Ψ EXPERIMENTAL 3

CARRERA DE PSICOLOGÍA

número 27 | REVISTA SEMESTRAL www.ulasalle.edu.bo | Junio de 2014 | La Salle Universidad



EL PROCESO DE LA MEMORIA

TEORÍA DEL OLVIDO

MEMORIA SENSORIAL TACTIL

MEMORIA EXPLÍCITA EN PERSONAS DE EDAD AVANZADA

Hábitos de deporte

Agradecimientos

El transcurrir de esta aventura Experimental nos llevó a nuevos conocimientos y el ímpetu de querer seguir investigando, por ello reconocer a quienes fueron los propulsores.
Agradecimientos sinceros a las autoridades de la Universidad La Salle, excelentísimo señor Rector José Antonio Diez de Medina, directora de la carrera de psicologia Magister Elizabeth Salazar, por la colaboración y apoyo en la elaboración y ejecución de la presente edición de la revista de psicología experimental III.

Revista semestral que cuenta con la direccion de la docente de la materia magister Ximena Bravo y el diseño de la alumna Eva Subirats, sin olvidar mencionar a todos ls alumnos que colaboraron con diferentes investigaciones que se plasmaron en los artículos en la revista.

Sara Escalera Fernández

DIRECCION: Mag. Ximena Borda de Bravo

PRODUCCION: Psicología Experimental 3

Bernal Moreno Abril Alexandria
Calle Mendoza Fanny
Calvi Cardona Olivia
Chacon Bustos Sebastián
Escalera Fernández Ana María Sara
Lizárraga Lora Laura Lizeth
Monasterios López Paola Cecilia
Monroy Vargas Claudia Andrea
Pacheco Halas Milushka Noemí
Paniagua Jiménez Paola Valeria
Patti Tito Reynaldo Franz
Renjel Biggemann Nicolle Natalia
Salgueiro Mallea Jhoselyn Gabriela
Subirats Camacho Eva María
Taborga López Alba Natalia

DISEÑO y DIAGRAMACIÓN: Eva María Subirats Camacho

COLABORACIÓN: Natalia Taborga López

27º Edición

Ninguna parte de esta publicación, incluido el diseño de la cubierta, puede reproducirse, almacenarse o transmitirse de alguna forma, ni por ningún medio, sea este electrónico, químico, mecánico, óptico, de grabación o fotocopia, sin la previa autorización escrita.

Hecho en: La Paz- Bolivia 2014

EDITORIAL

La Revista semestral de Psicología Experimental en su vigésima cuarta edición tiene la finalidad de difundir las investigaciones efectuadas por los alumnos de la materia de Psicología Experimental III.

Los reportes experimentales se realizaron siguiendo las exigencias metodologicas de la APA (American Psychological Association).

Es muy grato perseverar y dar continuidad a este proyecto de investigación que genera en los alumnos un hábito para efectuar investigaciones aplicando principios metodológicos, control de variables, registros sistemáticos y observación rigurosa en las investigaciones realizadas.

Agradezco a todos los alumnos que se esforzaron para hacer realidad la publicación de esta veintisieteava edición de la revista de Psicología Experimental.

Mag. Ximena Borda de Bravo

ÍNDICE

Pág.

1. "EL PLACER DE VER UNA PELÍCULA O ESCUCHAR MÚSICA APLICADO A LA TEORÍA DE EBBINGHAUS" 5
Bernal, A., Calvi, O., Monasterios, P., Renjel, N y Taborga, N.

2. "APRENDIZAJE SENCILLO, IMPLEMENTADO EN BASE A REFUERZO" 8
Lizárraga, L., Monroy, C. y Paniagua, V.

3. "SI TE RÍES, ES PEOR" 11
Chacón, S., Escalera, S., Pacheco, M. y Subirats E.

4. "EL JUEGO MENTAL DE TOLMAN" 14
Taborga, N., Chacón, S., Renjel, N. y Monasterios, P.

5. "HÁBITOS DEL DEPORTE" 16
Calvi, O.

6. "JAWS, UN MÉTODO TECNOLÓGICO PARA PERSONAS CON DIFICULTAD VISUAL " 18
Calle, F., Patti, F., y Salgueiro, J.

7. "MEMORIA SENSORIAL TACTIL" 22
Chacón, S., Escalera, S., Pacheco, M. y Subirats, E.

8. "USO INADECUADO DE TRAJES FOLKLÓRICOS BOLIVIANOS EN EL FESTIVAL: VIÑA DEL MAR" 26
Calle, F. y Salgueiro, J.

9. "EL PROCESO DE LA MEMORIA" 30
Bernal, A., Monasterios, P., Renjel, N. y Taborga, N.

10. "MEMORIA EXPLÍCITA EN PERSONAS DE EDAD AVANZADA" 33
Calle, F., Patti, F., Salgueiro, J.

11. "TEORÍA DEL OLVIDO" 37
Monroy, C., Lizárraga, L. y Paniagua, V.

12.. "FACE O FACE TO FACE" 40
Escalera, S., Pacheco, M., Patti, F. y Subirats E.

13. "EL PUMA KATARI EN PSICOLOGÍA" 44
Taborga, N., Chacón, S., Renjel, N. y Monasterios, P.

"EL PLACER DE VER UNA PELÍCULA O ESCUCHAR MÚSICA APLICADO A LA TEORÍA DE EBBINGHAUS"

Bernal, A., Calvi, O., Monasterios, P., Renjel, N. y Taborga, N.

RESUMEN

El presente trabajo experimental está basado en demostrar la teoría del olvido de Ebbinghaus, ya que se escogió detenidamente la dinámica a realizar ya que se buscó obtener respuestas de los sujetos que cumplieran con los objetivos planteados y verificar cuales son los factores que influyen en el olvido o la retención de información que en este caso son de estímulos tanto auditivos como visuales, se justifica el trabajo, se mencionan las características especificas de la experimentación, los sujetos experimentales y los ambientes en los cuales fueron llevados a cabo los experimentos, dentro del procedimiento e instrumentos contamos con un cuestionario de preguntas que permitirán obtener respuestas concretas y determinar que causa el olvido en los sujetos para finalmente llegar a una conclusión.

I. INTRODUCCIÓN

I.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

¿El ruido neural afectará a la retención o al olvido de la información percibida por nuestros sentidos y almacenada en nuestro cerebro?

I.2. JUSTIFICACIÓN

Mediante esta investigación se informará sobre la teoría del olvido y como la teoría de la interferencia, afectará sobre ella.

I.3. OBJETIVOS

1.3.1 Objetivo general

- Demostrar la Teoría del Olvido propuesta por Ebbinghaus.

1.3.2 Objetivos específicos

- Dar a conocer la teoría y proceso del olvido, mediante la curva del olvido.
- Determinar las diferentes causas del olvido.
- Comprobar mediante un experimento visual y auditivo (simultaneo), cómo funciona el ruido neural.



II. MARCO TEÓRICO

Ebbinghaus propuso la teoría del olvido, en la que cada conducta aprendida establece un rastro neurológico y esta se destruye gradualmente por el ruido neural (estímulos continuos que se tienen), esto varía según el grado de atención que se pone a los estímulos que se reciben.

Cuanto más intenso es un recuerdo, mayor tiempo es retenido en nuestro cerebro, la velocidad con la que se olvida, depende de diversos factores como la dificultad de la materia, su representación, los factores fisiológicos (sueño, estrés, etc.), el olvido de ciertos factores, podría depender de las representaciones mnémicas que elabora cada individuo.
La mejor manera de incrementar la intensidad del recuerdo implica:

- Mejorar las representaciones mentales (huella mnémicas).
- Repasos o intentos activos de recordar lo aprendido.
- El olvido es una acción involuntaria que consiste en no guardar en la memoria la información adquirida en el entorno.

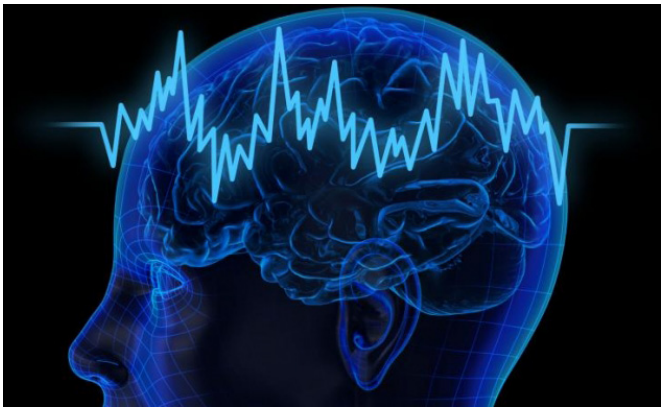
Existen tres tipos de olvido, estos son:

- Olvido traumático
- Olvido psicológico
- Olvido fisiológico

En su teoría del decaimiento de la huella, las huellas mnémicas de la memoria se deterioran por el paso del tiempo o por erosión.
La curva del olvido fue elaborada por Ebbinghaus en 1885, fue el primero en estudiar de forma sistemática la pérdida de información en la memoria como efectos del paso del tiempo, estos estudios los realizo experimentando con su propia persona, a través de la memorización de sílabas sin sentido, esto le permitió elaborar la forma de la curva de la memoria.
La importancia del repaso espaciado, es muy significativa para la memorización de los acontecimientos, la curva del olvido, hace referencia, básicamente a los porcentajes y los tiempos con los que se va olvidando toda la información adquirida inicialmente, por tanto, el repaso constante de lo que se aprende, es de vital importancia para que nuestra memoria almacene huellas mnémicas de todo lo aprendido.
La capacidad que se tiene para memorizar o almacenar información o sucesos, puede desarrollarse y por tanto aumentar de manera positiva a través de cuatro estrategias muy interesantes:

- Intensidad: la memoria precisa concentración y utilización de varios sentidos (especialmente de la vista y el oído).
- Repetición: lo que se repite se grava con más fuerza, este repaso debe darse en horarios distintos.
- Asociación: las ideas deben asociarse al mayor número de imágenes y emociones posibles.
- Descanso: el estudio prolongado fatiga, por tanto se debe tomar un receso de 10 minutos por cada 50 minutos que nos dedicamos a aprender algo nuevo.

Respecto al ruido neural, la corteza cerebral utiliza señales aparentemente caóticas o ruidosas, este ruido refuerza la capacidad de procesamiento del cerebro, de esta manera, podemos tomar decisiones de un modo incierto. El ruido que se percibe de nuestro entorno, llega hacia la corteza cerebral y es, en muchas ocasiones, el responsable de nuestras malas decisiones.



III. MÉTODO

El experimento fue elaborado bajo el método pre-experimental.

Características de la investigación

Ambiente: El ambiente en que se realizó el experimento fue en la casa de cada sujeto experimental, ya que era un lugar familiar y ellos se sentían cómodos al momento de realizar el experimento.

Variables:
Variable Dependiente: La respuesta de cada sujeto experimental, la atención de cada uno de ellos y por supuesto la memoria y el aprendizaje.
Variable Independiente: La película, las canciones, el tiempo que se calculó (15 min) los sujetos que se eligieron y las preguntas formuladas.

Procedimiento:

- En primer lugar, se contó con los participantes para dicho experimento.
- En segundo lugar, se explicó que este seria un experimento y que debían respetar la orden que se les dió "Mira la película mientras escuchas la canción".

- En tercer lugar, se procedió con el experimento durante 15min para la película y 3 canciones corridas.
- En cuarto lugar, los sujetos fueron encuestados con 6 preguntas, relacionadas con la película y las canciones.
- En quinto lugar, se procedió con recolección de datos, se evaluaron los resultados, se establecieron los mismos y las conclusiones.

Instrumentos:

- Película: 12 años de esclavitud
- 3 canciones del grupo Sin Bandera : Kilómetros, Que lloro, Entra en mi vida.
- Cuestionario de 6 preguntas.

IV. RESULTADOS

SUJETO 1

1-.Nombres de los personajes
-Hamilton
2.-Vestimenta de los personajes
-Los negros tenían vestimenta blanca y pantalones remangados y las mujeres los vestidos de esa época.
3.-Que cuenta la historia
-Comienza con el típico dueño de una hacienda que instruye a sus obreros que corten la caña y los obreros cantaban al tiempo que hacían su trabajo que era en condiciones penosas, se ven pasajes y escenas donde hay indicios de que han sido heridos, vi sangre, vi dos o tres escenas de romance e intimidad en las parejas y vi una escena de un padre que les daba las buenas noches a sus hijos afectuosamente y el negro q me parece el principal se lo ve aislado con esposas en las manos.
4.-Cuantas canciones eran
- 4
5.-De que trataban las canciones
-De amor, una que dice que en 5 minutos era desconocida y en otros 5 era su vida y el ritmo romántico y sentimental de parejas.
6.- A que le tomaste mas atención y por que
-A las canciones, pero me entra más por los ojos que por los oídos por eso no recuerdo la letra pero trataba de tomarle mas atención a la música porque me gusta ese género.

SUJETO 2

1-.Nombres de los personajes
-Hamilton y Solomon
2.-Vestimenta de los personajes
-La primera parte como esclavos luego ya trajes de caballeros de esa época durante la esclavitud de EEUU.
3.-Qué cuenta la historia
Historia de un negro comienza con el final de la película, uno de los patrones lo hace trabajar en un cañaveral pero posteriormente viene el título y cambia la historia y comienza con la libertad.
4.-Cuántas canciones eran
-1 continúa
5.-De qué trataban las canciones
No sé, pero era música suave y seguía el ritmo con mis manos pero no preste atención a la letra.
6.- ¿A qué le tomaste mas atención y por que?
-A la película porque era lo principal para mi.

SUJETO 3

1.- Nombres de los personajes
-No me acuerdo
2.- Vestimenta de los personajes
-No se
3.- Qué cuenta la historia
-No le preste mucha atención
4.- Cuántas canciones eran
-Eran tres canciones
5.- De qué hablan las canciones
-La primera habla de que el chico está enamorado y le dice que la ama y cuando esta con ella no hay tiempo ni nada solo que siente algo que no tiene explicación en su vida
-En la segunda canción habla que el chico está muy triste porque perdió al amor de su vida y que se la pasa llorando por ella y que haría todo lo posible por estar con ella
-En la tercera canción habla que el chico la tiene lejos y le dice que no existen distancias grandes para su amor y que todo es perfecto cuando esta con ella
6.- ¿A qué le tomaste mas atención y por que?
Le presté mas atención a las canciones porque me encanta ese tipo de género musical y prefiero mil veces escuchar canciones que ver un documental o una película.

SUJETO 4

1.- Nombres de los personajes
-No me acuerdo
2.- Vestimentas de los personajes
-Antigua
3.- Qué cuenta la historia
-De un hombre que sale de su pueblo y que tiene que hacer para eso.
4.- Cuántas canciones eran
Eran tres.
5.- De qué hablan las canciones
-De amor
6.- ¿A que les prestaste más atención y por que?
-A ninguna, ambas, porque no me concentre en ninguna en especifico.

V. CONCLUSIONES

Se concluye que la "Teoría del olvido" es una acción involuntaria que consiste en dejar de recordar, o de guardar en la memoria, información adquirida. Cuando las personas no tienen interés en temas que no gustan no vamos a prestar la atención suficiente dejando así que las cosas se nos olviden y sólo reteniéndolas en la memoria a corto plazo.
La teoría del olvido por interferencia se da cuando un conjunto de información va obstaculizar a otro conjunto porque la información retenida se va perdiendo porque otra información nueva entrar y ocupa su lugar.

VI. WEBGRAFÍA

Antonio, M. L. (2008). Picologia de la memoria. Recuperado el 2 de Junio de 2014, de Universidad Complutense de MAdrid España: http://picologiadelamemoria.blogspot.com/p/el-olvido-estrategias-que.html?m=1

Fernando, C. A. (23 de Noviembre de 2013). Lo basico en psicologia. Recuperado el 30 de Mayo de 2014, de Curva del olvido. Estrategias que favorecen el proceso de memoria y bases fisiologicas de memoria y aprendizaje: http.//psiquebasico.blogspot.com/2012/11/curva-del-olvido-estrategias-que.html?m=1

Pablo, M. C. (18 de Febrero de 2013). Its your day estudia. Recuperado el 31 de Mayo de 2014, de Blogger: http://itsyourdayestudia.blogspot.com/2013/02/la-curva-del-olvido-y-la-impotncia.html?m=1

S.A. (2003). UCM. Recuperado el 01 de jUNIO de 2014, de Memoria: eprints.ucm.es/10195/1/MEMORIA.pdf

S.A. (17 de Noviembre de 2006). El ruido neuronal representa la incertidumbre del mundo. Recuperado el 31 de Myo de 2014, de http://straddle3.net/context/03/es/2006_11_17.html

S.A. (17 de Abril de 2013). CB Web. Recuperado el 3 de Junio de 2014, de Ruido neural,el culpable de que tomemos malas decisiones: http://www.cbtelevesion.com.mx/noticia/-ruido-neural--el-culpable-de-que-tomemos-malas-

"APRENDIZAJE SENCILLO, IMPLEMENTADO EN BASE A REFUERZO"

Lizárraga, L., Monroy, C. y Paniagua, V.

I. INTRODUCCIÓN

Con el presente trabajo mostraremos como el aprendizaje se genera por medio de refuerzos, utilizando lo que es la motivación y la memoria de los sujetos; demostrando también los postulados propuestos por el autor escogido Clark L.. Hull.

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

¿Còmo, por medio del refuerzo se genera el aprendizaje?

1.2. JUSTIFICACIÓN

Demostrar que los alumnos de psicologia de la Universidad la Salle logran aprender por medio de la repetición, interacción y motivación.

1.3. OBJETIVOS

1.3.1 Objetivo general

- Demostrar que los postulados de Hull generan aprendizaje.

1.3.2 Objetivos específicos

- Observar la conducta de los sujetos con la actividad de "aprendizaje sencillo".
- Describir como el refuerzo genera motivación.
- Exponer los resultados obtenidos.

II. MARCO TEÓRICO

Clark L. Hull psicólogo estadounidense. Formado en las universidades de Michigan y de Wisconsin, se doctoró en 1918. Estaba interesado por la sugestión de hipnosis, dedico diez años de investigación para presentar su obra de "Hipnosis y sugestibilidad". Más tarde abandono ese camino para dedicarse completamente a la teoría del aprendizaje y la teoría general de la conducta.

También se dedicó al estudio e investigación de las habilidades y aptitudes de los tests y su valoración estadística Clark L. Hull es conocido por sus aportaciones al neoconductismo, gracias a trabajos como aprendizaje y motivación, aplico el método hipotético-deductivo.
Escribió numerosos trabajos sobre estos temas, entre los que destacan Principios de la conducta (1943) y Un sistema de conducta (1952).

El que aprende lo hace mediante la actuación de sus potenciales. No hay dos personas que aprendan igual, cada uno aprende según la asimilación que tiene de este, a la vez retiene y aprovecha sus experiencias según su individualidad.

APRENDIZAJE

	CONTIGUIDAD TEMPORAL	REFUERZO
Procesos	**Símbolos**	**Concepto**
	Sensoriales y motoras: Sensaciones y percepciones. Elementos de observación	Habilidad
Aprendizaje Asociativo	Funciones rememorativas y de asociación	Fijación del material verbal en la mente
Aprendizaje Apreciativo	**Afectivas:** Sentimientos, emociones, actitudes e ideales	Actitud de comprensión y estimación de los valores

III. MÉTODO

3.1. Tipo y características de la investigación

El trabajo de investigación es de tipo descriptivo, y las características de la investigación son observación a los sujetos.

3.2 Diseño

Descriptivo

3.3. Ambiente

Aulas de la Universidad La Salle.

3.4. Descripción de Sujetos

Sujeto 1:
- Edad 20 años,
- Sexo femenino
- Estudiante

Sujeto 2:
- Edad 20 años
- Sexo masculino
- Estudiante

Sujeto 3:
- Edad 19
- Sexo femenino
- Estudiante

Sujeto 4:
- Edad 27 años
- Sexo Masculino
- Estudiante

3.5 instrumento y material

- Un cuaderno de notas
- Reloj
- Lápices
- Juego de Fichas
- Dulces (skittles)

3.6 Identificar variables

Variable Independiente: las variables utilizadas en este experimento fueron las fichas de colores variados, tamaños variados y el orden en que se las coloco al momento de iniciar el juego.

Variable Dependiente: Con esta variable se logró observar el comportamiento de los sujetos que realizaron el juego de fichas y en la observación, se destacó el tiempo.

3.7 Procedimiento

La investigación se realizó en la Universidad La Salle en un audiovisual.

Se presentó a los sujetos experimentales el juego de fichas ordenando las instrucciones que consistían en encontrar los pares de cada ficha en el menor tiempo posible y dando como refuerzo los dulces skittles.

IV. RESULTADOS

Sujetos	Tiempo	Descripción
Sujeto 1	**46s**	En el momento que se dio la orden de iniciar el juego, el sujeto se mostró nervioso y comenzó alzar dos fichas a la vez sin tener resultados de modo que nuevamente se le explico las instrucciones dando como resultado más nerviosismo, en el trascurso del juego se corrigió sin motivo causando un bloqueo de 3 segundos.
Sujeto 2	**42s**	Este sujeto se presentó con más ansiedad ya que deseaba realizar el juego antes que los otros sujetos y al llegar su turno se mostro con más confianza y paciencia, siguiendo las instrucciones de manera adecuada y así logrando encontrar las parejas de las fichas en menos tiempo.
Sujeto 3	**56s**	Desde antes de iniciar el juego se mostro ansioso lo cual ocasiono nerviosismo afectando su memoria ya que en ocasiones encontraba los pares sin embargo los volvía a poner en su lugar provocando risas nerviosas tal extremo que confundió dos fichas que eran de diferentes marcas de autos asumiendo que estaba correcto.
Sujeto 4	**1m 14s**	Al momento del inicio del juego se mostró tranquilo y confiado diciendo "que le gustaban ese tipo de juegos" pero al momento de iniciar no comprendió bien las instrucciones ya que alzaba una ficha y la dejaba en mano para comparar con las otras fichas que iba levantando esto ocasiono que se le volviera explicar las instrucciones y no mostro nerviosismo hasta finalizar el juego.

V. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

Gracias a este trabajo se pudo observar diferentes tipos de conducta y como en esta afecta el tiempo tanto en hombres como en mujeres (confianza, nerviosismo, ansiedad, competitividad y satisfacción), también se observó que unos sujetos tenían mayor capacidad para memorizar figuras y el lugar donde se encontraban sus pares. En los resultados se pudo ver que la capacidad de aprendizaje variaba entre hombres y mujeres, ya que algunos se guiaban por el tamaño de las fichas y también por sus colores pensando en un principio que eran la respuesta.

VI. REFERENCIAS

Webgrafía:

- Mora, J. G. (14 de diciembre de 2003). APRENDIZAJE DE RUTINA. Recuperado el 28 de febrero de 2014, de APRENDIZAJE DE RUTINA hull: http://books.google.com.bo/books

S.A. (agosto de 2008). Clark Leonard Hull. Recuperado el 28 de febrero de 2014, de Clark Leonard Hull: http://www.biografiasyvidas.com/biografia/h/hull.htm

"SI TE RÍES, ES PEOR"

Chacón, S.,Escalera, S.,Pacheco, M. y Subirats, E.

RESUMEN

El presente trabajo fue elaborado para investigar sobre el tema de disonancias cognitivas. El interés del mismo es llegar a conclusiones respecto a cómo reaccionan las personas a ciertos estímulos presentados, como ser bromas, caídas y chistes crueles.

Para esto se presentaron 3 videos, uno de caídas y golpes, y otros dos de bromas, uno de un espejo y otro de un ascensor, a un conjunto de personas de la universidad La Salle. El trabajo es cuasi experimental y se apoya en un marco teórico sobre Leon Festinger, quien habla de disonancias cognitivas. Las disonancias cognitivasrefieren a pensamientos contrapuestos o contradictorios entre sí producen una incomodidad psicológica, y para evitar este malestar se pone en marcha mecanismos para hacer volver a la coherencia y resolver las discrepancias propias.

I. INTRODUCCIÓN

1.1. JUSTIFICACIÓN

El interés de esta investigación es saber qué pasa en la mente del sujeto cuando se ríe de alguna desgracia, como ser una caída, un golpe o una broma pesada y cómo reaccionaría ante la misma situación. Se quiere observar si a las personas les provoca risa pero a la vez malestar psicológico, si les produce una disonancia cognitiva.



1.2. HIPÓTESIS

Cuando alguien se ríe de las desgracia de otra persona, después se ocasiona cierta incomodidad psicológica, y/o emocional.

1.3. OBJETIVOS

1.3.1 Objetivo general

- Determinar si distintas situaciones como ser bromas o caídas, ocasionan una disonancia cognitiva en las personas.

1.3.2 Objetivos específicos

- Observar la reacción de los sujetos experimentales respecto a "videos bromistas".
- Observar la reacción de los sujetos experimentales respecto a videos de caídas.
- Tratar de comprobar la hipótesis con los resultados obtenidos en el experimento.
- Analizar a los sujetos experimentales preguntando qué harían en una situación similar.

II. MARCO TEÓRICO

El autor de esta teoría tan mencionada en la psicología, Leon Festinger, de origen judío, nació en Nueva York en 1919, de precoz tendencia hacia la psicología, comenzó a desarrollar una actividad científica y casi en 50 años produjo una variedad de publicaciones de interés sobresaliente. A los 31 años publica su conocida Teoría de la comunicación social informal (1950), 5 años después La Teoría de la comparación social (1954), a los 38 la teoría que marcó un ito en la psicología social, denominada Teoría de la disonancia cognoscitiva (1957)

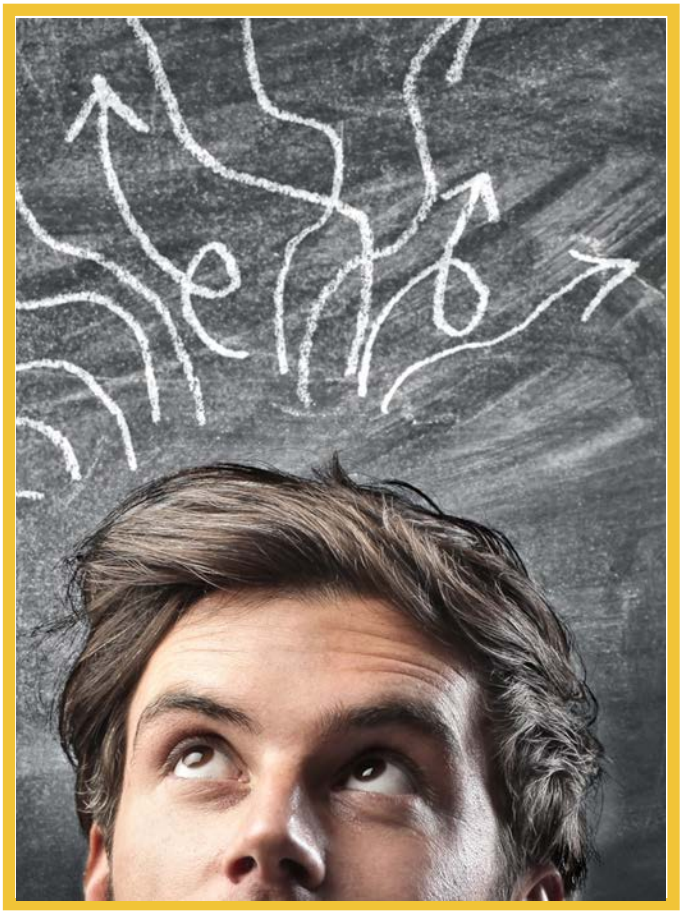
¿A QUÉ SE REFIERE LA TEORÍA DE DISONANCIA COGNITIVA?

Una de las mejores maneras de entender la teoría es imaginar lo que a cada persona le sucede y le cuesta trabajo entender y explicar.

Es así que veces cuando actuamos y no lo hacemos de acuerdo con nuestras creencias nos sentimos mal, inmediatamente aparece una voz que incomoda, es una manchita en medio de una sábana inmaculadamente limpia, que es lo que hacemos entonces buscamos una explicación a lo que hicimos, hice esto por qué….., es un accionar automático en busca del equilibrio y la coherencia que nuestro pensamiento busca.

Leon Festinger, postuló la teoría de la disonancia cognitiva, según ésta cuando se tiene pensamientos contrapuestos o contradictorios entre sí producen una incomodidad psicológica, y para evitar este malestar se pone en marcha mecanismos para hacer volver a la coherencia y resolver las discrepancias propias. Por ejemplo una persona se estaciona en el lugar destinado a los inválidos, entonces sabe que está mal pero busca de inmediato la disculpa a su disonancia diciendo es que no hay espacio en todo el parqueo y yo estoy apurado. El grado de malestar que se puede tener depende de la cantidad de pensamientos contradictorios y de la categorización que se les dé a los mismos.

Para explicar la disonancia cognitiva se expone otro ejemplo: en otro experimento se ofreció a dos grupos hacer una tarea muy aburrida, pero a uno de ellos por hacerlo se les daba 20 dólares y al otro sólo uno. Cuando posteriormente se les preguntó a las personas de ambos grupos que les había parecido el trabajo, los que recibieron más dinero dijeron que la tarea había sido muy aburrida (no tenían disonancia porque había valido la pena realizarla por ese dinero) pero los que recibieron sólo un dólar intentaron justificar que la tarea no había sido tan aburrida, ya que sentían más disonancia al no poder justificar la realización de la tarea por la pequeña cantidad recibida.



III. MÉTODO

El método utilizado en la experimentación fue cuasi – experimental, ya que no se realizó en un ambiente totalmente controlado.

Variables:
Variable Dependiente: Conducta del auditorio
Variable Independiente: Videos proyectados

VII. EXPERIMENTACIÓN

Se procedió a la preyección de 3 videos en una sala Audiovisual de la Universidad La Salle a personas de géneros femenino y masculino con educación universitaria. Los videos muestran bromas o accidentes que son graciosos para el espectador que generan comentarios, opiniones y reacciones generando disonancias cognitivas en el espectador.

VIII. RESULTADOS

VIDEO 1. BROMA DEL ESPEJO
Opiniones:
- "Me daría cuenta"
- "Pasaría mi mano para ver que onda"
- "Tienes que darte cuenta"
- "Te das cuenta que no es un espejo"
- "Tienes que ser muy observativo"
- "Me sentiría loca"

Reacciones: risas

VIDEO 2. CAIDAS Y GOLPES GRACIOSOS
Opiniones:
- Se escuchan risas y comentarios"
- "Qué estúpido"
- "Porqué haces eso..."
- "Que juvenil"
- Miradas atentas
- "Qué estúpido"
- "Au!"
- "La estupidez humana"
- "Falta de control del prefrontal"
- "Yo diría qué bruto"
- "A mi me dolería la verdad"

Reacciones: risas, empatía, atención

VIDEO 3. BROMA DEL ASCENSOR
Opiniones:
- "Yo me desmayo"
- "Una proteje a la otra"
- "A mi me dolería la verdad"
- "Yo le saludo, porque veo fantasmas y se que no son así"
- "Me he dado cuenta que los hombres son más maricones"
- "¿Qué pasa si hay un cardiaco?"
- "Todos se miraban en el espejo"

Reacciones: Sorpresa, Risas, pérdida de atención

IV. CONCLUSIONES

La hipótesis planteada es aceptada, los sujetos experimentales presentan casos neuronas espejo ya que representan el dolor visto en el video o ya sea algún miedo o incomodidad psicológica viendo el video del ascensor, las disonancias cognitivas fueron activadas por los sujetos ya que el resultado de una caída fue una risa, esto concluye que dentro de nuestra hipótesis la incomodidad o reacción psicológica emocional como una disonancia cognitiva si se dan como resultado y es también en parte gracias a las neuronas espejo que están muy involucradas y dando como resultado la sensación de estar en el video y creando disonancias cognitivas.

V. REFERENCIAS

Webgrafía:

- Disonancia Cognitiva (s.f.) Recueprado en 2 de Junio de 2014 de: www.psicothema.com/pdf/873.pdf- la teoria de la disonancia cognoscitiva - Psicothema
- Disonancia Cognitiva (s.f.) Recueprado en 2 de Junio de 2014 de: www.psicothema.com/psicothema.asp?id=872

"EL JUEGO MENTAL DE TOLMAN"

Taborga, N., Chacon, S.,Renjel, N. y Monasterios, P.

RESUMEN

Debido a las investigaciones realizadas por Edward Tolman sobre psicología cognitiva, decidió realizar un "Juego Mental", en el cual se consideró las características necesarias, para que este se realice de una manera didáctica y práctica.

El problema del juego es el elaborar un mapa cognitivo, mediante los colores presentados en el cubo, ya que el desafío es poder armar el cubo, con todas sus partes y con los colores correctos. Para realizar dicho "Juego Mental" se utilizaron materiales didácticos. Para dicho juego se contó con la participación del curso de la materia Psicología Experimental III, como sujetos experimentales.

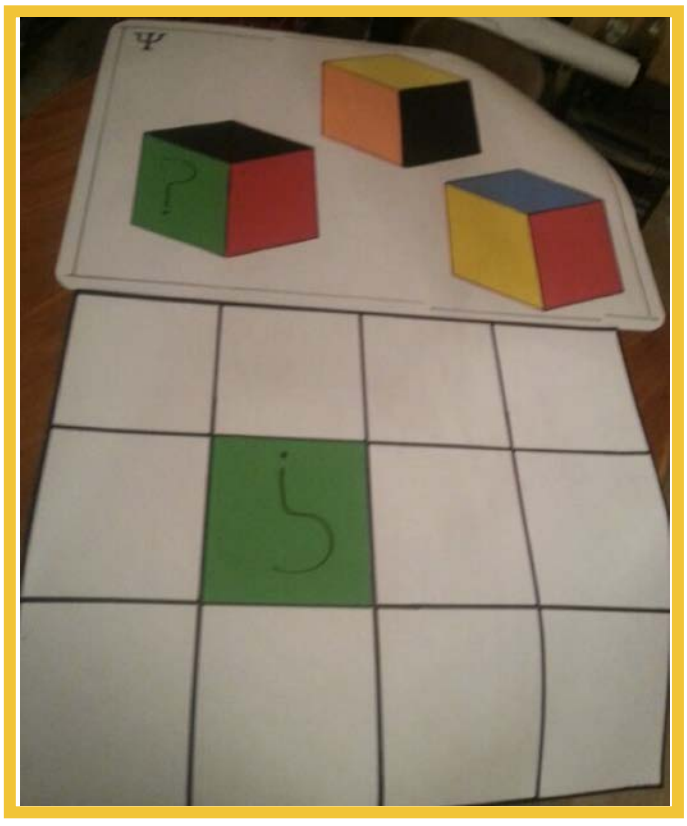
I. INTRODUCCIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

¿Cómo los mapas cognitivos son ejecutados por la persona y su cerebro?

1.2 JUSTIFICACIÓN

Mediante la investigación se puede establecer que los mapas cognitivos son ejecutados por una persona y su cerebro, por el hecho de que la conducta presentada en el juego, es una conducta molar; es decir aprendida y modificable, por lo cual es intencional. La intención del juego es llegar a la solución de este, satisfactoriamente.



1.3. OBJETIVOS

1.3.1 Objetivo general

- Dar a conocer la elaboración de un mapa cognitivo, en los sujetos experimentales, ante la situación planteada y el estímulo de la expectativa.

1.3.2 Objetivos específicos

- Observar la elaboración del mapa cognitivo de cada sujeto experimental, a través de la creatividad que presente cada uno al realizar el "juego mental".
- Determinar los aspectos más relevantes de la disposición medio-fin, en la práctica del juego .

II. MARCO TEÓRICO

Edward Tolman, nació en West Newton, Massachusetts.Teórico conductista que aplico la teoría de la conducta molar e intencional.

Sus artículos de 1938 y 1955, producidos para responder la afirmación de Hull de que había dejado a la rata "enterrada en pensamientos" en el laberinto, a lo cual Hull se vio incapaz de responder, anticipó y preparó el terreno para ulteriores trabajos en psicología cognitiva que vinieron mucho después, cuando los psicólogos empezaron a descubrir y aplicar la teoría de la decisión (una línea de investigación que le valió el premio Nobel a Daniel Kahneman en el 2002). En su artículo de 1948, introdujo el concepto de mapa cognitivo, el cual ha encontrado extensas aplicaciones en casi todos los campos de la psicología.

Recibió su doctorado de la Universidad de Harvard en 1915. La mayor parte de su carrera la pasó en la Universidad de California en Berkeley entre 1918 y 1954, donde enseñó psicología. En 1957 recibió el premio de la Asociación Psicológica Estadounidense (APA) por contribuciones científicas distinguidas.
En 1959 recibió un LLD honorario de la Universidad de California.

III. MÉTODO

Características de la investigación

- La ventaja en nuestra investigación, fue: el poder observar directamente la conducta molar de los sujetos y la elaboración del mapa cognitivo de cada uno.
- La desventaja, fue: el no poder contar con el tiempo suficiente para la resolución de dicho juego, y el no poder especificar la orden y dejar esta a su criterio.

Participantes de la reacción o sujetos

- Los alumnos de la materia Psicología Experimental III de tercer semestre.

Ambiente

- Esta investigación se llevó a cabo en un espacio académico de la universidad La Salle, el cual fue familiar para la comodidad de los sujetos.

Variables

-Variable dependiente: La conducta molar de cada sujeto experimental.
-Variable independiente: Un tablero de dos caras, una vertical y otra horizontal, con tres cubos dibujados y fichas de colores.

Procedimiento

- Para la elaboración del juego se compró los materiales necesarios, como ser: cartulina, hojas de colores, tijeras, marcadores entre otros.
- Una vez obtenidos los materiales se unieron las dos cartulinas formando un ángulo de 90 grados, en unas de las caras se dibujara cuadricula (3x4), en la cara perpendicular a la cartulina cuadriculada, se dibujara tres cubos que muestren solo tres lados, con sus respectivos colores.
- Abrir el respectivo tablero en "L" y presentar delante las hojas de color, para la resolución del "juego mental", dando la instrucción debida.

IV. RESULTADOS

- Los resultados obtenidos fueron satisfactorios, ya que los sujetos de estudio respondieron adecuadamente al problema planteado.

- La respuesta no fue inmediata, esto hizo que los sujetos mostraran más interés y se preguntase muchas otras formas de armar los colores adecuados del cubo fue también un gran estímulo, ya que después de finalizar el experimento los participantes se mostraron sorprendidos y felices.

V. CONCLUSIONES

Mediante la realización del juego didáctico se pudo observar y afirmar que los mapas cognitivos son elaborados por todos los participantes de manera distinta. La elaboración de un mapa cognitivo varía por la motivación, tiempo, espacio, y procesamiento de la mente, al igual que la compresión y el significado que daban a las instrucciones y al sentido del juego. La conclusión del juego mental fue buena y satisfactoria, ya que se pudo llegar a la respuesta y los investigadores pudieron ser parte de la elaboración de un mapa cognitivo.

VI. REFERENCIAS

Webgrafía:
Edward Tolman (2004), Biografías y Vida, recuperado el 26 de Febrero del 2014. http://www.biografiasyvidas.com/biografia/e/tolman.htm

"HÁBITOS DEL DEPORTE"

Calvi, O.

I. INTRODUCCIÓN

El hacer ejercicio para muchas personas se considera como un tiempo de recreación, placer y diversión, ya que nos ayuda a mejorar la calidad de vida. Por medio de este trabajo se quiere informar a la gente que debe estar al tanto de los beneficios que tiene el deporte y como es de gran importancia para el bienestar, tanto físico como psicológico.

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

¿Cuántas personas practican algún deporte? y ¿Cuáles son las razones por las que lo hacen?

1.2 JUSTIFICACIÓN

Interesar a los jóvenes de hoy sobre los beneficios y la importancia que tiene el deporte o el hacer ejercicio dentro del organismo.

1.3. OBJETIVOS

1.3.1 Objetivo general

- Realizar una serie de preguntas para determinar el porcentaje de personas que realizan cierto tipo de ejercicio y cuan frecuente lo hacen.

1.3.2 Objetivos específicos

- Generar interés en los jóvenes para que estos realicen algún ejercicio.
- Mostrar que el deporte puede ser una diversión además de ser saludable en todo sentido.
- Exponer de forma general los beneficios y características que tiene el deporte.

II. MARCO TEÓRICO

Historia

Hace más de 600 años se conoció el primer deporte que se practicó en la historia. Las olimpiadas, este deporte fue competitivo y es ahí es que inicia la socialización del deporte. Los antiguos deportes de guerra como la caza o pesca se convierten en lucha como el boxeo. Entonces el deporte se conoce como cierta actividad física además que muestra una destreza tanto física como mental.

Está comprobado que ayuda a la prevención, desarrollo y rehabilitación de la salud. Además de tener bastantes beneficios a nivel físico, psíquico y socio afectivo.

Beneficios del ejercicio físico

El ejercicio aparte de ser saludable, ayuda mucho a la personalidad de uno. Por ejemplo ayuda a la estabilidad emocional y autoestima, ayuda a la memoria, rapidez de ideas, etc. Además de favorecer la extroversión y relaciones sociales con los demás.
También está comprobado que el deporte ayuda a superar trastornos de ansiedad, fobias y trastornos obsesivos compulsivos.

La actividad física que se realiza no se puede remplazar por ninguna otra actividad, ya que incluye trabajo de resistencia y fuerza muscular. Ayuda a la prevención de enfermedades cardiovasculares, previene la hipertensión y la osteoporosis. Un importantísimo elemento que se debe considerar, es el desarrollo motriz y cognitivo que este implica. El ejercicio ayuda a establecer relaciones con los demás con principios y valores sociales como: respeto, responsabilidad, cooperación y muchas más. Además de tener ciertos valores personales como ser: habilidad, autodisciplina éxito, perseverancia, humildad, etc.

BENEFICIOS BIOLOGICOS	BENEFICIOS PSICOLOGICOS	BENEFICIOS SOCIOAFECTIVOS
Aumenta el tono y la fuerza muscular.	Aumenta la autoestima.	Estimula la participación e iniciativa.
Mejora la flexibilidad y la movilidad de las articulaciones.	Rebaja la tensión y el estrés.	Canaliza la agresividad.
Incrementa o mantiene la densidad ósea.	Aumenta el estado de alerta.	Favorece el autocontrol.
Favorece el crecimiento.	Mejora los reflejos y la coordinación.	Nos enseña a asumir responsabilidades y a aceptar las normas.
Mejora el desarrollo muscular.	Tiene efectos tranquilizantes y antidepresivos.	Favorece y mejora la autoestima.
Elimina grasas y previene la obesidad.	Previene el insomnio y regula el sueño.	Nos enseña a aceptar y superar las derrotas.
Reduce la sensación de fatiga.	Elimina el estrés.	Mejora la imagen corporal.

Placer y euforia

Después de realizar cierto ejercicio la descarga emocional y de tensión hace que uno se sienta relajado y optimista, es aquí donde se llega al estado de euforia. El estado eufórico se alcanza mayormente con deportes de resistencia como ser spinning o bicicleta. El proceso de este se da de la siguiente forma, La liberación de ciertas hormonas hipofisiarias, del grupo de las endorfinas. La liberación de endorfinas ayuda bastante a reducir las migrañas y dolores de cabeza.

III. MÉTODO

3.1. Tipo y características de investigación.

Pre- experimental

3.2. Identificar variables.

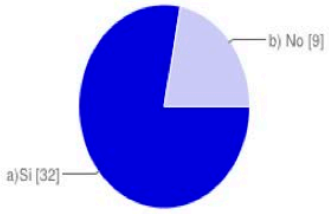
Variable independiente: El tema de investigación. Las preguntas. La forma en como se la realizo.

Variable dependiente: Las respuestas de cada sujeto experimental. El ambiente. La honestidad.

IV. RESULTADOS

Como resultados se tiene que dentro del rango de 10 a 65 años, el 78% de la gente practica algún deporte, la mayoría es de sexo femenino. Y considerando que el 68% de los sujetos experimentales piensan que el hacer ejercicio ayuda a des estresarse se puede ver que si en algún momento estos dejaran de practicar cierto deporte se sentirían frustrados, decepcionados y enojados.

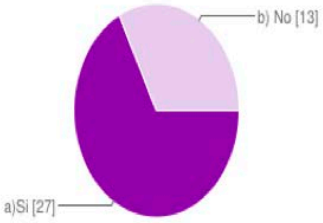
Practica usted algún deporte?



a) Si **32** 78%

b) No **9** 22%

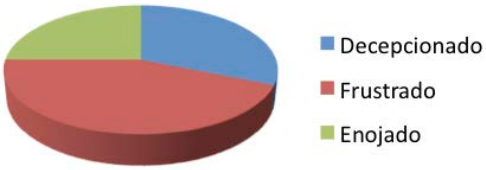
El practicar algún deporte te desestresa?



a) Si **27** 68%

b) No **13** 33%

Como te sentirias si ya no pudieras practicar cierto deporte?



V. ANÁLISIS Y CONCLUSIONES

Como se pudo observar que la mayoría de las personas practican algún deporte y la mayoría de sexo femenino, considero que se debe a que el deporte ayuda bastante a liberar el estrés y es por eso que muchos lo practican. También se pudo ver que no todas las personas siguen una dieta nutricional, esto significa que las personas que practican cierto deporte solo lo hacen por razones personales y no por temas de salud. El hecho de que la mayoría practica independientemente de que sus padres realicen algún deporte nos muestra que cada uno es consciente de sus actos y que no existe una edad especifica en la que estos iniciaron a hacer ejercicio, posiblemente fueron las circunstancias que hicieron de ellos un que el efectuar cierto ejercicio se vuelva un hábito.

Como conclusiones se puede decir que por medio de las encuestas se logró ver el porcentaje de la gente que realiza algún deporte y el motivo por el que lo hacen. Dentro del rango de edades se muestra que no existe una edad o un momento específico para poder comenzar a hacer ejercicio, solo se necesita tener iniciativa, ser disciplinado y querer tener una mente y cuerpo sano. Ya que evidentemente la actividad física es vital.

VI. REFERENCIAS

Webgrafía:

Guerrero, D. E. (2011). El Deporte es Vida . Recuperado el 17 de Marzo de 2014, de LA HISTORIA DEL DEPORTE Y SU EVOLUCIÓN RECIENTE : http://esteban-eldeporteesvida.blogspot.com/p/la-historia-del-deporte-y-su-evolucion.html

Nutritec. (2012). S.A. Nutritec. Recuperado el 18 de Marzo de 2014, de Deporte y salud: La importancia del ejercicio físico: http://nutritec.com.co/379/blog/linea-humana/deporte-y-salud-la-importancia-del-ejercicio-fisico/

Paredes, J. M. (s.f.). Beneficios de la actividad fisica. Recuperado el 14 de Marzo de 2014, de Galeon.com: http://www.deportedigital.galeon.com/salud/beneficios.htm

Webconsultas. (2009). Beneficios del ejercicio físico . Recuperado el 5 de Marzo de 2014, de Deporte y salud: http://www.webconsultas.com/ejercicio-y-deporte/vida-activa/beneficios-del-ejercicio-fisico-869



"JAWS, UN MÉTODO TECNOLÓGICO PARA PERSONAS CON DIFICULTAD VISUAL "

Calle, F., Patti, F. y Salgueiro, J.

RESUMEN

El Jaws es un software útil para personas con dificultad visual, puesto que es un método tecnológico que al presionar le teclado de la computadora se reproduce en los parlantes la acción realizada por el sujeto, lo cual le permitirá guiarse en la pantalla lo que se escribe. El experimento de este método tecnológico para el aprendizaje se llevó a cabo en instalaciones de la Universidad La Salle a una persona del género femenino de 22 años con discapacidad visual; se evaluó el uso del jaws y se tomó una preprueba y postprueba por lo que se obtuvo resultados favorables para el uso del jaws, especialmente para la utilidad que sería de beneficio para la persona instruida en este programa.

I. INTRODUCCIÓN

Con la tecnología JAWS la persona con dificultad visual podrá desempeñarse en su educación y en el mundo laboral en las mismas condiciones que una persona vidente, empleando el computador con programas de E-mail, Procesadores de texto, Hojas de cálculo, Bases de Datos, Programas de presentación, etc.
Con JAWS también se puede navegar en Internet. Cuando esté usando el Explorador de Internet, que viene incluido en el CD del programa, la persona con dificultad visual podrá leer páginas Web como si fueran documentos elaborados en cualquier procesador de texto.

I.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

¿El programa Jaws podrá facilitar el aprendizaje en personas con dificultad visual?

I.2. JUSTIFICACIÓN

Este trabajo fue realizado para observar si el método Jaws en realidad facilita el aprendizaje en personas con dificultad visual, mediante un pre test y un post test.

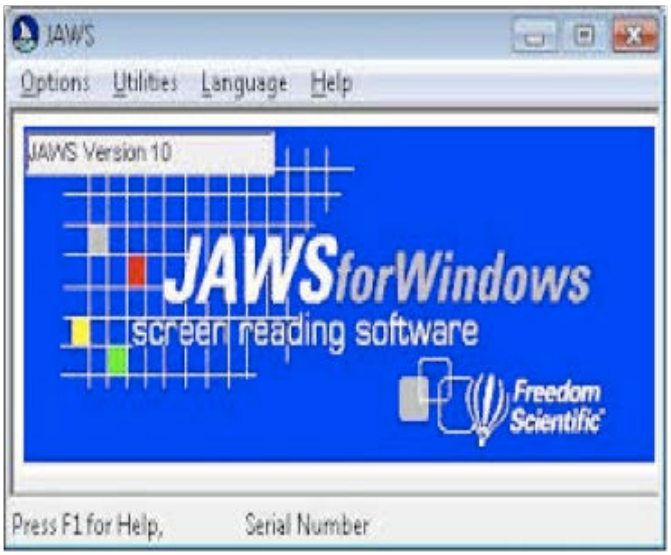
I.3. OBJETIVOS

1.3.1 Objetivo general

- Realizar un trabajo en el cual justifique que el método jaws facilite o no el aprendizaje de personas con dificultad visual dentro de un pre test o un post test.

1.3.2 Objetivos específicos

- Elegir el tema de trabajo sobre un método tecnológico el caul preoporcine ayuda en cuanto el aprendizaje.
- Seleccionar a una persona con baja vision.
- Brindarle conocimiento sobre el método JAWS.
- Realizar un pre test en el que la persona con baja visión podrá decir su opinión sobre dicho método y tomar en cuenta las ventajas y desventajas que haya dicho.
- Mediante un post test veremos los resultados obtenidos.
- Tomando en cuenta los dos test se sacaran las debidas conclusiones.



V. MARCO TEÓRICO

El programa Jaws fue creado por Ted Henter, un motociclista que perdió la visión en un accidente de automóvil. Este programa es uno de los más utilizados en el mundo. Con este se pueden trabajar en Windows, que incluye: Word, Excel o Power Point. Además, permite al usuario acceso a cuentas de correo.
Una de las limitaciones es que no puede leer gráficos, dibujos o interpretar los colores. Está disponible en varios idiomas: inglés, español, francés, portugués y otros.
Esta herramienta resulta costosa para las personas con dificultades visuales.

Método de aprendizaje

Aunque ya existen programas que ayudan a las personas a interactuar mejor con la computadora, todavía faltan aplicaciones útiles dirigidas a ellos.

Estas herramientas deben ser controladas por la voz. De este modo, se superan las limitaciones visuales y motrices. "Estoy convencido de que el futuro del 'software' diseñado para personas no videntes será controlado a través de la voz".
No solo hay que diseñar más programas, sino dispositivos que permitan a una persona, con alguna discapacidad, controlar el televisor aunque no pueda manejar un control remoto; en ese caso, los sintetizadores de voz resultan fundamentales, porque los usuarios podrían dar órdenes a un equipo determinado y recibir una respuesta, por ejemplo, encender la luz.

Hoy en día, hay sistemas que permiten que los usuarios utilicen solo dos teclas para ingresar a un programa. En ese caso, el sintetizador de voz informa al invidente en qué opción se encuentra.

Según el diario The New York Times, entre los nuevos programas de navegación para personas ciegas está 'WebAnywhere' (web en todas partes), un sistema que permite el acceso a la Internet desde cualquier computadora, sin importar el lugar donde se encuentren. Los usuarios pueden acudir incluso a un cibercafé e ingresar a la Web.
Aunque las ventajas del programa 'WebAnyWhere' están a la vista, su limitación es que este aún se utiliza en inglés.

III. MÉTODO

tEl diseño de investigación es cuasi experimental.

3.1 Participante

Una persona con discapacidad visual de género femenino (22 años)

3.2. Ambiente

- El pre test se realizó en instalaciones de la Universidad la Salle (fotocopiadora).
- E l post test se realizó en uno de los ambientes de la Universidad La Salle.

3.3. Variables

3.3.1. Variables dependientes

Las respuestas de la persona antes y después de la prueba con el Jaws.

3.3.2 Variables independientes

El software o uso del método tecnológico JAWS.

3.4. Instrumentos

- Una hoja de apuntes.
- Una laptop que contenga el programa de método JAWS.
- Audífonos.
- Una cámara fotográfica.
- Stickers de letras y números.
- Bolígrafos.

3.5. Procedimiento

1. **Se seleccionó el tema.**
2. **Se escogió a una persona con dificultad visual.**



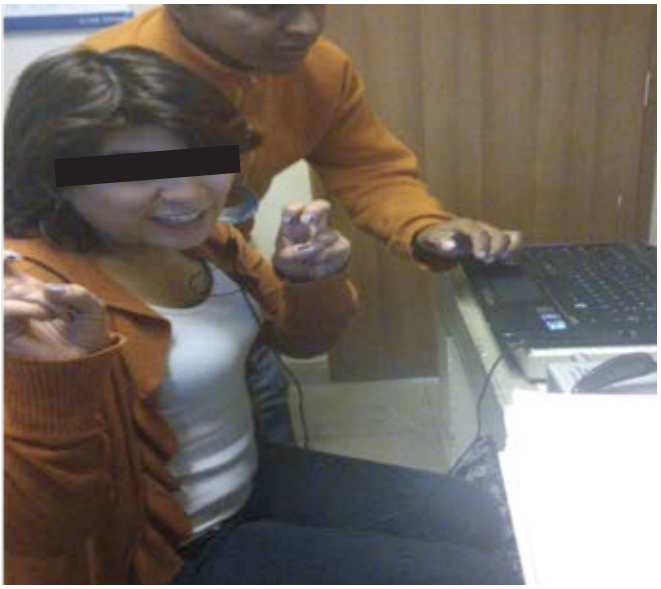
3. **Se tomó un pre-test** con siguientes puntos:
   - En primer lugar se instaló el programa
   - Se ejecutó el programa mediante un acceso directo.
   - Se le indico al sujeto experimental que accediese Word para que escriba un texto, ella quiso instalar su lupa pero se le negó la petición.
   - Entro a Word con mucha dificultad, y el JAWS en sus intentos le repitió y le corrigió lo que escribía.
   - Con mucha dificultad pudo escribir un texto que se le instruyo.
   - Al insertar alguna imagen no se le indicó que imagen.
   - Luego se le indico que accediera a power point para realizar una pequeña presentación.
   - En seguida se le instruyo para que fuera al programa Excel.



- Finalmente se agradeció por su colaboración y se le cuestionó sobre las ventajas y desventajas que ella encontró.

➢ Ventajas. "facilita al escuchar, ya que cuando entraba a algún programa me decía en donde estaba y a la hora de minimizar también lo decía, repitiendo todo lo que hacía. Lo mismo sucedió cuando entre a la página de GOOGLE me indico el lugar donde me encontraba y en gran parte facilito mi trabajo".

➢ Desventajas**.**"las desventajas que pude encontrar son que no me decía la imagen a la cual insertaba y dificultaba mi trabajo. Además que la laptop no tenia stickers ni letras con relieve y como no podía trabajar con la lupa se complico mi trabajo. También observe que el método JAWS no lee textos, sería bueno que relate al final todo el texto que escribí, lo que hacía era leer las palabras una por una y si no ponía espacio no lo leía"



➢ Comentarios.- "si se hiciera una fusión entre métodos como este seguro seria magnifico para facilitar en realidad nuestro aprendizaje, pero en Japón seguro que hay métodos mejores, como es psicoacustico al JAWS le falta desarrollo, pero seguro que me ayudaría para trabajar en una oficina.

Las observaciones fueron que la persona no estuvo muy contenta con este método ya que le encontró varias desventajas.

- Se pidió tomarle un post test en el cual se le añadió stickers de letras y números con relieve, a lo cual ella acepto gustosa.

4. En el post test se tomó los siguientes puntos:

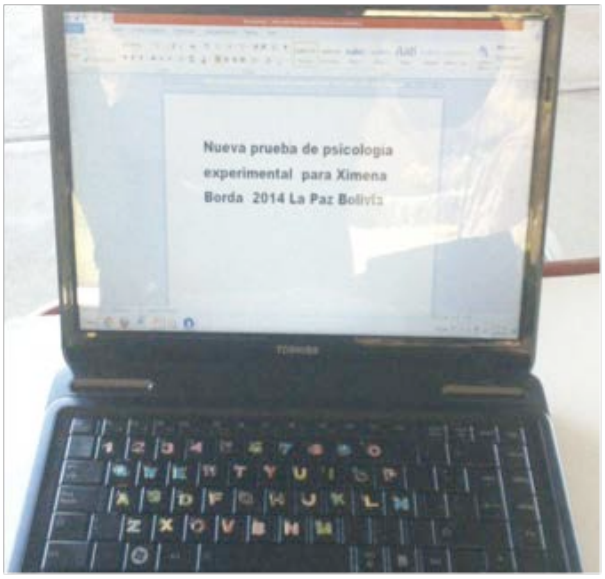
- Ya instado el programa JAWS.
- Se le pidió que entre a Word y lo realizo con facilidad.



- Se le pidió que escribiera un texto que lo realizo en menos tiempo que el día anterior.
- Se pidió que accediera a power point.
- Se solicitó que accediera a Excel y que escribiera un texto con mucha facilidad.
- Se le cuestiono los cambios que encontró y en qué medida le facilito su trabajo.

➢ Comentario.- "En comparación de ayer me sirvió mucho de ayuda los stickers en el teclado ya que pude sentir el relieve de las letras y pude escribir con más facilidad sin muchas complicaciones, eso soluciona una de las desventajas de ayer"

➢ Observaciones.- Se la observó más contenta y cuando se le comento que este método se lo puede descargar a un celular se sorprendió y asegurodescargarlo.



5. Se procedió a sacar resultados.

IV. RESULTADOS

Se pudo observar mediante el pre-test las ventajas del programa Jaws, la complicación para su adecuado uso se encontraba en el teclado que no contaba con un sistema braile, por lo que en el post-test se hizo uso de stickers de letras y números sobre poniendo unas sobre otras para dar relieve a los stickers, cuando se dio la instrucción del uso de Jaws fue más fácil para la persona escribir el texto que se mandaba escribir.

Se puede comprobar que las personas con dificultad visual son quienes con facilidad reconocen las ventajas y desventajas del uso de un método tecnológico para su aprendizaje y cuanto más fácil sea el manejo de los programas su uso será adecuado para su fin.

V. CONCLUSIÓN

El uso de diferentes programas o métodos tecnológicos que colaboren al aprendizaje de la persona, en este caso de la persona con dificultad visual es fundamental para desarrollar sus capacidades cognitivas como mantener la atención y hacer usos de la memoria. Es también importante, como planteamiento del problema, reconocer que el software Jaws tiene grandes beneficios para personas con dificultad visual, en el caso que las condiciones del teclado esté adecuado a sus capacidades sensoperceptuales, como el uso de un teclado en braile.

VI. REFERENCIAS

Webgrafía:
www.software.jaws.com/intrucciones_cd.

"MEMORIA SENSORIAL TACTIL"

Chacón, S., Escalera, S., Pacheco, M. y Subirats, E.

RESUMEN

El presente trabajo fue elaborado para investigar sobre el tema Memoria Sensorial tactil, el interés del mismo es llegar a conclusiones respecto a como reaccionan personas de diferentes edades y géneros ante un mismo estímulo sensorial. Se tratará de establecer relación de edad y género para entender porqué las personas no tienen una misma respuesta ante un ejercicio experimental.

En el presente trabajo se utilizó una caja de memoria sensorial que fue elaborado para que el sujeto encuentre en el ejercicio pares iguales, solo a través del tacto, fue elaborado en forma muy creativa para facilitar su uso y acceso.

Como en todo trabajo cuasi experimental se apoya en un marco teórico, de autores que hablan sobre el tema respaldados por teorías que explican que pasa con las personas a nivel cognitivo, sensorial y conductual, cuando se habla de Memoria Sensorial.

Se tomó una muestra de 15 personas que van en un rango de edades desde adolecentes hasta adulto mayores, con control de tiempos cronometrados y en diferentes ambientes, todos adecuados y cómodos para los participantes.

I. INTRODUCCIÓN

I.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

¿La memoria sensorial tactil disminuye con la edad?

I.2. OBJETIVOS

1.2.1 Objetivo general

- Determinar la relación que existe entre memoria sensorial tactil con la edad y el género de las personas.

1.2.2 Objetivos específicos

- Observar la reacción de los sujetos experimentales respecto a las teorías mencionadas.
- Tratar de corrobar la hipótesis con los resultados obtenidos en el experimento.
- Clasificar los sujetos experimentales por edad y género para ver diferencias respecto a la memoria sensorial.
- Mostrar que en la memoria sensorial los sentidos como el tacto estan intimamanete relacionados.

1.3. JUSTIFICACIÓN

El interes de esta investigación es comprobar una hipótesis que se generó en el grupo de trabajo al preguntarnos si la edad y el género de las personas tendían incidencia en la memoria sensorial, para entender, porque se disminuyen en algunos o se incrementan en otros.

1.4. HIPÓTESIS

A mayor edad disminuye la memoria tactil. El género femenino tiene más interés que el máculino para definir de que material se trata cada uno de los elementos.

II. MARCO TEÓRICO

La memoria Sensorial retiene información por un corto período (no se la debe confundir con la memoria de corto plazo) ya que es a la capacidad de retener impresiones. Los tipos de memoria sensorial que han sido más exploradas son la icónica y ecoica, donde la memoria sensorial visual es comúnmente referida como memoria icónica y la memoria sensorial auditiva es conocida como memoria ecoica. Este trabajo desarrolla la memoria sensorial táctil, referida al registro y representación que tenemos de los objetos al tocarlos siendo una parte muy importante de la memoria. Una de las primeras investigaciones respecto a memoria sensorial se da en 1740 por Johann Segner (1704-1777), físico y matemático alemán.

Memoria Sensorial

La memoria y la percepción son procesos cognitivos muy cercanos que difícilmente se puede entender el uno sin el otro, una sensación es el punto de partida de la percepción, y la percepción es el primer paso hacia el recuerdo, sin sensación no hay percepción (salvo en las alucinaciones), sin percepción no hay recuerdo ya que sólo llegará a formar parte de nuestros recuerdos aquello previamente percibido.

Percepción y memoria tienen más cosas en común ya que la percepción va más allá de las sensaciones y habitualmente se define como el proceso mediante el cual dotamos de significado a las sensaciones; la memoria procesa y almacena la información significativa. En 1958 Broadbent propuso la existencia de un mecanismo de memoria inmediata que registraría la información del estímulo proximal durante un breve periodo de tiempo. Posteriormente Neisser (1967) lo denominó memoria sensorial y consistiría en un registro precategorial de la información de capacidad limitada y escasa duración. Inicialmente Neisser propuso dos tipos de memoria sensorial: memoria icónica, responsable del registro de la información visual, y memoria ecoica es decir de la información auditiva

Memoria icónica

Es un tipo de memoria sensorial que almacena información específica donde la información al llegar a nuestros sentidos se mantiene por un breve tiempo para identificar lo percibido y crear una representación más permanente, los procesos de la memoria de trabajo se apoyan en esta memoria.

Esta memoria se encarga de mantener la información visual durante un tiempo breve, Sperling en 1960 se dedicó a estudiar esta memoria mediante matices de letras de tres filas y 4 columnas, También utilizó pruebas que despúes de presentar una matriz los sujetos experimentales y llegó a la conclusión que estos podían recordar tres letras de las cuatro filas, apoyando su hipótesis de que el sujeto veía la matriz como un todo.







Memoria ecoica

La imagen sonora se mantiene activa en la mente y puede ser reproducida durante un breve periodo que sigue a la presentación del estímulo auditivo, existen evidencias que indican la existencia de un sistema de almacenamiento sensorial auditivo, que como la anterior duraría unos milisegundos, el tiempo suficiente para posibilitar el procesamiento de estímulos breves, siendo uno de los registros de la memoria sensorial, componente de la memoria a corto plazo encargado de retener información auditiva. Este sistema es capaz de almacenar grandes cantidades de información auditiva durante un breve periodo de tiempo (entre tres y cuatro segundos, aunque algunos autores elevan este lapso de tiempo hasta los seis segundos)

Memoria a Corto Plazo

Los modelos generales de memoria plantean que la información procedente de los sentidos, tras pasar brevemente por el almacén sensorial y antes de almacenarse en la memoria a largo plazo (MLP) es transferida a la memoria a corto plazo (MCP).

La MCP es por tanto un almacén de retención a corto plazo, pero lo que es más importante, se la considera responsable de los procesos de codificación de la información, aunque también de la recuperación, pues es en ella donde se activa la información procedente de la MLP. La mayoría de los primeros estudios se centraron en analizar su capacidad, duración, codificación, recuperación y transferencia de información a la MLP, se la considera por tanto una memoria de trabajo de múltiples componentes, relacionados con otros procesos cognitivos como el razonamiento, la comprensión y el aprendizaje.

Memoria operativa

Se refiere a un modelo planteado por Baddeley y Hitch en los años sesenta y setenta que supone una reconceptualización de la memoria a corto plazo. La memoria operativa se diferencia de la memoria a corto plazo fundamentalmente en que implica un sistema multicomponente, en lugar de un sistema único y cumple una función prioritaria en el aprendizaje, el razonamiento y la comprensión.
Se puede definir la memoria operativa como "el conjunto de símbolos que, en un momento dado, se encuentran activos y están siendo utilizados voluntariamente por el sujeto" (Santiago y Gómez, 2006, pp. 74). La información con la que está trabajando la memoria operativa se mantiene activa en tanto se le dedica atención, decayendo rápidamente cuando la atención se centra en información distinta.

COMPONENTES DE LA MEMORIA OPERATIVA

Ejecutivo central

Su función es el control y la regulación de todo el sistema de memoria operativa. Del ejecutivo central dependen tres sistemas subsidiarios (Baddeley, 2000, 2003), la agenda visoespacial, el bucle fonológico y el almacén episódico, especializados en el almacenamiento temporal y activo de huellas de memoria con características específicas, viso-espaciales, verbales y episódicas, directamente relacionados con los procesos perceptivos.

Bucle fonológico

Tiene como función el mantenimiento activo de información verbal mediante mecanismos de repaso. Está formado por dos subcomponentes: un almacén fonológico con una duración y capacidad limitada, y un subsistema de repaso fonológico activo cuya función es refrescar las representaciones del almacén fonológico para que no decaigan con el tiempo. El bucle fonológico estaría implicado en la realización de cálculos matemáticos, en la adquisición de la lectura y del vocabulario, y en la comprensión lectora.

Agenda viso-espacial

Como el anterior, su función es el mantenimiento activo de información, pero en este caso con un formato de imágenes, viso-espacial. También estaría formado por dos subcomponentes: un almacén visual pasivo con la función de retener la información visual que todavía no ha sido codificada, y un subsistema de procesamiento visual activo cuya función es la codificación de la información visual, transformándola e integrándola.
La memoria operativa estaría estrechamente vinculada con los procesos perceptivos y de atención, de modo que trabaja con la información procedente de los diferentes sistemas sensoriales, posibilitando su procesamiento para dar lugar a las percepciones conscientes, activando la información necesaria para el sistema en función de los recurso dedicados y el tipo de percepción de que se trate (percepción del habla o percepción visual).

Almacén episódico

Como los anteriores subsistemas, este almacén guarda información de manera temporal de capacidad limitada, su función se basa integrar información procedente de una variedad de fuentes, mediante la codificación de la información en un código multimodal (visual, espacial y verbal) en una secuencia temporal o cronológica (Baddeley, 2000).
El almacén episódico se encuentra controlado por el ejecutivo central, que accedería a la información episódica, mediante procesos de atención consciente, la información almacenada estaría relacionada con la memoria a largo plazo y con significados semánticos.

Capacidad de la MCP

La MCP tiene una capacidad limitada para almacenar información, los estudios iniciales para determinarla mostraron que esta capacidad depende de varios factores, como la modalidad del estímulo, Miller en 1956 con su artículo "El mágico número siete, más menos dos", indica el que la MCP estaría limitada por término medio a siete.

El olvido a corto plazo

Investigaciones revelaron la existencia de dos sistemas de memoria independientes: un sistema temporal a corto plazo en el que el olvido se debe al decaimiento de la huella y un sistema a largo plazo en el que el olvido es el resultado de la interferencia donde el decaimiento se produciría de forma automática por el paso del tiempo.

III. MÉTODO

Se trata de una investigación de tipo experimental con diseño cuasi experimental debido a que se realizará el ejercicio en diferentes ambientes, tanto en sus hogres como en las instalaciones de la universidad.

INSTRUMENTOS

La caja de memoria sensorial tactil que fue creado por el grupo por lo tanto inédito, elaborado con materiales de reciclaje, como ser roscas de botellas pet en un número de 30 siendo 15 pares de texturas iguales, y en un tamaño muy conveniente facilitando su transporte a diferentes lugares.
Una chalina para vendar los ojos de los participantes y evitar que la vista interfiera con el tacto en la prueba.



VARIABLES:

Variable Independiente:

La reacción de los sujetos que colaboraron con el expermento, respecto al ejercicio que fue de forma voluntaria sin existir ningún refuerzo positivo para su participación.

Variable Dependiente:

La caja de memoria sensorial, con las difentes textura que vienen en pares para comparar e identificar, con la medición de tiempo por medio de un cronómetro, y sin opción de parar hasta la conclusión del ejercicio completo.

MATERIALES:

- Caja de memoria sensorial que fue creado por el grupo por lo tanto inédito, elaborado con materiales de reciclaje, como ser roscas de botellas pet en un número de 40 siendo 20 pares de texturas, y en un tamaño conveniente facilitando su transporte a diferentes lugares.
- Una chalina para vendar los ojos de los participantes y evitar que la vista interfiera con el tacto en la prueba.
- Cronómetro para calcular el tiempo de la prueba
- Lápiz y papel para anotar las fallas y las texturas adivinadas.

PROCEDIMIENTO:

1. Se venda los ojos del sujeto.
2. Se le dan las siguientes instrucciones: "Al frente tuyo está una caja con diferentes texturas, tienes que ir tocando utilizando tus manos y encontrar el par correspondiente de todas las texturas. Si puedes adivinar la textura tienes un plus".
3. Comienza a buscar el sujeto y se enciende el cronómetro hasta que encuentre todos los pares, cada que encuentre un par se tapó el envase para que no se vuelva a tocar la misma textura.
4. Termina el juego cuando el sujeto haya encontrado todos los pares y se para el cronómetro.

IV. RESULTADOS

Sujeto	Género	Edad	Tiempo	Fallas	Plus
1	Femenino	5	17:30 min.	2	4
2	Femenino	6	23:28 min.	19	1
3	Masculino	14	11:21 min.	13	2
4	Femenino	19	18:00 min.	7	4
5	Masculino	21	9:00 min.	6	4
6	Femenino	21	14:32 min.	5	9
7	Femenino	22	3:45 min.	1	9
8	Masculino	23	11:21 min.	2	14
9	Femenino	25	9:16 min.	2	10
10	Femenino	47	14:16 min.	2	17
11	Masculino	51	10:32 min.	7	12
12	Femenino	52	15:27 min.	1	12
13	Femenino	60	20:58 min.	6	17
14	Femenino	83	18:43 min.	15	6
15	Masculino	84	20:51 min.	6	2

V. CONCLUSIONES

Se llegó a la conclusión de que a mayor edad el tiempo para completar el ejercicio es de mayor y que las mujeres tienden a identificar más los objetos a diferencia de los hombres.

Se pueden observar los resultados en la tabla, se concluye que los mas jóvenes y los mas mayores son los que acumulan mas tiempo para terminar el ejercicio, los de edad intermedia son los que logran menores tiempos.

Se puede concluir que a mayor edad hay mas interés en adivinar los objetos que van sintiendo. Tomando en cuenta el genero podemos ver que el masculino tiene acumulado menor tiempo a diferencia del femenino, por otro lado podemos ver que hay mayor numero de Plus en las mujeres es mayor al de los hombre, vemos también que el numero de errores es mayor a menor edad y a mayor edad, mientras que la edad media es mucho mas baja.

VI. REFERENCIAS

- Manzanero, A.L. (2008) Aspectos básicos de la memoria. En A.L. Manzanero, Psicología del Testimonio (pág. 27-45). Madrid: Ed. Pirámide.

Webgrafía:

- acceso 23 de Abril 2014 en: http://crecimiento-personal.innatia.com/c-metodos-tecnicas-estudio/a-para-desarrollar-memoria.html
- acceso 23 de Abril 2014 en: http://psicologiadelamemoria.blogspot.com/p/memoria-sensorial-y-percepcion.html

"USO INADECUADO DE TRAJES FOLKLÓRICOS BOLIVIANOS EN EL FESTIVAL: VIÑA DEL MAR"

Calle, F. y Salgueiro, J.



RESUMEN

Este trabajo fue realizado para poder, mediante un test, el cuál se tomo a 40 personas conocer las opiniones debidas acerca de la indignación que hizo Daniel Alejandro Riveros más conocido como (GEPE), un artista chileno que, como coreografía pidió a sus bailarines que se vistieran con trajes folklóricos de Bolivia. Esto puso en total enojo al pueblo boliviano pidiendo las debidas disculpas del artista y organizadores de este festival. El test ya mencionado fue tomado a 40 sujetos quienes son de diferentes lugares y diferentes sexos. Para sacar los porcentajes de los resultados finales se utilizo google drive.

I. INTRODUCCIÓN

I.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

¿Será que las 40 personas cuestionadas están de acuerdo con todas las preguntas planteadas previamente?

I.2. JUSTIFICACIÓN

En este trabajo el tema fue elegido para conocer las opiniones que tiene la gente sobre el mal uso de los trajes folklóricos de Bolivia. Además aprender a usar por primera vez la pagina web de google drive y así obtener los resultados finales.

I.3. OBJETIVOS

1.3.1 Objetivo general

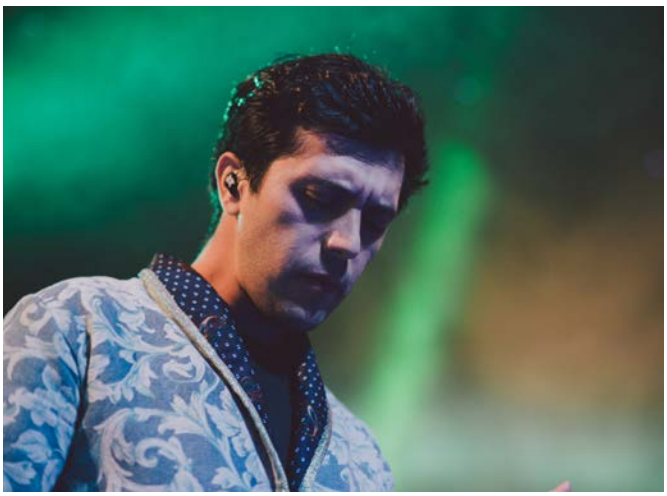
- Realizar un test de 15 preguntas sobre el tema polémico de viña del mar a 40 personas, utilizando la pagina web GOOGLE DRIVE.

1.3.2 Objetivos específicos

- Seleccionar un tema del momento
- Elegir a 40 personas para realizar el test.
- Obtener las conclusiones sobre dicho test.

II. MARCO TEÓRICO

El Gobierno expresó la indignación que generó en el pueblo boliviano y sus autoridades sobre el mal uso de trajes folklóricos de Bolivia en el festival de Chile 'Viña del Mar' y exigió a los organizadores que presenten disculpas por ese hecho y otros que ocurrieron en ese acontecimiento musical.
La autoridad dijo que se hará una representación formal ante ese país a través de la Cancillería por lo sucedido.
Además que, durante la realización de 'Viña del Mar' dos humoristas chilenos ridiculizaron la demanda marítima boliviana, y bailarines con atuendos de las danzas folklóricas de Bolivia acompañaron a un cantante que interpretó canciones en ritmo de reggaetón.
El Ministro manifestó que se abstuvieron de manifestar una posición oficial en horas anteriores sobre el tema, para no perjudicar la participación del grupo folklórico boliviano, Ch'ila Jatum en el Festival 'Viña del Mar'.



Daniel Alejandro Riveros (GEPE)

El artista chileno Daniel Alejandro Riveros, mejor conocido como Gepe, se presentó la madrugada del jueves en el festival de Viña del Mar con bailarines que llevaban atuendos de las típicas danzas folklóricas del país boliviano, como La Diablada, Los Caporales, El Tinku y Los Tobas, quienes acompañaron al cantante que interpretó canciones al ritmo del reggaetón.
Gepe, nacido en Santiago de Chile el 28 de septiembre de 1981, es un músico, compositor y multi-instrumentista, generó una serie de reacciones negativas a su presentación por parte de decenas de bolivianos en las redes sociales, que expresaron su indignación tanto por el Facebook como por el Twitter, por la manera como se encargó de "ridiculizar" el folklore boliviano.

III. MÉTODO

Características de la investigación

Las ventajas en este trabajo seria que mediante las respuestas que dieron las personas conocer sus opiniones. Además de aprender por primera vez usar la pagina web GOOGLE DRIVE.
En este caso no habría desventajas.

Participantes de la investigación:
Los participantes son las 40 personas cuestionadas, las que realizaron el trabajo, que son alumnas de psicología del tercer semestre

Ambiente:
El ambiente que se utilizo fue diferentes lugares de la zona sur de la ciudad de la paz.

Variables:
Variable Independiente: Test de 15 preguntas.

Variable Dependiente: Las diferentes respuestas que tuvieron los encuestados.

Instrumentos.-

- El test realizado por las estudiantes.
- La pagina web GOOGLE DRIVE.
- Información sobre el tema.
- Papel.
- Bolígrafos.

Diseño de investigación.-

En este trabajo el diseño de investigación es pre experimental..

Procedimiento

- Se eligió el tema.
- Se buco información del tema.
- Se realizo las preguntas del test.

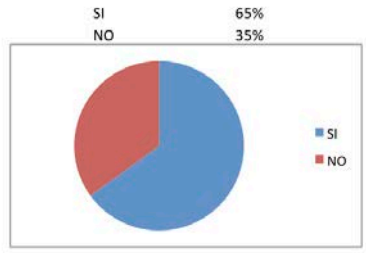
Las que a continuación se darán a conocer:

1. ¿Conoce el tema del mal uso de los trajes folklóricos que hizo un artista chileno en la presentación de viña del mar?
2. ¿Está de acuerdo que ese artista chileno interprete nuestro folklore en ritmo de reggaetón?
3. ¿Está de acuerdo que el pueblo boliviano exija las disculpas correspondientes?
4. ¿Usted cree que para utilizar nuestro folklore deberían pedir permiso al ministro de cultura?
5. ¿Está de acuerdo que Bolivia instruya una misión diplomática con Chile?
6. ¿Está de acuerdo en que dos humoristas ridiculizaron la demanda marítima en el festival de viña del mar?
7. ¿Cree que el artista chileno se hizo la burla de nuestra cultura?
8. ¿usted cree que los organizadores de viña del mar un avez mas demostraron su mediocridad e ignorancia?
9. ¿Está de acuerdo en que los bordadores bolivianos que emigraron a otros países no realicen los trajes típicos en ese país?
10. ¿Usted cree que se pida al pueblo boliviano que se fortalezca soberanía de nuestras danzas?
11. ¿Está de acuerdo que se pida al canciller David Choquehuanca y ministro de culturas defender el patrimonio boliviano
12. ¿Usted cree que el gobierno no hace respetar nuestra cultura?
13. ¿Está de acuerdo q El artista chileno pida disculpas personalmente al pueblo boliviano?
14. ¿Está de acuerdo en que los embajadores se dieran modos para que hagan publicidad sobre las danzas típicas y no la mal utilicen en otros países?
15. En caso de que el artista chileno estuviese en Bolivia y se disculpara personalmente al pueblo boliviano sobre ese acto ¿Lo disculparía?

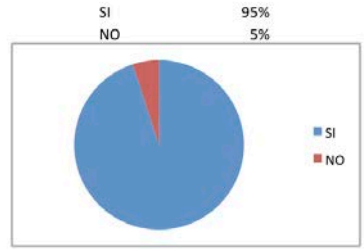
- Una vez teniendo las preguntas, se eligió a las personas.
- Se tomo apuntes de las respuestas.
- Se introdujo las respuestas a la página web GOOGLE DRIVE.
- Finalmente se realizo el informe de presentación.

IV. RESULTADOS

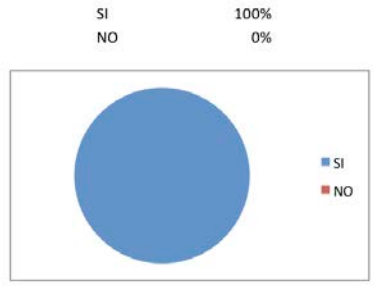
¿Conoce el tema del mal uso de los trajes folklóricos que hizo un artista chileno en la presentación de viña del mar?



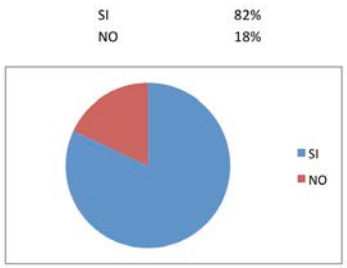
¿Está de acuerdo que ese artista chileno interprete nuestro folklore en ritmo de reggaetón?



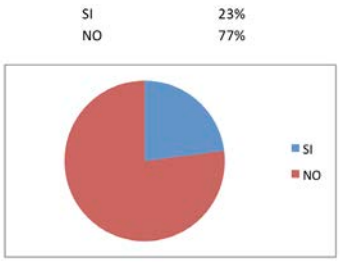
¿Está de acuerdo que el pueblo boliviano exija las disculpas correspondientes?



¿Usted cree que para utilizar nuestro folklore deberían pedir permiso al ministro de cultura?

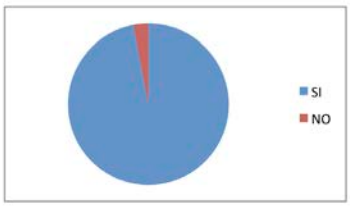


¿Está de acuerdo que Bolivia instruya una misión diplomática con Chile?



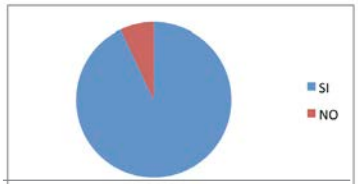
¿Cree que el artista chileno se hizo la burla de nuestra cultura?

SI	97%
NO	3%



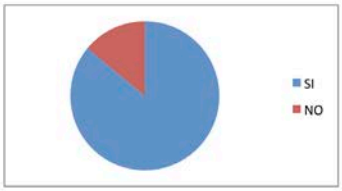
¿Está de acuerdo en que los bordadores bolivianos que emigraron a otros países no realicen los trajes típicos en ese país?

SI	93%
NO	7%



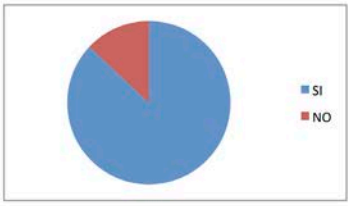
¿Usted cree que debería pedirse al pueblo boliviano que se fortalezca soberanía de las danzas tipicas?

SI	86%
NO	14%



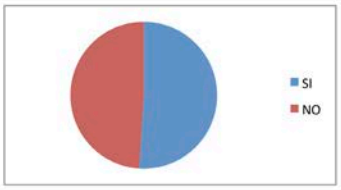
¿Está de acuerdo que se pida al canciller David Choquehuanca y ministro de culturas defender el patrimonio boliviano?

SI	87%
NO	13%



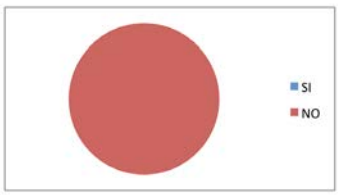
¿Usted cree que el gobierno no hace respetar nuestra cultura?

SI	51%
NO	49%



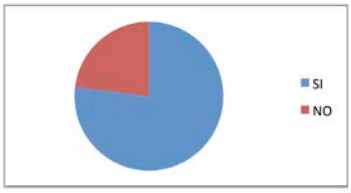
¿Está de acuerdo en que dos humoristas ridiculizaron la demanda marítima en el festival de viña del mar?

SI	0%
NO	100%



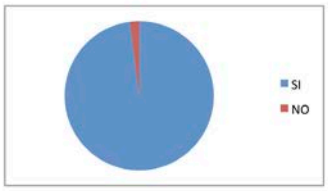
¿Usted cree que los organizadores de viña del mar una vez más demostraron su mediocridad e ignorancia?

SI	77%
NO	23%



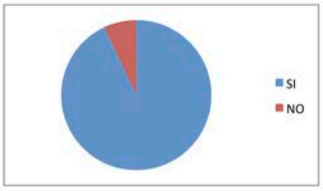
¿Está de acuerdo que el artista chileno pida disculpas personalmente al pueblo boliviano?

SI	98%
NO	2%



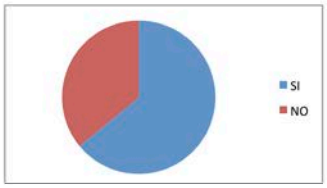
¿Está de acuerdo en que los embajadores se dieran modos para que hagan publicidad sobre las danzas típicas y no la mal utilicen en otros países?

SI	93%
NO	7%



En caso de que el artista chileno estuviese en Bolivia y se disculpara personalmente al pueblo boliviano sobre ese acto ¿Lo disculparía?

SI	64%
NO	36%



V. CONCLUSIONES

Se logró realizar todos los objetivos propuestos, tanto general como específicos. Además que las estudiantes aprendieron sobre el uso de la pagina web GOOGLE DRIVE.

VI. REFERENCIAS

Webgrafía:

- www.google drive.com
- www.recital.cl/.../indignacion-en-bolivia-por-show-de-gepe-en-vina-2014
- www.bolivia.com › Cultura › Noticias
- eju.tv/.../bolivia-exige-disculpas-a-organizadores-de-via-del-mar-por-mar

"EL PROCESO DE LA MEMORIA"

Bernal, A., Monasterios, P., Renjel, N. y Taborga, N.

RESUMEN

El trabajo presente a continuación está basado en demostrar la teoría del olvido de Ebbinghaus, se escogió detenidamente la dinámica a realizar ya que se buscó obtener respuestas de los sujetos que cumplieran con los objetivos planteados y verificar cuales son los factores que influyen en el olvido o la retención de información que en este caso son de estímulos tanto auditivos como visuales. Se mencionan las características especificas de la experimentación, los sujetos experimentales y los ambientes en los cuales fueron llevados a cabo los experimentos, dentro del procedimiento e instrumentos contamos con un cuestionario de preguntas que permitirán obtener respuestas concretas y determinar que causa el olvido en los sujetos para finalmente llegar a una conclusión.

I. INTRODUCCIÓN

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

¿Existen diferentes tipos de memoria?

JUSTIFICACIÓN

Mediante el presente trabajo se observará los distintos tipos de memoria que influyen en los procesos cognitivos.

OBJETIVOS

Objetivo general

- Demostrar que la memoria cumple un papel muy relevante en los procesos cognitivos.

Objetivos específicos

- Seleccionar un tema actual.
- Elegir a 40 personas para realizar el test.
- Obtener las conclusiones sobre dicho test.

II. MARCO TEÓRICO

Memoria

El Sistema Nervioso contiene dos tipos de células: las neuronas y neuroglias. Las neuronas otorgan al Sistema Nervioso la capacidad de ser plástico frente a nuevos aprendizajes, por tanto puede ser modificado. Estas modificaciones pueden perdurar en el Sistema Nervioso, otorgándole la capacidad al individuo, de tener memoria.



Para la neurociencia, la memoria es una función cerebral y facultad del Sistema Nervioso, que permite que la información recibida desde el entorno, pueda ser almacenada, procesada y recuperada de manera constante y permanente en el cerebro. La memoria es un proceso, no una habilidad, no existe una ubicación exacta para todos nuestros recuerdos.

La memoria implica las siguientes partes del cerebro:

- **Corteza pre-frontal:** planificación (memoria del trabajo).
- **Lóbulos parietales**: (memoria del trabajo).
- **Lóbulos temporales:** recuperación de la información semántica.
- **Girus angular:** ubicado en el centro del cerebro, se encarga de almacenar el lenguaje.
- **Hipocampo:** memoria a corto plazo.
- **Amígdala:** almacena recuerdos amenazantes, emociones y miedo.
- **Lóbulos occipital y temporal:** memoria auditiva y visual.
- **Cerebelo:** almacena el aprendizaje procedimental, reflexivo y respuestas condicionadas.
- **Moléculas de péptido:** en ellas se almacenan los recuerdos.

Memoria Sensorial

La memoria sensorial es fugaz, registra las sensaciones durante, aproximadamente, un segundo, pero es suficiente para que estas sensaciones sean transferidas a un sistema más duradero y estable. Esta memoria inmediata registra toda la información que proviene del entorno, sin embargo, es información no analizada y por tanto posee una capacidad limitada y de escasa duración.

Esta memoria nos permite orientarnos y posee pequeñas subdivisiones de acuerdo a los cinco sentidos que posee cada individuo: la memoria visual es icónica, referida a las imágenes; la memoria auditiva es ecoica, referida a los sonidos; esta memoria nos permite recordar vivencias del pasado, relacionadas con lo que vemos, escuchamos, sentimos, olemos o saboreamos.

Memoria a Corto Plazo

Es también llamada memoria de trabajo, en ella actúan 7 unidades, el sujeto debe encontrarse en plena interacción con el ambiente. Influyen los factores de codificación y repetición.

Las siete unidades con las que trabaja se deben al efecto de primacía y ultimidad, ya que cuando se presentan palabras, dibujos, acciones, etc para que sean memorizados como en el caso del experimento, al cabo de cierto tiempo, solo se recuerdan los primeros (primacía) o los últimos (ultimidad) pero no los intermedios.

Este tipo de memoria cuenta con tres componentes o subsistemas:

1. **Espacial:** se guardan imágenes.
2. **Verbal:** existe la regulación mental y la repetición buncle fonológica.
3. **Ejecutivo:** es controlador central, por el cual se coordinan los recursos del sistema y se expande hacia sitios específicos del cerebro, para una función específica.

Memoria a Largo Plazo

También llamada como el centro de bases de datos, en ella actúan unidades en general, es donde se almacenan recuerdos, conceptos, el conocimiento del mundo, imágenes, etc. Influye la codificación y la organización.

Existen dos vías:

1. **Explicita:** es consciente en el 10 %
2. **Implícita:** es inconsciente, están los sentimientos, experiencias y juicios.

Existen tres tipos de memoria a largo plazo:

1. **Episódica:** en ella se encuentran los hechos de vía.
2. **Procedimental:** en ella se encuentran los hechos, la práctica, las secuencias y el movimiento motor.
3. **Dedorativa:** en ella se encuentran los conceptos, ideas, fechas históricas, y la semántica.

III. MÉTODO

El presente trabajo fue elaborado bajo el método cuasi experimental.

Características de la investigación:

Ventajas: Se contó con el ambiente apropiado; el material necesario para realizar el experimento; el tiempo y la disponibilidad tanto de los sujetos experimentales.

Desventajas: La única desventaja que se pudo encontrar fue la distracción que los sujetos experimentales presentaban durante el experimento.

Participantes o sujetos:

Se escogió a dos sujetos experimentales de cuatro y seis años, de género masculino.

Ambiente:

El ambiente fue el hogar de cada sujeto experimental, en un espacio determinado en este caso para ambos sujetos, un lugar bastante amplio, soleado, sin alguna distracción y cómodo tanto como para los sujetos, como para las investigadoras.

Variables:

V. Independiente:

Láminas de figuras y de globos coloreados, avena, agua, y algodón.

V. Dependiente:

La reacción positiva de los encuestados ante el estímulo presentado, (instrumentos)

Procedimiento:

En una primera etapa de la investigación, se trabajó con los instrumentos de memoria sensorial y de memoria a corto plazo, mezclando estos en distinto orden, bajo la siguiente consigna "préstame tu mano y dime después que es". En una segunda etapa, se procedió a trabajar con los instrumentos de memoria visual alargo plazo, los cuales eran las láminas, bajo las siguientes consignas "fíjate en los globos de colores, que colores y son y cuantos son", "fíjate en

las imágenes", estas fueron observadas por tres minutos cada una.

Después se procedió al relato del cuento, bajo la siguiente consigna "escucha atentamente".
En una tercera etapa, se pidió a los sujetos después de 45 minutos que repitieran el cuento, dijieran cuantos globos vieron y de que colores, y que también dijieran los objetos vistos en la lámina 1. En la cuarta y última etapa, se procedió con la tabulación de la información obtenida y mediante esta se pudo concluir la investigación.

Instrumentos:

Para esta investigación se realizó y utilizo:
-Una lámina de figuras, de A.B.C. de Filo.
-Una lámina de globos de colores.
-Un pañuelo, para vendar los ojos.
-Vasos desechables, avena, agua, algodón y crema.
-Un cuento A.B.C. de filo.

IV. RESULTADOS

Luego de realizar el trabajo experimental y de escoger a dos sujetos estos fueron los resultados:

Luego de realizar el trabajo experimental y de escoger a dos sujetos estos fueron los resultados:

Sujeto 1

Edad: 4 años

Prueba perceptiva (adivinar que contenía cada vaso)
Tiempo: 30 segundos
Respuestas: agua , avena, algodón, crema.

Lamina de globos

Tiempo límite de observación: 3 minutos
Respuestas: 5 amarillos, 2 celestes ,1 rosado, 2 plomos y 3 naranjas (dos últimas respuestas erróneas)

Lamina de imágenes

Tiempo límite de observación: 3 minutos
Respuestas: mano, gato, auto y gorra

Cuento

Respuesta: "María se ha comprado una muñeca de vestido amarillo botones azules en el ultimo día se rompió su muñeca y lloró mucho"

Sujeto 2

Edad: 6 años

Prueba perceptiva (adivinar que contenía cada vaso)

Tiempo: 30 segundos
Respuestas: Crema, agua, algodón (no dijo avena, dijo semillas)

Lámina de Globos

Tiempo límite de observación: 3 minutos
Respuestas: 5 Amarillos, 4 Naranjas, 3 Plateados, 1 Rosado, 2 Celeste

Lamina de imágenes

Tiempo límite de observación: 3 minutos
Respuestas: Auto, mano, gato, reloj, llave, taza.

Cuento

Respuesta: "María compró una muñeca de yeso, tenía ojos negros y vestido amarillo y el mismo día que la compró, se cayó, se partió y María lloró mucho"

V. CONCLUSIONES

Una vez hallados los resultados de la prueba se pudo concluir que existe una leve diferencia entre ambos sujetos en cuanto a su memoria de corto plazo, en el sujeto de menor edad se vio menos precisión de respuestas, con más errores que el sujeto mayor, la memoria visual en ambos sujetos presentaba diferencias, mientras que el sujeto menor no recordaba muchas figuras el sujeto mayor casi todas solo olvidando una, en cuanto a la lámina de globos al sujeto mayor le fue más fácil asociar los colores con la cantidad de globos y pudo acertar en todas sus respuestas mientras que el sujeto menor erro en dos respuestas, quizá la influencia de dicho comportamiento pueda ser por la edad ya que su atención es menor y más dispersa, también se pudo observar que el sujeto menor se destacó más en la memoria sensorial ya que acertó en todo a comparación del sujeto mayor que no pudo percibir la avena y respondió que eran semillas.

VI. REFERENCIAS

- Wilde, C. y Otondo, E. (1992). Manual de Laboratorio. UCB: La Paz.

Webgrafía:

- Memoria, recuperado el 17de Abril del 2014.
- http://es.wikipedia.org/wiki/Memoria_(proceso)

"MEMORÍA EXPLÍCITA EN PERSONAS DE EDAD AVANZADA"

Calle, F., Patti, F., Salgueiro, J.

RESUMEN

Para la investigación se logró conseguir a dos personas adultas que pudieran colaborar con el trabajo, entre las edades correspondiente de 50 y 74 años de los géneros femenino y masculino, la persona del género femenino cuenta con 50 años y la otra persona del género masculino lleva 74 años, a estas dos personas se les realizó una entrevista donde relataron sus experiencias gratas y no gratas, en base a esta entrevista se pudo constatar o medir cómo se encuentra su memoria a largo plazo, esencialmente la memoria explícita.

I. INTRODUCCIÓN

La memoria es imprescindible para construir nuestra individualidad. La memoria de un evento y hecho será diferente de lo que uno recuerde a otros, inclusive en contextos en los que los mismos individuos han estado juntos. Sin embargo, todos tenemos acontecimientos y sentimientos emocionales que recordamos, algunos durante toda la vida y otros por poco tiempo. El cerebro posee un compuesto de sistemas de memoria con distintas particularidades, que estás actúan por diversas redes neuronales.

En la actualidad, se cree que la formación de nuevas memorias obedece a la plasticidad sináptica, pero aún no responde a cuáles son los mecanismos neuronales para hallar la información. Si bien, todos nos quejamos de nuestra memoria, es totalmente buena, y solamente empieza a descender cuando empezamos a envejecer o tener una edad avanzada, así también cuando padecemos de algún malestar neurológico. Lograríamos mejorar nuestra memoria, pero al hacerlo evocaríamos recuerdos no gratos que preferíamos olvidar.

No está establecida una estructura en el cerebro donde este almacenado todo lo que aprendemos. La memoria de trabajo almacena información por un corto plazo y el almacenamiento de información a mayor largo plazo y que su respuesta es de forma pasiva: es la que denominamos memoria a largo plazo, y de ella deriva la memoria explica que trataremos fundamentalmente en este trabajo.



I.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El objetivo del presente trabajo fue evaluar la memoria explícita de una muestra de dos personas de diferentes géneros, tomando en cuenta su edad avanzada y los relatos de sus hechos pasados. Para llevar a cabo el estudio de caso se planteó la siguiente pregunta:

¿Cuál de estas dos personas contará con una amplia memoria explícita y qué experiencias llega a considerar como recuerdos gratos o no gratos?

1.2. JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo se realizó como requisito para la materia de Psicología Experimental III. Y fue realizado con el motivo observar y verificar cómo se encuentra la memoria explícita de las dos personas de edad avanzada con distinción de su género.

1.3. HIPÓTESIS

La memoria explícita tiene mayor preeminencia en la memoria a largo plazo por los recuerdos gratos y no gratos tratados especialmente en personas de edad avanzada.

1.4. OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo general

- Comprobar que la memoria explícita (declarativa), como parte de la memoria a largo plazo, tiene grado relevante en personas de edad avanzada por las varias experiencias vividas, sean estos recuerdos gratos o no gratos.

1.4.2 Objetivos específicos

- Seleccionar a dos personas de edad avanzada de distinto género.
- Entrevistar a las dos personas acerca sus experiencias gratas y no gratas.
- Observar el comportamiento que presentan las diferentes personas.
- Obtener los resultados de comparación entre las dos personas determinando el grado relevancia de la memoria explícita sobre los eventos y hechos gratos o no gratos.
- Analizar los relatos que evocan ambas personas dependiendo de su edad cronológica.

II. MARCO TEÓRICO

Sistemas de Memoria

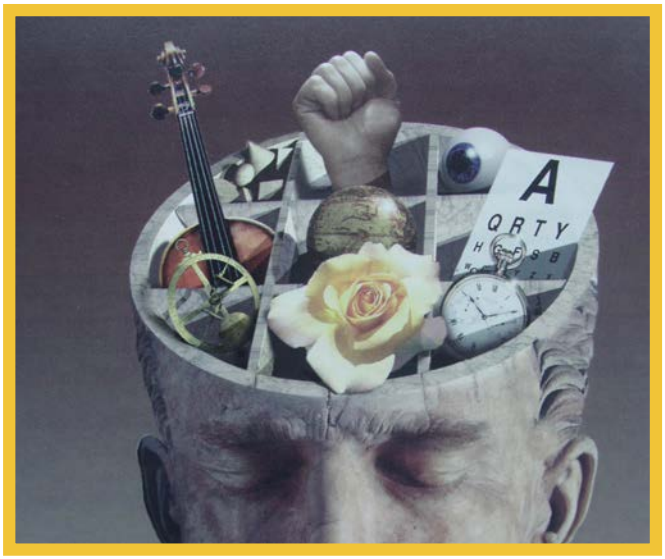
La mayoría de estudios e investigadores han discutido que la memoria no debería suponerse como una entidad unitaria si no que se debería distinguirse una serie de modos, tipos o sistemas de memoria.

El concepto de sistemas de memoria debe considerarse como una hipótesis que diferencia clases o grupos de procesos de memoria, como la memoria a largo plazo.

Memoria a largo plazo

La memoria a largo plazo se halla formada por distintos sistemas que se dividen a través de múltiples redes en el cerebro. Las distintas redes neuronales se hacen cargo de varias funciones. De tal forma, que la información ingresa por el sistema sensorial para ser procesada y almacenada por diferentes vías especializadas. Por ejemplo, la información visual recorre una vía basal desde la corteza estriada hasta el lóbulo temporal medio, por un enlace de redes se procesa el color, la forma, la solidez del objeto, si el objeto es conocido o no, hasta que definitivamente se constituye un tipo de memoria por el cual el evento queda registrado y se sabe cuándo y dónde ha sucedido.

Nuestra capacidad para recordar los sucesos y hechos personales en un tiempo periódico reflejan este sistema. Un sistema que conocemos como memoria explícita (que constituye la gran mayoría de los recuerdos que albergamos casi todo lo que ha sucedido en nuestra vida).
Sabemos que la posible molécula de la memoria es el ácido ribonucleico (ARN) que guardaría la información de forma codificada y su concentración es mayor en la primera edad especialmente cuando es estimula reiteradamente y que luego disminuye con forme a la edad avanzada.
Una propiedad significativa es que todos los hechos están ordenados en diferentes categorías, que es fácil para la búsqueda y localización, que de forma contraria sería complicado recordar cualquier cosa. La memoria explícita, en el cerebro, organiza la información que se tiene del evento significativo y la almacena por categorías sin esfuerzos, para luego ser evocadas.
La amígdala está también implicada y relacionada con la memoria explícita y el aprendizaje emocional.



Subsistemas de la memoria a largo plazo

En los últimos tiempos se fueron recolectando investigaciones de que la memoria a largo plazo no sería un sistema unitario, sino que es múltiple y está basada en las siguientes teorías:
Memoria episódica y memoria semántica (Tulving)

Memoria episódica:

Se refiere al recuerdo de los acontecimientos pasados de la vida de una persona. Se trata de un sistema mnésico para la información relativa a episodios fechados temporalmente y localizados espacialmente.

Memoria semántica:

Se refiere al conocimiento del mundo. Representa información organizada, como hechos, conceptos, y vocabulario.

Memoria declarativa y memoria procedimental (Squire y Cohen)

- **Memoria declarativa:**

Es aquella que está accesible al recuerdo consciente y incluye hechos, episodios, listas, relaciones, e itinerarios de la vida cotidiana. Recibe este nombre porque todo el conocimiento representado en este sistema puede ser declarado verbalmente.

- **Memoria procedimental:**

Es la que está contenida en las habilidades o destrezas perceptivas, motoras y cognitivas adquiridas y solo podemos acceder a ellas a través de la acción.

Memoria explicita y memoria implícita (Graf y Schacter)

- **Memoria explicita:**

Forma de memoria que se revela cuando la ejecución de una tarea requiere el recuerdo consciente de experiencias previas.

- **Memoria implícita:**

Es aquella que se revela cuando la ejecución de una tarea se ve facilitada en ausencia del recuerdo consciente.

Memoria explícita

El tipo de sistema de memoria que se conoce como memoria explícita, es la que hacemos uso para conmemorar nuestras experiencias personales. El recordar ciertos eventos y hechos es completamente opuesto al aprendizaje, ya que habitualmente los episodios ocurren solamente una vez. Este sistema tiene una forma de aprendizaje rápido, ya que está predeterminado así.

Las áreas del cerebro medio, como ser el tálamo y los cuerpos mamilares aparentemente son áreas responsables de la memoria, así también el hipocampo, el cual codifica hechos y lugares, como la corteza perirhinal, la cual crea el sentido de familiaridad con respecto al pasado. El daño producido en estas áreas es de consideración al momento de la formación de la memoria explícita.

III. MÉTODO

Características de la investigación

El método de esta investigación es pre-experimental, por ser estudio de casos.
Se definieron las variables experimentales y se aplicó el estudio de la memoria a largo plazo (MLP) en base al texto de Teoría del aprendizaje de Hilgard.

Participantes de la investigación:

- Primer sujeto.-

Género: (femenino)
Edad: (50 años)
Trabajo: (labores de casa)

- Segundo sujeto.-

Género: (Masculino)
Edad: (74 años)
Trabajo: (En reposo, por condiciones de salud)

Ambiente:

Al primer participante se hizo la entrevista en la tienda que atiende.
A la segunda persona se realizo la entrevista en su cama ya que encontraba delicado de salud.

Variables:
Variable Dependiente:

- La conducta que tuvieron hacia la entrevista.

Variable Independiente:

- Motivación o instrucción que se dio a los sujetos.
- La entrevista sobre sus experiencias.

Instrumentos

- Una hoja de apuntes
-Las preguntas de la entrevista
-Cámara fotográfica
- Bolígrafos

Procedimiento

a) Se selecciono el tema.
b) Se escogió a dos personas que pudieran colaborar con la entrevista.
c) Se les consulto si podían colaborar con la entrevista.
d) Después se prosiguió con las preguntas.
e) Se tomo apuntes sobre todo lo que contaban.
f) Se saco los resultados.

IV. RESULTADOS

CUADRO COMPARATIVO

Descripción de su memoria explícita
• Su primer recuerdo es más o menos a los tres años cuando jugaba con su hermano mayor, en ausencia de la madre, su hermano le había cortado una de sus cinco mechas de cabellos que ella tenía, al llegar su madre y cuando la vio en ese estado decidió recortarle todo el cabello. (Experiencia graciosa) • La primera vez que su madre le dio su primera paliza fue cuando su mamá le envió 3 litros de leche para vender, ella estuvo jugando y en una de esas derramo toda la leche, ella de miedo se escondió entre un montón de piedras, cuando su madre la vio la llamo mediante su hermano mayor, de buenas ella fue y su madre le pego con kimsacharani. (Experiencia no grata) • Ella jugaba con sus hermanos con autos que ellos mismos realizaban con pedazos de maderas y algunas cosas que ya no utilizaban. (Experiencia grata) • En una foto que recuerda es cuando salió de paseo a la 16 de julio de El Alto, ya que en ese tiempo no existían los parques que ahora hay. (Experiencia grata)
• Recuerda también su toma de nombre en una foto que ella tiene, en esa foto se encuentran sus dos grandes amigas, pero que actualmente ya no sabe nada de ellas. En ese tiempo no usaban traje de promoción solo unos simples guardapolvos y las faldas no eran más arriba que las rodillas. • Ella recuerda la primer y la última vez que fue al cine, la llevo su hermano mayor y vio una película de miedo.(Experiencia grata) • Recuerda el día que se caso, fue en la iglesia de su pueblo, era algo muy sencillo, dice que hubiese querido que sea algo mejor como son ahora los matrimonios pero sus padres solo contaban con muy poca cantidad de dinero, dice que en ese tiempo estaba muy de costumbre lo que es el Ayni, cualquier clase de obsequio tenía que ser devuelto si o si, le regalaban dinero desde 2bs y en alguna otra fiesta se les tenía que devolver la misma cantidad, en ese tiempo tomar un vaso de cerveza era como de lujo asi que mas era yupi con alcohol, etc. (Recuerdo grato) • Dice que lo más lindo que le pudo ocurrir son sus hijos y ahora su nieta. Recuerda con detalle de todos los nacimientos de sus hijos y de su nieta.

Descripción de su memoria explícita
• Su primer recuerdo es desde los 6 años. • Creció en el campo, con sus hermanos veía una casa en la punta del cerro y le llamaba la atención porque brillaba un una tarde se animaron a subir y llegaron hasta la punta del cerro pero ya no encontraron la casa, ahí encontraron una paloma muerta ese fue el primer impacto que tuvo. (Recuerdo no grato) • 7 años fue su primer día de clases ese día dio su primer examen y se fue a su casa diciendo ya terminaron las por eso me regrese y su mama le pego, empezó a trabajar en la chacra hasta los 11 años. (Recuerdo no grato) • A los 11 años se vino a La Paz con su padre porque vio que él quería estudiar y salir adelante para quedarse estaban en busca de un cuarto para poder hospedarse pero las personas vieron las condiciones en que se encontraban y nadie quiso rentarle un cuarto al ver eso se regresaron a su pueblo. (recuerdo no grato) • A los 12 años se escapó de su casa porque él ya conocía la vida en la paz llego a
trabajar de panadero. • A los 13 años aprendió a manejar y era mata cambio de un minibus. • A los 15 años regreso a su pueblo para la cosecha pero la cosecha le salió mal y estaban preocupados porque no tenían dinero pero se animó con su hermano a realizar coches de barro y venderlos porque también se acercaba alasitas entonces vendió y acabo todo con ese dinero se regresó a La Paz. • A los 16 años se fue al cuartel a Guaqui y ahí descubrió que era un buen deportista empezó a practicar el deporte de futbol. (Recuerdo grato) • A los 18 años fue donde su padre que estaba trabajando en Chulumani y vio que entrenaba la selección de Chulumani, para que se haga notar el cada día iba a ver como entrenaban y hasta que un día falto uno lo llamaron a él y vieron que jugaba bien entonces se unió a ese equipo y jugo para ellos después empezó a jugar futbol en el campeonato de villa victoria ahí y ale donaban tenis hospedaje, ropa, y comida pero no le pagaban y el necesitaba dinero entonces se alejó del futbol. • A los 19 años era ayudante de chofer y cuando estaban descargando mercadería un rayo le cayó por la espalda. (Recuerdo no grato) • A los 21 años se fue a Tarija vivió 4 años, y también jugaba futbol pero de refuerzo empezó a trabajar con tráiler llegaba hasta Villazon. • A los 25 años su madre le dio 40 quintales de chuño y llevo esa carga a Tarija para en su primer carro que se llamaba torito bravo para comprarse ese carro saco un préstamo se preocupaba mucho por pagarlo. • Ya con rumbo al pueblo de Sorata vio en un pueblo que mataban gente y lo cocinaban porque era ratero y se lo comían. (Recuerdo no grato) • A los 26 años jugando en Villa Victoria conoció a su mujer. • La conoció en el mercado Uruguay ahí vendía papa y para comenzar hablarle le dijo que se lo haga descargar en su puesto champo, papa, chicle y coca para llevar a Tarija con esos trabajos se acercó más ella. • A los 27 años seguía en el comercio llevaba productos de La Paz vendía en Tarija. • 30 años le llevo a Tarija a su mujer le gusto el negocio de ahí se juntaron, • También empezaron a bailar en el trasporte pesado del gran poder • Cuando tenía 35 años murió su madre, su padre, su hermana y abuelo.
• A los 40 años saco un carro para llevar comercio a lima porque el otro que tenía era muy pequeño y al volver traía manteca, aceite. Mientras llevaba el comercio en el camino vio platillos voladores. • A los 42 años bajaron a Mallasa a preparar parrillada es ese entonces no estaba el zoológico solo había una laguna y se echaron en el pasto mientras la carne cosía, pero un perro se lo llevo la carne y corrieron detrás de le porque se quedarían sin carne y llegaron a un terreno lo cual decidieron comprar y hacer construir una casita.

Se puede observar en los cuadros que los sujetos experimentales pudieron relatar sus experiencia comenzando a recordar sus vivencias a partir de los 3 años en la persona femenina y a los 6 años de edad en la persona de género masculino; ambas personas determinan sus hechos por la relación con otras personas sean familiares o personas más cercanas a ellas.

Se puede comprobar que ambos sujetos experimentales tienen mayores recuerdos gratos que los no gratos y que están influenciadas por los diferentes espacios periódicos, pues fueron precisamente esos lugares y momentos los que vivieron con mayor sensación que conmemoraron con ayuda de la memoria explícita.

V. CONCLUSIONES

En los resultados de la memoria explícita de ambas personas adultas mayores se puede observar que la mayoría de sus recuerdos son gratos y se refirieron a ellos dependiendo el lugar y las personas que las acompañaban en ese momento; exceptuando los recuerdos no gratos de los individuos que también fueron dependientes de la situación se puede comprobar que a su edad avanzada mantienen satisfactoriamente una memoria a largo plazo.

VI. REFERENCIAS

Bibliografía:
- Hilgard, E. (1975). Teorías del Aprendizaje. México: Trillas

"TEORIA DEL OLVIDO"

Monroy, C.,Lizárraga, L. y Paniagua, V.

RESUMEN

Este trabajo demostrará un experimento el cual está basado en la teoría de Ebbinghaus, se buscaran sujetos experimentales los cuales les realizaran las pruebas que requerimos y de este modo obtener resultados y validar la teoría.

I. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo mostrará la relación que tiene la repetición y la memoria basándonos en la teoría del olvido de Ebbinghaus, este demuestra que para que se genere huellas mnémicas solo basta con unas simples repeticiones.

Es este trabajo se utilizará un ejercicio básico de factorización que los estudiantes de la carrera de comercial deberán resolver para así demostrar dicha teoría.

I.1. JUSTIFICACIÓN

Mostrar a los estudiantes de psicología de la Universidad La Salle los resultados obtenidos con el experimento de la teoría del olvido

.

Verificando que la teoría de Ebbinghaus se cumple por medio de las huellas mnémicas que se crea por la repetición.

I.2. OBJETIVOS

1.3.1 Objetivo general

- Realizar un experimento con 6 sujetos de diferentes edades, de la carrera de Ingeniería comercial de la Universidad La Salle para observar si recuerdan la resolución de ejercicios básicos (factorización).

1.3.2 Objetivos específicos

- Observar la conducta de los sujetos con el ejercicio asignado.
- Describir si existe un grado de dificultad durante la prueba y si existió la recuperación de la memoria a largo plazo.
- Exponer los resultados obtenidos

V. MARCO TEÓRICO

Hermann Ebbinghaus (Barmen, 1850 - Halle, 1909) Psicólogo alemán que fue el primero en estudiar científicamente la memoria. Estudió en la Universidad de Bonn, donde obtuvo su doctorado en 1873. Realizó una gran cantidad de experimentos bastantes fiables para ese tiempo entonces. Gracias a la investigación con las silabas sin sentido, Ebbinghaus, demostró en esa época que para mantener el "recuerdo" o para que se lleve a cabo el aprendizaje basta con la influencia de la simple repetición.

Memoria

La memoria es una función cognitiva superior con la cual las personas tienen la capacidad de adquirir, almacenar y recuperar información; está relacionada tanto con el pasado, presente y futuro. Es fundamental para el proceso de aprendizaje ya que solo se puede ver que la persona aprendió, cuando recuerda cierta información para resolver problemas.

Esta función cognitiva tiene tres etapas fundamentales:

- **Codificación:** en esta etapa la información adquirida será llevada a un almacén si existiera la percepción o repetición de tal información.

- **Almacenamiento:** proceso de retención de la información y para que se mantenga esta información se necesita una organización.

- **Recuperación:** proceso por el cual las personas podemos adquirir o buscar información ya sea actual o pasada; las maneras más útiles para que se produzca la recuperación de datos son el recuerdo y el reconocimiento.

Existen 3 tipos de memoria:

- **Memoria sensorial:** es una memoria de corta duración, funciona mediante órganos sensoriales y la información se mantendría por un máximo de 72 horas.

- **Memoria Corto Plazo:** también se la llama memoria de trabajo, almacena la información del momento para poder resolver problemas y cuenta de 7 unidades.

- **Memoria Largo Plazo:** la información adquirida llega a codificarse adecuadamente, tiene una capacidad limitada y el almacenaje es permanente, interviene mucho lo que es la organización y clasificación.

Curva del olvido

El experimento consiste en lo siguiente:

Ebbinghaus probó la retención en varios intervalos después de aprender. En realidad, quería asegurarse de que no se dejaría influir por el aprendizaje previo, así que memorizaba silabas sin sentido, palabras de tres letras carentes de significado como CEF, WOL y GEX, de esta manera, Ebbinghaus se aseguraba de no relacionar ninguna palabra con algún factor externo ya conocido, forzando a la memoria a aprender nueva información. Fue así como Ebbinghaus trazo una curva del olvido, un diagrama con el cual se muestra cuanta información se retiene con el transcurso del tiempo, debido a que su trabajo fue realizado con gran eficacia.



III. MÉTODO

Características de la investigación

Es un trabajo pre- experimental

Diseño:
Descriptivo.

Participantes de la investigación:

- Sujeto 1

Sexo Masculino
Estudiante de ingeniería Comercial
Primer semestre
Edad 18 años

- Sujeto 2

Sexo Masculino
Estudiante de Ingeniería en Sistemas
Tercer Semestre
20 años

- Sujeto 3

Sexo Femenino
Estudiante de Ingeniería Comercial
Tercer Semestre
19 años

- Sujeto 4

Sexo masculino
Estudiante de ingeniería Comercial
Egresado

- Sujeto 5

Sexo masculino
Estudiante de ingeniería comercial
19 años

- Sujeto 6

Sexo Femenino
Estudiante de ingeniería comercial
21 años

Ambiente:

Instalaciones Universidad La Salle.

Instrumento y material:

- Cronometro
- Papel y lápiz
- Ejercicio de Factorización

Identificar variables:

- **Variable Independiente:**

Ejercicio matemático y el tiempo.

- **Variable Dependiente:**

Los resultados que se obtuvo.

Procedimiento:

1.- Se empezó eligiendo a seis sujetos al azar de la carrera de ingeniería comercial, intentando que no sean del mismo semestre.

2.- Se les indicó un lugar donde se sintiesen cómodos para resolver un ejercicio.

3.- Se les entregó el ejercicio en una hoja de papel, con la consigna y se les pidió que lo resolvieran de la mejor forma posible.

IV. RESULTADOS

Durante el proceso de experimentación se pudo observar que ninguno de los estudiantes pudo resolver el ejercicio de manera satisfactoria. Puesto que muchos se rindieron, otros usaban el pretexto de la falta de práctica que tenían con dicho ejercicio, otros alegaron no prestar atención en clases y por ultimo hubo dos que intentaron pero al ver que no les salía el ejercicio decidieron darse por vencidos. Sin embargo la teoría del olvido según Ebbinghaus se logró comprobar.

V. CONCLUSIONES

Se llego a comprobar la teoría de Ebbinghaus, y a evidenciar el objetivo, las personas necesitan de práctica y repetición para lograr formar huellas mnémicas y que estas se puedan recuperar en el momento necesario.
También se puede concluir que la falta de atención y estimulo puede hacer que la las personas pierdan el interés por algo y lo van borrando de su memoria, también pudimos observar que hay ejercicios que no los vuelven a usar y para las personas ya profesionales son innecesarios y borran esa información para almacenar nueva que sea de utilidad.
Otra de las conclusiones a las que llegamos fue que entre más edad y semestres avanzados estén el olvido es más frecuente.

VI. REFERENCIAS

Webgrafía:

- Bownds, D. (9 de Febrero de 2007). DERIC BOWNDS' MINDBLOG. Recuperado el 4 de Abril de 2014, de Brain and behavior: http://mindblog.dericbownds.net/2007/02/insula-is-having-its-ten-minutes-of_09.html

- Dragabbie. (12 de Marzo de 2010). Neurofisiologia del Aprendizaje. Recuperado el 2 de Abril de 2014, de Fisiologia: http://wwwfisiologia.blogspot.com/2010/03/neurofisiologia-del-aprendizaje.html

- Vidas, B. y. (2004). Biografias y Vidas. Recuperado el 21 de Abril de 2014, de Hermann Ebbinghaus: Hermann Ebbinghaus

"FACE O FACE TO FACE"
uso y abuso de redes sociales"

Escalera, S., Pacheco, M., Patti, F., Subirats, E.

RESUMEN

Se logró recabar información sobre la forma de interacción entre las personas "Face o Face to Face" con este fin se elaboró una encuesta con diez preguntar, por edades, género y grado académico, siendo del género femenino 22 personas y del género masculino 21, en total 43 personas encuestadas. Los resultados que lanzó la encuesta determinan que la mayor forma de interacción es mediante Face to Face, lo cual en conclusión se menciona que las personas se comunican a nivel personal que mediante el uso de redes sociales como el Facebook, pero que el porcentaje de diferencia es relativa.

Palabras claves: Psicología,interacción, Face, Facebook, redes sociales y juventud.

I. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo se intenta presentar los principales contenidos de la psicología en relación con las redes sociales como el Facebook, el cual inciden en la vida cotidiana de las personas, especialmente en los más jóvenes los cuales expresan sus conductas y sensaciones mediante publicaciones en las redes sociales reflejando una forma diferente de relación humana al de face to face "cara a cara".

Se propone también la síntesis de una perspectiva particular de investigación, desde un punto de vista teórico construido en base a la teoría de una psicología de las redes sociales en el que se menciona una nueva interacción de personas mediante el uso de internet y la creación de un servidor como el Facebook que es un sitio de trabajo en el que se puede publicar una serie de información personal y grupal, lo cual hace terreno de estudio en el área de la psicología.

De esta manera, es útil distinguir los conceptos de "Face" y "Face to Face" dos formas diferentes de interacción, donde se describen actividades comunes, de parte de la vida de las personas, sus rutinas personales y otras actividades.

Para este fin se realizó un formulario con 10 preguntas mediante Google Drive para realizar una encuesta a mínimo 40 personas, para establecer un porcentaje que nos lleve a determinar la mayor interacción de las personas si es por face o mediante face to face, planteando una aproximación teórica del tipo de vida que integran más las ideas de estas personas.



1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

¿Será que con el avance de las nuevas tecnologías la forma de interacción entre las personas cambio de ser personal a ser virtual, actualmente por el uso de redes sociales como "Facebook"?

I.2. OBJETIVOS

1.2.1 Objetivo general

- Dar a conocer la elaboración de un mapa cognitivo, en los sujetos experimentales, ante la situación planteada y el estímulo de la expectativa.

1.3.2 Objetivos específicos

- Seleccionar la cantidad de personas de diferentes edades, grado de instrucción y género.
- Elaborar una encuesta sobre el tema con 10 preguntas.
- Mostrar los resultados de la encuesta realizadas a un grupo de personas.
- Analizar los resultados para determinar la forma de interacción de las personas encuestadas.

II. MARCO TEÓRICO

Las redes sociales son una estructura social que conglomera individuos que se relacionan entre sí, y las relaciones que se establecen pueden ser de diferentes tipos, desde de simple amistad, hasta de intercambios financieros, sin olvidarnos de aquellos de relaciones sexuales.

El uso y abuso depende de la utilidad subjetiva que cada uno le pueda dar, así como chats, foros, juegos en línea, blogs y otros, suelen ser de ayuda para algunos y medios de engaño para otros.
Existen detalles de seguridad que se debe tomar en cuenta, al momento de compartir publicaciones, y mantener cuidado con datos muy personales sobre todo referidos a financieros, fotos que posteriormente pueden convertirse en objeto de burla, malas interpretaciones o en el peor de los casos de seguimiento muy fácil para posibles plagiadores, que en la actualidad abundan.

Se debe diferenciar entre publicar informaciones y otra hacer públicas intimidades. Además de compartir de manera consciente, arrastramos con nosotros todo un equipamiento (amigos, dirección, correo-e, detalles de vida privada y demás) que tal vez no debería aparecer o, si acaso, hacerlo de otra manera.

Son multitud de detalles a disposición de gente que no conocemos, con quien no decidimos comunicarnos y cuyo uso de esa parte de nuestra intimidad desconocemos. Y lo que es peor incluso, vendemos gratis, también, la intimidad de nuestros íntimos, la mayoría de las veces sin su consentimiento.

Cuando tenemos una herramienta a la mano, para darle el uso adecuado que nos permita aprovechar sus funciones al máximo es necesario conocerla y usarla con responsabilidad, es decir, utilizarla para lo que fue creada y con las precauciones que nos marque su instructivo.

Tomando como ejemplo Facebook que actualmente es un fenómeno mundial, originalmente se creó para conocer e interactuar con un círculo limitado de estudiantes americanos de la Universidad de Harvard, algo así como un anuario virtual, hoy es la gran revolución social. Millones y millones de personas en todo el mundo son actualmente usuarios de esta herramienta y los usuarios tienen cada vez menor edad y de ahí surge la preocupación e importancia que como se dice actualmente: "Si no estás en Facebook no eres nadie".



Facebook es una herramienta por excelencia que no sólo nos mantiene en contacto con los amigos, nos permite además ampliar nuestra lista de amistades, entretenernos con juegos y consulta de diversos temas de interés, es incluso el espacio perfecto para promocionarte profesionalmente.

Referido a como se actúa en la red con relación a como se actúa en vivo y directo es una interrogante, dependerá mucho de cada persona y su carácter.

Seguramente personas tímidas se sentirán más relajadas y sin inhibiciones para hacer nuevas amistades o en este caso contactos, a su vez comentarios y publicaciones, que quizá nunca se atreverían hacerlas en forma directa sin el filtro de una red social.



uienes han escrito sobre el Facebook y su impacto en los jóvenes indican entre sus ventajas el desarrollo de la creatividad e inventiva peculiar, ayuda a mejorar algunas capacidades y algunos procesos mentales inclusive con algunos juegos, y desde luego interviene en la socialización en jóvenes tímidos que no les es fácil hacer amigos, esta plataforma es un gran apoyo.

En la actualidad la dependencia a las redes sociales se ha convertido en una más de las adicciones, de la modernidad que día a día cobra más víctimas. Es por eso que existen test que te dan una pauta de si estas o no en el círculo de los adictos al Facebook.

Es muy importante destacar que no se debe hacer un monstruo de la redes sociales, sino debe tomar en cuenta las ventajas que estas nos ofrecen y como en todo aprovechar las cosas que la tecnología nos ofrece para hacer buen uso y sacar el mayor provecho posible.

No es ajeno al conocimiento común que estas redes sociales son también un gran estímulo para crear nuevas redes neurales y como consecuencia la plasticidad cerebral en personas adultas y más aún en adultos mayores y claro los niños no escapan de esta ventaja porque ellos ya nacen predispuestos a esta tecnología a la que sus padres están expuestos constantemente.

III. MÉTODO

Características de la investigación

El método utilizado en esta investigación es pre-experimental.

Participantes de la investigación:

- Participaron dos grupos:

- El primer grupo de 22 personas del genero (Femenino)
  Edad (Entre 18 y 34 años)
  Grado (De universitaria a licenciada)

- El segundo grupo de 21 peronas del genero (Masculino)
  Edad (Entre 18 y 34 años)
  Grado (De universitario a licenciado)

Ambiente:

El ambiente de experimentación fue virtual.

Instrumento y material:

- Una hoja de apuntes.
- Bolígrafos.
- Las preguntas de la encuesta.
- Internet

Identificar variables:

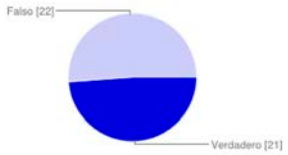
- **Variable Independiente:**
  La encuesta sobre la forma de interacción personal o virtual a 43 personas.
- **Variable Dependiente:**
  La conducta que tuvieron las personas hacia la encuesta, mediante Google Drive.

Procedimiento:

a) Se seleccionó el tema de interés.
b) Se elaboraron diez preguntas para la encuesta
c) Después se prosiguió a subir las preguntas a Google Drive para responderlas.
d) Se esperó a cierta cantidad de personas respondieran la encuenta por Google Drive.
e) Se optuvó los resultados.

IV. RESULTADOS

1. PASO LA MAYOR PARTE DE MI TIEMPO LIBRE EN REDES SOCIALES



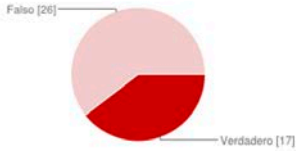
Verdadero	**21**	49%
Falso	**22**	51%

2. PASO MÁS DE 2 HORAS EN REDES SOCIALES



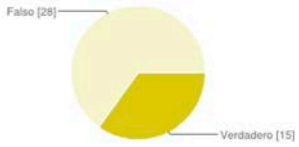
Verdadero	**31**	72%
Falso	**12**	28%

3. INTERACTUO MÁS TIEMPO CON MIS AMIGOS EN REDES SOCIALES QUE EN PERSONA



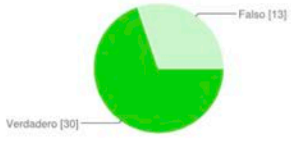
Verdadero	**17**	40%
Falso	**26**	60%

4. PASO MÁS DE 2 HORAS DIARIAS VIENDO FOTOS O PUBLICACIONES DE MIS AMIGOS



Verdadero	**15**	35%
Falso	**28**	65%

5. INTERACTUO MÁS EN PERSONA QUE EN REDES SOCIALES



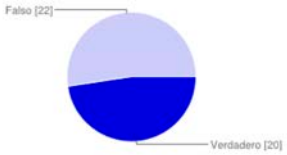
Verdadero	**30**	70%
Falso	**13**	30%

6. SOY MÁS DESINHIBIDO Y SOCIABLE EN PERSONA QUE EN REDES SOCIALES



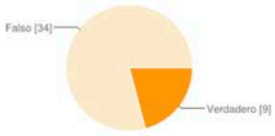
Verdadero	**31**	74%
Falso	**11**	26%

7. CONOZCO PERSONALMENTE TODOS LOS AMIGOS QUE TENGO EN REDES SOCIALES



Verdadero	**20**	48%
Falso	**22**	52%

8. MI BITÁCORA DIARIA ES EL FACEBOOK



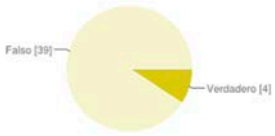
Verdadero	**9**	21%
Falso	**34**	79%

9. ME SIENTO FRUSTRADO CUANDO LA GENTE NO COMENTA, NI LE DA "ME GUSTA" A MIS PUBLICACIONES



Verdadero	**6**	14%
Falso	**37**	86%

10. AGREGO PERSONAS POR LA APARIENCIA DE SU PERFIL SIN CONOCERLAS



Verdadero	**4**	9%
Falso	**39**	91%

V. CONCLUSIONES

Las redes sociales son un gran avance para la tecnología ya que gracias a ella podemos hacer cosas innumerables, pero son un arma de "doble filo" que puede suponer un riesgo bastante amplio.

VI. REFERENCIAS

Webgrafía :
www.conductitlan.net/notas_boletin.../112_psicologia_redes_sociales.pdf
www.revistacomunicar.com/verpdf.
de A Almansa Martínez - 2013 - 1/3/2013 -

"EL PUMA KATARI EN PSICOLOGIA "

Taborga, N., Chacón, S.,Renjel, N. y Monasterios, P.

RESUMEN

Debido a las investigaciones realizadas y por la novedad en la sociedad el PumaKatari, el nuevo servicio de transporte ofrecido por la alcaldía, es el tema de las encuestas realizadas por el grupo de estudiantes presente. Para dicha investigación se consideró las características necesarias, para que esta se realice de forma rápida y segura. Para realizar dicho encuesta se realizaron diez preguntas cerradas, y para todo tipo de público, como sujetos experimentales, vía internet.

I. INTRODUCCIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Bajo la novedad del transporte Las personas elaboran un pensamiento, mediante el cual pueden dar significado o importancia a este en su totalidad o a ciertas características?

1.2. JUSTIFICACIÓN

Mediante la investigación se puede establecer que las personas elaboran un pensamiento y significado, mediante el cerebro y los estímulos que capta. La intención de la investigación es llegar a distinguir el pensamiento que tiene la gente sobre este transporte en conjunto, de ciertas características, a nivel de pensamiento.

1.3. OBJETIVOS

1.3.1 Objetivo general

- Dar a conocer la elaboración de pensamiento, en los sujetos experimentales, ante las encuestas y el estímulo de la novedad.



1.3.2 Objetivos específicos

- Se pretende conocer las características más importantes de este transporte para los sujetos experimentales, a través de las encuestas.

- Tabular las encuestas para poder conocer la opinión de los sujetos experimentales.

II. MARCO TEÓRICO

Los Puma Katari son en total 61 buses al servicio de toda la comunidad, su principal centro de comunicaciones se encuentra en el Parque Urbano Central (PUC), desde allí se dirigirán hasta Pasankeri, Inca LLojeta, Kalajahuira, Valle Hermoso, Villa Salomé, Kellumani, y Chasquipampa. Cuentan con paradas y horarios fijos. Trabajan las 24 horas del día.

Estos buses cuentan con un seguro de cuatro pólizas: riesgo automotor, responsabilidad civil, temas de riesgo informático y todo tipo de riesgo, además cuenta con SOAT.

- Registro automotor: Todo vehículo automotor, sea importado en forma definitiva o fabricado o ensamblado y vendido en el país que circule en el territorio nacional, debe llevar una placa en la que se anota su número de Póliza

Titularizada del Automotor (PTA) bajo la forma y condiciones que establezca el Ministerio de Hacienda mediante Resolución Ministerial expresa.

- Responsabilidad civil: este seguro tiene por objeto cubrir daños inferidos a terceros, siempre que estos se produzcan con culpa o negligencia del asegurado.

- Temas de riesgo informático: proyecto informático, capaz de aportar al colectivo asegurador, soluciones que permitan a los agentes y corredores de seguro, gestionar su negocio con las distintas entidades aseguradas, su principal fuente de desarrollo radica en la comercialización y mantenimiento del producto.

- Todo tipo de riesgos: pérdida total del vehículo por daños, pérdida total del vehículo por hurto, pérdida parcial del vehículo por daños, pérdida parcial del vehículo por hurto, protección patrimonial para responsabilidad civil extracontractual, protección patrimonial para daños, asistencia jurídica etc.

- SOAT: es un seguro obligatorio que repara el daño causado al asegurado, a los ocupantes del vehículo y también a los peatones que pudieran verse afectados por un accidente de tránsito, el beneficiario es la sociedad en su conjunto.

Los usuarios deben esperar el bus, respetando la fila y por supuesto el orden de llegada. Se debe entregar el pasaje al anfitrión, para que este active el torniquete de entrada, la tarifa es de Bs 1.80 y solo se aceptan cortes de 20 bs o menos. La puerta de salida se encuentra justo al medio del bus. Las personas que están en estado de ebriedad notorio, no pueden utilizar este servicio. Los usuarios deben ceder sus asientos a las personas con capacidades diferentes, los adultos mayores, mujeres embarazadas y niños.



Cada bus tiene una capacidad máxima de 61 pasajeros, 29 de ellos viajan sentados y los otros 32 van parados.

Estos buses cuentan con un ascensor hidráulico para que los usuarios en silla de ruedas puedan subir o bajar de estos sin ningún inconveniente. Para bajar del bus, se deberá presionar el botón ubicado en los pasamanos verticales, de este modo el vehículo se detendrá en la siguiente parada. El vehículo posee acceso a internet vía Wi-Fi para que el usuario pueda conectar su dispositivo móvil. Cada vehículo cuenta con dos extintores, un botiquín y seis martillos para cualquier caso de emergencia. Sus asientos son amarillos, con cinturones de seguridad exclusivos para personas con capacidades diferentes y mujeres embarazadas.

Existe un equipo de rescate las 24 horas del día, estos mecánicos atienden de manera constante cualquier eventualidad. Cada pasajero podrá llevar hasta dos bultos, siempre y cuando puedan acomodarse debajo de los asientos o en las piernas del propio usuario. No se puede transportar garrafas, ni material inflamable o explosivo.

III. MÉTODO

El método utilizado en esta investigación es pre-experimental.

Características de la investigación

- Las ventajas de la investigación, fueron: el poder realizar las encuestas directamente por vía internet, y poder aprender a utilizar Google Drive correctamente.
- Las desventajas, fueron: el n
- o poder saber si las respuestas eran confiables, verdaderas; y que las personas que no conocían el tema no respondían la encuesta.

Participantes de la investigación:

- Amigos, familiares de la red social Facebook como sujetos experimentales.

Variables:

- **Variable dependiente:** La conducta molar de cada sujeto experimental y las respuestas.
- **Variable independiente:** El cuestionario realizado para encuestar mediante la red social Facebook.

Procedimiento:

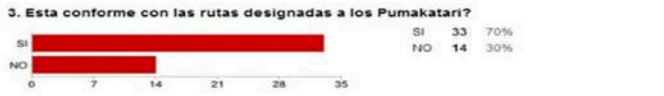
- Para la elaboración de las encuestas se investigó características generales y especificas del transporte "Puma Katari", como ser: el área wifi, velocidad, paradas, e entre otras.
- Una vez obtenidas las características se elaboraron las preguntas, estas fueron elaboradas en Google Drive, y enviadas a la red social Facebook, vía internet.
- Se esperó la respuesta de 4º sujetos experimentales, al azar, amigos, familiares, conocidos de la red.
- Se procedió paralelamente con la tabulación de los datos y respuestas dadas.
- Se realizaron las debidas comparaciones y los resultados.

IV. RESULTADOS

- Los resultados obtenidos fueron satisfactorios, ya que los sujetos de estudio respondieron adecuadamente a las encuestas planteadas.





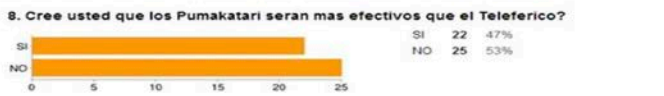


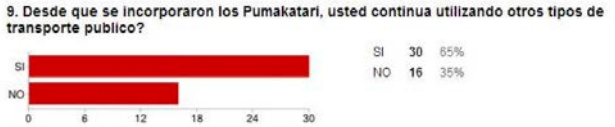


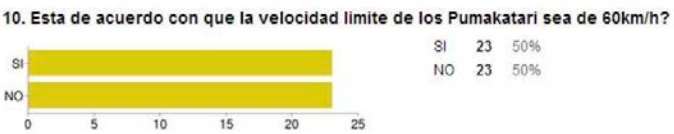












V. CONCLUSIONES

Se brindó la información necesaria sobre este nuevo transporte público para que las personas tengan conocimiento de las características más importantes de los PumaKatari, también se logró comprender y se pudo mostrar mediante los gráficos y la tabulación de las encuestas realizadas cual es el pensamiento y la opinión de la sociedad en general acerca de este nuevo servicio, se cumplieron con ambos objetivos, tanto el general como especifico; por último en cuanto a la aplicación Google drive podemos concluir que se logró su uso adecuado y se entendió que es bastante útil para poder hacer tabulaciones con exactitud y mayor facilidad.

VI. REFERENCIAS

Webgrafía:

- Gobierno Municipal de La Paz. (2014). Recuperado el 19 de marzo de 2014, de http://www.lapaz.bo/index.php

- Noticias las cosas claras para La Paz. (2014). Recuperado el 19 de marzo de 2015, de http://www.lapaz.bo/index.php

- Un sitio del gobierno autinomo de La Paz. (2014). Recuperado el 19 de marzo de 2014, de http://www.lapaz.bo/index.php

- Vivir en el alto. (2014). Recuperado el 19 de marzo de 2014, de http://a4000.blogspot.com/2014/02/todo-lo-que-debes-saber-sobre-los.html

3er Semestre



Universidad La Salle
Campus Universitario Bolognia Av. Jorge Carrasco esq. Las Palmas
Teléfono: 591-2-2723588 - 2723732 - 2744650
La Paz - Bolivia
2014
www.ulasalle.edu.bo