con la motricidad fina” (Y. Quezada, comunicación personal, 2021).

Por su parte, la Docente 2 abordada plantea que la destreza viso-motriz viene a ser aquella que “permite realizar actividades en las que usamos simultáneamente los ojos y las manos” (A. Moreno, comunicación personal, 2021); de forma semejante el Docente especialista entrevistado manifiesta que las destrezas viso-motrices representan la “Capacidad para controlar movimiento con precisión en donde se relaciona de manera simultánea ojo – mano – dedos” (E. Salazar, comunicación personal, 2021).

Analizando las posturas antes expuestas, puede afirmarse que tanto la literatura abordada como los profesionales entrevistados coinciden en señalar que las destrezas viso-motrices se asocian con la habilidad para usar los ojos y las manos al mismo tiempo.

Código Estrategias favorecedoras

La docente 1 ha puntualizado que las actividades que favorecen el desarrollo de las destrezas viso-motrices son las siguientes: “cortar, pintar, escribir, rasgar, colorear” (Y. Quezada, comunicación personal, 2021), mientras que la docente 2 plantea que “Una estrategia es buscar un juego con estas destrezas” (A. Moreno, comunicación personal, 2021). Asimismo, el docente especialista manifiesta que las estrategias que pueden ser empleadas para favorecer las destrezas abordadas son “el dibujo, la pintura, recortar, manipular y construcción de objetos” (E. Salazar, comunicación personal, 2021).

Analizando las respuestas, puede afirmarse que dos de los profesionales de la docencia abordados coinciden en que las estrategias aplicables para favorecer la estimulación de las destrezas viso-motrices tiene que ver con las actividades de recortar, colorear y en definitiva todo lo relacionado con manipulación de objetos. Mientras que una de las docentes se ha inclinado más al empleo de juegos como una estrategia que puede coadyuvar en el desarrollo de las destrezas viso-motrices.

Código Herramientas tecnológicas

Las herramientas tecnológicas que la docente 1 ha identificado como apropiadas para el desarrollo de las destrezas viso-motrices son las siguientes: “el uso de las Tic como audios, videos infantiles” (Y. Quezada, comunicación personal, 2021). Mientras que el docente especialista ha mencionado las siguientes: “Plataformas y software educativas, aula virtual, apps temáticas” (E. Salazar, comunicación personal, 2021), al tiempo que el directivo ha mencionado las siguientes: “Computador, proyector de imágenes o videos vía plataforma teams” (F. Orrala, comunicación personal, 2021).

En síntesis, puede afirmarse que los entrevistados coinciden que las herramientas tecnológicas de las cuales se puede echar mano para estimular la destreza viso-motriz engloba a todas las Tecnologías de la Información y Comunicación, también conocidas por sus siglas TIC'S, comprendiendo a su vez computador, laptop, Tablet, teléfono inteligente, que son recursos electrónicos que junto a plataformas digitales.

Código Problemas por falta de estimulación

En la literatura abordada se ha encontrado que los problemas derivados de la falta de estimulación de las destrezas viso-motrices son: el deterioro en diversos aspectos como las motrices, habilidades para socializar, entre otras, motivo por lo que se enfatiza que es necesario desarrollar estrategias para prevenirlas (Caguana, 2021).

Por su parte, la docente 1 ha precisado que “el retraso en el desarrollo motriz que presenta las dificultades como ya les decía anteriormente en la lectoescritura” (Y. Quezada, comunicación personal, 2021); mientras que el docente especialista ha apuntado que el “poco desarrollo y dominio de movimientos finos que pueden afectar la evolución adecuada en la escritura” (E. Salazar, comunicación personal, 2021). Al respecto, cabe advertir que la falta de estimulación de las destrezas viso-motrices pueden desencadenar una serie de problemas o consecuencias adversas en los escolares y los entrevistados han coincidido en precisar que el proceso de escritura puede verse afectado negativamente sino se estimula esta destreza.

Código Importancia

Respecto de este Código se ha señalado en el desarrollo de esta investigación que “la coordinación viso-motriz resulta de gran importancia por su influencia en el desarrollo y dominio del cuerpo desde una motricidad general a una motricidad específica” (Caguana, 2021, p. 20). En este sentido, ha reseñado la Docente 1 que las habilidades viso-motrices son de gran importancia debido a que “son fundamentales para que los niños puedan lograr más adelante una escritura legible y satisfactoria” (Y. Quezada, comunicación personal, 2021).

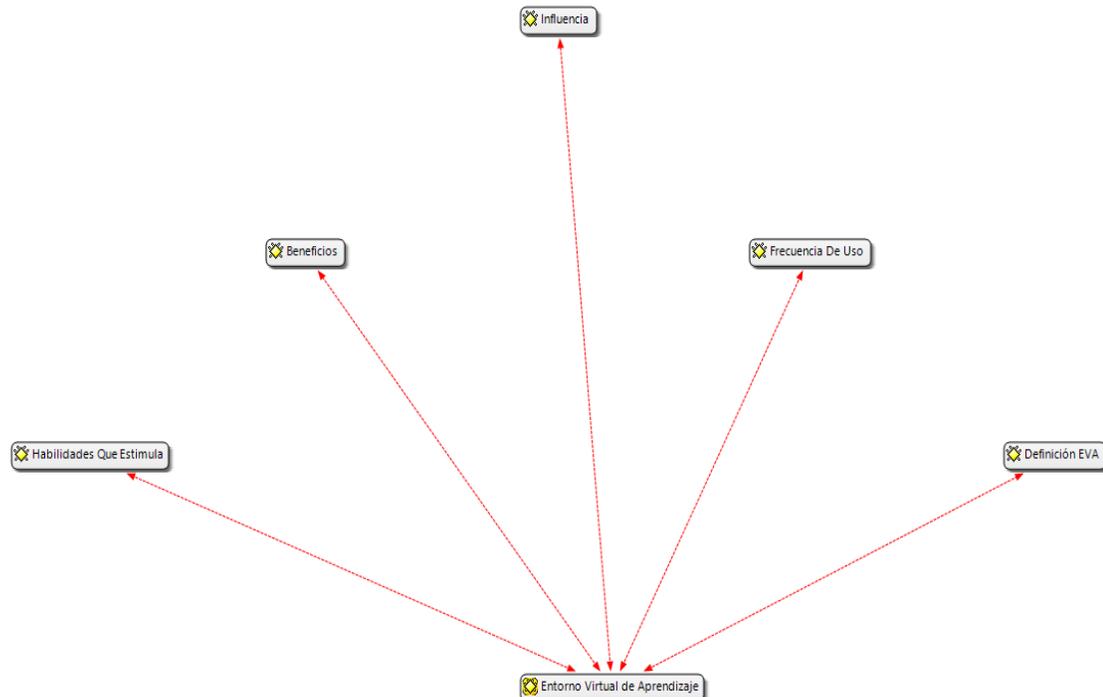
Mientras que el Directivo entrevistado propone que la destreza viso-motriz “es básica y fundamental porque es la etapa en la cual definen su literalidad, dirección y desarrollan la coordinación” (F. Orrala, comunicación personal, 2021). Por su parte, la docente 2 enumera las razones por las cuales considera que son importantes las destrezas viso-motrices en el desarrollo del escolar: “Favorece la autoestima en la medida que se alcancen objetivos manipulativos, aumenta la velocidad y precisión de tareas, aporta al procesamiento de información visual y base de la escritura” (E. Salazar, comunicación personal, 2021).

En resumidas cuentas, se puede afirmar que son numerosas las razones por las cuales las destrezas viso-motrices deben ser debidamente estimuladas y desarrolladas en la fase de la educación inicial, pero en general se debe a que de su favorecimiento depende en gran medida el normal desarrollo de las demás habilidades, destrezas y competencias de los escolares.

La segunda categoría abordada fue “Entorno Virtual de Aprendizaje” la cual se encuentra integrada por cinco códigos, los cuales se evidencian en la Figura 5.

Figura 5

Hallazgos de la entrevista: Categoría Entorno Virtual de Aprendizaje



Nota: En la figura se aprecian los códigos relacionados con la categoría Entorno Virtual de Aprendizaje, obtenidas a través de los instrumentos de recolección de datos.

Código Definición

Puga-Cevallos (2021) define el entorno virtual de aprendizaje como aquel que se apoya en el empleo de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), plataformas digitales educativas tales como Google Classroom, MOODLE, e-College, Blackboard, entre otros; y herramientas tecnológicas entre las que cuentan: Google Drive, Whatsapp, Prezi, PowerPoint, Edmodo, Educaplay, entre otras. Mientras que la Docente 1 entrevista sostiene que “es un espacio educativo alojado en la Web para poder trabajar con los niños y jóvenes en el proceso de enseñanza- aprendizaje” (Y. Quezada, comunicación personal, 2021).

Al tiempo la Docente 2 ha respondido que “es un método donde el niño se sienta a escuchar la clase frente a un portátil donde el docente se expresará con clases entretenidas” (A. Moreno, comunicación personal, 2021). Por su parte, el docente especialista ha advertido que el entorno visual de aprendizaje

“alternativas, espacios de interacción para favorecer la enseñanza – aprendizaje en medios digitales, informáticos” (E. Salazar, comunicación personal, 2021).

Contrastando todas las definiciones antes expuestas, conviene destacar que los entrevistados coinciden con la literatura, pues advierten que el entorno virtual de aprendizaje se asocia con el empleo de plataformas virtuales, en el que se posibilita la interacción entre los escolares y su maestro y por medio del cual se puede materializar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Código Frecuencia de uso

La docente 1 ha puntualizado que “casi siempre” (Y. Quezada, comunicación personal, 2021), implementa el Entorno Virtual de Aprendizaje, mientras que la Docente 2 expone que “Siempre” lo usa (A. Moreno, comunicación personal, 2021) y finalmente el Docente especialista sostuvo que “Debería estar implementado de manera recurrente” (E. Salazar, comunicación personal, 2021).

Analizando las respuestas, puede afirmarse que los profesionales de la docencia coinciden en cuanto a que la frecuencia de la implementación del Entorno Virtual de Aprendizaje debe ser permanente, lo que es perfectamente entendible si se parte de la idea que en la actualidad la sociedad demanda el empleo de herramientas tecnológicas como apoyo para el desarrollo de todas las actividades humanas incluyendo la actividad educativa, pero además en el contexto propiciado por el COVID-19, en el que se hace más que necesario el aprovechamiento de recursos como el Entorno Virtual de Aprendizaje,, el cual posibilita el proceso de enseñanza-aprendizaje a pesar de la distancia.

Código Habilidades que estimula

A los entrevistados se les cuestiono respecto de las habilidades y destrezas que pueden estimularse a través del empleo del Entorno Virtual de Aprendizaje a lo que la Docente 1 respondió que “la creatividad y la estimulación en su lenguaje” (Y. Quezada, comunicación personal, 2021). Mientras que la Docente 2 manifiesta que la “Interactividad” (A. Moreno, comunicación personal, 2021) y el Docente especialista manifiesta que pueden estimularse la “Interrelación de

los aprendizajes, manejo y manipulación de herramientas digitales, regulación del tiempo y del aprendizaje” (E. Salazar, comunicación personal, 2021).

En este sentido, se ha abordado la teoría del conectivismo en función de la cual es necesario “(...) identificar la manera de vida de la actual sociedad, sus aprendizajes y dinámicas de desenvolvimiento en esta nueva época del aumento tecnológico” (Sotelo, 2020, p. 5). De manera tal que las herramientas tecnológicas se han perfilado como recursos que pueden implementarse en el ámbito educativo, con la finalidad de favorecer el desarrollo de destrezas y habilidades de los escolares, entre las cuales pueden mencionarse las competencias digitales en general, para el uso y manejo acertado de este tipo de tecnología.

Código Beneficios

En la literatura abordada se ha puntualizado que un beneficio que genera el empleo del Entorno Virtual de Aprendizaje para fomentar el desarrollo de destrezas viso-motrices es el conectivismo que comprende el “el intercambio de perspectivas, ideas entre diferentes culturas interactuando unos con otros dando lugar al desarrollo de análisis, toma de decisiones, importantes aspectos en este mundo en constante cambio” (Puga-Cevallos, 2021, p. 12).

Por su parte, la docente 1 ha precisado que “El entorno virtual de aprendizaje en la sociedad ha posibilitado el diseño de espacios interactivos, colaborativos entre docentes y estudiantes” (Y. Quezada, comunicación personal, 2021); mientras que el Docente 2 expresa que permite “romper barreras de espacio y de tiempo al momento de recibir la clase” (A. Moreno, comunicación personal, 2021).

Igualmente, el docente especialista ha apuntado que el beneficio de la implementación del Entorno Virtual de Aprendizaje es que “mejora la manipulación de objetos pequeños informáticos, precisión y velocidad para responder a estímulos visuales, escritura, selección, clasificación de imágenes y comandos operativos” (E. Salazar, comunicación personal, 2021).

Por su parte, el Directivo manifiesta que “Puede utilizarse en diferentes partes del proceso de aprendizaje, pero si se desea el desarrollo viso- motriz, se tiene que permitir el uso y el manejo de los dispositivos acorde a la necesidad” (F. Orrala, comunicación personal, 2021). En términos concretos, puede sostenerse que son numerosos los beneficios que se pueden desprender del empleo del Entorno Virtual de Aprendizaje para la estimulación de las destrezas viso-motrices.

Código Influencia

En este sentido, ha reseñado la Docente 1 que el Entorno Virtual de Aprendizaje en el ámbito escolar “favorece el desarrollo de las habilidades motrices básicas a través de los juegos y de las actividades interactivas que se trabaja día a día con los estudiantes” (Y. Quezada, comunicación personal, 2021); al tiempo que el Directivo 2 ha expresado que “La influencia sería significativa siempre que cuente con un adulto que guíe al desarrollo de los ejercicios” (F. Orrala, comunicación personal, 2021).

Por su parte, el Docente especialista sostuvo que la influencia del Entorno Virtual de Aprendizaje en el desarrollo de las destrezas viso-motrices en los escolares son las que se mencionan a continuación: “Mejoramiento de las funciones mentales y motoras, cognición, percepción. Influye en el manejo de relaciones sociales informáticas y manipulativas. Favorece la observación, clasificación, selección, manipulación, toma de decisiones” (E. Salazar, comunicación personal, 2021).

En líneas generales, se puede afirmar que son diversos los beneficios del uso del Entorno Virtual de Aprendizaje debido a que posibilitan la optimización del proceso de enseñanza-aprendizaje de los escolares incidiendo positivamente en procesos cognitivos y motores, al tiempo que favorece el desarrollo de habilidades y competencias digitales.

Aportes del investigador

De acuerdo con la información obtenida a través de las entrevistas se puede aseverar que el nivel de conocimiento de los docentes y docente especialista sobre las destrezas viso-motrices es adecuado, y se evidenció que

conocen las estrategias que deben ser implementadas para favorecer el desarrollo de tales habilidades, destacando que se tratan básicamente de actividades manipulativas tales como recortar, pegar y rasgar.

También han hecho mención de la relevancia que tiene el juego como estrategia mediante el cual pueden estimularse las habilidades viso-motrices, herramienta que se encuentra al alcance de todo docente; los sujetos investigados reconocen la importancia que tienen las habilidades viso-motrices en el adecuado desarrollo del infante, resaltando como principal problema derivado de la escasa o nula estimulación de tal área, las dificultades en el desarrollo de la lectoescritura, competencia que es fundamental para todo individuo por representar el principal mecanismo de comunicación.

En lo que respecta al Entorno Virtual de Aprendizaje, debe indicarse que los docentes han mostrado que dominan tal temática, lo cual se corresponde con la frecuencia con la que han señalado que implementan tal estrategia, puesto que aseveran que la usan siempre o casi siempre.

En relación con las habilidades que son estimuladas mediante la aplicación del Entorno Virtual de Aprendizaje son variadas, desde la interactividad, manejo de herramientas digitales, así como la construcción del conocimiento, no obstante, solo el docente especialista y directivo han identificado las habilidades viso-motrices como uno de los principales beneficios derivados de la implementación del Entorno Virtual de Aprendizaje.

REFLEXIONES FINALES

Inicialmente, se han analizado los preceptos teóricos que sustentan la implementación del Entorno Virtual de Aprendizaje en Educación Inicial, encontrando que la teoría constructivista de Piaget enfatiza en la importancia del entorno en el que el niño se desenvuelve, tal aspecto resulta imprescindible durante el proceso enseñanza – aprendizaje y, según tal premisa, el Entorno Virtual de Aprendizaje representa una fuente de estímulo y motivación para el alumno, lo que incrementa su interés por las actividades académicas.

Por otra parte, la Teoría Sociocultural de Lev Vigotsky sostiene que el aprendizaje es un proceso que surge a partir de la interacción social, por lo que el Entorno Virtual de Aprendizaje se perfila como un potenciador del proceso académico. La teoría del conectivismo apoya el empleo de herramientas tecnológicas en el ambiente áulico, por favorecer el proceso enseñanza – aprendizaje.

Las destrezas viso-motrices representan un conjunto de capacidades que el niño desarrolla durante la etapa de la infancia, al alcanzar los 4 – 5 años de edad, las destrezas viso-motrices adquiridas le permiten al niño efectuar tareas que requieren de la coordinación entre sus ojos y manos, haciendo posible que corte, rasgue, pegue, escriba, coloree, apunte o señale, pinte, introduzca objetos en el interior de otro. Los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Presidente Velasco Ibarra han adquirido habilidades viso-motrices que les facultan a realizar tareas manipulativas y de construcción de objetos, por lo que recortan, pegan, colorean, dibujan, pintan y escriben.

Los beneficios de la implementación del Entorno Virtual de Aprendizaje para fomentar el desarrollo de destrezas viso-motrices de niños de 4 a 5 años, incluyen la mejora en competencias tales como la manipulación de objetos pequeños informáticos, precisión y velocidad para responder a estímulos visuales, optimización de procesos mentales y motores, además de representar una herramienta que pone los contenidos presentados, a disposición de los alumnos sin límites en cuanto a espacio y tiempo.

La influencia del Entorno Virtual de Aprendizaje en el desarrollo de las destrezas viso-motrices en niños y niñas de 4 a 5 años, de la Escuela de Educación Básica Presidente Velasco Ibarra, ha sido reconocida como significativa, al incidir de manera positiva en los procesos mentales, incremento en la capacidad de toma de decisiones, habilidades y competencias digitales que son requeridos en la actualidad.

Debe indicarse que tal influencia positiva y significativa que la implementación del Entorno Virtual de Aprendizaje condiciona en las habilidades viso-motrices desarrolladas por los niños de 4 a 5 años, de la Escuela de Educación Básica Presidente Velasco Ibarra, se producen debido a la metodología mediante la cual los docentes ponen en práctica tal estrategia innovadora, en la cual emplean las herramientas tecnológicas de las que disponen tales como plataformas y software educativos, acciones que son efectuadas de forma frecuente en el entorno áulico. Siendo oportuno resaltar que el logro de objetivos manipulativos en el niño favorecer, aumenta la velocidad y precisión de este en el cumplimiento de las asignaciones escolares, al tiempo que fomenta el procesamiento de información visual, lo cual representa el pilar fundamental para el desarrollo ulterior de la escritura, todos estos factores resultan en el incremento del nivel de autoestima, autoconfianza y seguridad del niño, que se traducen en mayor autonomía e incremento en el rendimiento escolar.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abreu, J. L. (2014). El Método de la Investigación. *Revista Daena*, 9(3), 195-204.
- Arias, F. G. (2016). *El proyecto de investigación Introducción a la metodología científica* (7.^a ed.). Episteme. https://drive.google.com/file/d/1hPC-6tjdJtkHnZNhGNCAsttmD3cv7ywh/view?fbclid=IwAR1KdkZI_SUbXZj2WNQwhS7Dk3nQTUSf6SXQQCcxZHk2Ux4aAeMtRBgkILXU
- Bernal, C. A. (2010). *Metodología de la investigación. Administración, economía, humanidades y ciencias sociales* (3.^a ed.). Pearson Educación.
https://mega.nz/file/BoYHRSBC#OI_DRMmNARiMzW_iY8PfEeWdHh54HriuUXNrli_LCIO
- Bucheli-López, H., Rojas-Arango, B., Vergara-Henao, S., & Rodríguez-Niño, M. (2021). Aspectos motivacionales para generar actividades cerebrales óptimas en el proceso de aprendizaje en un Ambiente Virtual de Aprendizaje. *Trilogía Ciencia Tecnología Sociedad*, 13(24), 65-88.
- Caguana, G. (2021). *La estimulación visomotriz y el desarrollo de la orientación espacial en niños y niñas de inicial* [Trabajo de Titulación, Universidad Técnica de Ambato].
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/32735/1/TRABAJO%20ODE%20TITULACION%20A%20GABRIELA%20CAGUANA%20PAUCA%20Rpdf.pdf>
- Canales, M. (2006). *Metodologías de investigación social* (1.^a ed.). LOM Ediciones.
<https://onedrive.live.com/?authkey=%21ANLlc7Ydxl5oyR4&cid=C7EF06AFC2886456&id=C7EF06AFC2886456%21586&parId=root&o=OneUp>
- Chong, P. G., & Marcilo, C. E. (2020). Estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales de aprendizaje. *Revista Dom. Cien*, 6(3), 56-77.
- Cifuentes, M. (2021). *Entorno virtual de aprendizaje para estudiantes de carreras TyT en resolución de conflictos y convivencia* [Trabajo de

- Especialización, Fundación Universitaria Los Libertadores].
https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/3477/Cifuentes_Maria_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Constitución de la República del Ecuador, Registro Oficial 449 de 20-oct.-2008, Última modificación: 21-dic.-2015 (Congreso Nacional 2008).
https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf
- Encalada, M. (2017). *Metodología para estimular la coordinación óculo manual mediante aplicación de técnicas grafoplásticas en niños y niñas de 2 a 3 años en el Centro de Educación Infantil del Buen Vivir El Vecino, Provincial del Azuay, Cantón Cuenca* [Trabajo de Titulación, Universidad Politécnica Salesiana].
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/14391/1/UPS-CT007063.pdf>
- Espinoza-Salas, J. I., & Gutiérrez-García, R. A. (2018). Influencia del uso de teléfonos inteligentes, en la habilidad viso-motriz en niños de 7 a 12 años de edad. *Asociación Universitaria de Educación y Psicología (ASUNIVEP)*, 175-181.
- Fitzpatrick, J. (2019). Por un modelo suplementario de aprendizaje en línea y su implementación. *Revista Mexicana de Bachillerato a Distancia*, 11(22), 1-6.
- Flores-Sánchez, P. E. (2021). *Entorno Personal de aprendizaje en Symbaloo para desarrollar la comprensión lectora en preescolar* [Trabajo de Maestría, Universidad Tecnológica Israel].
<http://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/2726/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDUC-378.242-2021-011.pdf>
- González-Cárdenas, A. C. (2017). *La coordinación viso motriz en el desarrollo de la pre escritura en los niños y niñas de Educación Inicial de la Escuela de Educación Básica San Francisco de Peleusí de Azogues* [Trabajo de Maestría, Universidad Técnica de Ambato].
<http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/26729/1/0302329362%20Gonzalez%20Cardenas%20Anita%20Cecilia.pdf>

Guachamin-Ávila, D. J. (2019). *Dactilopintura en el desarrollo de habilidades sensoperceptivas y visomotrices de las niñas y niños de 3 a 4 años de edad de la Unidad Educativa " Eladio Roldós Barreiro", Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, Cantón Santo Domingo de los Colorados, Parroquia Abraham Calazacón, Cooperativa el Proletariado en el periodo noviembre 2018-abril 2019* [Trabajo de Titulación, Instituto Tecnológico Superior Japón].

<http://190.57.147.202:90/jspui/bitstream/123456789/610/1/GUACHAMIN%20AVILA%20DAYANA.pdf>

Gurdián, A. (2007). *El paradigma cualitativo en la investigación socio educativa*.

<https://www.facebook.com/download/158053732865781/EI%20paradigma%20cualitativo%20en%20la%20investigaci%C3%B3n%20socio%20educativa%20->

[%20Alicia%20Gurdi%C3%A1n%20Fern%C3%A1ndez%202010.pdf?av=1524996263&eav=AfYMZoVnzchMwwzFKJg0CVSoE62i5Pk0JXMI_Kw75yGq60fD1lciGjgUFuQ-C7363Lk&hash=Acqywg3SV9IhL4XCMdY&__cft__\[0\]=AZWRhW-WZEq3XyN9pKF_WOHFYiqij3XV6gqEyamk3ad9STanuzOo3ilco7dWaELpUMSE76ea94Cwac3qnT0-31y_8pCdvCrCzWDJf9gMmDjWY00eQ9PS59J83RleoSOHykgvBcpOcrcQ13Dwc6Sr1eMI&__tn__=H-R](https://www.facebook.com/download/158053732865781/EI%20paradigma%20cualitativo%20en%20la%20investigaci%C3%B3n%20socio%20educativa%20-%20Alicia%20Gurdi%C3%A1n%20Fern%C3%A1ndez%202010.pdf?av=1524996263&eav=AfYMZoVnzchMwwzFKJg0CVSoE62i5Pk0JXMI_Kw75yGq60fD1lciGjgUFuQ-C7363Lk&hash=Acqywg3SV9IhL4XCMdY&__cft__[0]=AZWRhW-WZEq3XyN9pKF_WOHFYiqij3XV6gqEyamk3ad9STanuzOo3ilco7dWaELpUMSE76ea94Cwac3qnT0-31y_8pCdvCrCzWDJf9gMmDjWY00eQ9PS59J83RleoSOHykgvBcpOcrcQ13Dwc6Sr1eMI&__tn__=H-R)

Gutiérrez-Rodríguez, C. A. (2018). Fortalecimiento de las competencias de interpretación y solución de problemas mediante un entorno virtual de aprendizaje. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 8(2), 279-293.

Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C., & Baptista-Lucio, M. D. P. (2014). *Metodología de la investigación* (6.ª ed.). Mc Graw Hill Education. <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>

- Jiménez, K. (2017). *Estudio de la influencia de la integración visomotriz en los errores específicos de la escritura en niños y niñas de tercero y cuarto de E.G.B. de la Escuela de Educación Básica “12 de octubre” en la ciudad de Quito en el período 2016* [Trabajo de Titulación, Universidad Central del Ecuador]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/11051/1/T-UCE-0010-1628.pdf>
- Ley Orgánica de Educación Intercultural, (Asamblea Nacional del Ecuador 14 de marzo de 2018). <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Ley-Organica-Educacion-Intercultural-Codificado.pdf>
- López-Shunta, M. A. (2019). *El taller de artes plásticas en el desarrollo de habilidades viso-motrices de los niños y niñas de 4 y 5 años de edad de la Escuela de Educación Básica “Bolívar Chiriboga” de la provincia de Chimborazo cantón Guano* [Trabajo de Titulación, Universidad Estatal de Bolívar]. <https://dspace.ueb.edu.ec/bitstream/123456789/3271/1/Art%20plasticas.%20final.pdf>
- Meza, E. (2021). *Entornos virtuales de aprendizaje y habilidades de lectoescritura* [Trabajo de Titulación, Universidad Técnica de Machala]. http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/16865/1/T-8662_MEZA%20GODOY%20EDITHA%20LEONOR.pdf
- Ministerio de Educación de Ecuador. (2014). *Currículo Educación Inicial 2014*.
- Ministerio de Educación de Ecuador. (2015). *Guía metodológica para la implementación del Currículo de Educación Inicial*.
- Moreno, A. (2021). *Entrevista a Docente 2* [Comunicación personal].
- Orrala, F. (2021). *Entrevista a Directivo* [Comunicación personal].
- Paredes, R. (2016). *Evaluación de la madurez visomotriz en niños de 1 a 3 años de edad de los CBV del cantón Ambato* [Trabajo de Titulación, Universidad Técnica de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/24400/2/Paredes%20Paredes%20Rosa%20Mar%C3%ADa%20-%20f.pdf>

- Pineda-Helena, M. E. (2018). *Influencia del juego de construcción en el desarrollo de la coordinación viso motriz en niñas y niños de 3 a 4 años en la Unidad Educativa del Milenio Lic. Rafael Fiallos Guevara de la provincia de Pichincha, Cantón Pedro Vicente Maldonado, Parroquia Pedro Vicente Maldonado en el período mayo-octubre 2018* [Trabajo de Titulación, Instituto Tecnológico Superior Japón].
<http://190.57.147.202:90/jspui/bitstream/123456789/1815/1/9.pdf>
- Pinilla-González, A. F. (2019). *Estrategia de gamificación 6D en el desarrollo de la habilidad viso-espacial en niños de preescolar* [Trabajo de Grado, Universidad Pedagógica Nacional].
<http://upnblib.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/10203/TE-23223.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Puga-Cevallos, M. C. (2021). *Aula virtual para potenciar la enseñanza y aprendizaje mediante la filosofía Reggio Emilia en preescolar* [Trabajo de Maestría, Universidad Tecnológica Israel].
<http://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/2741/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDUC-378.242-2021-026.pdf>
- Quezada, Y. (2021). *Entrevista a Docente 1* [Comunicación personal].
- Ramírez-Calixto, C. Y., Arteaga-Rolando, M. A., & Luna-Álvarez, H. E. (2020). Las habilidades de coordinación visomotriz para el aprendizaje de la escritura. *Universidad y Sociedad*, 12(1), 116-120.
- Salazar, E. (2021). *Entrevista a Docente especialista* [Comunicación personal].
- Sotelo, V. (2020). *Ambiente Virtual de Aprendizaje para el desarrollo de habilidades lógico matemáticas mediante proyectos tecnológicos en los estudiantes de grado 6° de la I.E. La Planada* [Trabajo de Especialidad, Fundación Universitaria Los Libertadores].
https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/3530/Sotelo_Victor_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Urquidi Martín, A., Calabor Prieto, M., & Tamarit Aznar, C. (2019). Entornos virtuales de aprendizaje: Modelo ampliado de aceptación de la tecnología. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 1(12), 1-12.

Vasilachis, I. (2006). *Estrategias de investigación cualitativa*. Gedisa.

Yupanqui-Bustamante, M. Á., Palomino-González, L., Ríos-Espinoza, C., & Cornejo-Guevara, M. E. (2020). Entorno virtual sincrónico y su efecto en el desarrollo de un programa para padres y madres en tiempos de COVID-19. *INNOVA Research Journal*, 5(3), 1-18.

ANEXOS

Anexo A. Guión de entrevista dirigida a docentes

Guión de entrevista para docentes		
Introducción		
<p>Nuestros nombres son Andrea Guale y Nohelia Villacis</p> <p>A continuación, le haremos una serie de preguntas con la finalidad de:</p> <p>Establecer la influencia del Entorno Virtual de Aprendizaje en el desarrollo de las destrezas viso-motrices en niños y niñas de 4 a 5 años, de la Escuela de Educación Básica Presidente Velasco Ibarra.</p>		
Desarrollo		
Destrezas viso-motrices		
1	En su opinión, ¿qué son las destrezas viso-motrices?	
2	¿Cuáles son las estrategias que estima adecuadas para favorecer el desarrollo de destrezas viso-motrices en niños de 4 a 5 años?	
3	¿Qué herramientas tecnológicas emplear para estimular el desarrollo de las destrezas viso-motrices de sus alumnos?	
4	En su experiencia, ¿qué problemas genera la falta de estimulación del desarrollo de las destrezas viso-motrices?	
5	Desde su óptica, ¿qué importancia tienen las destrezas viso-motrices en el desarrollo del niño en Educación Inicial?	
Entorno Virtual de Aprendizaje		

6	Según su criterio, ¿qué es un Entorno Virtual de Aprendizaje?	
7	En su práctica profesional, ¿con qué frecuencia implementa el Entorno Virtual de Aprendizaje?	
8	Según su perspectiva, ¿qué habilidades y destrezas pueden estimularse a través del empleo del Entorno Virtual de Aprendizaje?	
9	En su criterio, ¿cuáles son los beneficios de la implementación del Entorno Virtual de Aprendizaje para fomentar el desarrollo de destrezas viso-motrices de niños de 4 a 5 años	
10	¿Cuál es la influencia del Entorno Virtual de Aprendizaje en el desarrollo de las destrezas viso-motrices en niños y niñas de 4 a 5 años?	
Cierre		
Agradecemos su participación en el presente estudio y la receptividad mostrada ante la entrevista desarrollada.		

Anexo B. Guión de entrevista dirigida a directivo

Guión de entrevista para directivo		
Introducción		
<p>Nuestros nombres son Andrea Guale y Nohelia Villacis</p> <p>A continuación, le haremos una serie de preguntas con la finalidad de:</p> <p>Establecer la influencia del Entorno Virtual de Aprendizaje en el desarrollo de las destrezas viso-motrices en niños y niñas de 4 a 5 años, de la Escuela de Educación Básica Presidente Velasco Ibarra.</p>		
Desarrollo		
Destrezas viso-motrices		
1	Tomando en cuenta el Currículo de Educación Inicial, ¿cuál es la importancia de las destrezas viso-motrices?	
2	En su opinión, ¿cómo favorecen las plataformas digitales educativas empleadas en la escuela, el desarrollo de destrezas viso-motrices en niños de 4 a 5 años?	
3	¿De qué forma son implementadas las herramientas tecnológicas en la escuela con el fin de estimular el desarrollo de las destrezas viso-motrices de sus alumnos?	
4	<p>En su criterio, ¿el desarrollo de destrezas viso-motrices de niños de 4 a 5 años puede ser estimulado a través de la implementación del Entorno Virtual de Aprendizaje?</p> <p>En caso de respuesta afirmativa, ¿cuáles son los beneficios derivados de la</p>	

	utilización del Entorno Virtual de Aprendizaje en el desarrollo de destrezas viso-motrices?	
Entorno Virtual de Aprendizaje		
5	¿Qué plataformas digitales educativas se emplean en la escuela para favorecer el desarrollo de destrezas viso-motrices en niños de 4 a 5 años?	
6	¿Qué herramientas tecnológicas o aplicaciones utilizan para publicar la información, organizar los contenidos e interacción entre los participantes de las actividades académicas?	
7	Tomando en cuenta que el Currículo de Educación Inicial no contempla el Entorno Virtual de Aprendizaje ¿qué medidas se han implementado en la institución educativa con el objetivo de garantizar la práctica exitosa de tal estrategia?	
8	¿Cuál es la influencia del Entorno Virtual de Aprendizaje en el desarrollo de las destrezas viso-motrices en niños y niñas de 4 a 5 años?	
Cierre		
Agradecemos su participación en el presente estudio y la receptividad mostrada ante la entrevista desarrollada.		

Anexo C. Guión de entrevista dirigida a docente especialista

Guión de entrevista para docente especialista		
Introducción		
<p>Nuestros nombres son Andrea Guale y Nohelia Villacis</p> <p>A continuación, le haremos una serie de preguntas con la finalidad de:</p> <p>Establecer la influencia del Entorno Virtual de Aprendizaje en el desarrollo de las destrezas viso-motrices en niños y niñas de 4 a 5 años, de la Escuela de Educación Básica Presidente Velasco Ibarra.</p>		
Desarrollo		
Destrezas viso-motrices		
1	De acuerdo con su criterio, ¿qué son las destrezas viso-motrices?	
2	En su experiencia, ¿Qué estrategias considera acertadas para favorecer el desarrollo de destrezas viso-motrices en niños con edad comprendida entre 4 - 5 años?	
3	En su opinión, ¿Con qué herramientas tecnológicas cuenta el docente de aula para estimular el desarrollo de las destrezas viso-motrices de los niños de 4 – 5 años?	
4	Según su criterio, ¿qué consecuencias se originan por la falta de estimulación de las destrezas viso-motrices?	
5	De acuerdo con su perspectiva, ¿qué importancia tiene la estimulación de las destrezas viso-motrices en Educación Inicial?	
Entorno Virtual de Aprendizaje		

6	De acuerdo con su criterio, ¿qué es un Entorno Virtual de Aprendizaje?	
7	En su experiencia, ¿con qué frecuencia es implementado el Entorno Virtual de Aprendizaje?	
8	En su opinión, ¿qué habilidades y destrezas son estimuladas mediante la implementación del Entorno Virtual de Aprendizaje?	
9	De acuerdo con su perspectiva, ¿qué beneficios tiene implementación del Entorno Virtual de Aprendizaje en el desarrollo de destrezas viso-motrices en Educación Inicial?	
10	Según su criterio, ¿de qué forma influye la implementación del Entorno Virtual de Aprendizaje en el desarrollo de las destrezas viso-motrices en Educación Inicial?	
Cierre		
Agradecemos su participación en el presente estudio y la receptividad mostrada ante la entrevista desarrollada.		

Anexo D. Carta aval


ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA
"PRESIDENTE VELASCO IBARRA"
El Tambo - San José de Ancón - Santa Elena

El Tambo, 26 de enero del 2022
Oficio PVI N° 047

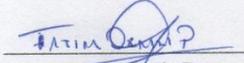
Ed. Párv. Ana María Uribe Veintimilla MSc.
DIRECTORA DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL
En su despacho.-
Presente.-

Extiendo mis cordiales y fraternos saludos augurándole éxitos en sus funciones, a la vez que me dirijo a Usted para manifestarle lo siguiente:

La presente tiene como finalidad hacerle conocer que nuestra institución siempre ha prestado colaboración a la UPSE, en especial a los estudiantes que se están formando como profesionales en las diferentes carreras universitarias, por tal motivo hago conocer a su autoridad, que VILLACIS SOLANO NOHELIA NATHALY y GUALE CEDEÑO ANDREA PATRICIA aplicaron en el mes de diciembre del 2021, los respectivos instrumentos de investigación y la propuesta referente al Tema y Trabajo de titulación "DESARROLLO DE LAS DESTREZAS VISO-MOTRICES EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS EN EL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ESCUELA PRESIDENTE VELASCO IBARRA".

Por su gentil atención a la presente, reitero mis sentimientos de consideración y estima.

Atentamente,


Msc. Fátima Orrala Perero
DIRECTORA



Dirección Av. Velasco Ibarra
Teléfono 2789108.
Correo: presidentevelascoibarra@hotmail.com

Anexo E. Cronograma de actividades

Nº	ACTIVIDAD Y REUNÓN CON TUTOR	AÑO 2021											
		OCTUBRE				NOVIEMBRE				DICIEMBRE			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
	CAPÍTULO I PRIMER MOMENTO/ SITUACIÓN PROBLEMÁTICA												
1	SITUACIÓN OBJETO DE INVESTIGACIÓN	X											
2	CONTEXTUALIZACIÓN DE LA SITUACIÓN OBJETO DE INVESTIGACIÓN	X											
3	INQUIETUDES DE INVESTIGADOR		X										
4	PROPÓSITOS U OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN		X										
5	MOTIVACIONES DEL ORIGEN DEL ESTUDIO			X									
	CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO- REFERENCIAL/ ABORDAJE TEÓRICO/ SEGUNDO MOMENTO												
6	ESTUDIOS RELACIONADOS CON LA TEMÁTICA			X									
7	REFERENTES TEÓRICOS			X									
	CAPÍTULO III ABORDAJE O MOMENTO METODOLÓGICO												
8	CONCEPTUALIZACIÓN ONTOLÓGICA Y EPISTEMOLÓGICA DEL MÉTODO			X									
9	NATURALEZA O PARADIGMA DE INVESTIGACIÓN			X									
10	MÉTODO Y SUS FASES					X							
11	TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN					X							
12	TÉCNICAS DE INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN					X	X						
13	CATEGORIZACIÓN Y TRIANGULACIÓN						X						
	CAPÍTULO IV PRESENTACIÓN DE LOS HALLAZGOS (ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS)												
14	REFLEXIONES CRÍTICAS								X				
15	APORTES DEL INVESTIGADOR (CASUÍSTICA)									X			
16	PRESENTACIÓN FINAL										X		

Anexo F. Ficha de tutoría

UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

INFORME MENSUAL DE AVANCE DE TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

FECHA: 30 de noviembre

1. Nombre del Estudiante:

Andrea Patricia Guale Cedeño
 Nohelia Nathaly Villacis solano

2. Nombre del Tutor: MSc. Kléber Loor Zambrano.

3. Nombre del profesor de Área (si correspondiese): MSC. Amarilis Laínez Quinde

4. Título del Trabajo de Integración Curricular Desarrollo de las destrezas viso-motrices en los niños de 4 a 5 años en el entorno virtual de aprendizaje de la escuela de Educación Básica Presidente Velasco Ibarra

4.1. Explicitar si se ha modificado el título aprobado originalmente (hasta fin de noviembre)

No se ha modificado

4.2. Manifestar las causas del ajuste.

4.3. Si el estudiante decide modificar el tema, debe elaborar y presentar un nuevo proyecto de trabajo de integración curricular, con todos los requisitos exigidos en la primera presentación y dejar expresa constancia de este hecho en el Informe de Avance.

5. Objetivos/Propósito del Proyecto de Tesis:

5.1. Enuncie los objetivos propuestos.

Objetivo General

- Establecer la influencia del Entorno Virtual de Aprendizaje en el desarrollo de las destrezas viso motrices en niños y niñas de 4 a 5 años, de la Escuela de Educación Básica Presidente Velasco Ibarra, comuna el Tambo, cantón Santa Elena.

Objetivos Específicos

- Analizar los preceptos teóricos que sustentan la implementación del Entorno Virtual de Aprendizaje en Educación Inicial.
- Destacar las destrezas viso-motrices desarrolladas por niños de 4 a 5 años.

- Distinguir los beneficios de la implementación del Entorno Virtual de Aprendizaje para fomentar el desarrollo de destrezas viso-motrices de niños de 4 a 5 años.

5.2. Declare el porcentaje de cumplimiento de cada uno de ellos.

100%

6. **Pregunta problema/problema científico**

¿Cuál es la influencia del Entorno Virtual de Aprendizaje en el desarrollo de las destrezas viso-motrices en niños y niñas de 4 a 5 años, de la Escuela de Educación Básica Presidente Velasco Ibarra, comuna el Tambo, cantón Santa Elena?

7.

Andrea G.

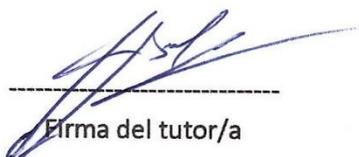
Firma del Estudiante:

Nohelia Villacís Solano

Firma del Estudiante:



8. **Aval del tutor**



Firma del tutor/a

Firma del profesor del Área

“Dejo constancia de que he leído, analizado y aprobado el presente Informe de Avance de trabajo de Integración Curricular.”

Anexo G. Certificado sistema antiplagio

CERTIFICADO SISTEMA ANTI PLAGIO

En calidad de tutor del Trabajo de Integración Curricular denominado “**Desarrollo de las destrezas viso-motrices en los niños de 4 a 5 años en el Entorno Virtual de Aprendizaje de la Escuela de Educación Básica Presidente Velasco Ibarra**” de la Carrera de Educación Inicial, de la Facultad de Ciencias de la Educación, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, me permito declarar que una vez analizado en el sistema antiplagio URKUND, luego de haber cumplido los requerimientos exigidos de valoración, el presente trabajo de investigación, se encuentra con **7%** de la valoración permitida, por consiguiente se procede a emitir el informe.

Atentamente,


Loor Zambrano Kléber, Msc

C.I. 0917405235
DOCENTE TUTOR

Adjunto reporte de similitud:

Curiginal

Document Information

Analyzed document	Capitulo II - Guale Andrea - Villacis Nohelia.docx (D123700721)
Submitted	2021-12-26T20:57:00.0000000
Submitted by	
Submitter email	nohelia.villacissolano@upse.edu.ec
Similarity	3%
Analysis address	kloor.2.upse@analysis.arkund.com



Document Information

Analyzed document	Capitulo I - Guale Andrea - Villacis Nohelia.docx (D123700645)
Submitted	2021-12-26T20:54:00.0000000
Submitted by	
Submitter email	nohelia.villacissolano@upse.edu.ec
Similarity	3%
Analysis address	kloor.2.upse@analysis.arkund.com



Document Information

Analyzed document	CAPÍTULO IV GUALE ANDREA Y VILLACIS NOHELIA.docx (D126996145)
Submitted	2022-02-04T00:27:00.0000000
Submitted by	
Submitter email	nohelia.villacissolano@upse.edu.ec
Similarity	1%
Analysis address	kloor.2.upse@analysis.arkund.com