

Promoción de habilidades sociales en niños y niñas de 1ero de básica utilizando juegos digitales

Informe de Proyecto

Gabriela Estefanía Coba Cisneros

Trabajo realizado sobre la orientación de

Prof. Doctora María Isabel Alves Rodrigues Pereira

Leiria, Junio 2018

MAESTRÍA EN UTILIZACIÓN PEDAGÓGICA DE LAS TIC
ESCUELA SUPERIOR DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
INSTITUTO POLITÉCNICO DE LEIRIA

AGRADECIMIENTOS

Son muchas las personas que han formado parte de mi vida profesional a las que me encantaría agradecerles sus consejos, apoyo, ánimo y compañía en los momentos más difíciles de mi vida. Algunas están aquí conmigo y otras en mis recuerdos y en mi corazón, sin importar en donde estén quiero darles las gracias por formar parte de mí, por todo lo que me han brindado y por todas sus bendiciones.

Así mismo agradezco sinceramente a:

A Sofía, mi hija quién me inspira con su amor a continuar creciendo profesionalmente y alcanzar mis metas. Gracias por siempre estar presente a mi lado y nunca juzgarme y por entender aquellos momentos sacrificados en nuestra vida como familia, que requirió el cumplimiento de esta tesis.

A mis padres por ser los principales promotores de mis sueños, gracias a ellos por cada día confiar y creer en mí además de desear y anhelar siempre lo mejor para mí, gracias por cada una de sus palabras que me guiaron durante mi vida.

A mi hermana, que me brindó apoyo moral y positivismo para realizar este estudio. Ha sido una de las principales personas involucradas en ayudarme a que este proyecto fuera posible.

A cada uno de los docentes y compañeros de la Maestría, con quienes compartimos muchas experiencias y momentos de alegría y frustración.

A mi orientadora de tesis, quién con su esfuerzo y ayuda permitió que la realización de este trabajo se concluya y sea de la manera más adecuada.

Muchas gracias.

RESUMEN

La aplicación de softwares educativos para el desarrollo de habilidades sociales es concebida como una gran estrategia educativa para el desarrollo de diferentes habilidades dentro del ámbito educativo. Una de estas habilidades sociales es el aprendizaje cooperativo que lleva a los niños y niñas hacia un mejor desarrollo de su área socio-emocional y a una adquisición de conocimientos más lúdica, motivadora y significativa, importante dentro de su desarrollo y de su vida misma. Con base en este marco teórico fueron utilizados los juegos digitales “Árbol abc” y “Mundo primario” (donde se escogió actividades de aprendizaje cooperativo) en una clase de 25 educandos, de 1ero de básica, en la asignatura de lógico-matemático.

Esta investigación busca conocer la relación entre el desarrollo de habilidades sociales y el uso de dos juegos digitales utilizados en un aula del 1ero de básica del Colegio San Gabriel, en Quito, Ecuador. Para ello se planteó el siguiente problema de investigación: ¿De qué forma el uso de los juegos digitales “Árbol abc” y “Mundo primaria” pueden promover la cooperación la comunicación en niños y niñas de 5 años?

Se utilizó una metodología mixta en la recogida y análisis de datos.

Los resultados muestran un incremento del aprendizaje, obtenidos al usar dichas herramientas en cuanto al desarrollo de capacidades de cooperación. También se registró una mejor capacidad de comunicación de ideas, por lo que se puede concluir que el uso adecuado de softwares, por niños del 1er de básica trae beneficios en el desarrollo de competencias sociales y es una ventaja para el desarrollo de los niños. Así, es importante incluir este tipo de metodología dentro del currículo y planificaciones en el área inicial.

Palabras clave:

Aprendizaje cooperativo, destrezas, habilidades sociales, juegos digitales, Comunicación interpersonal.

ABSTRACT

The application of educational software for the development of social skills is conceived as a great educational strategy for the development of different skills within the educational field. One of these social skills is the cooperative learning that leads children to a better development of their socio-emotional area and to a more fun, motivating and meaningful acquisition of knowledge, important in their development and life itself. Based on this theoretical framework, the digital games "Árbol abc" and "Mundo primario" (where cooperative learning activities were chosen) were used in a class of 25 students, of 1st grade, in the subject of logical-mathematical.

This research seeks to know the relationship between the development of social skills and the use of two digital games used in a classroom of the first grade of the San Gabriel School in Quito, Ecuador. In order to do so, the following research problem was raised: How can the use of the digital games "Tree abc" and "Primary world" promote communication cooperation among children aged 5 years?

A mixed methodology was used in data collection and analysis.

The results show an increase of the learning, obtained when using these tools in the development of capacities of cooperation. There was also a better ability to communicate ideas, so it can be concluded that the proper use of softwares by children of the 1st basic brings benefits in the development of social skills and is an advantage for the development of children. Thus, it is important to include this type of methodology within the curriculum and planning in the initial area

Keywords:

Cooperative learning, skills, social skills, digital games, interpersonal communication.

INDICE GENERAL

Agradecimientos.....	1
Resumen	2
Abstract.....	3
Indice General.....	4
Índice de Figuras	5
Índice de Tablas.....	6
Introducción.....	7
PARTE I.- Marco teórico	9
CAPÍTULO I.-Habilidades sociales	9
CAPITULO II.-	16
Tics y juego cooperativo.....	16
PARTE II.-ESTUDIO EMPÍRICO	24
CAPITULO III.- METODOLOGÍA	24
CAPITULO IV	59
conclusiones	59
Bibliografía.....	61
Anexos.....	1
Anexo 1	2
Anexo 2	5

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Software Árbol ABC, formas y patrones. Juego 1.....	21
Figura 2. Software Árbol ABC, Figuras geométricas Juego 2.....	24
Figura 3. Software Mundo Infantil, Sumas y restas Juego 3.....	28
Figura 4. Software Mindo Infantil, Series, Juego 4.....	31

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Totalidad de muestra de estudio.....	16
Tabla 2. Tabla de Cotejo.....	18
Tabla 3. Resumen de la fase de recogida de información y selección de grupos	35
Tabla 4. Resultados Habilidades Básicas Evaluación Inicial.....	38
Tabla 4. Resultados Habilidades Avanzadas Evaluación Inicial.....	39
Tabla 5. Resultados Habilidades Afectivas-Emocionales Evaluación Inicial.....	40
Tabla 6. Resultados Habilidades de Manejo de Conflictos Evaluación Inicial	41
Tabla 7. Resultados Juegos cooperativos Evaluación Inicial.....	42
Tabla 8. Resultados Contraste entre evaluación Inicial y evaluación final habilidades Básicas.....	43
Tabla 9. Resultados Contraste entre evaluación Inicial y evaluación final Habilidades Avanzadas.....	44
Tabla 10. Resultados Contraste entre evaluación Inicial y Evaluación Final Habilidades afectivas- emocionales.....	45
Tabla 11. Resultados Contraste entre evaluación Inicial y evaluación final Habilidades de manejo de conflictos.....	46
Tabla 12. Resultados Contraste entre Evaluación Inicial y Evaluación Final Juegos Cooperativos.....	47

INTRODUCCIÓN

Tomando en cuenta que la educación es un proceso complejo de formación, transferencia de hábitos, habilidades, conocimientos, aprendizajes y valores, podemos mencionar que el entorno educativo, cumple con un rol sumamente importante, donde deben preparar seres íntegros e integrales con habilidades, destrezas, actitudes y aptitudes para el buen desarrollo y convivencia dentro de su contexto. (Amestoy de Sánchez, 2002)

En la etapa de Educación Inicial, los educandos aún no pueden escribir o plasmar con letras sus palabras e ideas, pero ello no es impedimento para que los trabajos y aprendizajes cooperativos se desarrollen, pues pueden utilizar diferentes herramientas y habilidades para hacerlo. Por ejemplo, jugar mientras aprenden por medio de la utilización de softwares educativos seleccionados por la educadora, logrando así su estimulación de forma integral, el desarrollo de la imaginación y otras habilidades y competencias.

Es indispensable la integración de las TIC y el aprendizaje cooperativo dentro del currículo pues buscan desarrollar planificaciones y enseñanzas significativas, tomando en cuenta al actor principal de este proceso y sus necesidades, además de reconocer las nuevas competencias tecnológicas necesarias y la necesidad innovación en la educación, sin olvidar el hecho del interactuar socialmente de manera efectiva pues el ser humano es un ser social, y por ello debe aprender y saber relacionarse con su entorno.

Esta investigación busca conocer la relación entre el desarrollo de habilidades sociales y el uso de dos juegos digitales utilizados en un aula del 1ero de básica del Colegio San Gabriel, en Quito, Ecuador. Para ello se planteó el siguiente problema de investigación: ¿De qué forma el uso de los juegos digitales “Árbol abc” y “Mundo primaria” pueden promover la cooperación la comunicación en niños y niñas de 5 años?

Así es que se platearon los siguientes objetivos:

- Vincular el uso de juegos digitales con el desarrollo del aprendizaje y juego cooperativo en niños y niñas de 5 años;
- Conocer la perspectiva de los educadores sobre el uso de los juegos “Árbol abc”, “Mundo primario” para el desarrollo del aprendizaje cooperativa
- Reflexionar sobre los resultados del uso de dos juegos digitales orientados al desarrollo de habilidades sociales.

Para cumplir con estos objetivos y responder a la pregunta de investigación me valí del tipo de investigación descriptiva y exploratoria, además de la utilización de herramientas investigativas como encuestas a los docentes, diarios de aula y una lista de cotejo.

Dentro de este estudio tenemos como primer capítulo la presentación del marco teórico el cuál aborda el tema de las habilidades sociales, clasificación e importancia dentro del preescolar.

En el segundo capítulo, podremos encontrar un acercamiento a las TIC , su relación con las habilidades sociales y el trabajo cooperativo, una breve explicación sobre juegos digitales, ventajas y desventajas de uso. Dentro del tercer capítulo encontraremos el diseño de la investigación, junto con el análisis e interpretación de resultados que mostrará si fueron alcanzados o no los objetivos.

Finalmente, podremos encontrar las conclusiones, bibliografía y anexos complementarios a esta investigación

PARTE I.- MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO I.-HABILIDADES SOCIALES

El comportamiento intrapersonal de un niño, niña juega un papel muy importante en la adquisición de habilidades y destrezas sociales culturales y económicas. Los niños y niñas que no poseen comportamientos sociales adecuados experimentan aislamiento, rechazo, menos felicidad e insatisfacción personal.

Las habilidades sociales son indispensables también para que el niño, niña asimilen, vivencien y practiquen roles, normas y reglas que su sociedad impone, y le faciliten más adelante el relacionarse socialmente.

Estas interacciones sociales le brindan la oportunidad aprender y desarrollar habilidades sociales que ha futuro influirán en su adaptación social, emocional y educativa.

Así es necesario conceptualizar el termino diciendo que las mencionadas habilidades sociales son; todas las destrezas relacionadas con la conducta social, es decir todas aquellas conductas interpersonales necesarias para interactuar y relacionarse con los iguales y los adultos de forma efectiva y satisfactoria (González. C. Cristina 2014)

Estas habilidades tienen algunas características importantes como; ser una variable indispensable en el proceso de enseñanza-aprendizaje, tener elementos emocionales, afectivos y cognitivos; están orientadas a objetivos, es decir que son respuestas a situaciones que se presentan en un contexto, siempre tienen más de un implicado, son conductas aprendidas por tanto pueden ser enseñadas, son conductas socialmente aceptadas lo cual implica tener normas sociales básicas y normas legales del contexto sociocultural (Peñafiel 2013)

1.1.TIPOLOGIA

Se pueden clasificar las habilidades sociales de diferentes maneras, García, Rupérez y Angrehs (2012) proponen hacerlo en dos subdivisiones; habilidades racionales y habilidades emocionales.

Las habilidades racionales pueden; ser técnicos funcionales (aquellas relacionadas con su desempeño o actividad de una determinada tarea), y cognitivas (relacionadas con nuestra capacidad de pensar)

Por otro lado las habilidades emocionales que pueden ser intrapersonales (aquellas habilidades o adjetivos íntimos y personales de una persona, como por ejemplo el compromiso), e interpersonales (habilidades de interrelación con los demás como por ejemplo la comunicación).

1.2. CLASES DE HABILIDADES SOCIALES

Las habilidades sociales pueden ser clasificadas de distintas formas como ya se mencionó y se pudo ver anteriormente. Otra de las clasificaciones más usada es la realizada por Goldstein (2002) citada por Galván (2013) las divide según su complejidad en; habilidades sociales básicas, habilidades sociales avanzadas; Habilidades sociales relacionadas con los sentimientos; habilidades sociales alternativas a la agresión o de manejo de conflictos; habilidades sociales para ser frente al estrés; habilidades sociales de planificación.

Las habilidades sociales básicas, llamadas también primeras habilidades básicas son como su nombre nos dice, las primeras habilidades que adquirimos desde nuestra infancia. Estas habilidades básicas son necesarias a la hora de generar y mantener una comunicación satisfactoria. Estas son; Escuchar, iniciar una conversación, mantener una conversación, formular una pregunta, dar las gracias, presentarse, presentar a otras personas, hacer un cumplido, capacidad para hacer cumplidos, habilidades empáticas.

Después de haber adquirido las habilidades sociales básicas, se tiene la base necesaria para trabajar y alcanzar las habilidades sociales avanzadas, las cuales brindan estrategias para poder desenvolverse y manejarse convenientemente en las relaciones sociales. Esta categoría de tipos de habilidades sociales consta de las siguientes destrezas; capacidad para ofrecer una opinión, pedir ayuda, capacidad para pedir disculpas, participación, sugerir y dar instrucciones, seguir instrucciones, capacidad de convicción.

En otra categoría de la clasificación se encuentran las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos, que se relacionan con la capacidad de manejar e identificar, de manera adecuada, tanto nuestros sentimientos como los sentimientos de los demás.

Dentro de esta categoría se encuentran; Identificar y conocer las emociones y sentimientos, entender los sentimientos de los demás, capacidad de expresar sentimientos y emociones, expresión de afectos, respetar los sentimientos de otros, capacidad para afrontar el enfado de los demás, capacidad de auto-recompensa, gestión del miedo a hablar con la gente, capacidad para animar a los demás, capacidad para consolar a los demás. (Galván,2013)

Por otro lado, las habilidades sociales alternativas a la agresión, llamadas también de negociación y manejo de conflicto son aquellas que nos permiten evitar discusiones, pugnas y gestionarlo de manera adecuada por medio de la resolución de problemas dentro de las relaciones interpersonales sin utilizar la agresividad o la violencia. Estas son: Saber pedir permiso, capacidad para compartir, capacidad de ayudar a los demás, capacidad para quererse a uno mismo, capacidad para tolerar y responder a las bromas, habilidades de negociación, capacidad de autocontrol, capacidad de defender los propios derechos, no entrar en peleas y capacidad para evitarle problemas a otras personas. (Galván,2013)

Las habilidades sociales para ser frente al estrés en cambio son necesarias para la resolución exitosa de conflictos en contextos de tensión o estrés. Dentro este grupo se encuentran; capacidad para gestionar el sentimiento de vergüenza, capacidad para defender al otro, tolerancia al fracaso, capacidad para responder a la persuasión, capacidad para responder a una acusación, capacidad para formular quejas o reclamaciones, capacidad para responder a quejas o reclamaciones, deportividad, saber enfrentarse a la presiones del grupo, gestionar una conversación complicada, tolerancia a ser ignorado o desdeñado y la capacidad para confrontar mensajes contradictorios. (Galván,2013).

En nuestra última categoría, se encuentran las habilidades sociales de planificación donde podemos encontrar: reconocimiento de las propias habilidades, capacidad para tomar decisiones, determinación de objetivos, identificar la causa de los problemas y resolverlos, recogida de información y capacidad de concentración en una tarea.

1.3. COMPONENTES DE LAS HABILIDADES SOCIALES

Después de haber realizado un acercamiento y explicación sobre las habilidades sociales es necesario describir sus componentes para poder entender su presencia en los educandos.

Los componentes más importantes de las conductas intrapersonales según Marsellach (2006) citado por Mamani (2017) son:

Componentes no verbales, aquellos que no requieren de la expresión oral, para lograr sus metas básicas dentro del proceso de socialización de la persona. Entre ellos están; La mirada, la expresión facial, la sonrisa, los gestos, la postura, la orientación, la distancia/contacto físico, y la apariencia personal.

Los componentes paralingüísticos, que ayudan a mejorar la comunicación como parte del proceso de sociabilización. Los cuales son; Volumen de la voz, entonación, fluidez, claridad, velocidad y el tiempo de habla.

Otros componentes son los componentes verbales, como el contenido, duración, generalidad, formalidad, variedad, humor y turnos de palabra.

También tenemos los componentes cognitivos como las percepciones del ambiente de comunicación (percepciones de; formalidad, ambiente cálido, ambiente privado, restricción, distancia) y las variables cognitivas de la persona (como competencias cognitivas, estrategias de codificación y constructos personales, expectativas, valores subjetivos de los estímulos y sistemas y planes de autorregulación).

Por último, tenemos a los componentes fisiológicos como lo son la tasa cardiaca, la presión sanguínea, flujo sanguíneo, las respuestas electrodermales, las respuestas miográficas y la respiración.

1.4. IMPORTANCIA DE LA ADQUISICIÓN DE HABILIDADES SOCIALES

La importancia de las habilidades sociales se debe a que dichas habilidades son parte generadora de la adaptación del niño o niña a los diferentes entornos en los que se desenvuelve (casa, escuela etc), pudiendo hacer que esta se dé fácilmente o con dificultad, influyendo así en su autoestima y confianza en sí mismo.

Al respecto Valero (2015) nos menciona que las habilidades sociales son primordiales debido a que la relación interpersonal son nuestra principal fuente de bienestar y conocimiento. Mantener relaciones interpersonales satisfactorias facilitan y mejoran la autoestima y ayudan a incrementar nuestra calidad de vida; pero también pueden

convertirse en la mayor causa de estrés y malestar, sobre todo, cuando carecemos de habilidades sociales.

Al no tener las habilidades sociales necesarias, nuestras emociones se tornan negativas, nos invade la frustración o la ira, nos sentimos rechazados, desvalorizados y desatendidos por los demás. Los problemas interpersonales pueden predisponernos a padecer ansiedad, depresión, o enfermedades psicosomáticas.

1.5.RELACIÓN DE LAS HABILIDADES SOCIALES Y EL JUEGO COOPERATIVO

La relación existente entre las habilidades sociales y el juego cooperativo radica en que el juego cooperativo es un elemento clave para desarrollar las habilidades sociales en el área preescolar, pues posee un importante valor socializador, en su interacción con los demás.

El juego cooperativo es semejante a otro tipo de juegos, la diferencia es que la competitividad en este caso queda en un segundo plano, lo que lleva a los educandos a participar y a tener una competencia sana.

Los niños y niñas en el espacio educativo al jugar cooperativamente se encuentran en interacción con sus compañeros lo que los lleva a pasar de una etapa egocéntrica a una de colaboración. Esto producido por que en el momento del juego el niño o niña debe ponerse de acuerdo con sus iguales, experimentando relaciones emotivas, de percepción y valorización de las situaciones. Así mismo deben coordinar sus acciones con los demás, ayudar, complementarse con el rol de su par, para contribuir y alcanzar su objetivo final.

1.6.APRENDIZAJE SOCIAL

El Aprendizaje social es aquel que se realiza por observación e imitación; evidentemente para que se produzca aprendizaje debe haber un modelo en el que fijarse y un contexto donde reproducir ese modelo.

“El aprendizaje es bidireccional: nosotros aprendemos del entorno, y el entorno aprende y se modifica gracias a nuestras acciones” -Albert Bandura-

La teoría del aprendizaje social de Bandura (2004) se la conoce también como aprendizaje por observación o modelado.

Según Albert Bandura citado por Estevéz (2012), la mayoría de conocimientos y entendimiento de la realidad, en la que basamos nuestras acciones, fueron adquiridas por medio de la experiencia que obtenemos a través de otras personas (experiencia vicaria).

Día a día asimilamos conocimientos a través de este tipo de aprendizaje. Cada uno de nosotros tenemos a nuestro alrededor muchas personas a las que tomamos como referencia en diferentes ámbitos de la vida: padres, profesores, amigos, personajes públicos que nos motivan, etc.

Casi sin darnos cuenta, repetimos comportamientos que vemos en los demás. Elegimos el modelo, observamos, memorizamos y evaluamos si lo imitamos o no.

Esta evaluación resulta muy importante pues es una de las características más importantes de esta forma de aprendizaje.

Al recordar ponemos a trabajar la memoria, elaboramos imágenes mentales de lo que hemos visto hacer a nuestro modelo usando un verbal interno, y recordamos lo que sucedió. A partir de ahí, analizamos y decidimos si queremos reproducir el comportamiento aprendido o no y si lo hacemos de forma exacta o lo modificamos. (Estevéz 2012).

1.7. TÉRMINOS ASOCIADOS A LAS HABILIDADES SOCIALES

Existen algunos términos que se han ido generando entrelazados al tema de las habilidades sociales. Por ello es importante mencionarlos para entender mejor el contexto en el que se desarrolló la investigación.

Algunos de estos términos son;

Asertividad.- Es la habilidad para emitir conductas que afirmen o ratifiquen la propia opinión, sin emplear conductas agresivas. El término designado fue introducido por Wolpe (1958) y por Lazarus (1966) como asertividad de elogio y como una conducta llamada “reforzar al interlocutor” (habilidad para hacer cumplidos) el cual hace mención a conductas de autoafirmación y expresión de sentimientos, términos utilizados como sinónimos de las habilidades sociales

“Empatia”, es saber ponerse en el lugar del otro, poseer un sentimiento de participación afectiva en la realidad que afecta a otra persona, saber “leer” al otro.

“Inteligencia Interpersonal” , que consiste en leer las intenciones y los deseos de los demás.

CAPITULO II.- TICS Y JUEGO COOPERATIVO

El uso de las Tics en el aula brinda al educando y al educador una herramienta tecnológica muy útil, situando al educando en un papel central dentro de su propio proceso de enseñanza- aprendizaje.

Por ello, es una ventaja poner en práctica una metodología activa e innovadora como lo es la utilización de tics dentro del currículo, que motive a los educandos en las diferentes materias. Además, los diferentes recursos multimedia aumentan la posibilidad de interactuar facilitando el aprendizaje significativo

Las TIC son aquellas tecnologías que facilitan el estudio, desarrollo, implementación, almacenamiento y distribución de la información utilizando el hardware y el software más adecuado, dependiendo de nuestra necesidad y objetivo.

En el caso de la educación, tanto en las etapas infantil, primaria y secundaria las TIC ayudan cada día más en el proceso de enseñanza y aprendizaje generándose así un infinito número de posibilidad de las que dispone el educador para que el educando consiga de una forma más sencilla y divertida los objetivos que se propone.

Las TIC son parte de las denominadas Tecnologías Emergentes con las que se consigue utilizar medios informáticos almacenando, procesando y difundiendo toda la información que el educando necesita para su proceso de formación.

Estableciendo una diferenciación entre los entornos de formación presencial y los virtuales, Gisbert, Adell, Rallo, y Bellver (1997) citados por Villasana y Dorrego (2012) señalan que “...en general cuando se hace referencia a los entornos presenciales de formación se piensa en un espacio cerrado (un aula en una institución educativa) y utilizando los materiales habituales (libros, blocs de notas, mesas, sillas, etc.) y con procesos de comunicación cara a cara. Al contrario, cuando se habla de entornos virtuales de formación, se deben tomar necesariamente otros referentes, por ejemplo un espacio de comunicación que integra un extenso grupo de materiales y recursos diseñados y desarrollados para facilitar y optimizar el proceso de aprendizaje de los alumnos y basado en técnicas de comunicación mediadas por el computador”

Así, los entornos virtuales se caracterizan por ampliar y facilitar el acceso a la educación, promover el aprendizaje, el trabajo y juego en grupo (cooperativo), promover el aprendizaje activo y crear comunidades de aprendizaje centradas en el educando .

2.1. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO COOPERATIVO

EL Juego Cooperativo o Co-play esta basado en la estructura Learning Together (aprendiendo juntos) desarrollada por los hermanos Johnson (Johnson y Johnson,1975) donde los educandos trabajan en grupos pequeños (en torno a tres miembros) y heterogéneos. La tarea se plantea de forma que haga necesaria la interdependencia (con un material único o con división de actividades que posteriormente se integran). Se evalúa el producto del grupo en función de determinados criterios especificados de antemano; recompensando al equipo que mejor la ha realizado. (Johnson, DW, y Johnson, R., 2013)

Algunas de las características más importantes del juego cooperativo son ;

“Cada participante puede aportar lo mejor de sí”, siendo las habilidades de todos/as importantes y necesarias para el resultado final.

“Se trata de juegos inclusivos, no excluyentes” Ningún participante es eliminado del juego por ningún motivo propio o ajeno al juego, todos tienen cabida.

“El error no penaliza”, ya que se ve como parte natural del proceso y como un elemento de aprendizaje. Así, las personas inmersas en este tipo de juegos, al no ser presionados por el miedo al fracaso, se sienten libres de actuar, probar, improvisar, arriesgar...lo cual contribuye además a la reafirmación de la propia confianza

“Los participantes compiten contra los elementos del juego” (reglas, obstáculos...), no contra los participantes.

“ Generan climas de solidaridad y cooperación”, donde la competencia no tiene cabida. Así, los participantes se ayudan entre sí, evitando en todo momento entorpecer la labor del resto de compañeros/as.

“No existen perdedores”, por ello los juegos no derivan en situaciones de enfado, frustración o agresión.

“Las dinámicas del juego pueden adaptarse a las circunstancias”, ya que ponen un mayor énfasis en el proceso que en el resultado. Así, al no ser rígidos, permiten implementar las modificaciones pertinentes para aumentar el disfrute.(Merchan y Brugos 2014)

2.2. COMO LAS TICS PROMUEVEN LAS HABILIDADES SOCIALES. BENEFICIOS Y DESVENTAJAS.

El uso de las TIC presenta ventajas en su comparación con los recursos utilizados en la enseñanza tradicional. La mayoría de estas ventajas están relacionadas directamente con las propias características de las TIC.

Las TIC al presentar ambientes de interacción con los demás, aprendizaje social, lleva directamente al desarrollo de las habilidades sociales puesto a que como hemos visto están se generan al estar en contacto interpersonal.

Para Coll y Martí (2001) citado por Belloch (2013) mencionan los beneficios que brindan las tics para promover el aprendizaje y juego cooperativo son:

“Motivación”; pues el educando estará más motivado utilizando las TICs debido a que le permite aprender de forma más atractiva y divertida. Esta ventaja es la más importante ya que el docente puede ser muy buen comunicador, pero si no consigue la motivación del grupo será muy difícil que alcance sus objetivos.

“Interés por la materia”, un punto que puede costar alcanzarlo y que a través de las TICs (recursos como animaciones, vídeos, audio, gráficos y ejercicios interactivos, juegos) conlleva a un aumento del interés de los educandos indistintamente de la materia y refuerzan la comprensión , complementando los contenidos tradicionales.

“Interactividad”, los niños y niñas al trabajar cooperativamente pueden interactuar, comunicarse, intercambiar experiencias con otros compañeros, enriqueciendo en gran medida su aprendizaje. La interactividad además, estimula la reflexión, el cálculo de consecuencias y provoca una mayor actividad cognitiva.

“Cooperación”, las TIC posibilitan la realización de experiencias, juegos, trabajos o proyectos en común, Siempre es más fácil aprender, e incluso enseñar si se trabaja cooperativamente. Además, al hacerlo se genera un mayor compañerismo mejor clima de aula y colaboración entre educandos.

“Iniciativa y creatividad”; por medio de estas herramientas se desarrolla la iniciativa del educando, el desarrollo de su imaginación y el aprendizaje por sí mismo.

“Comunicación”, se fomenta y mejora la calidad de la relación entre pares y educadores, dejando de lado a la educación tradicional en la cual el educando tenía un papel pasivo. La comunicación ya no es tan formal en esta forma de trabajo, sino mucho más abierta y flexible.

“Autonomía”; al disponer de infinito número de canales y de gran cantidad de información, además de las herramientas tecnológicas el educando puede ser más autónomo para buscar dicha información, aunque en principio necesite aprender a utilizarla y seleccionarla.

“Continua actividad intelectual”, debido a que al usar las tics el educando debe estar pensando continuamente.

“Alfabetización digital y audiovisual” pues se favorece el proceso de adquisición de los conocimientos necesarios para conocer y utilizar adecuadamente las TICs.

En definitiva, podemos señalar que: las TICs aplicadas a la promoción de habilidades sociales brindan espacios de interacción y aprendizaje social ya que dan acceso a nuevas formas de comunicación a todas las personas y ayudan en la puesta en práctica de los conocimientos.

Por otro lado, los inconvenientes vistos por Belloch (2013) de los tics aplicadas al desarrollo de las habilidades sociales son;

Distracción, el educando puede distraerse y llegar a confundir el aprendizaje una actividad meramente de juego.

Puede provocarse adicción a determinados programas. Los comportamientos adictivos pueden trastornar el desarrollo personal y social del individuo.

Pérdida de tiempo, puede darse por la cantidad de estímulos presentados alargando así el proceso de aprendizaje.

Aislamiento, si la herramienta no es utilizada correctamente.

Se pueden generar aprendizajes incompletos y superficiales por la libre interacción de los niños y niñas con estas herramientas.

Por último, la ansiedad, ante la continua interacción con una máquina (ordenador), pueden llegar a darse riñas, peleas y por ende rupturas de interacciones sociales.

2.3. IMPORTANCIA DEL PROCESO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR DE LAS TICS DENTRO DEL CONTEXTO

En el Ecuador a partir del año 2017 se ha comenzado a poner interés en el tema referente a las Tics, llegando así a publicar en noviembre del mismo año algunos lineamientos y objetivos, además de una Agenda Educativa Digital con proyecciones al 2021.

A Continuación, se presentan los lineamientos y el objetivo, generado por el Ministerio de Educación del Ecuador (<https://educacion.gob.ec/enfoque-agenda-educativa-digital/>):

Objetivo:

Fortalecer y potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el Sistema Educativo Nacional a través del incremento de prácticas innovadoras que integren las tecnologías para empoderar el aprendizaje, el conocimiento y la participación.

Lineamientos:

Dotar de conectividad de Internet a todas las instituciones educativas de sostenimiento público del país.

Elaborar innovadoras prácticas pedagógicas con enfoque digital.

Desarrollar competencias digitales de los docentes en formación inicial y en ejercicio.

Divulgar ideas, avances, logros y nuevos conocimientos a través de una comunicación eficaz, transparente y entendible a toda la sociedad (comunidad académica, de investigación y público en general).

Construir una infraestructura de innovación en educación digital.

Proteger la producción intelectual digital.

Como podemos observar se busca el desarrollo del área tecnológica, y el desarrollo de un ser integral que pueda manejar su realidad, contexto aplicando los conocimientos adquiridos.

Dentro de la Agenda Educativa digital, podemos encontrar Antecedentes, lineamientos, objetivos

Estructura y referencias

El capítulo titulado estructura, se encuentra dividido en 5 ejes;

Eje físico, que se encarga de Conectividad y Equipamiento Tecnológico

Eje de Aprendizaje digital, concerniente al Currículo, metodología pedagógica, contenidos y recursos educativos digitales

Eje de desarrollo Docente, formación continua y acompañamiento tecno educativo, formación inicial docente y Profesionalización docente

Eje de comunicación y fomento, donde se habla sobre difusión, incentivo y empoderamiento

Eje de innovación, donde tratan los temas de laboratorio e innovación educativa, y consejos asesores de innovación.

Para concluir, mencionaré que, si ya poseemos un plan para desarrollar las Tics, nos encontramos por un buen camino y por ende hacia el desarrollo de nuestro país, cultura y educación.

2.4. JUEGOS DIGITALES Y DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS SOCIALES

Con apoyo de las Tics es posible crear ambientes educativos, para que los niños y niñas interactúen con el contenido desarrollando no solo habilidades sociales sino también su imaginación, creatividad, pensamiento, comunicación, memoria (entre otras destrezas); mediante actividades que se presenten atractivamente, de manera dinámica y que posean calidad de conocimientos que consigan elevar el nivel educativo, puesto que al utilizar estas herramientas (Tablets, ordenadores,); ayudan a visualizar, organizar y representar contenidos de aprendizaje e incrementar la capacidad cognitiva para promover una escuela eficaz e inclusiva. (Fernandez, M. y Alcaraz, N. 2016)

Además, las herramientas tecnológicas como los juegos digitales logran que los niños tengan mayor desarrollo cognitivo, por la diversidad de estímulos e interactividad; capaz de relacionar la teoría con la práctica y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje (Herrera, Y. 2007).

Como nos dice Begoña. S(2009), la mayoría de los juegos educativos son diseñados con el objetivo de transmitir contenidos curriculares y se centran en el material que el educando necesita aprender más que el contexto de la experiencia. Por esta razón, los juegos educativos no son muy populares entre los niños ya que no suelen presentar contextos de inmersión apropiados. Sin embargo, en los últimos años, ha habido un resurgimiento de los juegos educativos, a partir del movimiento liderado por Michael-Chen (2006) denominado serious games (juegos serios).

Estos juegos digitales son unas herramientas de aprendizaje muy poderosas que permiten que los participantes experimenten, aprendan de sus errores y adquieran experiencia, de forma segura. El objetivo fundamental de los juegos digitales es crear entornos de aprendizaje que permitan experimentar con problemas reales a través de ellos.

Se busca que el juego sirva para experimentar y probar múltiples soluciones, explorar, descubrir la información y los nuevos conocimientos sin temor a equivocarse, pues en el juego se toman decisiones que no tienen consecuencias en la realidad.

La mayoría de los juegos incorporan la posibilidad de jugar con múltiples participantes, lo que facilita también la resolución de problemas en grupo, la colaboración, y el desarrollo de habilidades de negociación y otras habilidades sociales.

Se aprende del juego y también de las acciones, ideas y decisiones de los demás participantes.

Este tipo de juegos se están desarrollando bajo múltiples plataformas de manera que proporcionan acceso y dan sentido y valor educativo al uso de los teléfonos móviles, consolas de videojuegos, los reproductores multimedia y otros dispositivos que forman parte de nuestra vida cotidiana. (Begoña. S, 2009)

PARTE II.-ESTUDIO EMPÍRICO

CAPITULO III.- METODOLOGÍA

La adquisición de habilidades sociales constituye uno de los aspectos indispensables dentro de la educación, no solo para el desarrollo de los educandos, sino también porque la obtención de dichos conocimientos son un aspecto fundamental del desarrollo económico, político y social del país.

Así mismo, las escuelas, colegios y universidades son uno de los actores principales y responsables de ofrecer los medios y herramientas adecuadas para esta educación del siglo XXI, por ende, si deseamos que la educación avance es necesario alcanzar habilidades sociales y tecnológicas no solo por parte de los educandos sino también de los educadores.

Por todo lo mencionado, para poder entender este fenómeno educativo, se genera dentro del presente estudio, la siguiente pregunta de investigación: ¿De qué forma el uso de los juegos digitales “Árbol abc” y “Mundo primaria” pueden promover la cooperación la comunicación en niños y niñas de 5 años?, en el primero de básica del Colegio San Gabriel de Quito, punto trascendental pues a partir de esta pregunta puedo guiarme, delimitar y organizar el proceso de investigación así como también la información y datos recogidos.

Por tanto, el conocimiento y uso de las TIC es fundamental y debe ser el adecuado para poder desarrollar un trabajo significativo, de calidad que cuente con estas herramientas de mediación en los procesos educativos.

Los objetivos que guían este proceso son:

- Vincular el uso de juegos digitales con el desarrollo del aprendizaje y juego cooperativo en niños y niñas de 5 años;
- Conocer la perspectiva de los educadores sobre el uso de los juegos “Árbol abc”, “Mundo primario” para el desarrollo del aprendizaje cooperativa
- Reflexionar sobre los resultados del uso de dos juegos digitales orientados al desarrollo de habilidades sociales.

3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

La presente investigación es de tipo descriptiva; pues como nos dice Mario Tamayo y Tamayo (2013), la investigación descriptiva trabaja sobre realidades de hecho y:

“Comprende la descripción, registro análisis e interpretación de la naturaleza actual y la composición o procesos de los fenómenos. El enfoque se hace sobre conclusiones dominantes sobre como una persona, grupo o cosa se conduce o funciona en el presente” (Pág. 71)

Así mismo es experimental pues se realizó un estudio de caso y de acuerdo Tamayo, la investigación experimental:

“Se presenta mediante la manipulación de una variable experimental no comprobada, en condiciones rigurosamente controladas, con el fin de describir de qué modo o porque causa se produce una situación o acontecimiento particular. El experimento es una situación provocada por el investigador para introducir determinadas variables de estudio manipuladas por él, para controlar el aumento o disminución de esas variables y su efecto en las conductas observadas.

Es decir que el investigador maneja las variables para poder observar que sucede y obtener así los resultados.

3.2. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

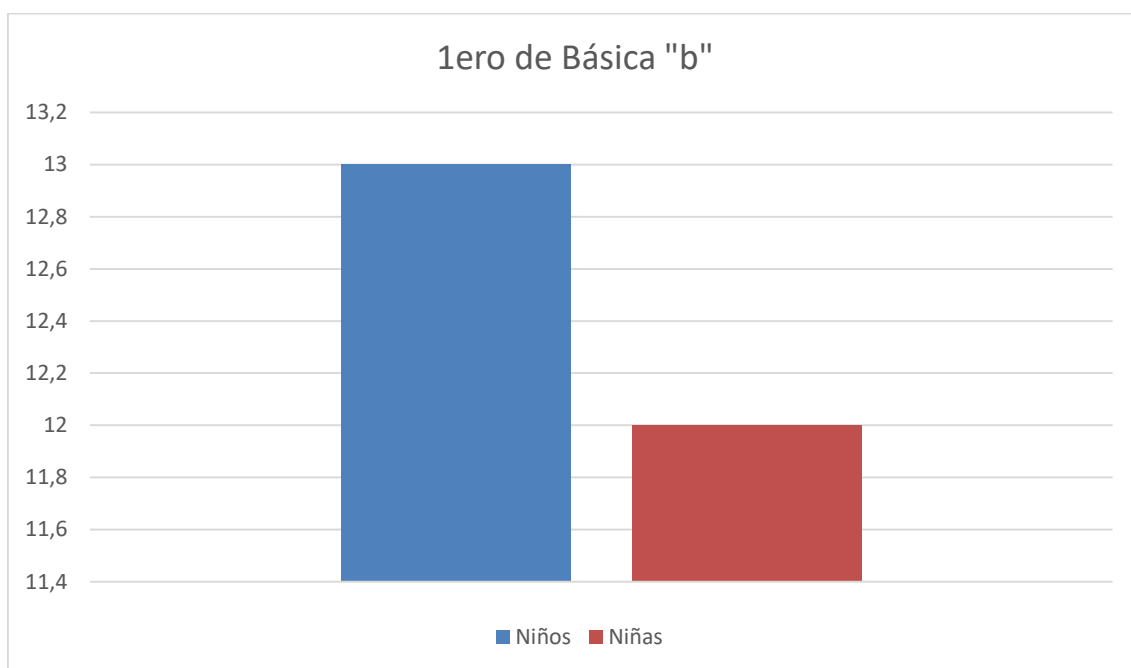
El enfoque de la investigación realizada es cuantitativa y cualitativa pues Reichardt citado por Castro (2013) nos muestra la necesidad de utilizar dichos enfoques conjuntamente para obtener mejores resultados, mencionan así tres razones que respaldan dicha idea:

“En primer lugar, la investigación evaluativa tiene por lo común propósitos múltiples que han de ser atendidos bajo las condiciones más exigentes. Tal variedad de condiciones a menudo exige una variedad de métodos. En segundo lugar, empleados en conjunto y con el mismo propósito, los dos tipos de métodos pueden vigorizarse mutuamente para brindarnos percepciones que ninguno de los dos podría conseguir por separado. Y en tercer lugar, como ningún método está libre de prejuicios, sólo cabe llegar a la verdad subyacente mediante el empleo de múltiples técnicas con las que el investigador efectuará las correspondientes triangulaciones. Ya que los métodos cuantitativos y cualitativos

tienen con frecuencia sesgos diferentes, será posible emplear a cada uno para someter al otro a comprobación y aprender de él” (pág.46)

3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA DE ESTUDIO

Dentro de la muestra para la investigación intervinieron 25 niños, 13 niños y 12 niñas de 6 años de edad, además de 1 educadora, todos perteneciente al primero de básica, paralelo “b” del Colegio San Gabriel de Quito.



La selección de la muestra es dada por conveniencia, debido a que es el grupo con el que trabaja la educadora constantemente.

Se trabajó por medios grupos, y dentro de ellos se realizaron parejas (doce) y un grupo de tres.

Contexto del estudio de los participantes

El Colegio San Gabriel donde se realizó el estudio, es una comunidad de educadores/as jesuitas, laicos/as y religiosos/as, que partiendo desde la fe en Jesucristo y movidos e inspirados por la espiritualidad de Ignacio de Loyola y la experiencia educativa de la

Compañía de Jesús, trabajan por cumplir la misión de evangelizar a través de la educación a niños/as, jóvenes y a sus familias.

Para lograr dichos objetivos trabajan en red para así aprovechar mejor la más que centenaria experiencia de las diversas instituciones educativas que son parte de dicha red.

La institución se encuentra ubicada en un sector urbano norte de la ciudad de Quito, Ecuador, y se divide dentro de 3 áreas:

- Educación Inicial
- Educación básica y media
- Bachillerato

Es decir que la comunidad del Colegio San Gabriel cuenta con niños y niñas desde 4 años hasta los dieciocho años.

El nivel socioeconómico del contexto educativo de la institución el medio- alto.

Es necesario comentar que, para poder realizar el presente trabajo, la investigadora tuvo que llevar los dos computadores para poder aplicar el software, pues la institución educativa en el área de educación Inicial cuenta solamente con una computadora de uso compartido lo cual impedía se realizara adecuadamente el trabajo. Por ello podemos decir que, dentro del área de estudio, el área de educación inicial no se cuenta con herramientas tecnológicas lo que aleja a los educandos de esta realidad.

Por otro lado, al revisar planificaciones y currículo, dentro de ellos se puede notar la ausencia inclusión y trabajo con tics.

3.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

La técnica para la recolección de datos que se usó fue la observación directa a través de una ficha de observación tipo tabla de cotejo, la cual permitía evidenciar la integración entre niños y niñas y su trabajo cooperativo al ser aplicado el software y anotar en ella lo observado mientras se aplicaba la herramienta tecnológica.

TABLA DE COTEJO SOBRE HABILIDADES SOCIALES

Grupo :

Conformado por:

Variables	Sub variables	Indicadores/criterios	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Habilidades sociales	1.1Habilidades básicas	1.1.1 Escuchar			
		1.1.2 Formular preguntas			
	1.2Habilidades avanzadas	1.2.1 Pedir ayuda			
		1.2.2 participar			
		1.2.3 Seguir instrucciones			
		1.2.4 disculparse			
	1.3.Habilidades afectivas-emocionales	1.3.1 Expresar sentimientos			
		1.3.2 Comprender los sentimientos de los demás			
		1.3.3 Manejar sentimientos en conflicto de los demás			
	1.4. Habilidades de manejo de conflictos	1.4.1 Compartir algo			
		1.4.2 Ayudar a los demás			
		1.4.3 Negociar			

		1.4.4 Autocrontrrolarse			
2.Juego Cooperativo	2.1 Reglas y normas 2.2 Responsabilidad en la ejecución del juego (roles)	2.1.1 Sigue instrucciones 2.1.2 Cumplimiento de reglas 2.2.1 Participación e iniciativa 2.2.2 Cumplimiento de roles 2.2.3. Actitud cooperativa			

Este instrumento fue aplicado en dos momentos: el primero de manera inicial , la cual nos permitió conocer el perfil real de las habilidades sociales de la muestra a la cual se le iba aplicar el programa de juego

El segundo momento fue la aplicación de los softwares educativos los cuales fueron seleccionados tomando en cuenta las habilidades sociales como el aprendizaje cooperativo que es promovido con dichas actividades .

En la tercera y última parte, se tomo la misma tabla de cotejo inicial para el efecto de los softwares con sus actividades cooperativas y el incremento o el uso de las habilidades sociales en el grupo.

El estudio se realizó dentro de la jornada normal de trabajo, aplicado en parejas (doce) y un grupo de tres, en el aula de lógico- matemático teniendo como guía a la investigadora que es docente de la institución y del mencionado grupo muestra.

El tiempo de aplicación del programa de softwares educativos con juegos cooperativos fue de 30 días dentro del calendario escolar, cada sesión diaria duró entre 25 y 30 minutos.

3.5.DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES REALIZADAS

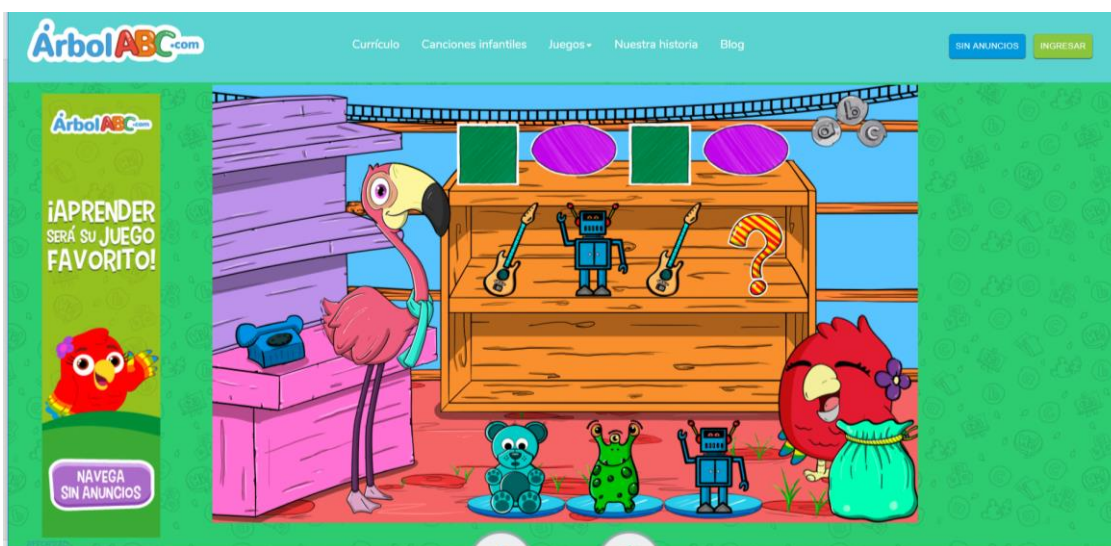
La elección de los softwares fue hecha en base a los temas necesarios de abordar según el currículo en el área de Lógico- matemático.

A continuación, presentaré los juegos lógicos- cooperativos que se aplicaron;

Juego 1

Nombre : Formas y patrones

Objetivo: Completar la secuencia siguiendo un patrón



Reglas y Normas:

1. Respetar turnos y tiempo
2. Comparto las herramientas tecnológicas
3. Respeto a mis compañeros y su espacio

Tiempo: 15 minutos.

Frecuencia de ejecución: 1 vez por semana.

Ambiente: aula de lógico matemáticas

Materiales: Dos computadoras y softwares

Orientación pedagógica:

Evaluación Inicial “Frailejones” (realizada el día viernes 27 de Abril 2018)

La educadora pide a los niños y niñas sentarse para poder escuchar las indicaciones, donde explica reglas y normas además de cómo se realizará y de que se trata la actividad.

Una vez explicados todos esos puntos se forman grupos de dos según el orden de lista (seis grupos), para trabajar de esta manera en los ordenadores.

En el primer medio grupo llamado “frailejones” constan 12 niños, 6 niñas y 6 niños.

Las parejas son ;

1.Ariana y Joaquín

2.Anahi y Leah

3.Emilio y Matías

4.Thiago y Emilio

5.Micaela y Zarahí

6.Martina e Isaac

La educadora pide a los niños que escuchen y trabajen en equipo.

Los niños y niñas deberán jugar y experimentar para completar la secuencia siguiendo un patrón. También escucharán las guías del programa para poder avanzar. Al terminar el primer jugador de realizar todas las actividades, deberá cambiar de puesto con su compañero y permitirle jugar a él, apoyándolo si es necesario.

Mientras tanto los niños y niñas que no se encuentran jugando, deben realizar algunas actividades en su puesto, mesa planteadas por la educadora en este caso se realizó la sopa de figuras, donde los educandos debían encontrar patrones de figuras y encerrarlas.

Rol de la educadora: -

- Mencionar y explicar las reglas del juego.
- Observar que el juego se realice adecuadamente.
- Apuntar situaciones características en caso de que ocurra.
- Ser mediadora en caso de necesitar solución de conflictos en caso que sea conveniente.

Rol del educando:

- Cumplir las normas y reglas establecidas.
- Jugar, experimentar y divertirse con el juego.
- Escuchar y respetar tiempos y turnos.
- Participar activamente de la actividad programada.

Evaluación Inicial “Chuquiraguas” (realizada el día viernes 27 de Abril 2018)

Al igual que se trabajó con el grupo “Frailejones” se realizó y trabajo la misma actividad.

La educadora pide a los niños y niñas sentarse para poder escuchar las indicaciones, donde explica reglas y normas además de cómo se realizará y de que se trata la actividad.

Una vez explicados todos esos puntos se forman grupos de dos según el orden de lista (seis grupos), para trabajar de esta manera en los ordenadores.

En el Segundo medio grupo llamado “Chuquiraguas” constan trece niños, seis niñas y siete niños.

Las parejas y grupos son ;

Ezequiel y Luciano

Camila y Agustín

Julián y Micaela

Lucas Y Valentina

Juan Pablo y Sammy

Isabella, Julián y Joaquín

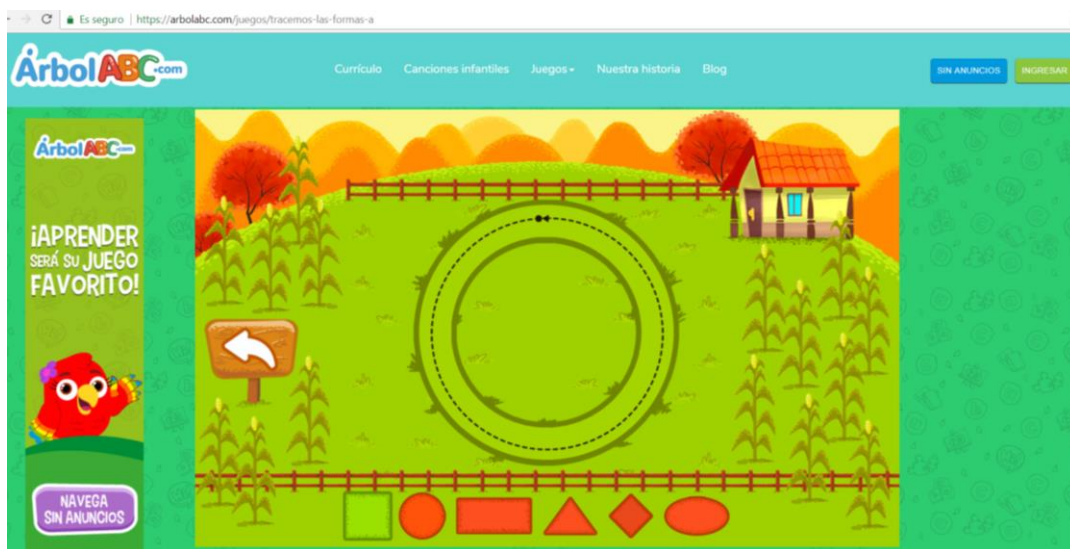
La educadora pide a los niños que escuchen y trabajen en equipo.

Los niños y niñas deberán jugar y experimentar para completar la secuencia siguiendo un patrón. También escucharán las guías del programa para poder avanzar. Al terminar el primer jugador de realizar todas las actividades, deberá cambiar de puesto con su compañero y permitirle jugar a él, apoyándolo si es necesario.

Mientras tanto los niños y niñas que no se encuentran jugando, deben realizar algunas actividades en su puesto, mesa planteadas por la educadora en este caso se realizó la sopa de figuras, donde los educandos debían encontrar patrones de figuras y encerrarlas.

JUEGO 2

Nombre: Juguemos con las formas



Objetivo: Reconocer y Trazar las figuras geométricas

Reglas y normas:

1. Respetar turnos y tiempo
2. Comparto las herramientas tecnológicas
3. Respeto a mis compañeros y su espacio
4. Ayudar si es necesario.

Tiempo: 15 minutos.

Frecuencia de ejecución: 1 vez por semana.

Ambiente: aula de lógico matemáticas

Materiales: Dos Computadoras y softwares

Orientación pedagógica:

Grupo “Frailejones” (Martes 2 de mayo 2018)

La educadora pide a los niños y niñas sentarse para poder escuchar las indicaciones, donde explicará reglas, normas además de cómo se realizará y de que se trata la actividad.

Una vez explicados todos esos puntos se forman grupos de dos (seis grupos), para trabajar de esta manera en los ordenadores.

Se respetará las parejas pre-seleccionadas:

Ariana y Joaquín

Anahi y Leah

Emilio y Mathias

Thiago y Emilio

Micaela y Zarahi

Martina e Isaac

La educadora pide a los niños que escuchen y trabajen en equipo.

El software posee audio, que consiste en la explicación de la actividad y en una retroalimentación mientras van jugando.

Los niños y niñas deberán recordar y trazar las diferentes figuras geométricas que se presentan en el juego reforzando así motricidad, manejo de los componentes del ordenador y los conocimientos sobre las figuras.

Al termina la actividad el primer integrante del grupo, cederá el paso al segundo jugador quién realizará la misma actividad.

Mientras las parejas realizan su juego cooperativo los demás educandos juegan pares de imágenes.

Rol de la educadora: -

- Mencionar y explicar las reglas del juego.
- Observar que el juego se realice adecuadamente.
- Apuntar situaciones características en caso de que ocurra.
- Ser mediadora en caso de necesitar solución de conflictos en caso que sea conveniente.

Rol del educando:

- Cumplir las normas y reglas establecidas.
- Jugar, experimentar y divertirse con el juego.
- Escuchar y respetar tiempos y turnos.
- Participar activamente de la actividad programada.

Grupo “Chuquiraguas” (Viernes 4 de mayo 2018)

Se aplica a este segundo medio grupo la misma actividad realizada con los frailejones

La educadora pide a los niños y niñas sentarse para poder escuchar las indicaciones, donde explicará reglas, normas además de cómo se realizará y de que se trata la actividad.

Una vez explicados todos esos puntos se forman grupos de dos (cinco grupos) y uno de tres, para trabajar de esta manera en los ordenadores.

Se respetará las parejas pre-seleccionadas:

Ezequiel y Luciano

Camila y Agustín

Julián y Micaela

Lucas Y Valentina

Juan Pablo y Sammy

Isabella, Julian y Joaquín

La educadora pide a los niños que escuchen y trabajen en equipo.

El software posee audio, que consiste en la explicación de la actividad y en una retroalimentación mientras van jugando.

Los niños y niñas deberán recordar y trazar las diferentes figuras geométricas que se presentan en el juego reforzando así motricidad, manejo de los componentes del ordenador y los conocimientos sobre las figuras.

Al termina la actividad el primer integrante del grupo, cederá el paso al segundo jugador quién realizará la misma actividad.

Mientras las parejas realizan su juego cooperativo los demás educandos juegan pares de imágenes.

Rol de la educadora: -

- Mencionar y explicar las reglas del juego.
- Observar que el juego se realice adecuadamente.
- Apuntar situaciones características en caso de que ocurra.

- Ser mediadora en caso de necesitar solución de conflictos en caso que sea conveniente.

Rol del educando:

- Cumplir las normas y reglas establecidas.
- Jugar, experimentar y divertirse con el juego.
- Escuchar y respetar tiempos y turnos.
- Participar activamente de la actividad programada.

Juego 3

Nombre: A sumar y restar



Objetivo: Arrastrar la respuesta correcta a su lugar (resolución de problemas; sumas y restas)

Ambiente: aula de lógico matemáticas

Materiales: Dos computadoras y softwares

Orientación pedagógica:

Grupo Frailejones (Martes 8 de Mayo del 2018)

La educadora pide a los niños y niñas sentarse para poder escuchar las indicaciones, donde explicará reglas, normas además de cómo se realizará y de que se trata la actividad.

Una vez explicados todos esos puntos se forman grupos de dos (6 grupos), para trabajar de esta manera en los ordenadores.

La educadora pide a los niños que escuchen y trabajen en equipo.

Esta vez la educadora deja a elección propia los grupos y los educandos forman los siguientes grupos :

Isaac y Joaquín

Ariana y Leah

Emilio y Emilio

Thiago y Mathias

Micaela y Anahi

Martina , Zarahi

Los niños y niñas deberán observar la suma o resta que se presenta en la pantalla, pensar y resolver el problema para una vez hallada la respuesta elegir la adecuada y arrastrar la respuesta hacia su lugar.

Una vez finalizada su participación el segundo miembro del grupo deberá jugar y resolver los problemas.

Los educandos que no están en los ordenadores, deberán realizar rompecabezas hasta que les toco su turno.

Rol de la educadora: -

- Mencionar y explicar las reglas del juego.
- Observar que el juego se realice adecuadamente.
- Apuntar situaciones características en caso de que ocurra.
- Ser mediadora en caso de necesitar solución de conflictos en caso que sea conveniente.

Rol del educando:

- Cumplir las normas y reglas establecidas.
- Jugar, experimentar y divertirse con el juego.
- Escuchar y respetar tiempos y turnos.
- Participar activamente de la actividad programada.

Grupo Chuquiraguas (Viernes 11 de Mayo del 2018)

Se aplica el mismo juego aplicado antes a los frailejones .

La educadora pide a los niños y niñas sentarse para poder escuchar las indicaciones, donde explicará reglas, normas además de cómo se realizará y de que se trata la actividad.

Una vez explicados todos esos puntos se forman grupos de dos (6 grupos), para trabajar de esta manera en los ordenadores.

La educadora pide a los niños que escuchen y trabajen en equipo.

Esta vez la educadora deja a elección propia los grupos y los educandos forman los siguientes grupos:

Ezequiel y Agustín

Lucas y Julián

Luciano, Joaquín, Julián

Camila y Micaela

Valentina y Sammy

Isabella, Juan Pablo

Los niños y niñas deberán observar la suma o resta que se presenta en la pantalla, pensar y resolver el problema para una vez hallada la respuesta elegir la adecuada y arrastrar la respuesta hacia su lugar.

Una vez finalizada su participación el segundo miembro del grupo deberá jugar y resolver los problemas.

Los educandos que no están en los ordenadores, deberán realizar rompecabezas hasta que les toque su turno.

Rol de la educadora: -

- Mencionar y explicar las reglas del juego.
- Observar que el juego se realice adecuadamente.
- Apuntar situaciones características en caso de que ocurra.
- Ser mediadora en caso de necesitar solución de conflictos en caso que sea conveniente.

Rol del educando:

- Cumplir las normas y reglas establecidas.
- Jugar, experimentar y divertirse con el juego.
- Escuchar y respetar tiempos y turnos.
- Participar activamente de la actividad programada.

Juego 4

Nombre: Completa la serie



Objetivo: Completar la serie, mediante la ubicación correcta de los números

Ambiente: aula de lógico matemáticas

Materiales: Computadoras y softwares

Orientación pedagógica:

Evaluación Final grupo Chuquiraguas (Viernes 18 de mayo del 2018)

La educadora pide a los niños y niñas sentarse para poder escuchar las indicaciones, donde explicará reglas, normas además de cómo se realizará y de que se trata la actividad.

Una vez explicados todos esos puntos se forman grupos de dos (cinco grupos) y un grupo de tres, para trabajar de esta manera en los ordenadores.

Los grupos son los realizados por la educadora en orden de lista:

Ezequiel y Luciano

Camila y Agustín

Julián y Micaela

Lucas Y Valentina

Juan Pablo y Sammy

Isabella, Julian y Joaquín

Los niños y niñas deberán observar la serie que se presenta en la pantalla, pensar y resolver el problema para una vez hallada la respuesta elegir la adecuada y arrastrar la respuesta hacia su lugar.

Una vez finalizada su participación el segundo miembro del grupo deberá jugar y resolver los problemas.

Mientras tanto los educandos que no juegan en el ordenador se encuentran realizando actividades de su libro de matemáticas.

Rol de la educadora: -

- Mencionar y explicar las reglas del juego.
- Observar que el juego se realice adecuadamente.
- Apuntar situaciones características en caso de que ocurra.

- Ser mediadora en caso de necesitar solución de conflictos en caso de que sea conveniente.

Rol del educando:

- Cumplir las normas y reglas establecidas.
- Jugar, experimentar y divertirse con el juego.
- Escuchar y respetar tiempos y turnos.
- Participar activamente de la actividad programada.

Evaluación Final Frailejones (viernes 25 de Mayo del 2018)

Se realiza la aplicación del mismo software que a los Chuquiraguas.

La educadora pide a los niños y niñas sentarse para poder escuchar las indicaciones, donde explicará reglas, normas además de cómo se realizará y de que se trata la actividad.

Una vez explicados todos esos puntos se forman grupos de dos (seis grupos), para trabajar de esta manera en los ordenadores.

Los grupos son los realizados por la educadora en orden de lista:

Ariana y Joaquín

Anahí y Leah

Emilio y Matías

Thiago y Emilio

Micaela y Zarahí

Martina e Isaac

Los niños y niñas deberán observar la serie que se presenta en la pantalla, pensar y resolver el problema para una vez hallada la respuesta elegir la adecuada y arrastrar la respuesta hacia su lugar.

Una vez finalizada su participación el segundo miembro del grupo deberá jugar y resolver los problemas.

Mientras tanto los educandos que no juegan en el ordenador se encuentran realizando actividades de su libro de matemáticas.

Rol de la educadora: -

- Mencionar y explicar las reglas del juego.
- Observar que el juego se realice adecuadamente.
- Apuntar situaciones características en caso de que ocurra.
- Ser mediadora en caso de necesitar solución de conflictos en caso de que sea conveniente.

Rol del educando:

- Cumplir las normas y reglas establecidas.
- Jugar, experimentar y divertirse con el juego.
- Escuchar y respetar tiempos y turnos.
- Participar activamente de la actividad programada.

3.6. TRATAMIENTO Y ANÁLISIS ESTADÍSTICOS DE LOS DATOS

Para poder tratar los datos obtenidos más fácilmente y obtener mejores resultados dentro de la investigación, se siguió el siguiente proceso organizado:

1. Aplicación de software
2. Observación y obtención de datos con el uso de instrumentos de investigación
3. Tabulación de datos
4. Organización de los datos mediante la utilización de cuadros estadísticos
5. Elaboración gráfica de los resultados
6. Análisis de resultados

Lo cual simplifico de cierta forma el trabajo y lo hizo más practico a la hora del análisis para llegar así a las conclusiones expuestas

3.7. CUADRO-RESUMEN DE LAS FASES DE RECOGIDA DE INFORMACIÓN Y SELECCIÓN DE LOS GRUPOS, INTERVENCIÓN Y EVALUACIÓN DISTRIBUIDA POR JUEGOS/ACTIVIDADES

Fase	Juego/Actividad
Evaluación Inicial. Conformación de grupos	Juego 1
Fase de intervención	Juego 2
Fase de Intervención	Juego 3
Evaluación final.	Juego 4

3.8. DESCRIPCIÓN Y EVALUACIÓN DEL PROCESO DE APLICACIÓN

La propuesta de investigación ha sido elaborada y llevada a cabo en un corto periodo de tiempo, contando con dificultades dadas por clases perdidas, feriados, entre otras cuestiones institucionales.

Al inicio de la aplicación se conversó con la coordinadora del área Consuelo Fierro, para informarle sobre la aplicación de esta investigación, quién se mostró interesada y permitió su aplicación dentro del horario normal de clases.

Así se dio entonces la investigación que consta de tres fases como lo observamos en apartados anteriores.

La primera fase perteneciente a la evaluación inicial, donde se aplica por primera vez uno de los softwares. Al inicio la educadora- investigadora pregunta a los niños y niñas si han jugado en ordenadores y como se juega. Entonces los niños y niñas responden algunos que si o otros que no y se genera una discusión sobre el tema, donde se abordan temas como; como trabajar, que se trabajará, indicaciones generales, normas, reglas. Una vez hecho esto se forman los grupos, parejas de trabajo y se comienza a trabajar.

La educadora observa todas las acciones de los dos grupos y lleva una anotación dentro de su tabla de cotejo. Existe una ayudante del área que se encarga de ver a los educandos que no se encuentran jugando en el ordenador. Quién aplica las actividades para este grupo planificadas.

La segunda fase consta en la aplicación de los juegos 2 y 3 donde también se cuenta con la educadora-investigadora observando las acciones de las parejas o grupos y la ayudante trabajando con los educandos que restan.

Por último, en la tercera fase, se realiza la aplicación del juego 4, y evaluación final, que muestra si existe o no un cambio en cuanto a desarrollo de habilidades sociales se refiere y juegos cooperativos.

Todos los educandos pudieron realizar los juegos aplicados, aún que el tiempo con el que se contaba era corto. En ocasiones se tuvo que utilizar más tiempo del planificado para poder lograr la participación de todos.

En determinados casos, se necesitó de intervención de la educadora pues las indicaciones no fueron escuchadas o no estaban claras para el educando.

Por otro lado, hubo educandos que al jugar y no encontrar la solución correcta no permitían la ayuda de su pareja y se frustraban, más cuando la educadora intervenía se llegaba a una solución.

Este es uno de los inconvenientes posiblemente más importante que se incluyen en el desarrollo de la propuesta.

A continuación, tras haber realizado la evaluación inicial, se pasó a realizar las actividades de intervención con los juegos dos y tres.

Como ya se mencionó, fueron un total de cuatro actividades muy concretas y breves debido al tiempo disponible para intervenir con los educandos. A pesar de ello estas se ejecutaron con éxito en las horas acordadas.

Así mismo dentro de la descripción de las actividades se mencionó como iban a ser llevadas las actividades y como estaban planificadas. De este modo es como se llevaron las actividades al aula con los niños y niñas

Tan solo se dispuso de un día a la semana con cada grupo para poder reunirse, en aula de lógico.

Por otro lado, hay que mencionar el comportamiento y la conducta que tuvieron dos de los niños con los que se trabajó, Julián y Ezequiel. Ambos niños suelen manifestar un comportamiento negativo y su tiempo de atención es limitado, lo cual retrasaba el desarrollo de la clase y el trabajo de sus compañeros. Por este motivo requerían de una atención e intervención inmediata debido a que, incluso, llegaban a tener riñas y dificultades con sus compañeros.

Por último, tras finalizar el periodo de intervención con los educandos se realizó la evaluación final y gracias a esta base de datos, se pudo hacer las gráficas para así comparar y analizar los resultados de las fases pretest y post-test de cada uno de los niños, las cuales se exponen en el siguiente apartado.

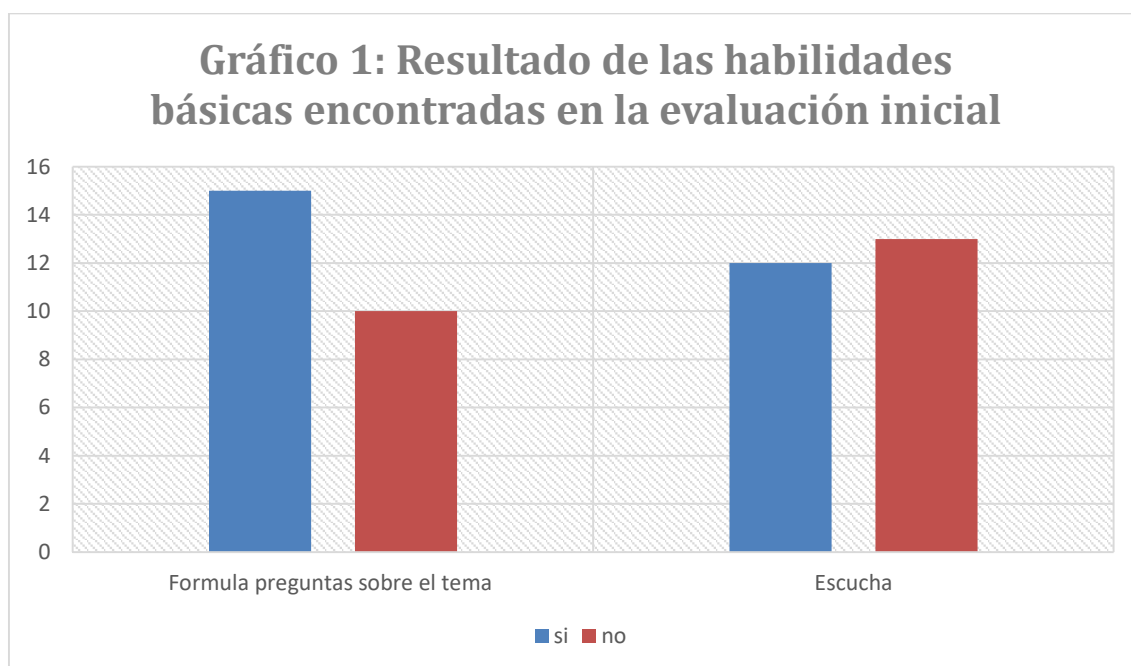
3.9. ANALISIS DE DATOS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

A continuación, se llevará a cabo un estudio comparativo de los resultados, resaltando tanto aspectos positivos como negativos de cada uno de los participantes de esta propuesta. Se podrán observar estos resultados mediante el uso de gráficos.

Es necesario saber que los ítems incluidos en la tabla de cotejo sobre Habilidades sociales evalúan dos categorías principalmente: 1) Habilidades sociales. 2) Juego cooperativo. Lo que analizaremos a continuación:

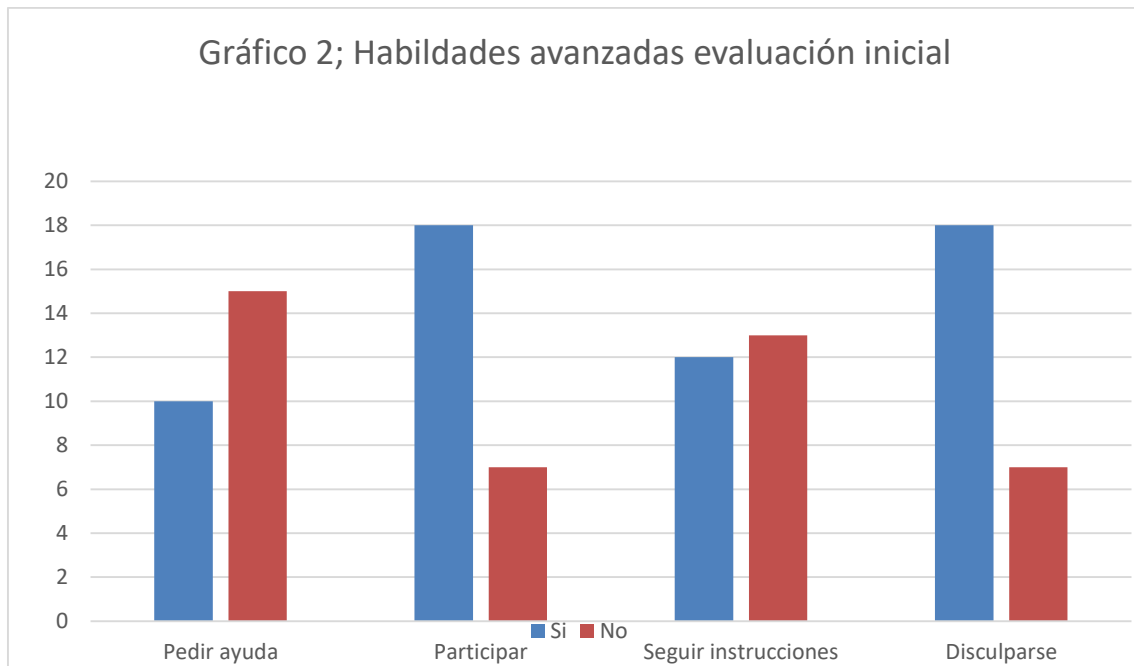
Habilidades Básicas Evaluación Inicial

1.- Habilidades básicas; Escuchar y formular preguntas



Según percibimos en este cuadro el uso de habilidades básicas está integrado por dos subvariables: a) escuchar y b) formular preguntas. Dentro de las cuales se ha encontrado mayor dificultad en la habilidad de escuchar pues, aquí encontramos que el 60% (15 niños y niñas) de la muestra si formula preguntas sobre el tema mientras que un 40% (10 niños y niñas) no lo hizo. Y en cuanto al escuchar se refiere el 48% (12 niños y niñas) Escucha en el momento de trabajar contrastando con un 52% (13 niños y niñas) que no lo hace. (Galván 2013)

2.- Habilidades avanzadas; Pedir ayuda, participar Seguir instrucciones, disculparse



El cuadro 2 presenta el resultado de cotejo a las habilidades avanzadas que son utilizadas mediante el juego cooperativo confrontando así lo dicho por Galván (2013) en la parte teórica.

Si observamos el gráfico número cuatro, encontramos un porcentaje del 40% (10 niños y niñas) de la muestra que si pide ayuda tanto a la educadora como a sus compañeros frente a un 60% (15 niños y niñas) que no lo hace.

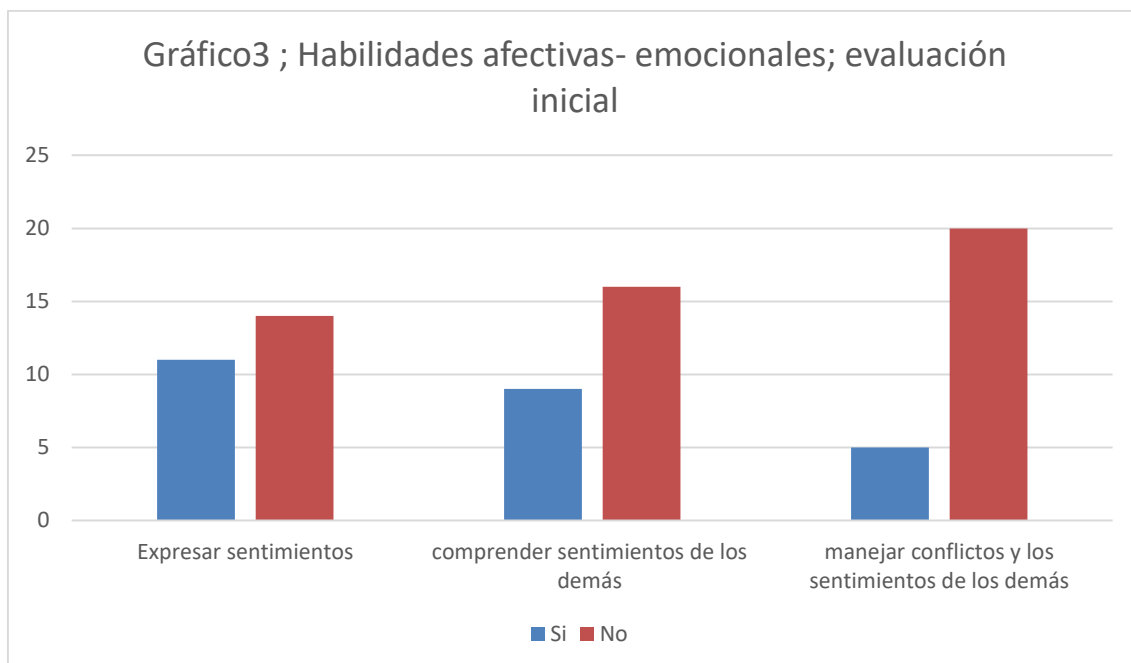
Así mismo en cuanto a participación se trata el 72% (18 niños y niñas) si lo realiza y tan solo un 28% (7 niños y niñas) no participa adecuadamente de la actividad.

Por otro lado el indicador sobre seguir instrucciones expone que el 48% (12 niños y niñas) lo logra mientras que el 52% (13 niños y niñas) uno más de la mitad no lo logra.

Por ultimo, puedo manifestar que el 72% (18 niños y niñas) logran mediar una situación solos, es decir disculparse e caso de actuar de manera inadecuada, mientras que tan solo un 28% (7 niños y niñas) necesita de la intervención de la educadora.

Así la habilidad con mayor dificultad ha sido entonces la de pedir ayuda, pues les cuesta mucho hacerlo. (Galván 2013)

- Habilidades afectivas- emocionales; expresar sentimientos, comprender los sentimientos de los demás, manejar sentimientos en conflicto de los demás

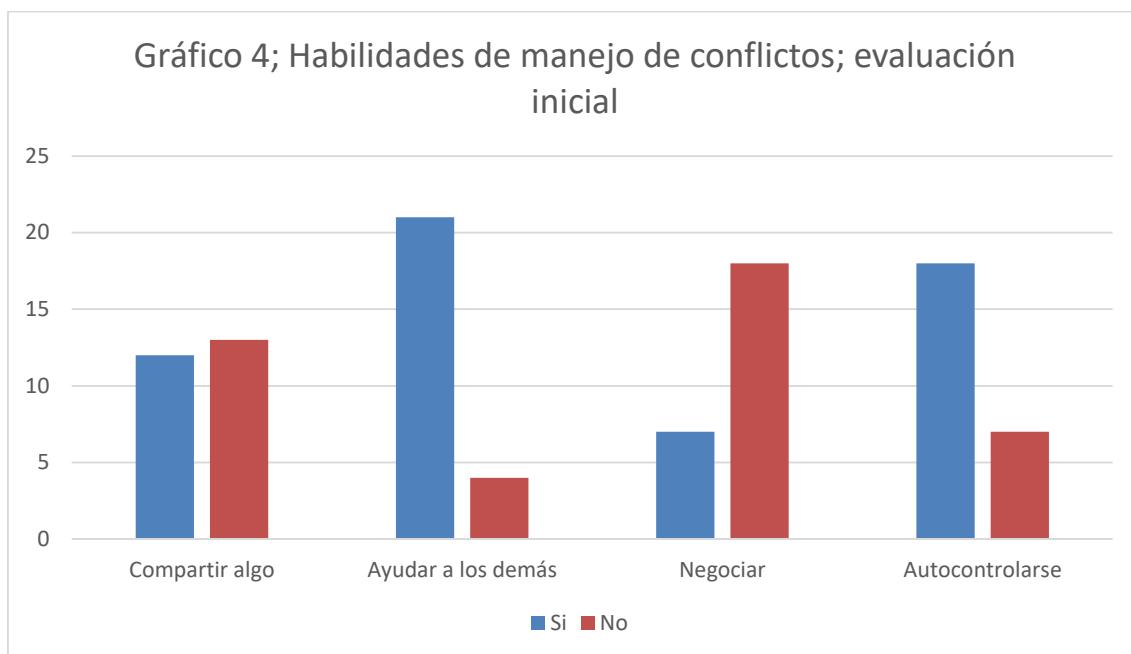


El indicador sobre el expresar sentimientos muestra que tan solo el 44% (11 niños y niñas) logra expresar sus sentimientos frente al 56% (14 niñas y niños) que no lo hacen.

Existe también un 36% (9 niños y niñas) que si logra comprender los sentimientos de sus pares mientras que el 24% (16 niños y niñas) no lo logra.

En el ultimo indicador, de las habilidades socio-afectivas, que es manejar conflictos y sentimientos de los demás la cifra indica que tan solo el 20% (5 niñas y niños) puede hacerlo mientras que el 80% (20 niños y niñas) no, y necesitará ayuda de la educadora para poder avanzar sin tropiezos.

- Habilidades de manejo de conflictos; Compartir algo, ayudar a los demás, negociar, Autocontrolarse



Dentro de las habilidades de manejo de conflicto en la evaluación inicial podemos observar que el indicador sobre compartir nos muestra que el 48% de la muestra (12 niños y niñas) lo hacen y el 52% (13 niños y niñas) no.

Nuestro segundo indicador, ayudar a los demás, muestra un gran porcentaje del 84% (21 niños y niñas) que si ayuda a sus pares y tan solo un 16% (4 niños y niñas) no lo hace.

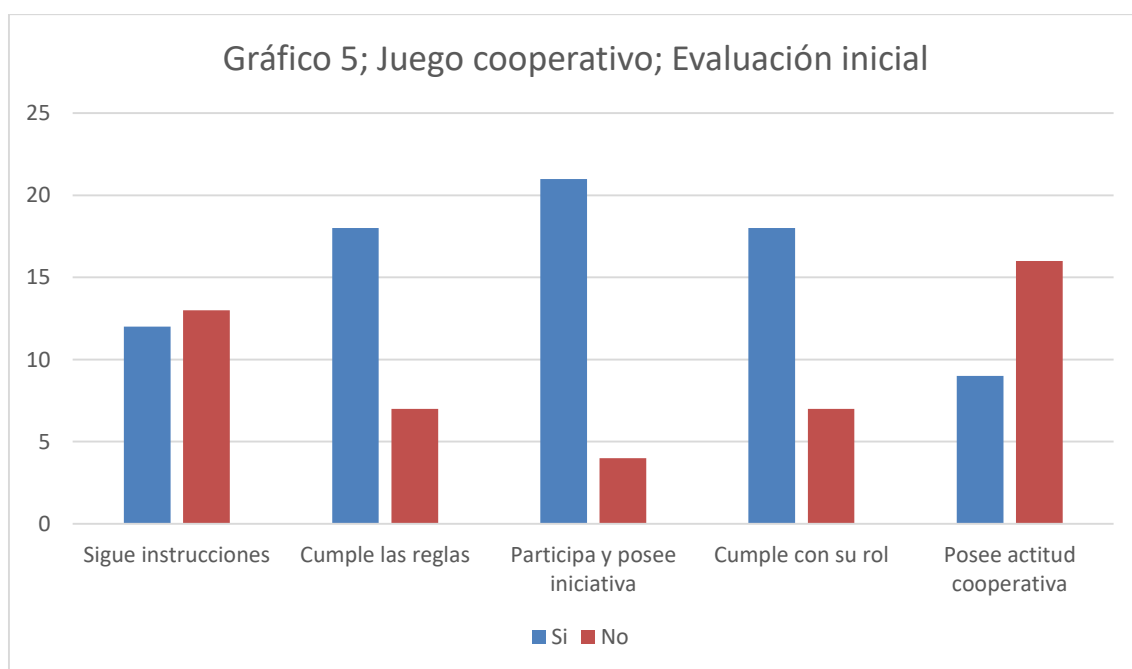
En cuanto a negociar se trata el 28% (7 niños y niñas) si lo hace mientras que la mayoría con un 72% (18 niños y niñas) no lo hace y utiliza otros métodos para solucionar sus conflictos.

Por ultimo, el indicador del autocontrol, expresa que la mayoría de la muestra con un 72% (18 niños y niñas) si puede hacerlo y el 28% (7 niños y niñas) no logra autorregularse, necesita ayuda de un tercero.

Para finalizar nuestra cuarta y última variable referente al juego cooperativo, trae consigo dos subvariables:

1.- Reglas y Normas; donde los indicadores son; Sigue instrucciones y el cumplimiento de reglas

2.- Responsabilidad en la ejecución del juego (roles); que tiene como indicadores; Participación e iniciativa, cumplimiento de roles y actitud cooperativa.



Al observar el gráfico podemos constatar que con referencia al indicador sobre seguir instrucciones el 48% (12 niñas y niños) lo hace y el 52% (13 niñas y niños) no.

El 72% (18 niños y niñas) cumple con reglas previamente establecidas y en un porcentaje bajo el 28% (7 niñas y niños) no las cumplen.

En cuanto a la participación e iniciativa para trabajar el 84% (21 niños y niñas) lo hacía de buena manera mientras que el 16% (4 niñas y niños) no.

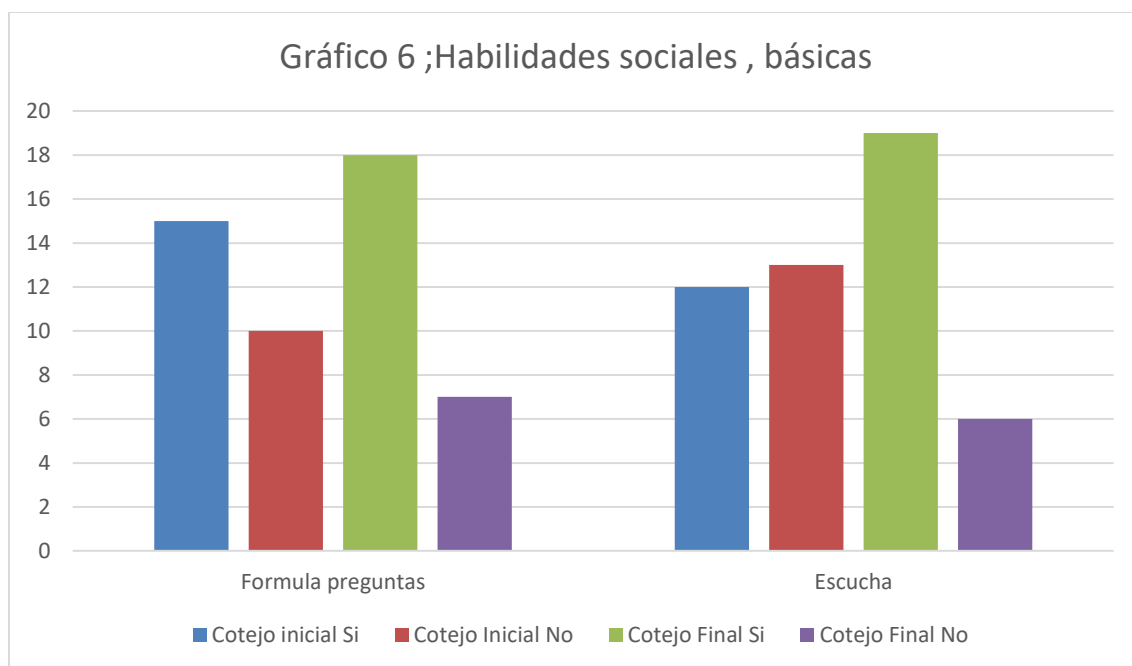
El indicador sobre cumplimiento de roles expresa que el 72% (18 niños y niñas) los cumple y un 28% (7 niños y niñas) no cumple con los roles previamente establecidos.

Por último, al evaluar su actitud cooperativa encontramos que tan solo el 36% (9 niños y niñas) muestra tenerla y practicarla mientras que en un gran porcentaje del 64% (16 niñas y niños) no la han desarrollado aún.

Todo lo expuesto hasta aquí nos muestra los resultados obtenidos en una evaluación inicial a la muestra, más para poder contrastar es necesario presentar la evaluación final realizada después de haber aplicado los softwares, por consiguiente, a continuación, se los expone y analiza como medio de obtención de resultados.

Evaluación Final

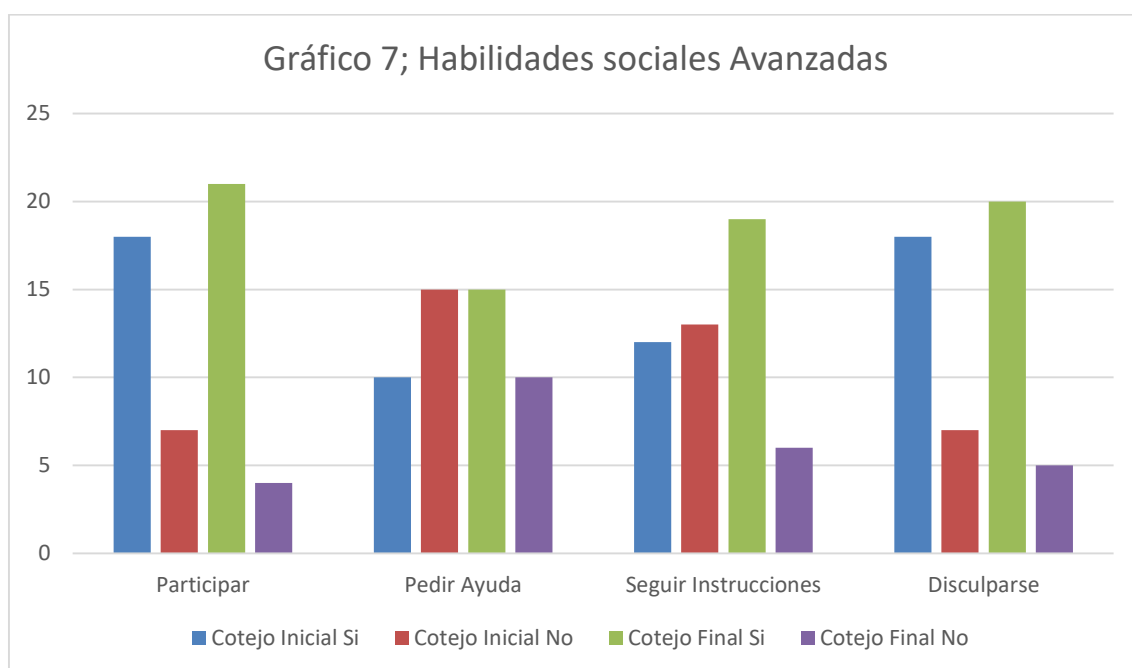
Todo lo expuesto anteriormente nos muestra los resultados obtenidos en una evaluación inicial a la muestra, más para poder contrastar es necesario presentar la evaluación final realizada después de haber aplicado los softwares, por consiguiente, a continuación, se los expone y analiza como medio de obtención de resultados.



En el subnivel habilidades básicas sociales en la evaluación inicial encontramos que el 60% (15 niños y niñas) de la muestra si formula preguntas sobre el tema mientras que un 40 % (10 niños y niñas) no lo hizo. Después de aplicar esta metodología cooperativa la

confianza a crecido y el 72% (18 niños y niñas) formulaban preguntas y un 28% (7 niñas y niños) aún no tienen la soltura para hacerlo.

En cuanto al escuchar se refiere el 48% (12 niños y niñas) Escuchaba dentro de la evaluación inicial, en el momento de trabajar, contrastando con un 52% (13 niños y niñas) que no lo hace. La evaluación final refleja que la mayoría de los educandos en un 76%(19 niños y niñas) lo ha logrado y el 24% (6 niños y niñas) no.



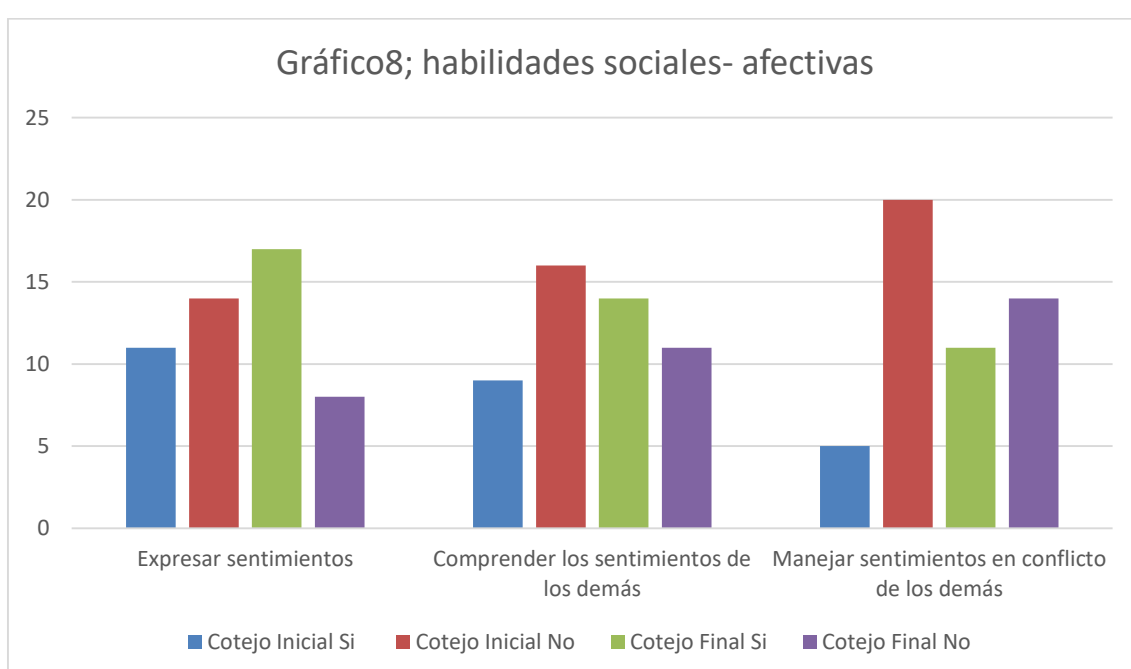
En cuanto al indicador sobre participación se trata el 72% (18 niños y niñas) si lo realizaba y tan solo un 28% (7 niños y niñas) no participa adecuadamente de la actividad en la prueba de cotejo inicial más existen variaciones notables en la prueba de cotejo final, pues el 84% (21 niños y niñas) ahora lo hacen frente a un porcentaje bajo de 16% (4 niños y niñas) que no participan dentro de la actividad.

El 40% (10 niños y niñas) de la muestra inicialmente pedía ayuda a la educadora o compañeros frente a un 60% (15 niños y niñas) que no, contrastando totalmente con los datos de la lista de cotejo final que muestran que el 60% (15 niños y niñas) es ahora quien pide ayuda y un 40%(10 niños y niñas) trabajan independientemente.

Así mismo, el indicador sobre seguir instrucciones al inicio mostraba un 48% (12 niños y niñas) lográndolo, mientras que el 52% (13 niños y niñas) uno más de la mitad no lo

lograba, más ahora el 76% (19 niños y niñas) siguen las instrucciones planteadas y un 24% (6 niños y niñas) no las sigue.

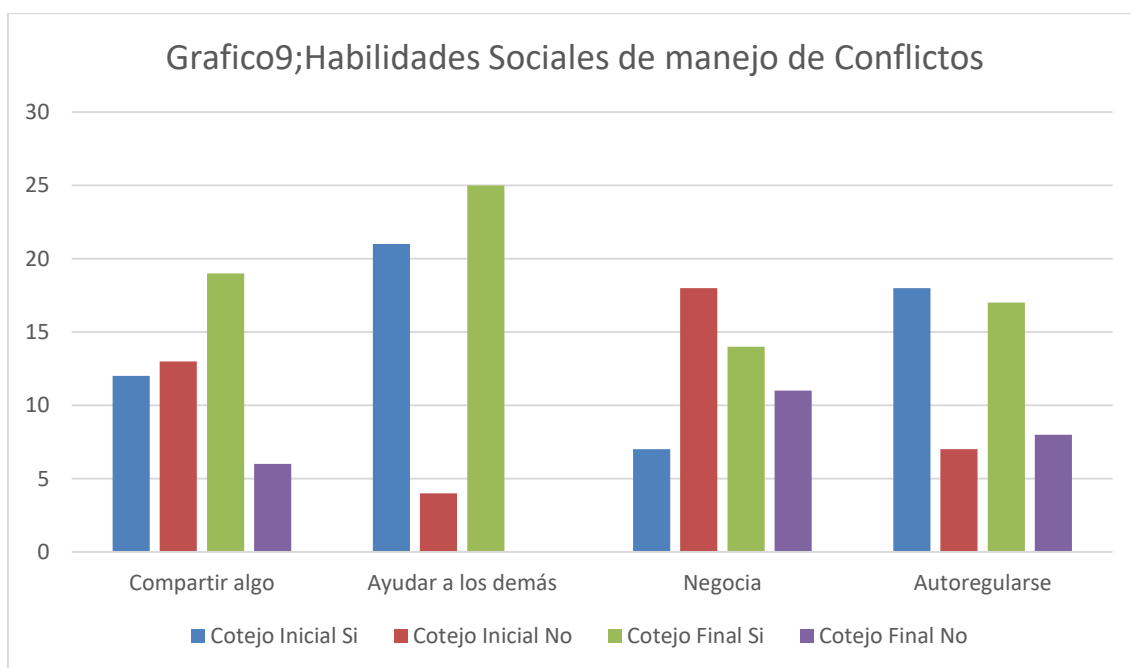
El último indicador dentro de esta subvariable en la lista de cotejo inicial manifestaba que el 72% (18 niños y niñas) lograban mediar una situación solos, mientras que tan solo un 28% (7 niños y niñas) necesitan de la intervención de la educadora, estas cifras varían notablemente en la tabla de cotejo final pues los resultados son mejores con un 80% (20 niños y niñas) que alcanzan la resolución de conflictos y un 20% (5 niños y niñas) aún no.



El indicador sobre el expresar sentimientos inicialmente muestra solo al 44% (11 niños y niñas) logrando expresar sus sentimientos frente al 56% (14 niñas y niños) que no lo hacen, mientras que al final se ha avanzado en ello y las cifras se modifican a un 68% (17 niños y niñas) que no tienen miedo a expresarse y un 32% (8 niñas y niños) que aún no pueden expresarse libremente.

Existía también inicialmente un 36% (9 niños y niñas) que se manifestaba lograba comprender los sentimientos de sus pares mientras que el 24% (16 niños y niñas) avanzando en la evaluación final a un 56% (14 niños y niñas) de educandos que comprenden y un 34% (11 niños y niñas) no .

En el ultimo indicador, las cifras iniciales mostraba que el 20% (5 niñas y niños) podía hacerlo mientras que el 80% (20 niños y niñas) no, una vez aplicados los Softwares educativos las cifras han mejorado mostrando que un 44% (11 niñas y niños) lo logran y el 56% (14 niñas y niños) no logra aún manejar conflictos y llevarlos a una solución.

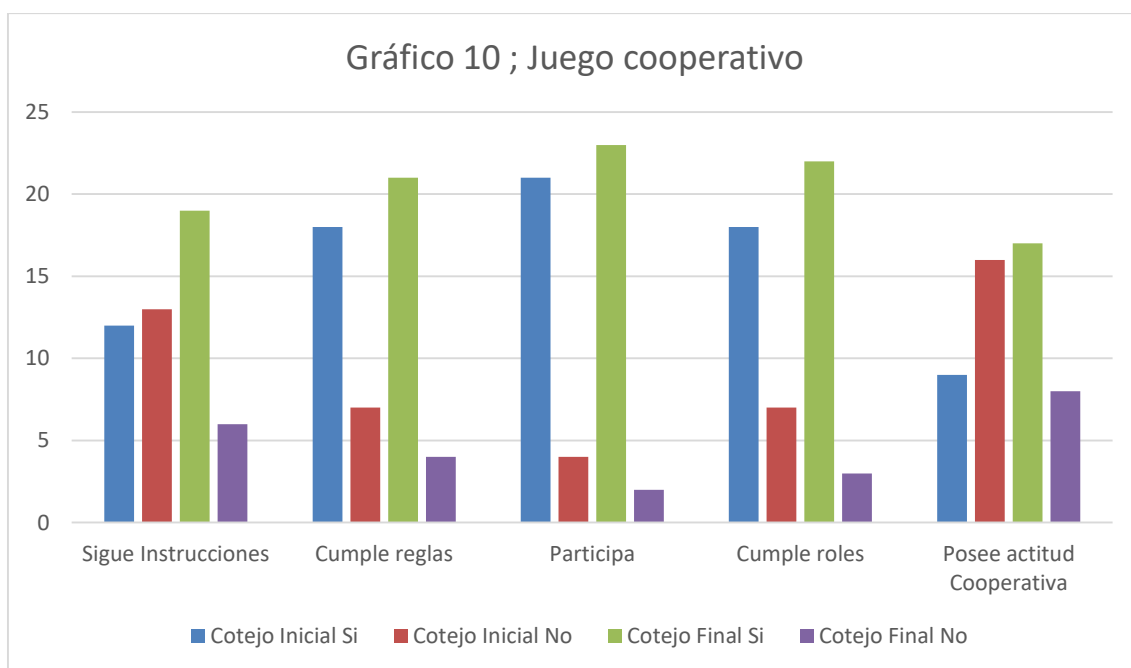


Dentro de las habilidades de manejo de conflicto en la evaluación inicial podemos observar que el indicador sobre compartir nos muestra que el 48% de la muestra (12 niños y niñas) lo hacen y el 52% (13 niños y niñas) no, diferente al resultado obtenido con la tabla de cotejo final que expresa a un 76% (19 niñas y niños) compartiendo a la hora de trabajar y solamente un 24% (6 niñas y niños) posee dificultades de hacerlo.

El indicador sobre ayudar a los demás, tras la evaluación inicial exponía a un 84% (21 niñas y niños) que si ayuda a sus pares y tan solo un 16% (4 niñas y niños) no lo hace mientras que la evaluación final muestra al 100% de la muestra con esta habilidad adquirida.

El indicador sobre negociar exponía aun 28% (7 niños y niñas) que si lo hacía frente a la mayoría con un 72% (18 niños y niñas) que no, más ahora esta realidad es diferente pues es el 56% (14 niños y niñas) alcanzaron dicha habilidad y el 44% (11 niños y niñas) no lo hacen.

Por último, el indicador del autocontrol, inicialmente contaba con un 72% (18 niños y niñas) que si podían hacerlo y el 28%(7 niños y niñas) no. Así, se observa un nivel de mejoría en la lista de cotejo final pues el 67%(17 niños y niñas) pueden autorregularse sin ayuda y en un menor porcentaje el 32% (8 niños y niñas) necesitan de un tercero.



Al observar el gráfico inicialmente se muestra sobre seguir instrucciones el 48% (12 niñas y niños) como logrado y un 52% (13 niñas y niños) que no hacía, más estas cifras cambian expresándonos que el 76% (19 niños y niñas) lo hacen y de esta manera mejora la evolución de la actividad mientras que el 24% (6 niños y niñas) sí.

El 72% (18 niños y niñas) cumple con reglas previamente establecidas en la evaluación inicial y en un porcentaje bajo el 28% (7 niñas y niños) no al aplicar las herramientas tecnológicas, los datos estadísticos cambian a un 88% (22 niños y niñas) que cumplen con sus roles y un 12% (3 niños y niñas) aún se les dificulta.

La participación e iniciativa inicial era del 84% (21 niños y niñas) y un 16% (4 niñas y niños) no lograban adentrarse y trabajar en lo planteado, mas ahora después de la evaluación final encontramos que el 92% (23 niños y niñas) se encuentran inmersos y motivados frente a su aprendizaje y el 8% (2 niños y niñas) no.

El indicador sobre cumplimiento de roles expresaba el 72% (18 niños y niñas) con respuesta si un 28% (7 niños y niñas) con respuesta no, y al final los resultados reflejan un avance mostrando un 88% (22 niños y niñas) cumpliendo sus roles y tan solo el 12% (3 niños y niñas) no lo ha logrado.

Por último, al evaluar su actitud cooperativa inicialmente encontramos que tan solo el 36% (9 niños y niñas) mostraba tenerla y practicarla mientras que en un gran porcentaje del 64% (16 niñas y niños) no la habían desarrollado aún. Aquí el resultado se trona completamente diferente después de la evaluación final, pues muestra para nuestro beneficio a un 68% (17 niños y niñas) que adquirieron esta habilidad, destreza y en bajo porcentaje con 32% (8 niñas y niños) los que no la tenían aún.

Para finalizar con este análisis, puedo decir que en base a los datos expuestos, recogidos con la herramienta de investigación, tabla de cotejo, en la evaluación final, es notable un nivel de mejoría en una alta frecuencia en todas y cada una de las variables y sus respectivos indicadores, lo que muestra que al ser aplicados los softwares de manera interactiva, lúdica y tomando como centro de atención al niño, niña y su juego logramos mejores resultados en cuanto al proceso de enseñanza aprendizaje se refiere.

CAPITULO IV

CONCLUSIONES

Una vez finalizado el estudio, se muestran los resultados obtenidos sobre el uso de los softwares educativos “Árbol ABC” y “Mundo primario” para promover la cooperación y la comunicación en los niños y niñas de cinco años; dando como resultado que los softwares utilizados son una herramienta pertinente y adecuada, debido a que logran que haya una participación activa por parte de los educandos, se desarrollen sus habilidades sociales y su trabajo cooperativo al mismo.

Así mismo las tics con empleo de juegos cooperativos presentan espacios a los educandos donde pueden poner en práctica sus habilidades sociales, mejorando así el desarrollo de destrezas de organización y niveles de comunicación e interacciones. Además de brindar a los niños y niñas espacios lúdicos donde se despejen y desestresen.

Existen diversos juegos y herramientas tecnológicas que responden a las características del juego cooperativo y que promueven al ser utilizadas, algunas habilidades sociales, un mejor clima de aula y sobre todo las habilidades de manejo de conflicto como se puede apreciar en el análisis de resultados.

También, puedo decir según los resultados obtenidos que mediante la utilización de juegos digitales las habilidades básicas y avanzadas se han incrementado de manera positiva en el grupo, así como también, las habilidades relacionadas a los sentimientos y alternativas a la agresión donde su desarrollo ha sido de manera significativa, después de haber sido aplicados los juegos.

Los objetivos planteados dentro del estudio se cumplieron pues se logro el vinculo entre juegos digitales y el aprendizaje cooperativo al aplicar los mencionados softwares.

Los resultados demostraron que los juegos cooperativos digitales, resultaron ser una estrategia didáctica que permitió solucionar las dificultades encontradas en la resolución de las actividades aplicadas dentro de la utilización de los softwares elegidos, ya que se evidenció mejoría en cuanto a la adquisición de destrezas y habilidades sociales observadas en la evaluación inicial y confrontadas con la evaluación final.

Estos resultados además demuestran la necesidad de incluir estas nuevas herramientas y estrategias educativas dentro del espacio educativo, para motivar a los niños y niñas a aprender.

Finalmente, se evidencia también la necesidad de desarrollar y ejecutar otras investigaciones referentes a softwares educativos que puedan ser utilizados como herramienta de desarrollo de las distintas áreas o materias de estudio. Así como también de capacitaciones hacia docentes sobre el manejo de software educativos y metodologías que las utilicen para generar ambientes de aprendizaje educativos de calidad e innovación.

Bibliografía

- Adell, J. (2017) “Tendencias de educación en la sociedad de las tecnologías de la información”. EDUTEC: Revista electrónica de Tecnología Educativa, 7. <http://www.uib.es/depart/gte/revelec7.html>
- Bandura, Albert y Walters, Ruchards, “Aprendizaje Social y desarrollo de la personalidad”, Paidós.2004
- Bandura, Albert y Walters, Ruchards, “Aprendizaje Social y desarrollo de la personalidad”, Paidós, 2004.
- Begoña, Salvat. “Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje”, Universitat Oberta de Catalunya, 2009 Disponible en: https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/58304/a17_Certezas_e_interrogantes_acerca_del_uso_de%20los_videojuegos_para_el_aprendizaje.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Castro, E. Exploración de patrones numéricos mediante configuraciones puntuales: estudio con escolares de primer ciclo de secundaria (12-14 años). Granada: Universidad de Granada, 2013. 293 p. [<http://hdl.handle.net/10481/25009>]
- De Alva.G. Cristina “Desarrollo de habilidades personales y sociales de las personas con discapacidad”. Ed. Paraninfo. España. 20015.
- De la Cruz. Z. B. Teresa, “Habilidades sociales y dinamización de grupos”., Ed. IC Editorial, Madrid, 2013.
- de Miguel, Patricia, Enseñanza de habilidades de interacción social en niños con riesgo de exclusión. Revista de Psicología Clínica con Niños y Adolescentes [en línea] 2014, 1 (Enero-Junio) : [Fecha de consulta: 16 de Mayo de 2018] Disponible en:<<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=477147183002>> ISSN

- Estévez. C. Ma. Elena “Análisis y beneficios de la incorporación de las tic”, Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación. Sevilla, España , 2012.
- Fragozo. G., Caludia; Rueda. A. Amada y Guevara. B., Yolanda. Programa de intervención para el desarrollo de habilidades sociales en niños institucionalizados. Act.Colom.Psicol. [online]. 2012, vol.15, n.2 [cited 2018-05-30], pp.43-52. Available from:<http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S012391552012000200005&lng=en&nrm=iso>. ISSN 0123-9155.
- González. C. Cristina, “Las Habilidades Sociales y Emocionales en la infancia”, Trabajo final de grado. Universidad de Cádiz, 2013-2014
- GRANÉ, M. (1997) “¿Informática Infantil?”. Aula de Innovación Educativa, dic. 97.<http://www.doe.d5.ub.es/te/any97/grane>
- Johnson DW, y Johnson, R., “Cooperación y competencia: teoría e investigación”. Edina, MN: interacción Book Company, 1989.
- Johnson, DW, y Johnson, R., “Aprender juntos y solos: aprendizaje cooperativo, competitivo e individualista” (5ª edición). Boston: Allyn y Bacon., 1999.
- Johnson, Dw,y Johnson, R. “ What is cooperative learning”. Disponible en; <http://www.co-operation.org/what-is-cooperative-learning/>. 2013
- Mamani.C. Juana “Habilidades sociales y conductas de riesgo en los adolescentes escolares de la institución educativa secundaria José Antonio Encinas- Juliaca” TESIS. 2016
- Merchan. Nekane y Brugos Amagoia “Juegos Coopertivos; aprender a cooperar, cooperar para aprender”, Centro de Innovación Urkide 2015. Disponible; <https://www.jornadaseducativasedelvives.es/ficheros/0087/00000953ueogt.pdf>
- Ministerio de Educación de la Republica del Ecuador, “competencias digitales “. Recuperado: <https://educacion.gob.ec/enfoque-agenda-educativa-digital/> (dic.2017)
- Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, “Revista de educación” N°361. Madrid. 2013

- Muñoz. G. Cristina., Crespí. R. Paula.,Angrehs. Roberto., “Habilidades Sociales”. Ed. Paraninfo., 2da ed., Madrid, España. 2012
- OECD.,UNESCO., “Habilidades para el progreso social. El poder de las habilidades sociales y emocionales”.,Paper nº28. España 2016
- Pavón, F. “La introducción de las TIC en el currículum y en la organización escolar de la educación infantil y primaria. En buenas prácticas educativas en el uso de las TIC”. Editores Joxman S. L., Jaén, España, (2013).
- Peñafiel.P.Eva, Serrano.G. Cristina “Habilidades Sociales”. Ed. Editex, Madrid, España. 2013
- Rodríguez, C. Eva María “Ventajas e inconvenientes de las tics en el aula, cuadernos de educación y desarrollo, revista académica semestral, Madrid, 2012
- Valero.Estefanía “Importancia de la adquisición de las HHSS e inteligencia emocional”, Blog;<http://petreraldia.com/blogs/importancia-de-la-adquisicion-de-las-hhss-e-inteligencia-emocional.html>. 2015 Consultado;Viernes 1 de Junio del 2018
- Yubero, Santiago “Socialización y aprendizaje social”,Revista d’Intervenció Socioeducativa,2015. Disponible:
<https://www.raco.cat/index.php/EducacioSocial/article/viewFile/290923/379566>

ANEXOS

ANEXO 1

TABLA DE COTEJO APLICADA PARA LA RECOGIDA DE DATOS

TABLA DE COTEJO SOBRE HABILIDADES SOCIALES

Grupo :

Conformado por:

Variables	Sub variables	Indicadores/criterios	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Habilidades sociales	1.1Habilidades básicas	1.1.1 Escuchar 1.1.2 Formular preguntas			
	1.2Habilidades avanzadas	1.2.1 Pedir ayuda 1.2.2 participar 1.2.3 Seguir instrucciones 1.2.4 disculparse			
	1.3.Habilidades afectivas-emocionales	1.3.1 Expresar sentimientos 1.3.2 Comprender los sentimientos de los demás 1.3.3 Manejar sentimientos en conflicto de los demás			
	1.4. Habilidades de manejo de conflictos	1.4.1 Compartir algo 1.4.2 Ayudar a los demás 1.4.3 Negociar 1.4.4 Autocontrolarse			
2.Juego Cooperativo	2.1 Reglas y normas	2.1.1 Sigue instrucciones 2.1.2 Cumplimiento de reglas			

	2.2 Responsabilidad en la ejecución del juego (roles)	2.2.1 Participación e iniciativa 2.2.2 Cumplimiento de roles 2.2.3. Actitud cooperativa			
--	---	---	--	--	--

ANEXO 2

FOTOS NIÑOS Y NIÑAS DURANTE LA APLICACIÓN DE LOS SOFTWARES



