

Los mandalas digitales en la Educación

Un estudio con estudiantes de Básica Elemental

Informe de Proyecto

Cecilia Alexandra López Logacho

Trabajo realizado bajo la orientación de

Doctora: María Isabel Alves Rodrigues Pereira

Leiria, septiembre 2018

Maestría en Utilización Pedagógica De Las Tecnologías de la Información y

Comunicación

ESCOLA SUPERIOR DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS SOCIAIS

INSTITUTO POLITÉCNICO DE LEIRIA

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios sobre todas las cosas, a mis hijos por ser el apoyo incondicional, a la Doctora María Isabel Alves Rodrigues Pereira por su paciencia, cariño y amistad que me brindo durante mis estudios y su conocimiento para la elaboración del presente proyecto y a la Escola Superior de Educação e Ciências Sociais, Instituto Politécnico de Leiria por permitirme lograr un objetivo más en la formación de mi vida.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo principal analizar cómo incide el mandala digital en las emociones de los niños y niñas del tercer año paralelo “B”, de Educación General Básica Elemental del Colegio San Gabriel, Quito. Se trabajó con 25 estudiantes 14 niños y 11 niñas entre 7 y 8 años de edad.

Para la presente investigación se utilizó un diseño de investigación de carácter mixto y un estudio de tipo descriptivo. Se aplicó una encuesta dirigida a los niños y niñas, que permitió evaluar las emociones mientras pintaban mandalas, solos y en pares, en dos periodos de hora clase, de 40 minutos cada uno. El instrumento en mención se aplicó al final de la tarea de pintar mandalas con un software de dibujo, instalado en los Tablets.

Cuando todos los niños y niñas terminaron de pintar sus mandalas digitales se imprimió y se realizó una pequeña exposición en la que socializaron ante sus compañeros por qué habían escogido ese mandala y los colores para pintarlos. Luego de esto se colocó en el salón de clase como una pequeña galería.

Las emociones que se manifestaron con la tarea de pintar mandalas, individualmente fue, de manera general de alegría. Cuando los niños y niñas tuvieron que realizar con un compañero las emociones que más se marcaron fueron la preocupación y la ira, debido a que ambos no compartían los mismos gustos en colores en la realización del mismo.

Palabras clave

Aprendizaje, emociones, mandalas, tecnología, trabajo en parejas

ABSTRACT

The main objective of this research work was to analyze how the digital mandala affects the emotions of the children of the third year of the "B", Elementary Basic General Education of the San Gabriel School, Quito. We worked with 25 students 14 children and 11 girls between 7 and 8 years old.

For the present investigation, a mixed research design and a descriptive study were used. A survey was applied to children, which allowed them to evaluate emotions while painting mandalas, alone and in pairs, in two periods of class time, of 40 minutes each. The instrument in question was applied at the end of the task of painting mandalas with a drawing software, installed in the Tablets.

When all the children finished painting their digital mandalas, it was printed and a small exhibition was held in which they socialized with their classmates why they had chosen that mandala and the colors to paint them. After this it was placed in the classroom as a small gallery.

The emotions that manifested with the task of painting mandalas, individually was, in a general way, of joy. When the boys and girls had to perform with a partner the emotions that were most marked were the worry and anger, because both did not share the same tastes in colors in the realization of it.

Keywords

Learning, emotions, mandalas, technology, pairs work.

ÍNDICE GENERAL

Agradecimientos	ii
Resumen.....	iii
Abstract.....	iv
Índice general	v
Índice de Figuras.....	vi
Índice de Tablas	vii
Introducción.....	1
Planteamiento del problema	3
Capítulo 1 – Marco teórico.....	6
1.1. Educación y tecnología	6
1.1.1. Juegos digitales.....	10
1.2. Emociones y aprendizaje.....	13
1.2.1. Educación emocional.....	15
Capítulo 2 - Mandalas en la Educación	17
2.1. Habilidades desarrolladas con Mandalas.....	17
2.2. Características de los mandalas	19
2.2.1. Beneficios del mandala en los niños y niñas	19
2.2.2. Formas de los mandalas	20
Capítulo 3 - Metodología	23
3.1. Pregunta de investigación y objetivos	24
3.2. Tipo de estudio	25
3.3. Participantes	25
3.4. Procedimientos e instrumentos de recolección de datos	26
Capítulo 4 - Presentación de datos y discusión de resultados	31
4.1. Pintar el mandala individual	32
4.2. Elegir los colores para pintar el mandala individual.....	34
4.3. Elegir las emociones cuándo término de pintar el mandala individual	35
4.4. Pintar el mandala en parejas.....	36
4.5. Elegir las emociones cuándo estaba pintando el mandala en parejas	37
4.6. Elegir las emociones cuándo estaba de acuerdo con el par.....	38
4.7. Elegir las emociones cuándo terminó de pintar con el par	39
4.8. Elegir las emociones cuándo tuvo que compartir con el par	40
Conclusiones.....	41
Bibliografía.....	42
Anexos	46
Anexo 1. Encuesta.....	46
Anexo 2. Fotografías trabajo individual	48
Anexo 3. Fotografías trabajo en pares.....	54

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Mandala	18
Figura 2. Características de los mandala	19
Figura 3. Pintar el mandala individual.....	32
Figura 4. Pintando el mandala	33
Figura 5. Escogió los colores	34
Figura 6. Termino de pintar el mandala.....	35
Figura 7. Pintar el mandala con su compañero	36
Figura 8. Color que no era de su agrado	37
Figura 9. Color que si era de su agrado	38
Figura 10. Terminó de pintar el mandala.....	39
Figura 11. Compartir con su compañero el mandala	40

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Participantes.....	25
Tabla 2. Pintar el mandala individual.....	32
Tabla 3. Pintando el mandala.....	33
Tabla 4. Escogió los colores.....	34
Tabla 5. Termino de pintar el mandala.....	35
Tabla 6. Pintar el mandala con su compañero.....	36
Tabla 8. Color que no era de su agrado.....	37
Tabla 9. Color que si era de su agrado.....	38
Tabla 10. Terminó de pintar el mandala.....	39
Tabla 11. Compartir con su compañero el mandala.....	40

INTRODUCCIÓN

Una de las situaciones que se maneja en la actualidad es la tecnología, que tiene una gran importancia en el desarrollo de los niños y niñas. Se observa que el avance del mundo digital ha tenido un impacto en la educación de forma positiva convirtiéndose en una herramienta de aprendizaje que facilita el proceso de enseñanza - aprendizaje, donde las aulas se han transformado en verdaderos laboratorios tecnológicos ya que permite a los alumnos, recibir una formación académica más completa. Así como lo menciona (Silva, 2015) “La integración de los juegos en la práctica educativa es algo imprescindible para que el aprendizaje se convierta completo. Una enseñanza basada solo en teoría ni siempre resultará en valores agregativos de conocimiento. El profesor hay que insertar a los métodos educativos nuevas herramientas que le ayudarán en la transmisión del saber y permitirán que el alumno evolucione en el conocimiento.”

La tecnología en la educación se ha presentado con gran variedad de implementos como: la Tablet, pizarrones interactivos, videos, cámara digital, computadoras, entre otros, los cuales han ayudado de manera significativa para enriquecer el conocimiento y transmitirlo tanto a estudiantes como a maestros.

En el Ecuador las TIC se han implementado paulatinamente en la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI, 2011), en el cual el artículo 6 literal j menciona que una de las obligaciones del Estado es “garantizar la alfabetización y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo, y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales”.

Al integrar las diferentes áreas con el software y hardware, proyectando a los nuevos estándares curriculares de nivel mundial, que a través de los cuales, los niños y niñas están inmersos en diferentes actividades digitales. Éstas, manejadas e integradas adecuadamente por el docente y utilizando estrategias metodológicas de aula al inicio, durante y al final de un juego digital logran canalizar y regularizar las emociones tanto positivas como negativas que se presenten en ese momento. El docente debe elegir técnicas adecuadas para estimular las conductas positivas de los niños, disminuir las emociones que ocasionen conflictos en el niño y la niña, y además propiciar un aprendizaje aún más favorable con

una intervención educativa que a través del mundo digital los niños desarrollen sus conocimientos como parte de la sociedad digitalizada.

Actualmente en Ecuador se considera importante e innovador el uso de las TIC en el subnivel de educación básica elemental, para el desarrollo pleno e integral de los niños y niñas para lograr sus objetivos de aprendizaje y que aprendan en forma holística saberes oportunos a su edad.

Desde esta perspectiva, el presente trabajo abordará la incidencia del juego digital en las emociones de los niños y niñas de 7 a 8 años del tercer año paralelo "B" de Básica Elemental del Colegio San Gabriel, para lo cual se aplica la técnica de los juegos digitales como recurso, que además de ayudar en el aprendizaje de la materia de matemática, brinde un momento divertido y visual para regularizar las emociones que se presenten y ayuden a descubrir, a través de un juego y la creatividad, las respuestas que se dan a diferentes ejercicios propuesto, siguiendo una metodología totalmente participativa que será descrita en el marco teórico.

La presente investigación se estructura a través de los siguientes puntos:

Primero se hace una revisión bibliográfica de la educación y la tecnología, después las emociones y aprendizaje.

Luego se realiza la revisión teórica de los mandalas en la educación y sus características.

Después se describe la metodología usada en el diseño de la investigación, la población la operacionalización de las variables, las técnicas e instrumentos para la recolección de datos, el análisis e interpretación de resultados, las conclusiones y recomendaciones.

Finalmente se tiene la presentación de datos y discusión de resultados, que sirven para formular las conclusiones principales del estudio.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La incrementación de la tecnología en la educación ha cambiado mucho los esquemas de aprendizaje, por cuanto, el ser humano desde que nace está inmerso en el mundo digital que en muchas de las ocasiones se convierte en la niñera virtual que, a través de juegos novedosos e interactivos de un celular, Tablet, computadora, entre otros, que se han transformado en la prioridad de la sociedad moderna, ayudan a un mejor desempeño en el contexto actual.

A pesar de que las nuevas tecnologías son un gran aporte para la sociedad, el mal uso que se le da provoca cambios significativos en el desarrollo emocional de los niños y niñas, el cual debería ser guiado de manera positiva para que se convierta en una parte esencial de un aprendizaje positivo, en este ámbito el educador juega un papel importante al conocer a sus estudiantes como una triada biopsicosocial donde la digitalización sea abordada como una nueva reprogramación neurolingüística al utilizar una nueva alternativa, como ejemplo se toma la técnica del mandala digital.

La presente investigación volcó sus esfuerzos hacia un mejor entendimiento entre la influencia directa que puede tener un juego digital con las emociones de los niños y niñas. para tratar de regularizarlas a través de nuevas situaciones didácticas en el uso de la tecnología, las mismas que responden a la necesidad de generar nuevos proyectos de Educación Básica Elemental en niños y niñas de 7 y 8 años de edad, además de responder con eficiencia dentro de los objetivos planteados en el plan educativo curricular se formuló la siguiente pregunta de investigación: **¿Cómo incide los mandalas digitales en las emociones de los niños y niñas del tercer año paralelo “B” del Colegio San Gabriel?**

Sin duda las nuevas tecnologías forman parte de la educación por su facilidad de acceso a un sin número de información que aporta a la educación de los estudiantes, permite establecer un aprendizaje continuo, sin pausas, gracias a las plataformas virtuales a las que se tiene acceso por el fenómeno del Internet que permite acceder a videos, imágenes, juegos, plataformas y lo primordial que es la interactividad que genera.

La experiencia al utilizar la tecnología como un recurso de aprendizaje resulta enriquecedor, sin embargo, el aporte que presenta el docente como una nueva alternativa, que permita mejorar las emociones de los niños a través de actividades de juego, se

convierte en un reto para los educandos ya que indudablemente están enfrentados a una sociedad digital, donde los profesores tienen la necesidad de conocer, aprender y manejar las nuevas tecnologías de la información para el proceso enseñanza-aprendizaje, pues la era digital convierte a la actual sociedad en personas con habilidades para el uso de aparatos tecnológicos sin necesidad de haber obtenido conocimientos previos para manejarlos.

Actualmente se vuelve indispensable el uso de los medios tecnológicos o más conocidos como las Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs) para acceder a contenidos dentro de las aulas educativas para que, tanto docentes como estudiantes, mantengan una retroalimentación de sus conocimientos, en el caso de los niños de 7 y 8 años de edad aplicar técnicas de juegos virtuales permite que la enseñanza no se vuelva tradicional y que todos quienes intervengan en el proceso de educación desarrollen habilidades tecnológicas.

Son las TICs las que han revolucionado de cierta manera la manera tradicional de la educación, donde el profesor era el único conocedor de los temas a tratar, y el alumno visto como el individuo que necesita alimentarse del saber de su maestro. Pero es importante resaltar que es el docente quien lleva el liderazgo en el uso y aplicación de las nuevas tecnologías en las aulas según su planificación curricular, misma que será útil para el desarrollo de la actividad y su evaluación.

En el campo educativo, las TICs se convierten en Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento (TACs) y esto se entiende en términos que la sociedad ya no utiliza las TICs para la acumulación de información que estas proporcionan, sino que gracias a las TACs dicha información se convierte en nuevos conocimientos y por ende el aprendizaje (Moya, 2013).

Dicho esto, con el total involucramiento de la tecnología en la educación, para el caso de niños y niñas se opta por la aplicación de juegos digitales, los cuales tienen un gran valor para los niños ya que genera varias emociones al observar la gama de colores que presenta un juego infantil. Como lo establece Leyva (2011), los juegos educativos infantiles permiten: mantener el interés de los niños, mantener una actividad mental a través de la creación, imaginación, exploración y fantasía, aportar al desarrollo del niño desde lo intelectual, emocional, social, afectivo y psicomotor, y permite una educación emocional mediante vivencias que ayuden al niño aprender eficazmente.

CAPÍTULO 1 – MARCO TEÓRICO

1.1. EDUCACIÓN Y TECNOLOGÍA

La educación está entendida como una formación que adquiere el ser humano para adquirir conocimientos, adoptar valores éticos desde la infancia que genera una personalidad en cada individuo y permite distinguirse de otros por su forma de actuar y de conocer.

Pero la educación no solo se refiere al aspecto social, en este caso se habla del ámbito académico referido a las normas que tiene una institución educativa, la formación intelectual de los seres humanos y la posibilidad de generar contenidos a través del aprendizaje que adquiere durante la educación. La palabra educación no solo tiene que ver con las experiencias escolares, sino también emocionales y sociales. Luengo (2004, pág. 30) sobre educación dice que:

“La educación es un fenómeno que concierne a todos desde que se nace. Los primeros cuidados maternos, las relaciones sociales que se producen en el seno familiar o con los grupos de amigos, la asistencia a la escuela, etc., son experiencias educativas, entre otras muchas, que van configurando de alguna forma concreta el modo de ser.”

Cuando se habla de tecnología se refiere a varios aspectos como distintas plataformas, sistemas u objetos que permiten ser parte del mundo tecnológico, o por otro lado los avances tecnológicos que han servido para facilitar la comunicación y aprendizaje del ser humano. En el Diccionario de Informática y Tecnología de Alegsa (2016) define tecnología como *“un concepto amplio que abarca un conjunto de técnicas, conocimientos y procesos, que sirven para el diseño de construcción de objetos para satisfacer necesidades humanas”*

De igual manera es importante conocer su origen griego *tekne* (técnica, oficio) y *logos* (ciencia, conocimiento. Tecnología hace referencia los distintos aparatos que son utilizados por los seres humanos, como celulares, computadoras, televisores, entre otros. Pero también se refiere a sistemas, métodos y técnicas basadas en estudios científicos, los mismos que en el campo educativo se podría considerar como un paso de la teoría a la práctica, ya sea de manera individual o colectiva según los fines que el profesor aplique en su aula de clase.

Actualmente, esta palabra es utilizada para expresar todo lo relacionado con el Internet, el mismo que se encuentra inmerso de todo ámbito, ya sea laboral, social, económico, educativo.

En la pedagogía, la tecnología educativa aporta en la educación para generar nuevas técnicas y métodos de enseñanza por parte de los docentes en las instituciones educativas, lo cual requiere un conocimiento adecuado para ayudar a desarrollar las habilidades de los educandos en cuanto a su aprendizaje y el desarrollo de sus habilidades para la utilización de los aparatos tecnológicos.

El contexto digital actual gira alrededor de la tecnología, y se refiere a todos los campos donde el ser humano se desarrolla, en el caso de la educación, dicha tecnología exige que la enseñanza tradicional sea criticada por los métodos convencionales de enseñanza y es aún menos eficaz para el aprendizaje de los alumnos quienes desde que nacen están inmersos en la era digital, desde un celular o un ordenador, estos aparatos tecnológicos ya forman parte de su crecimiento actitudinal y de su cotidianidad (Navés, 2013).

Desde esta perspectiva se entiende que para un niño o niña de la era digital, es más atractivo una pantalla que un texto, y que su aprendizaje es más eficaz cuando aprenden desde plataformas digitales, mientras que los docentes están en la cuerda floja en caso de no conocer o no aplicar correctamente un aparato tecnológico en la educación. Y así el aprendizaje tradicional se torna un tanto aburrido o desactualizado (Navés, 2013).

La organización de las Naciones Unidas (ONU) impulsa la integración de la tecnología para el desarrollo enseñanza-aprendizaje (educador-educando), lo que implica la alfabetización tecnológica de los docentes.

La tecnología en la educación permite entre muchas cosas la utilización de aplicaciones en línea, el mejoramiento de programas educativos y registrar experiencias y actitudes obtenidas de los aparatos utilizados con fines educativos Peralta (2013, pág. 12) dice que *“Este tipo de enseñanza sirve para reforzar el conocimiento ya obtenido, permite encontrar más información y actualización al instante; también fomenta el uso de las TIC, se aprende a crear y distribuir contenido, se adapta al tiempo de aprendizaje de cada persona e inmediatamente permite el intercambio de comentarios y el aporte de nueva información.”*

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) han modificado la educación mediante su uso al establecer información, recursos, programas, juegos educativos, contenidos audiovisuales, entre otros desde varios soportes tecnológicos (Adell, 2015, pág. 3). En términos generales, las TICs son las Tecnologías de la Información y la Comunicación, permiten acceder a un sinnúmero de información para las cuales es necesario conocerlas, referente a una *alfabetización digital* con el fin de que la relación enseñanza-aprendizaje sea más eficaz y los conocimientos del educando y educador se desarrollen a través de las nuevas tecnologías. Moya (2013, pág. 2) menciona que:

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs), son un conjunto de tecnologías desarrolladas que están a disposición de las personas, con la intención de mejorar la calidad de vida y que permite realizar distintas gestiones con la información que se maneja o a la que se tiene acceso, de manera que además de gestionarla (recibirla-emitirla-procesarla), se la puede almacenar, recuperar y manipular, es decir, agregar contenidos, etc., esto en cuanto a acciones.

El uso de las TICs en el aula de clases permite que el docente establezca una planificación, desarrollo y evaluación de lo enseñado, lo que tilda a las nuevas tecnologías como favorables durante el desarrollo académico de los alumnos porque su uso constante cambia la perspectiva de los educandos, al interesarse por temas científicos o tecnológicos a través de herramientas didácticas (Moya, 2013). Y se vuelven necesarias puesto que no es similar mostrar a un grupo de estudiantes una pantalla dibujada en una pizarra que una real desde un computador.

Pero las TICs no solo son favorables para todos quienes están involucrados en la educación, sino que se vuelve un reto para los docentes tradicionales lo que les obliga a cambiar de cierta manera contenidos y métodos curriculares durante su labor como maestros o profesores (Moya, 2013). Es primordial conocer su manejo y saber aplicarlos en cuanto a la responsabilidad y decisión sobre lo positivo o negativo que puede resultar la aplicación de un juego digital en sus alumnos.

En contextos educativos hay autores que usan el término Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento (TACs) dado que las TICs son herramientas que potencian el proceso de enseñanza y aprendizaje entendido como una generación de nuevos conocimientos por cada persona. Así mismo Moya (2013, pág. 3) menciona que:

Se puede establecer que de la Sociedad de la Información en la que se empieza a manejar las TICs, con la intención de gestionar y acumular la información que se genera, se pasa a la Sociedad del Conocimiento, en la que el manejo de las tecnologías ya no es tanto el acumular y gestionar información, sino que su importancia radica en que esa información se transforma en conocimiento, por lo que las tecnologías deben facilitar el acceso al conocimiento y a su aprendizaje, de lo que se desprende que las tecnologías propias de la Sociedad del Conocimiento son las TACs.

Es preciso cuando se refiere a las TACs porque la sociedad de la que se habla, los niños de la era digital, no solo acumula conocimientos, sino que gracias al uso constante de las nuevas tecnologías se adentran en un proceso de retroalimentación que les permite un amplio desarrollo de habilidades.

Aparatos y contenidos digitales

Identificados como artefactos que ayudan a la educación para implementar nuevas formas de enseñanza-aprendizaje, actualmente existe un gran número de objetos a los que se puede acceder para que los docentes incrementen nuevas alternativas de enseñanza. Entre algunos aparatos artefactos tecnológicos se encuentra:

- Televisor
- Radio
- Pizarra interactiva
- Proyector
- Computadora
- Smartphone
- iPad
- Cámara digital
- Tablet

Todos los artefactos y aparatos tecnológicos ya mencionados se han ido adaptando a la educación, desde una radio hasta una Tablet las cuales tienen fines distintos, pues a través de un televisor solo se obtiene aprendizaje audiovisual mientras que a través de una Tablet o un aparato más desarrollado se obtiene lo que se ha denominado como retroalimentación (Castañeda, 2005).

Un contenido educativo digital, es la información que está inmersa en plataformas multimediales que son observables a través de aparatos tecnológicos que permiten la interactividad y el acceso a dicha información, pues cuando se refiere a temas digitales, se habla de todo aquello que pertenece la nueva tecnología.

Estos contenidos son muy accesibles para los alumnos, maestros y familias que busquen un mejor desarrollo de los niños y niñas en su aprendizaje. El contenido digital se convierte en un aliado y secuencia de lo teórico ya que presentan un tema mucho más amplio que un libro tradicional, en el cual no es posible interactuar y sentirse parte del aprendizaje (Medrano, 2009).

Se ha mencionado las ventajas que tiene un contenido digital infantil, pero también enfrenta desventajas que se evidencian en los conocimientos de los docentes al momento de utilizar una tecnología digital en las aulas, sobre todo con niños de 7 y 8 años de edad que forman parte de la era digital (Medrano, 2009).

Hoy en día existen muchas páginas web con libre acceso para que los niños y niñas generen emociones positivas por aprender, aunque sea de manera implícita, en cualquier plataforma digital, buena o mala para el desarrollo emocional y educativo, el niño y niña aprende cualquier tipo de expresión, acción, valores y actitudes.

A todo contenido digital educativo no le puede faltar los aspectos primordiales de un producto multimedia, el cual tiene como características principales la hipertextualidad, interactividad, hipermedialidad y multimedialidad que permitan que el niño y niña mantenga el interés por un juego, donde también es indispensable la retroalimentación para generar un enriquecimiento del conocimiento adquirido (Medrano, 2009). Es decir en el contenido digital debe ser amigable con el entorno y sobre todo permita la existencia del interés de los niños por el juego para que haya un aprendizaje constante.

1.1.1. JUEGOS DIGITALES

Son herramientas que utilizan los niños de la era digital, quienes desde temprana edad empiezan a desarrollar habilidades y conocimientos primarios a través de estos juegos en los que pueden reconocer objetos y situaciones, el juego digital posee colores, dibujos, objetivos y hasta la música y sonidos inciden en su desarrollo (Gil, 2008, pág. 4).

Los juegos se encuentran en dispositivos móviles, computadoras o algún aparato tecnológico portátil y pueden ser usados como herramientas, técnicas y métodos eficaces para emprender en la enseñanza-aprendizaje en las aulas de clase (Arrieta, 2013).

Los juegos digitales para la educación se identifican por distintas dimensiones que son: dimensión ética y dimensión educativa. En primera instancia la dimensión ética se refiere a valores positivos y mensajes que puedan aportar a los individuos sobre varios temas como la diferencia racial o el sexismo. En segundo lugar es la dimensión educativa de los juegos digitales en donde ya no se habla del entretenimiento que proporcionan, sino de juegos con una temática específica según la finalidad para el desarrollo de habilidades, objetivos y competencias (Infante, 2007)

Como lo menciona Infante (2007, pág. 7):

A pesar de que muchos videojuegos sólo son escenarios para el mero entretenimiento, existen otros como los serious games, casual games, videojuegos comerciales, o algunos de los alojados en las redes sociales, que pueden estar orientados al entrenamiento de determinadas habilidades, al tratamiento de alguna problemática social, el abordaje de contenidos históricos.... Por ello, es conveniente identificar a priori los objetivos tanto explícitos como implícitos del videojuego.

Así como los juegos digitales son un camino para mantener el interés de los niños y niñas, también pueden convertirse en una adicción puesto que la tecnología es tan innovadora y llama la atención de niños, jóvenes, adultos y mayores. En este punto es cuando se involucra el método que un educador aplica en su grupo de estudiantes, los juegos digitales educativos proporcionan la atención infantil pero también entretienen o distraen al educando por el acceso ilimitado que hay en el Internet, frente a este problema debe haber un uso adecuado de los juegos, ya que para salir de una educación tradicional no se debe abusar de la educación digital porque provoca un apartamiento del interés por la materia o tema académico impartido a través de esta técnica digital (Leyva, 2011, pág. 23).

Pero sin duda, los juegos digitales se han convertido en una de las mejores herramientas para el aprendizaje tomados como una estrategia eficaz y didáctica que aporta como un repaso de lo aprendido frente a una pizarra tradicional, pues un juego es considerado como educativo cuando tiene fines pedagógicos.

El juego es un colaborador en el conocimiento de los educandos y transmite saberes, significados y factores de análisis que permite establecer mayor reflexión de las acciones y toma de decisiones para lograr un objetivo, estos también inciden en funciones cognitivas y emocionales de los educandos para adaptarse a un juego y adoptar conductas según su percepción y comprensión de lo aprendido digitalmente. (Ansó, 2017)

La aceptación de los juegos digitales en el ámbito pedagógico es de suma importancia ya que la simple teoría se torna aburrida y ocasiona el desinterés de los niños, pero estos juegos ya existen desde mucho antes, a pesar de que se manejaba una educación simple, con la pizarra que todos conocen, solo que existían otros tipos de métodos (García, 2017).

Para Silva (2015, pág. 4) los juegos digitales ya existía pero con sus particularidades, como lo explica:

Los juegos como objeto pedagógico, están en la enseñanza mucho antes de que las nuevas tecnologías digitales actuales existieran. Sean con los juegos de tablero, sean con los rompecabezas, ya eran atractivos e interactivos y permitían un aprendizaje basado en la construcción del lenguaje y del cognitivo.

Uchoa & Araújo (2013, pág. 502) menciona:

Los juegos infantiles son reflejos de los símbolos, significados, imágenes y valores de una sociedad. Para entender lo que es ser un niño en los días actuales, se debe considerar la influencia de los medios de comunicación de masas y de las nuevas tecnologías en sus juegos, pues es a través de ellos que los niños entienden el mundo.

Al referirse a juegos digitales no está demás vincular el término de los videojuegos los cuales tienen gran similitud, pero de la misma manera tienen una clara diferenciación. Un juego digital es desarrollado desde las TICs a través de un ordenador, de una Tablet o un celular; mientras que un videojuego es visto desde una pantalla a través de un dispositivo electrónico y simula un juguete electrónico para los niños y niñas (Ansó, 2017)

Los juegos que utilizan los niños y niñas deben ser aplicados según su capacidad de conocimiento para el logro de un desarrollo apropiado de sus habilidades, existen varios tipos de juegos digitales, en este caso se ha identificado tres tipos planteados por el portal Educar para Proteger de la Guía de formación TIC para padres y madres de menores de 3

a 11 años, que está dentro del rango de edades de la población objeto de estudio de la presente investigación (Medrano, 2009, pág. 25).

Según Andalucía (2015) la temática los juegos digitales se clasifican en:

Impulsivos	Reflexivos	Imaginativos
Este tipo de juegos mantiene la interactividad con los niños reflejados en un personaje ficticio al cual deben manejar desde su perspectiva enfrentando y manejando obstáculos. Los juegos digitales impulsivos estimulan la percepción espacial y psicomotriz de los niños ya que los obliga a mantener la atención en varias actividades a la vez.	Como su nombre lo establece, requieren de una mayor reflexión, estrategia, lógica y planificación ya que plantea desafíos que requiere un análisis para lograr superar los obstáculos propuestos.	De igual manera, este tipo de juegos digitales conducen a la imaginación creatividad del usuario a través de historias planteadas donde el jugador se encuentre inmerso.

Fuente: (Andalucía, 2015)

De esta manera se debe lograr definir el tipo de juego educativo digital que un educador desea aplicar en su aula de clase, ya que existen un sinnúmero de ellos con fines y objetivos distintos según el interés de los niños y niñas, además de analizar el nivel de incidencia en el aprendizaje de los niños para mantener su concentración e interés durante el juego.

1.2. EMOCIONES Y APRENDIZAJE

Las emociones son reacciones que se tienen los seres humanos ante algún objeto, una situación o algún estímulo que genere sensación en el cuerpo y mente, las sensaciones están íntimamente relacionadas con los sentimientos ya que de eso depende que como individuos reaccionen ante algún hecho, situación u objeto que llame la atención (Ministerio de Sanidad, 2012).

Como lo expone el portal de Bienestar emocional del Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad del Gobierno de España, las emociones son las reacciones que como individuos sociales se experimenta, ya sea de alegría, tristeza, miedo, asco, entre otras que en un grado muy alto pueden generar malas reacciones del ser humano por la falta de control o manejo de sus propias emociones:

Las emociones son reacciones que todos experimentan: alegría, tristeza, miedo, ira... Son conocidas por todos, pero no por ello dejan de tener complejidad. Aunque todos han sentido la ansiedad o el nerviosismo, no todos son conscientes de que un mal manejo de

estas emociones puede acarrear un bloqueo o incluso la enfermedad. (Ministerio de Sanidad, 2012).

Las emociones que sienten los seres humanos, están divididos en dos grupos: las básicas (también llamadas primarias o innatas); y las secundarias (sociales o aprendidas) (Madrid Capital, 2016). El primero grupo conformada por las emociones primarias lo integran emociones como la ira, asco, miedo, alegría, tristeza. El segundo grupo de las emociones secundarias, se encuentran emociones como la culpa, vergüenza, orgullo, celos. Las emociones en las personas ayudan al comportamiento y a los estados fisiológicos en el transcurso de su vida en el desarrollo de sus actividades. El ser humano puede ser consciente del estado emocional que está atravesando como son el sentir ira o la felicidad, pero el proceso que los produce es un completo misterio (Despertar, 2014).

Notoriamente se puede distinguir las diferencias existentes en cada grupo de las emociones, de las cuales se asume que el primer grupo de las emociones provocan un acercamiento a situaciones positivas en la sociedad o personalmente, mientras que el segundo grupo estipula un alejamiento puesto que son emociones negativas que causan situaciones poco satisfactorias para los seres humanos. Las emociones también dependen de la situación que el individuo enfrenta, ya sea momentos de tristeza o momentos de alegría que generan emociones primarias o secundarias según la experiencia del ser humano (Bericat, 2012).

Hay una relación entre las emociones y el aprendizaje porque el aprendizaje pone como protagonista al educando o escolar porque este es quien adquiere los conocimientos, quien aprende y se desarrolla en base a lo dado durante la enseñanza.

Como Vigotski (2008, pág. 155) dice:

Este concepto del aprendizaje pone en el centro de atención al sujeto activo, consciente, orientado hacia un objetivo; su interacción con otros sujetos (el profesor y otros estudiantes) sus acciones con el objeto con la utilización de diversos medios en condiciones socio históricas determinadas. Su resultado principal lo constituyen las transformaciones dentro del sujeto, es decir, las modificaciones psíquicas y físicas del propio estudiante, mientras que las transformaciones en el objeto de la actividad sirven sobre todo como medio para alcanzar el objetivo del aprendizaje y para controlar y evaluar el proceso.

Así, se define al aprendizaje como el proceso de adquirir conocimiento teórico y práctico partiendo desde la aplicación de una enseñanza impartida por el docente, pues los conocimientos impartidos se vuelven aprendizaje al momento de desarrollar lo aprendido.

Pero el aprendizaje no es independiente de la enseñanza. La enseñanza forma parte del hilo conductor en la educación y como aliado tiene al aprendizaje, por eso se habla de una relación enseñanza-aprendizaje, pero en esta categoría conceptual, la enseñanza permite la interacción entre el alumno y el docente como parte de un proceso educativo que siempre va existir, en la que el pedagogo es un guía, o el conductor del grupo de estudiantes a su cargo, depende del docente que los alumnos mantengan su interés por desarrollarse adecuadamente en lo académico, por tanto es importante lo que se ha venido mencionando sobre el uso de las tecnologías en la educación.

En consecuencia, la enseñanza forma parte de las emociones tiene la obligación de otorgar condiciones que satisfagan la formación académica, social y personas del educando, y aún más si la enseñanza se basa en métodos poco tradicionales los juegos digitales en los niños para una participación activa y continua.

1.2.1. EDUCACIÓN EMOCIONAL

En este apartado, al determinar el concepto de la educación emocional es un tanto complejo como lo menciona Bisquerra (2014, pág. 23) quien expone:

Se atreve a resumir la educación emocional en los siguientes términos: proceso educativo, continuo y permanente, que pretende potenciar el desarrollo emocional como complemento indispensable del desarrollo cognitivo, constituyendo ambos los elementos esenciales del desarrollo de la personalidad integral. Para ello se propone el desarrollo de conocimientos y habilidades sobre las emociones con objeto de capacitar al individuo para afrontar mejor los retos que se plantean en la vida cotidiana. Todo ello tiene como finalidad aumentar el bienestar personal y social.

La educación emocional como ya fue mencionado, debe ser continuo y permanente porque se encuentra en toda la etapa de formación académica de los seres humanos ya que cuando se habla del estado emocional de una persona que implica en su desarrollo académico, en el caso de los niños, es importante que las emociones salgan a flote para determinar el nivel de contribución que los niños tengan para aportar en su aprendizaje.

Este tipo de educación contribuye al control emocional de los alumnos, su desarrollo personal y social dentro de un aula de clases pues muchas veces el rendimiento académico está íntimamente relacionado con el estado emocional del educando.

Otra dimensión a considerar en la educación emocional de los niños es su capacidad para estar enfocado, atento a lo que pasa a su alrededor. La concentración es la capacidad de mantener la atención a un objeto, tarea, situación o hecho que cause interés en una persona, sin ningún tipo de distracción provocado en el individuo. En el caso de los niños es un poco complejo mantener su concentración por temas como la hiperactividad, la inquietud de los niños y niñas y los distintos intereses que los escolares mantienen a diferencia de los docentes.

Por ende, la concentración es una cualidad que depende de la curiosidad de la persona que como lo menciona Tamarit (2007):

La concentración es una destreza aprendida, de reaccionar pasivamente o de no distraerse ante estímulos irrelevantes. La concentración también significa el estar totalmente aquí y en el ahora, en el presente.

Una de las técnicas que se ha tomado en cuenta para dar énfasis a la educación digital y al desarrollo del aprendizaje y emociones de los niños, son los mandalas, desde el punto de vista que permiten mantener la concentración y equilibrar emociones ante distintas situaciones.

CAPÍTULO 2 - MANDALAS EN LA EDUCACIÓN

2.1. HABILIDADES DESARROLLADAS CON MANDALAS

Los mandalas, son figuras llamativas en forma circular, con una gama de colores que dan lugar a generar emociones en las personas que los observan puesto que en cada forma circular que lo conforman, las figuras son repetitivas y mantienen la concentración al seguir su secuencia, sin dejar de lado el color que llama la atención de igual manera siguiendo una secuencia establecida.

Surgió en la India y es importante conocer el origen de los mandalas, conocidos por una descendencia oriental, estos se desarrollan desde religiones. Su forma circular tiene sus orígenes históricos y sagrados.

Como lo afirma Martínez (2009, pág. 1) “los mandalas son utilizados desde tiempos remotos en la India y desde allí se propagaron a otras culturas orientales y a los aborígenes e Australia. En la Prehistoria, el círculo ya tenía carácter sagrado y se ha repetido con frecuencia en las primeras construcciones del hombre.

Los mandalas son herramientas que se asocian con la espiritualidad, la mente, la concentración y meditación, en la educación son herramientas que ya se aplican en las aulas de clase, especialmente con niños y niñas con quienes resulta un poco complejo mantener su concentración y buena conducta.

En la educación, los mandalas son muy beneficiosos para los niños y niñas, en el campo académico, ayudan a la concentración y relajación ante situaciones de tensión del ser humano. Los beneficios que Martínez (2009) identifica son:

- Mejora la atención.
- Mejora la producción de ideas.
- Modifica la concentración.
- Modifica la memoria.
- Aquieta los temores.
- Desarrolla la creatividad.
- Conocimiento de sí mismo.
- Olvida los problemas.
- Mejora la socialización.
- Mejora la comunicación.

El juego de los mandalas portan a la concentración del alumno ya que su figura contribuye a mantenerla durante el proceso del pintado, además de distinguir colores según sus gustos, inteligencia y razonamiento que le permite seguir una secuencia de líneas y figuras (Sexto, 2015).

Desde el portal , se comprobó que la aplicación de los mandalas en la educación provoca en los niños una sensación de satisfacción al lograr terminar el pintado de uno de estos dibujos, lo que les permite un trabajo pasivo, paciente, ordenado y continuo (Molgas, 2012).

Si bien ya se ha definido a los mandalas como herramientas didácticas en la educación, para el portal del Colegio Vallmont, su aplicación de alguna manera permitirá determinar la creatividad de los niños, además que puede servir para comunicarse y expresar ideas distintas según los colores escogidos, su combinación y el tipo de secuencia que un educando establezca, y es por tal razón que los mandalas se consideran como válidos en el intento de entender a los niños y niñas, y desarrollar sus habilidades de concentración e inteligencia (Baracaldo, 2014).

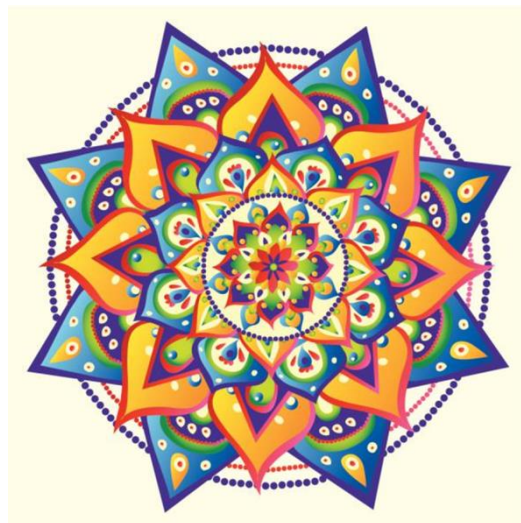


Figura 1. Mandala
Fuente: (Baracaldo, 2014).

Por otro lado Universia (2017), expone el análisis de especialistas sobre los mandalas, de donde surge la idea que estos permiten calmar las actitudes de los alumnos y mantener su atención sobre temas académicos para no resultar aburridos. Así, los mandalas tienen una doble función: en primer lugar establece un orden psíquico y en segundo lugar permite la concentración en el centro del dibujo el cual lo reequilibra.

2.2. CARACTERÍSTICAS DE LOS MANDALAS

Estos dibujos constan de características muy notorias al ojo humano, como los colores, la secuencia, las líneas, figuras repetitivas y colores que identifican niveles en los mandalas, son estas características lo que logran mantener la concentración de las personas al seguir las líneas y figuras dan forma a un mandala, las figuras que se dibujan son círculos, triángulos rectángulos y cuadrados (Calvachi, 2012).

Para dar valor a los mandalas se requiere de un seguimiento de sus formas que puede llegar a durar varios minutos hasta lograr seguir la secuencia del mismo, y es en ese momento donde se propaga la concentración, meditación, relajación y atención en estas figuras. A pesar de que no solo se encuentra mandalas coloreados, los que se están accesibles para darles color, no otorgan cierta libertad para hacerlo debido a que cada círculo tiene formas específicas, lo que da lugar a establecer niveles (Calvachi, 2012).



Figura 2. Características de los mandala

Fuente: (Baracaldo, 2014).

El coloreado del mandala para Díaz, Sandoval, & Rodríguez (2015) esto depende de:

El coloreado del mandala puede ser realizado por todo el mundo, niños o adultos que sepan o no dibujar. Cada uno escoge los colores en función de su estado de ánimo, la intensidad del color, los diferentes materiales para colorear (acuarela, tintas, rotuladores, lápices de colores, etc.). A la hora de pintar, se respetará la dirección con la que se empezó y se pintará hasta que se considere que el mandala está terminado. (pág. 35)

2.2.1. BENEFICIOS DEL MANDALA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS

Los mandalas benefician a los educandos a desarrollar su creatividad al momento de colorear y dibujar según su percepción, de esta manera desarrolla sus sentidos según los colores que aplican, la iniciativa en cuanto a la combinación de colores y su imaginación al conectar las figuras en el mandala.

Los mandalas infantiles son un gran estímulo de aprendizaje como lo afirma Díaz, Sandoval, & Rodríguez (2015, pág. 38):

Todo es posible si el niño tiene estímulos. Se ha demostrado que cualquier niño es capaz de alcanzar un nivel de rendimiento notable que sólo es posible si al niño se le confronta con los estímulos necesarios. Los mandalas suponen un estímulo motivador para cualquier aprendizaje de las distintas áreas del currículo de educación primaria.

Los mandalas son novedosos para los educandos lo que permite que aprendan establecer diferencias, especialmente en los niños y niñas de primaria donde empiezan a reconocer figuras y colores según su percepción. Utilizar este método es favorecedor para los niños para lograr expresar no solo su creatividad, sino también establecer una armonía y relajación en momentos de ansiedad que un alumno pueda presentar, mientras su mente está concentrada en el dibujo.

De igual manera Universia (2017) determinó que los mandalas aplicados a los niños y niñas han beneficiado en sus trabajos escolares, por tal razón es primordial que los docentes permitan la aplicación de estas herramientas de aprendizaje en las aulas como una estrategia didáctica, atractiva y novedosa.

2.2.2. FORMAS DE LOS MANDALAS

Como ya se ha mencionado anteriormente, los mandalas tienen cuatro figuras principales como el círculo, rectángulo, triángulo y cuadrados, pero también da paso a otras formas como corazón, cruz, estrella, espiral laberinto, mariposa, y otras con su propio significado:

Martínez (2009, pág. 3) menciona que:

- Círculo: movimiento. Lo absoluto. El verdadero yo.
- Corazón: sol. Amor. Felicidad. Alegría. Sentimiento de unión.
- Cruz: unión del cielo y la tierra. Vida y muerte. Lo consciente y lo inconsciente.
- Cuadrado: procesos de la naturaleza. Estabilidad. Equilibrio.

- Estrella: símbolo de lo espiritual. Libertad. Elevación.
- Espiral: vitalidad. Energías curativas. Búsqueda constante de la totalidad.
- Hexágono: unión de los contrarios.
- Laberinto: implica la búsqueda del propio centro.
- Mariposa: autorenovación del alma. Transformación y muerte.
- Pentágono: silueta del cuerpo humano. Tierra, agua, fuego.
- Rectángulo: estabilidad. Rendimiento del intelecto. La vida terrenal.
- Triángulo: agua, inconsciente (hacia abajo); vitalidad, transformación (hacia arriba); agresión hacia uno mismo (hacia el centro)

Así mismo sus colores tienen una significación para identificar las emociones, positivas o negativas, escogidos según el estado de ánimo de quien pinta el mandala:

- Blanco: nada, pureza, iluminación, perfección.
- Negro: muerte, limitación personal, misterio, renacimiento, ignorancia.
- Gris: neutralidad, sabiduría, renovación. Rojo: masculino, sensualidad, amor, arraigamiento, pasión.
- Azul: tranquilidad, paz, felicidad, satisfacción, alegría.
- Amarillo: sol, luz, jovialidad, simpatía, receptividad.
- Naranja: energía, dinamismo, ambición, ternura, valor.
- Rosa: aspectos femeninos e infantiles, dulzura, altruismo.
- Morado: amor al prójimo, idealismo y sabiduría.
- Verde: naturaleza, equilibrio, crecimiento, esperanza.
- Violeta: música, magia, espiritualidad, transformación, inspiración.
- Oro: sabiduría, claridad, lucidez, vitalidad.
- Plata: capacidades extrasensoriales, emociones fluctuantes, bienestar.

El campo educativo, los mandalas tienen tres ámbitos importantes

- **Ámbito cognoscitivo:** Desarrollar la fluidez, flexibilidad y originalidad en las ideas del niño.
- **Ámbito afectivo y social:** Desarrollar actitudes creativas frente a distintas situaciones que se le presenten.
- **Ámbito psicomotor:** Favorecer que el niño se exprese de forma creativa con el uso de distintas técnicas plásticas.

Esta clasificación permite reconocer a los mandalas como indispensables para la concentración del niño, tanto en artes plásticas como en campo digital, pues además de llamar la atención a través de un aparato tecnológico, los mandalas permiten aún más que los niños y niñas razonen, se concentren y desarrollen sus conocimientos.

CAPÍTULO 3 - METODOLOGIA

La presente investigación se desarrolla bajo el tema de Los mandalas digitales en la Educación, para lo cual se planteó la pregunta de investigación que es ¿Cómo incide los mandalas digitales en las emociones de los niños y niñas del tercer año paralelo “B” del Colegio San Gabriel? Para lograr responder esta pregunta fundamental fue necesario definir el objetivo que fue analizar la incidencia de los mandalas digitales en las emociones de niños de 7 y 9 años de edad del tercer año de educación básica paralelo “B” del Colegio San Gabriel, Quito.

La educación tradicional ha cambiado debido a la aparición y aplicación de las nuevas tecnologías inmersas en distintos campos como empresas, hogares y aún más en instituciones educativas como escuelas, colegios y universidades para el desarrollo de nuevos métodos de educación y aprendizaje, con nuevas iniciativas novedosas, interactivas e innovadoras, es por eso que se han planteado métodos tecnológicos para los educandos lo que implica el conocimiento previo que los educadores deben adquirir.

Es primordial que la educación esté vinculada con la tecnología, y aún más si se refiere a niños y niñas ya que llama la atención de ellos, no solo por el interés que genera un recurso didáctico o digital, sino por las distintas formas de manejar un grupo de alumnos a través de objetos novedosos que mantengan su concentración. Así los educandos adquieren un papel preponderante ya que se auto instruye, autoprograma, recibe un aprendizaje individualizado de acuerdo a su ritmo individual de asimilación (Vigotski, 2008).

Al hablar de nuevas tecnologías en la educación se refiere a la facilidad de acceso a diferentes plataformas multimediales gracias al Internet, el mismo que da acceso a lo que se ha mencionado, los juegos digitales como recurso de enseñanza-aprendizaje y ofrece varios beneficios para todos quienes forman parte de la educación, como lo menciona Peralta (2013, pág. 14) algunos beneficios que la tecnología brinda en la educación son: “aplicaciones educativas en Internet, la creación de nuevas herramientas permite la educación a distancia y flexible, mejoras de programas educativos y la posibilidad de evaluar las actitudes y experiencias que se obtuvieron cuando se utilizaron las nuevas tecnologías.”

La aplicación de los juegos digitales se vuelve indispensable para la educación de los niños y niñas pero es importante mencionar los equipos con los que se aplica estos juegos, como las Tablet, móviles o pizarras interactivas de los cuales el docente debe analizar con precisión el uso, frecuente o no, que va aplicar a los juegos digitales. En el caso de los niños y niñas 7 y 8 años de edad, es primordial seleccionar y clasificar los tipos de juegos, el grado de acceso que se les otorga y la capacidad de uso y entendimiento para el buen aprendizaje. En el caso de aplicar un juego digital en una materia como las matemáticas, este debe ser analizado desde distintos aspectos para definir su viabilidad, entre ellos los aspectos técnicos, prácticos, acceso y conocimientos previos (Fernández, 2014).

A pesar de lo beneficioso que pueden resultar los juegos digitales, no hay que olvidar los aspectos negativos que proporcionan por la cierta “adicción” que los niños pueden padecer a un aparato tecnológico, y esto depende, del uso que se aplique a los juegos, porque no es lo mismo hablar de las horas que un niño o niña invierte su tiempo en los videojuegos en tiempo de ocio, o referirse al tiempo que los niños jueguen para aprender. “Un aspecto importante a considerar es que existe un vínculo entre adicción y aprendizaje. Lo interesante del caso es que dicha relación puede utilizarse para crear una educación inmersiva, en la cual el estudiante se introduzca por sí mismo en un campo del conocimiento” (Infante, 2007).

De igual manera, es primordial conocer la incidencia emocional de la tecnología en los niños de las edades escogidas ya que los aparatos tecnológicos no se utilizan únicamente en la educación, también en otros campos como el hogar donde los niños desde edades muy tempranas ya conocen el uso y manejo de celulares o Tablet.

3.1. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN Y OBJETIVOS

Teniendo en cuenta lo anterior, se formuló la siguiente pregunta de investigación:

¿Cómo incide los mandalas digitales en las emociones de los niños y niñas del tercer año paralelo “B” del Colegio San Gabriel?

Para responder a la pregunta se definieron los siguientes objetivos:

Objetivo general

Analizar la incidencia de los mandalas digitales en las emociones de niños de 7 y 9 años de edad del tercer año de educación básica paralelo “B” del Colegio San Gabriel, Quito.

Objetivos específicos

- Describir las habilidades tecnológicas que desarrollan los educandos y educadores con la utilización de plataformas digitales.
- Detallar los beneficios que permite la utilización de juegos educativos digitales como los mandalas, así como los problemas que genera el mal uso de estos.
- Identificar las emociones que genera el juego digital en la población objeto de estudio.

3.2. TIPO DE ESTUDIO

La modalidad de la investigación es descriptiva y exploratoria, su enfoque es cualicuantitativo, ya que, analiza la recolección y análisis de datos para responder a los objetivos específicos de la investigación en la que a través de una encuesta se busca detallar los beneficios que permite la utilización de juegos educativos digitales como los mandalas, así como los problemas que genera el mal uso de estos. Además de identificar las emociones que genera el juego digital en la población objeto de estudio. Se trató de una investigación no experimental, es de campo, ya que, se desarrolló en una institución educativa particular en la cual se recogieron datos es decir se recogieron en el lugar de los hechos. Se trata de una investigación descriptiva porque analiza los componentes del fenómeno social a través de la medición de las diversas dimensiones de lo investigado. La investigación se realizó desde septiembre 2017 a julio del 2018.

3.3. PARTICIPANTES

La investigación se llevó a cabo en la provincia de Pichincha, en la ciudad de Quito, en el Colegio San Gabriel con los 14 niños y 11 niñas de 7 y 8 años de edad del tercer año de Educación Básica Elemental matriculados en el año lectivo 2017 – 2018.

Tabla 1. Participantes

Sexo	Número
Masculino	11
Femenino	14
Total	25

El criterio de selección educativa fue intencional, se amparó en el método de muestreo no probabilístico, opción muestreo intencional o de conveniencia u opinático. Se hace la elección de la educación educativa por la apertura y la disponibilidad de la autoridad de la institución y por ser el lugar de trabajo de la investigadora, la misma que a partir del estudio de caso, definió el tema de investigación.

El director del Colegio San Gabriel al conocer el trabajo investigativo previo a la de titulación de magister que la investigadora debe presentar acogió con agrado y presto facilidad para el desarrollo del trabajo investigativo de campo.

3.4. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Los datos fueron recogidos utilizando la encuesta a través de un cuestionario. La encuesta es una técnica de recolección de información que consta de una serie de preguntas aplicadas a una muestra o población para la obtención de datos o medir la opinión pública sobre el tema que se investiga (Crece Negocios, 2016). Para la presente investigación se aplicó una encuesta dirigida a los niños y niñas, diseñada adecuadamente para obtener la información específica, que permitió evaluar las emociones de los niños entre 7 y 8 años de edad.

El cuestionario contiene un formulario de preguntas de selección múltiple. Luego esta información se podrá cuantificar, analizar e interpretar todos los datos obtenidos de la aplicación de la encuesta en los niños (Cáceres, 2016).

Este instrumento se elaboró con preguntas referentes al trabajo individual y colectivo que realizaron, en dos periodos de hora clase de 40 minutos cada uno, el instrumento en mención se aplicó al final del juego digital de mandalas.

El procedimiento que se utilizó para trabajar con los niños y niñas en este proyecto fue primero la explicación previa del cuidado y manejo del material digital laptop y Tablets y de las estrategias que utilizarían para pinten los mandalas digitales de forma individual y luego en pares, parejas o equipo.

Trabajo individual “Ayuda con la transición de la mañana y prepara a los estudiantes para asumir mayores responsabilidades a medida que avanzan a través de los grados superiores.” (Kleinschmidt, 2017, p. 1). Como lo cita Kleinschmidt el trabajo individual ayuda a los estudiantes para que se preparen para los grados superiores, ya que, tienen que asumir más retos como su concentración para implementar su forma de trabajar y responsabilidades porque tendrán que hacer su mayor esfuerzo de acuerdo a su disponibilidad de tiempo.

Al empezar el trabajo individual con los niños y niñas se dio a conocer a todo el grupo las actividades que se iban a desarrollar en la hora clase que mientras su compañero pinta el mandala digital los demás utilizarían las Tablets para realizar actividades lúdicas a su elección.

A los niños y niñas se les explico con una pequeña demostración de cómo tenían que utilizar la computadora, como seleccionar las figuras y los colores que deseaban utilizar, en ese momento los niños empezaron a pintar, al principio se notaba indecisión al seleccionar la figura, cuando ya lo hicieron la selección de colores fue más rápido, pues, comentaron que empezarían a pintar con su color favorito. Se pudo observar que los niños se concentraron de una manera tan asombrosa que el silencio era absoluto, en pocas ocasiones se escuchaba un suspiro o un gemido de alegría entre los estudiantes, al terminar de pintar los mandalas en forma individual se notaba alegría en los niños y niñas, los comentarios entre ellos no se hicieron esperar los cuales fueron muy positivos incluyendo preguntas como podemos pintar mañana otros mandalas?, fue una experiencia muy enriquecedora tanto para los niños como para la maestra, ya que, se pudo notar que al pintar mandalas digitales de forma individual se puede lograr en los niños el desarrollo de la concentración y la creatividad.



Ilustración 1 pintando mandala digital individual.



Ilustración 2 mandala digital individual terminado.



Ilustración 3 actividades lúdicas en Tablets.

Cuando todos los estudiantes terminaron de pintar sus mandalas digitales se imprimió y se realizó una pequeña exposición en la que socializaron ante sus compañeros por qué habían escogido ese mandala y los colores para pintarlos. Luego de esto se colocó en el salón de clase como una pequeña galería.

Trabajo en pares, parejas o equipo. “El trabajo en equipo y la colaboración con los iguales no siempre es fácil”. (Lobo, 2017). El trabajo en equipo tiene mucho que ver con la tolerancia y disposición que se tenga para trabajar entre pares, ya que, el respeto a las

opiniones ajenas y los acuerdos a los que se llegue entre los integrantes toma su tiempo y su espacio, para que puedan cumplir sus metas o propósitos planteados.

Al terminar de armar la pequeña galería del trabajo individual que se realizó, se comunica a los estudiantes que ahora pintaran mandalas digitales pero en pares, al escuchar esto se forma un revuelo de voces dando paso a infinidad de preguntas como ¿Quién escogerá el mandala para pintar? ¿Quién empezará primero? ¿Quién escogerá los colores para pintar?, entre otras.....dando respuesta a estas y otras preguntas como maestra empiezo a dar las instrucciones respectivas para que se dé inicio al trabajo en pares, parejas o equipo. Recalcando el cuidado del equipo tecnológico y con la nueva consigna que tienen que llegar a un acuerdo amistoso entre los dos integrantes de que figura escogerán y de que quien empezará primero a pintar primero y si el color escogido no es de su agrado comentarlo o sugerir otro pero de una manera cortés para evitar malos ratos entre ellos.

Al empezar a pintar los mandalas digitales en pares algunos los niños demostraban alguna inconformidad con el color escogido por su compañero o desesperación porque ellos querían seguir pintando sin esperar más. Esta experiencia engrandeció los vínculos de amistad, respeto y tolerancia entre los niños, esto se evidenció luego que terminaron de pintar el mandala digital, expresando comentarios como “si estaba bonito el color que pintaste pero era que pongas más claro” o “si tenías que poner otro color ese estaba muy triste”, entre otros.



Ilustración 4 mandala en parejas

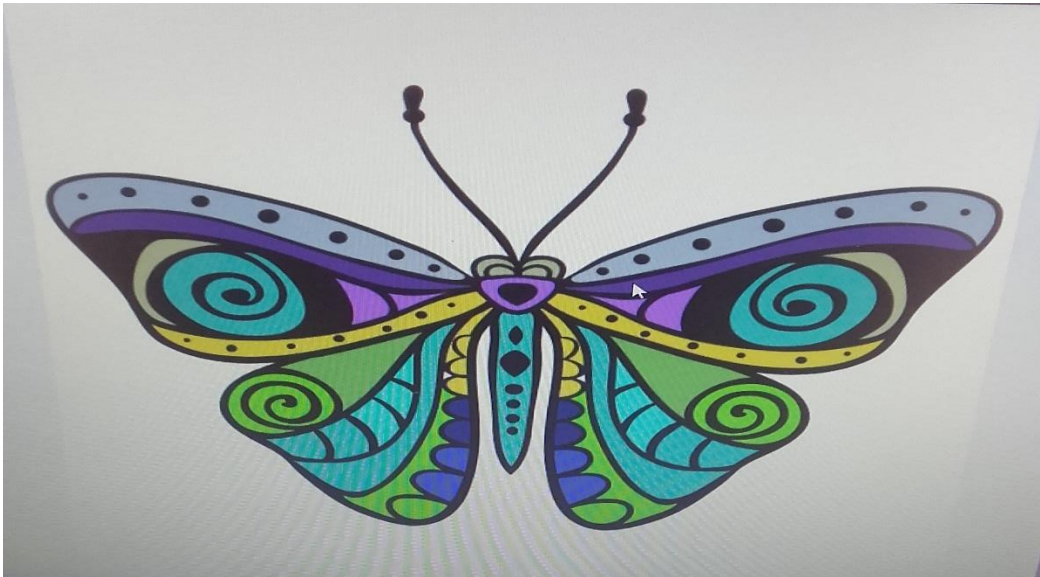


Ilustración 5 mandala terminada pintado en pares



Ilustración 6 actividades lúdicas en Tablets.

Se puede concluir que el pintar los mandalas digitales en forma individual o en pares son muy creativos e interesantes porque logran en los niños desarrollar la concentración, responsabilidad y sobre todo el que puedan expresar sus emociones que sienten en ese momento.

CAPÍTULO 4 - PRESENTACIÓN DE DATOS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En este capítulo se presentan los datos recogidos y su análisis. Se incluyeron los datos obtenidos a los niños que asistieron el día de aplicación de la encuesta y querían ser partícipes de la investigación y se excluirán a los que por motivos ajenos faltan o no estuvieron presentes al momento de aplicar el instrumento.

Con la información que se obtuvo se procedió a su análisis a través de tablas y gráficos porcentuales que se generaron en el programa Excel. Luego se procedió a la interpretación de los resultados que en sustentación del marco teórico ayudó a fundamentar la crítica pertinente al análisis.

Se presentan los datos recogidos a través de la encuesta cuyo objetivo fue Conocer las emociones que se presentan al momento de pintar el mandala digital en forma individual y en pares en los niños de tercer año de Educación Básica Elemental paralelo “B”.

Se presentan los datos sobre las emociones que los participantes refirieron sentir en cada momento de la pintura de las mandalas.

4.1. PINTAR EL MANDALA INDIVIDUAL

¿Cuándo empezó a pintar el mandala digital de forma individual sintió?

Tabla 2. Pintar el mandala individual

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Alegría	20	80%
Tristeza	0	0%
Preocupación	1	4%
Culpa	0	0%
Compromiso	2	8%
Satisfacción	1	4%
Ira	0	0%
Celos	0	0%
Miedo	1	4%
Total	25	100%

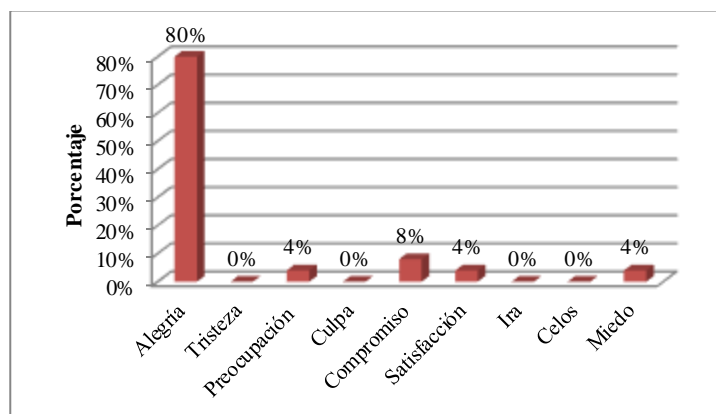


Figura 3. Pintar el mandala individual
Fuente: Estadística del Colegio San Gabriel.

Elaborado por: LÓPEZ, Cecilia.

Análisis e interpretación: De los resultados obtenidos de la aplicación de las encuestas se tiene que las emociones más relevantes de los niños cuándo empezó a pintar el mandala digital de forma individual fueron la alegría con un 80% y el porcentaje restante se reparte con las demás emociones. Los mandalas provocan sentimientos de alegría, felicidad y sentimientos de unión (Guzman, 2014).

¿Al momento de estar pintando el mandala digital de forma individual sintió?

Tabla 3. Pintando el mandala

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Alegría	11	44%
Tristeza	2	8%
Preocupación	7	28%
Culpa	0	0%
Compromiso	1	4%
Satisfacción	4	16%
Ira	0	0%
Celos	0	0%
Miedo	0	0%
Total	25	100%

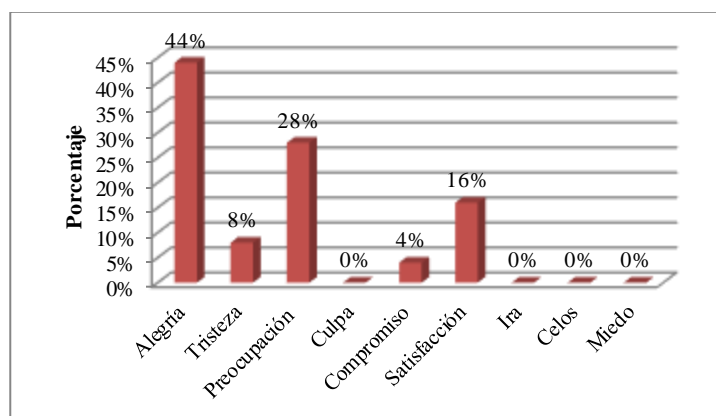


Figura 4. Pintando el mandala

Fuente: Estadística del Colegio San Gabriel.
Elaborado por: LÓPEZ, Cecilia.

Análisis e interpretación: Los resultados muestran que las emociones más relevantes al momento de estar pintando el mandala digital de forma individual sintieron alegría con un 44%, siguiendo con preocupación en un 28% y satisfacción con un 16%. Los porcentajes restantes se reparten entre las demás emociones. El estar realizando un mandala permite que los niños tengan sensaciones positivas como la alegría, la paz, la creatividad y la seguridad; lo que ayuda en la reducción de las emociones negativas como el miedo, la rabia, la inseguridad, el estrés y la depresión, así como ayuda a combatir el insomnio (Díaz, Sandoval, & Rodríguez, 2015)

4.2. ELEGIR LOS COLORES PARA PINTAR EL MANDALA INDIVIDUAL

¿Cuándo escogió los colores para pintar el mandala digital sintió?

Tabla 4. Escogió los colores

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Alegría	10	40%
Tristeza	0	0%
Preocupación	3	12%
Culpa	1	4%
Compromiso	1	4%
Satisfacción	8	32%
Ira	0	0%
Celos	0	0%
Miedo	2	8%
Total	25	100%

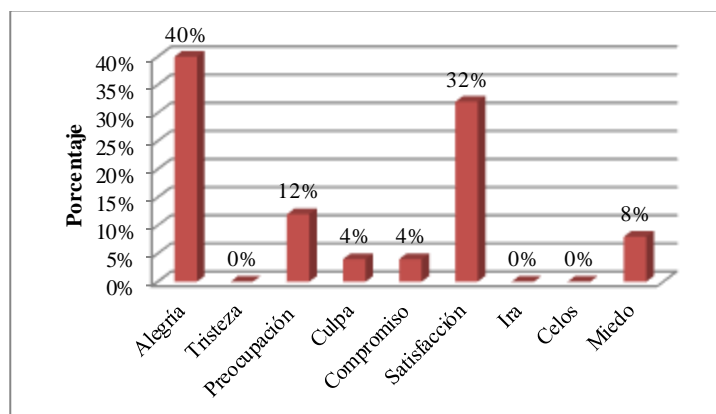


Figura 5. Escogió los colores

Fuente: Estadística del Colegio San Gabriel.

Elaborado por: LÓPEZ, Cecilia.

Análisis e interpretación: Al analizar la pregunta cuándo escogió los colores para pintar el mandala digital sintieron alegría con un 40%, satisfacción con un 32% y preocupación con un 12% entre los resultados más relevantes de la aplicación de la encuesta. La elección del color para pintar el mandala está relacionada con el estado de ánimo. Es decir trabajar con colores vivos es porque la persona se siente alegre (Maura, 2017).

4.3. ELEGIR LAS EMOCIONES CUÁNDO TÉRMINO DE PINTAR EL MANDALA INDIVIDUAL

¿Cuándo termino de pintar el mandala digital de forma individual sintió?

Tabla 5. Termino de pintar el mandala

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Alegría	10	40%
Tristeza	3	12%
Preocupación	0	0%
Culpa	1	4%
Compromiso	1	4%
Satisfacción	7	28%
Ira	1	4%
Celos	1	4%
Miedo	1	4%
Total	25	100%

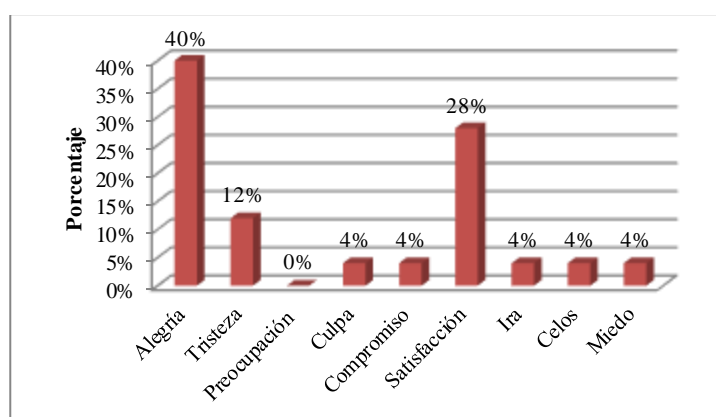


Figura 6. Termino de pintar el mandala

Fuente: Estadística del Colegio San Gabriel.

Elaborado por: LÓPEZ, Cecilia.

Análisis e interpretación: Al responder la pregunta cuando termino de pintar el mandala digital de forma individual tuvieron emociones como la alegría con un 40%, satisfacción con un 28% y tristeza con un 12% como respuestas más relevantes.

4.4. PINTAR EL MANDALA EN PAREJAS

¿Cuándo empezó a pintar el mandala digital con su compañero sintió?

Tabla 6. Pintar el mandala con su compañero

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Alegría	8	32%
Tristeza	0	0%
Preocupación	4	16%
Culpa	0	0%
Compromiso	3	12%
Satisfacción	3	12%
Ira	4	16%
Celos	2	8%
Miedo	1	4%
Total	25	100%

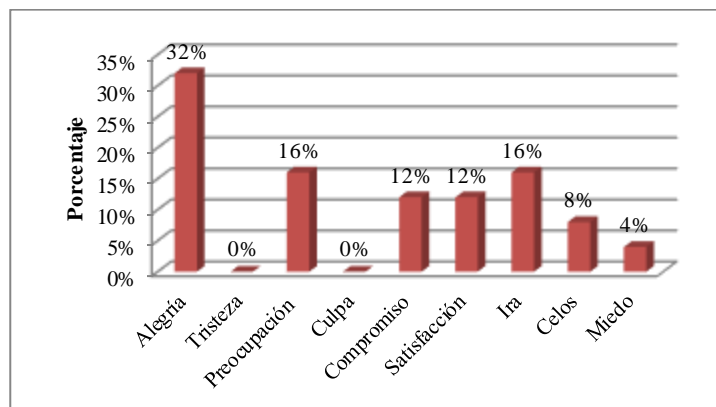


Figura 7. Pintar el mandala con su compañero

Fuente: Estadística del Colegio San Gabriel.

Elaborado por: LÓPEZ, Cecilia.

Análisis e interpretación: Los resultados obtenidos de la pregunta cuándo empezó a pintar el mandala digital con su compañero se obtuvo que las emociones más relevantes fueron la alegría con un 32% siguiendo con la preocupación e ira en un 16% y finalmente compromiso y satisfacción en un 12%.

4.5. ELEGIR LAS EMOCIONES CUÁNDO ESTABA PINTANDO EL MANDALA EN PAREJAS

¿Cuándo su compañero escogió un color que no era de su agrado para pintar el mandala sintió?

Tabla 7. Color que no era de su agrado

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Alegría	1	4%
Tristeza	2	8%
Preocupación	4	16%
Culpa	0	0%
Compromiso	1	4%
Satisfacción	2	8%
Ira	14	56%
Celos	0	0%
Miedo	1	4%
Total	25	100%

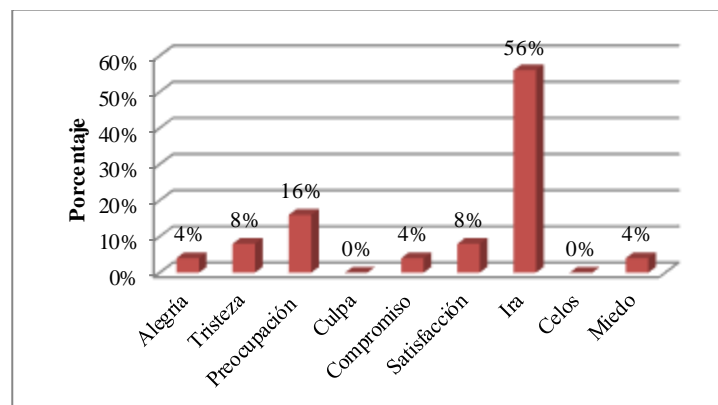


Figura 8. Color que no era de su agrado

Fuente: Estadística del Colegio San Gabriel.

Elaborado por: LÓPEZ, Cecilia.

Análisis e interpretación: Al analizar cuándo su compañero escogió un color que no era de su agrado para pintar el mandala se obtuvo que el 56% sintió ira, sigue con un 16% en preocupación y con 8% en tristeza y satisfacción como resultados más relevantes.

4. 6. ELEGIR LAS EMOCIONES CUÁNDO ESTABA DE ACUERDO CON EL PAR

¿Cuándo su compañero escogió un color que si era de su agrado para pintar el mandala sintió?

Tabla 8. Color que si era de su agrado

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Alegría	17	68%
Tristeza	0	0%
Preocupación	1	4%
Culpa	2	8%
Compromiso	0	0%
Satisfacción	3	12%
Ira	1	4%
Celos	1	4%
Miedo	0	0%
Total	25	100%

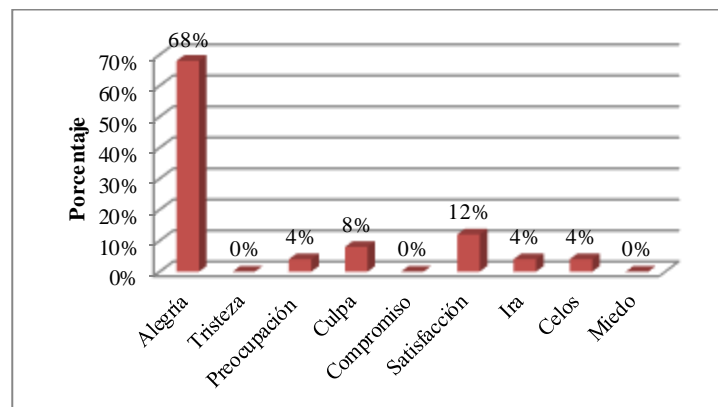


Figura 9. Color que si era de su agrado

Fuente: Estadística del Colegio San Gabriel.

Elaborado por: LÓPEZ, Cecilia.

Análisis e interpretación: La pregunta que dice cuándo su compañero escogió un color que si era de su agrado para pintar el mandala se obtuvo que las emociones más relevantes de los niños fueron alegría con un 68% y satisfacción en un 12%. Las demás emociones se reparten en restante de porcentajes.

4. 7. ELEGIR LAS EMOCIONES CUÁNDO TERMINÓ DE PINTAR CON EL PAR

¿Cuándo terminó de pintar el mandala digital con su compañero sintió?

Tabla 9. Terminó de pintar el mandala

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Alegría	10	40%
Tristeza	4	16%
Preocupación	2	8%
Culpa	3	12%
Compromiso	0	0%
Satisfacción	2	8%
Ira	2	8%
Celos	2	8%
Miedo	0	0%
Total	25	100%

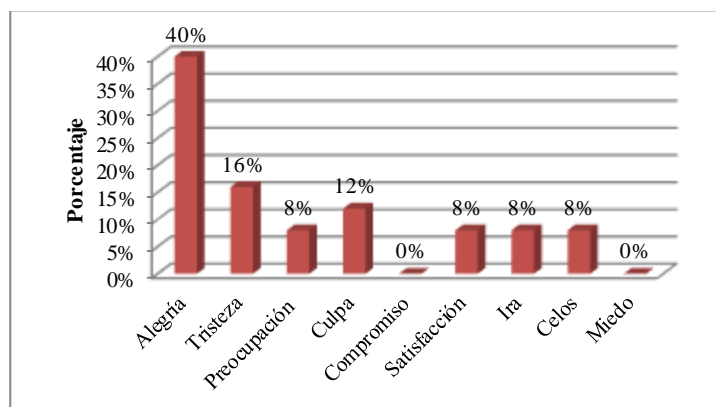


Figura 10. Terminó de pintar el mandala

Fuente: Estadística del Colegio San Gabriel.

Elaborado por: LÓPEZ, Cecilia.

Análisis e interpretación: La pregunta que trata de cuándo terminó de pintar el mandala digital con su compañero se obtuvo que las emociones más relevantes que sintieron fueron alegría con un 40%, sigue la tristeza con un 16%, luego culpa con un 12% y finalmente preocupación, satisfacción, ira y celos con un 8%.

4.8. ELEGIR LAS EMOCIONES CUÁNDO TUVO QUE COMPARTIR CON EL PAR

¿Cómo se sintió cuando tuvo que compartir con su compañero el mandala digital para pintarlo?

Tabla 10. Compartir con su compañero el mandala

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Alegría	10	40%
Tristeza	0	0%
Preocupación	5	20%
Culpa	1	4%
Compromiso	0	0%
Satisfacción	2	8%
Ira	3	12%
Celos	1	4%
Miedo	3	12%
Total	25	100%

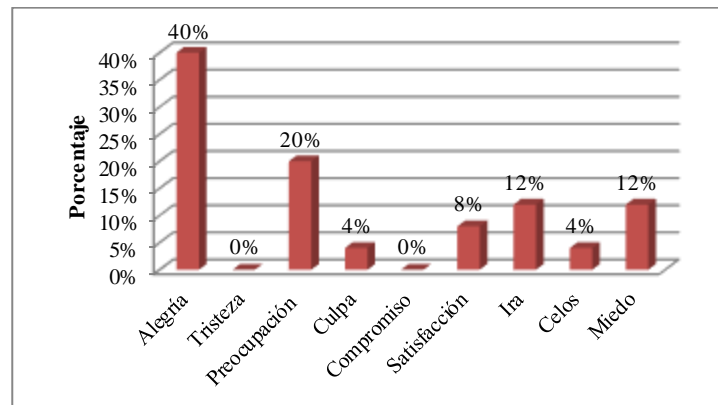


Figura 11. Compartir con su compañero el mandala

Fuente: Estadística del Colegio San Gabriel.

Elaborado por: LÓPEZ, Cecilia.

Análisis e interpretación: En la pregunta que dice cómo se sintió cuando tuvo que compartir con su compañero el mandala digital para pintarlo se obtuvo que las emociones más relevantes fueron alegría con un 40%, sigue con preocupación en un 20%, ira y miedo con un 12% y satisfacción con un 8%.

CONCLUSIONES

- La cultura de formación docente es un elemento importante en el desarrollo de los planes educativos ya que se estructura, potencia y circula a través de procesos diversos de enseñanza-aprendizaje. Es decir la tecnología promueve el desarrollo de competencias digitales docentes, mejora su práctica educativa a través de los recursos tecnológicos que detonan las bondades de las TIC. Por lo tanto el uso de la tecnología incluye de manera creativa fotos, vídeos, presentaciones animadas y muchos otros recursos. Permite la interacción y comunicación entre ellos o con otras personas e influyen al trabajo del grupo. Además de desarrollar la capacidad de investigar y manejar la información, es decir, recabar, seleccionar, analizar y utilizar la información de manera correcta y la evalúa dependiendo de las fuentes de las que la obtiene.
- El uso de estrategias didácticas creativas por parte del docente facilita el aprendizaje y que los estudiantes tengan mejor rendimiento. Una estrategia didáctica digital son los mandalas, siendo una herramienta que permite motivar y desarrollar el sentido de compartir entre los niños y calmar mediante su coloreado, además de educar. Entre los beneficios que estas figuras pueden aportar son a la inteligencia, el razonamiento y la concentración de los más pequeños.
- Las emociones que genera el juego digital en los niños de 7 y 8 años de edad del tercer año de Educación Básica Elemental fue de manera general emociones de alegría y satisfacción en la realización del mandala digital cuando lo realizaron individualmente. Cuando tuvieron que realizar con un compañero las emociones que más se marcaron fueron la preocupación y la ira, debido a que ambos no compartían los mismos gustos en colores y en la realización del mismo. Se debería usar los mandalas como un recurso de superación de situaciones emocionales negativas. Aunque existen limitaciones como el estado de ánimo del niño para que el acepte como un tratamiento a su estado la utilización de las herramientas digitales.

BIBLIOGRAFÍA

- Adell, J. (2015). *Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información*. Edutec.
- Alegsa, L. (2016). *Diccionario de Tecnología*. Obtenido de <http://www.alegsa.com.ar/Dic/tecnologia.php>
- Andalucía, J. (2015). *Guía de formación TIC para padres y madres de menores de 3 a 11 años*. Obtenido de <http://www.andaluciaesdigital.es/educarparaproteger/menoresde3a11/>
- Ansó, M. B. (2017). *Pedagogía lúdicas de innovación: Buenas prácticas de enseñanza con juegos digitales*. Obtenido de Universidad de Extremadura: http://dehesa.unex.es/bitstream/handle/10662/6319/TDUEX_2017_De_Anso-I.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Arellano, Y. (2014). *Cómo incide la Tecnología en el desarrollo del niño preescolar*.
- Arrieta, J. (2013). *Las TIC y las matemáticas, avanzando hacia el futuro*. Obtenido de <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/3012/EliasArrietaJose.pdf>
- Baracaldo, Y. (2014). *Fortalecimiento de la resiliencia en jóvenes*. Obtenido de <http://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/7325/BaracaldoGuzmanYacqueline2012.pdf;sequence=1>
- Bericat, E. (2012). *Emociones*. Obtenido de <http://www.sagepub.net/isa/resources/pdf/Emociones.pdf>
- Bisquerra, R. (2014). *Concepto de educación emocional. Obtenido de Grupo de Recerca en Orientación Psicopedagógica*. Obtenido de <http://www.rafaelbisquerra.com/es/educacion-emocional/concepto-educacion-emocional.html>
- Cáceres, J. (2016). *Técnicas de investigación*.
- Calvachi, M. (2012). Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/310/1/T-UCE-0010-87.pdf>
- Castañeda, G. (2005). *Por un nuevo uso educativo de la radio y la televisión*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/1367980.pdf>
- Crece Negocios. (2016). Obtenido de <http://www.crecenegocios.com/que-es-una-encuesta/>

- Definición. (2018). Obtenido de <https://definicion.de/muestra/>
- Despertar. (2014). *Dónde sienten las emociones los seres humanos?* Obtenido de <https://tudespertar.wordpress.com/2014/02/28/donde-sienten-las-emociones-los-seres-humanos/>
- Díaz, N., Sandoval, J., & Rodríguez, C. (2015). *Los mandalas como herramienta para fortalecer la atención en la asignatura de matemáticas en los niños de primero A del Colegio Venecia Sede B jorana tarde en Bogotá.* Bogotá.
- Fernández, M. (2014). https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE000727.pdf. Obtenido de https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE000727.pdf
- García, E. (2017). Obtenido de http://dehesa.unex.es/bitstream/handle/10662/6094/TDUEX_2017_Garcia_Torchi_a.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- Gil, P. (2008). Obtenido de <https://rieoei.org/historico/documentos/rie47a04.htm>
- Guzman, L. (2014). *Mandalas para niños.* Obtenido de <http://www.mamadementeverde.com/2014/09/mandalas-para-ninos.html>
- Infante, G. (2007). *Enseñar y aprender.* Obtenido de <http://www.redalyc.org/pdf/1341/134112600003.pdf>
- Leyva, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil.* Obtenido de <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf>
- Lobo, M. M. (11 de mayo de 2017). *A vueltas con el trabajo en equipo en la escuela.* Obtenido de <https://www.practicareflexiva.pro/vueltas-con-el-trabajo-en-equipo-en-la-escuela/>
- LOEI. (2011). *Ley Orgánica de Educación Intercultural.*
- Luengo, J. (2004). *La Educación como objeto de conocimiento. El concepto de educación.* Madrid Capital. (2016). *Tipos de emociones.* Obtenido de <http://psicologosenmadrid.eu/tipos-de-emociones/>
- Martínez, M. (2009). *Los mandalas: esos grandes desconocidos.* Obtenido de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd4961.pdf>
- Maura. (2017). Obtenido de <https://mandalas.pro/mandalas-de-colores-significados/>
- Medrano, C. (2009). *Aprendizaje y desarrollo profesional docente.* Obtenido de <https://www.oei.es/historico/metas2021/APRENDYDESARRPROFESIONAL.pdf>
- Ministerio de Sanidad. (2012). *Bienestar emocional . Obtenido de ¿Qué son las emociones?* Obtenido de

- <http://www.bemocion.msssi.gob.es/emocionEstres/emociones/aspectosEsenciales/queSon/home.htm>
- Molgas, D. (2012). *El mandala , una herramienta isométrica introductoria en el conocimiento de la personalidad de los estudiantes*. Obtenido de <http://bibliotecadigital.academia.cl/bitstream/handle/123456789/1117/tpem10.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Moya, M. (2013). *De las TICs a las TACs: la importancia de crear contenidos educativos digitales*.
- Navés, F. (13 de 08 de 2013). *Las TIC como recurso didáctico: ¿Competencias o posición subjetiva?* Obtenido de Revista de Investigación Educativa 20: <http://www.redalyc.org/html/2831/283133746011/>
- Peralta, T. (2013). *La tecnología educativa como apoyo pedagógico*. Obtenido de <http://www.utel.edu.mx/blog/rol-personal/la-tecnologia-educativa-como-apoyo-pedagogico/>
- Pozo, J., Luengo, L., & Álvarez, O. (2004). *Teorías e instituciones contemporáneas de educación*. Madrid.
- RAE. (2018). Obtenido de <http://dle.rae.es/?w=diccionario>
- Sexto, R. (2015). Obtenido de <https://eprints.ucm.es/40467/1/T38119.pdf>
- Silva, E. (2015). *Los juegos digitales y su aplicación en la enseñanza actual*. Obtenido de <http://evidosol.textolivre.org/papers/2015/upload/6.pdf>
- Tamarit, X. (2007). *¿Qué es la Periodización Táctica?*
- Tomás, U. (2016). *Concepciones actuales de Infancia*. Obtenido de http://soda.ustadistancia.edu.co/enlinea/patricialondonoMom_1_RealidadNinColombiano_Patricialondono/concepciones_acutales_de_infancia.html
- Uchoa, P., & Araújo, J. (2013). *Publicidad y juegos digitales en el cotidiano de niños españoles y brasileños:un análisis de la recepción infantil*.
- Unicef. (2005). *Definición de la Infancia*. Obtenido de <https://www.unicef.org/spanish/sowc05/childhooddefined.html>
- Universia. (07 de 06 de 2017). *Los mandalas como herramienta educativa*. Obtenido de <http://noticias.universia.net.mx/educacion/noticia/2017/06/07/1153150/mandalas-herramienta-educativa.html>
- Vigotski, L. (2008). *Tendencias pedagógicas contemporáneas*. La Habana: CEPES.

Kleinschmidt, Karen. *El beneficio de trabajo individual en el aula*. Editado por Karen Kleinschmidt. 17 de abril de 2018. http://www.ehowenespanol.com/el-beneficio-de-trabajo-individual-en-el-aula_13071981/ (último acceso: 7 de agosto de 2018).

ANEXOS

ANEXO 1. ENCUESTA



MAESTRÍA EN UTILIZACIÓN DE LAS TIC/TECNOLOGÍAS EN EDUCACIÓN

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN BÁSICA ELEMENTAL DEL COLEGIO SAN GABRIEL DE LA CIUDAD DE QUITO PARA CONOCER LAS EMOCIONES QUE SE PRESENTAN AL MOMENTO DE PINTAR EL MANDALA DIGITAL EN FORMA INDIVIDUAL Y EN PARES.










Fecha de aplicación:.....

OBJETIVO: Conocer las emociones que se presentan al momento de pintar el mandala digital en forma individual y en pares en los niños de tercer año de Educación Básica Elemental paralelo “B”.

INSTRUCCIONES:

- Lea con atención cada uno de las preguntas y responda de acuerdo a lo solicitado en cada apartado. Es importante que cada uno de los ítems estén debidamente llenados.
- El presente **CUESTIONARIO** es un gran aporte para realizar un trabajo investigativo, por lo tanto la información que usted proporcione será confidencial.
- En cada indicador marque con un **X (EQUIS)** en la escala que considere pertinente.

ALEGRÍA 	TRISTEZA 	PREOCUPACIÓN 	CULPA 	COMPROMIS O 	SATISFACCIÓN 	IRA 	CELO S 	MIEDO 
--	---	---	--	---	--	--	--	--

ESCALA									
INDICADORES									
¿Cuándo empezó a pintar el mandala digital de forma individual sintió?									
¿Al momento de estar pintando el mandala digital de forma individual sintió?									
¿Cuándo escogió los colores para pintar el mandala digital sintió?									
¿Cuándo terminó de pintar el mandala digital de forma individual sintió?									
¿Cuándo empezó a pintar el mandala digital con su compañero sintió?									
¿Mientras estaba pintando el mandala digital con su compañero sintió?									
¿Cuándo su compañero escogió un color que no era de su agrado para pintar el mandala sintió?									
¿Cuándo su compañero escogió un color que si era de su agrado para pintar el mandala sintió?									
¿Cuándo terminó de pintar el mandala digital con su compañero sintió?									
¿Cómo se sintió cuando tuvo que compartir con su compañero el mandala digital para pintarlo?									

¡Gracias por su ayuda!

ANEXO 2. FOTOGRAFÍAS TRABAJO INDIVIDUAL



Ilustración 7 Comienza a pintar el mandala individual

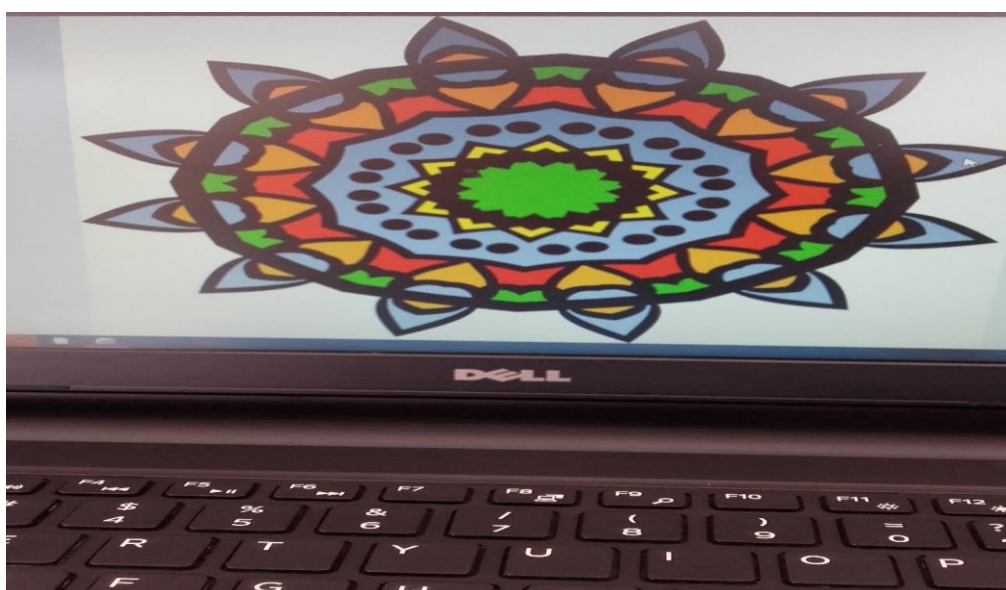


Ilustración 8 mandala individual terminado de pintar



Ilustración 9 Mandala digital individual impreso

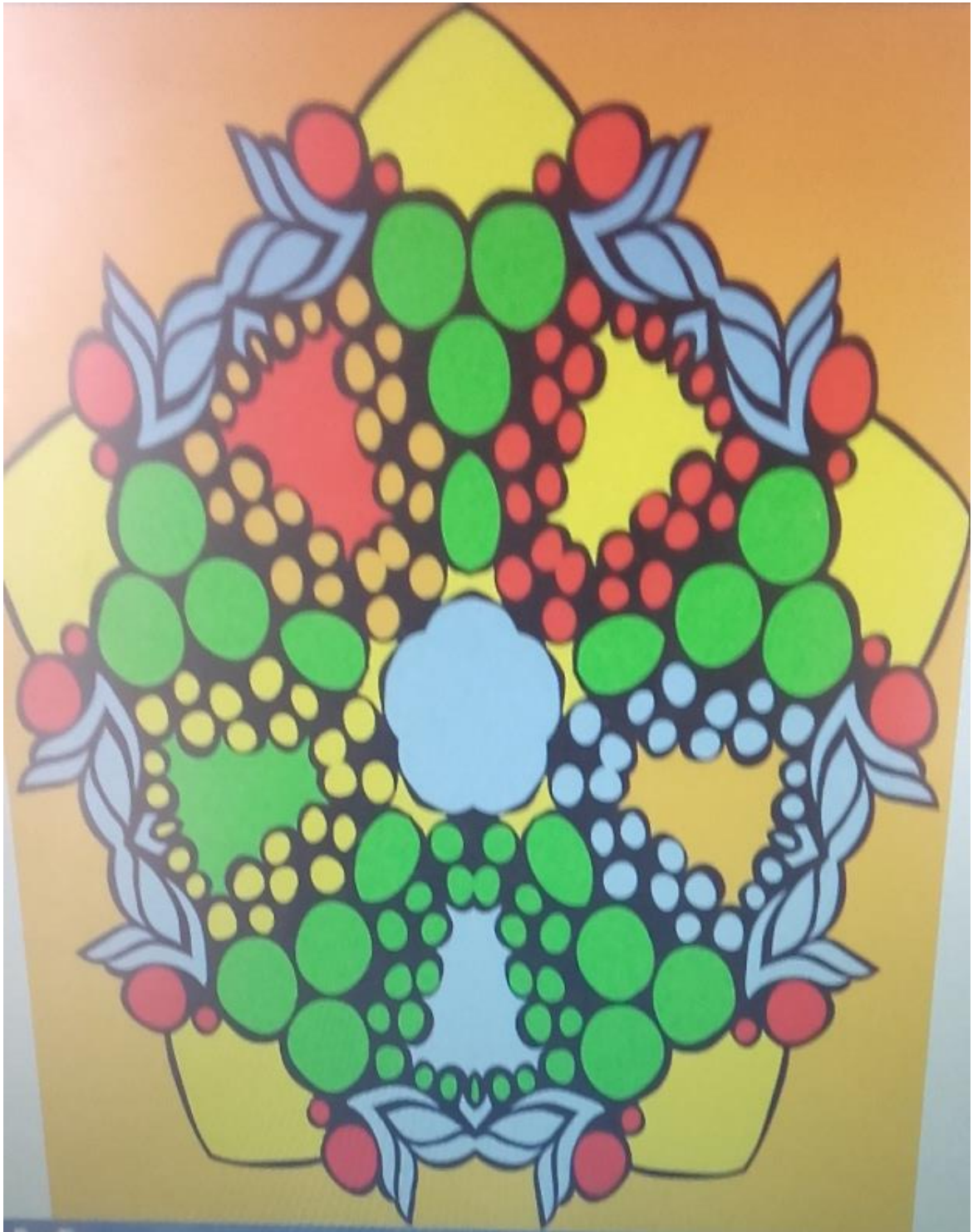


Ilustración 12 Mandala digital individual impreso



Ilustración 13 Comienza a pintar el mandala digital individual



Ilustración 14 Mandala digital individual terminado de pintar

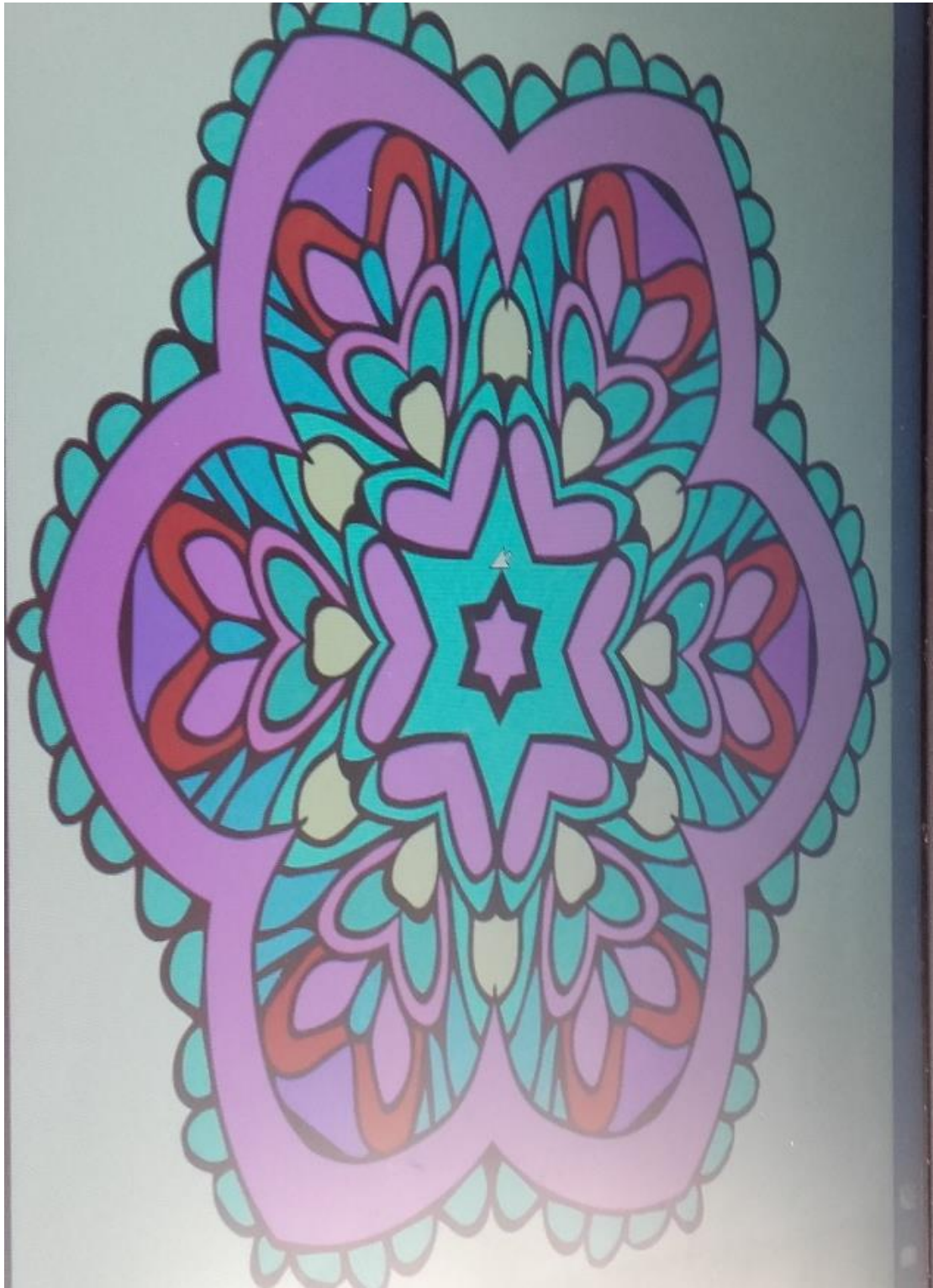


Ilustración 15 Mandala digital individual impreso

ANEXO 3. FOTOGRAFÍAS TRABAJO EN PARES

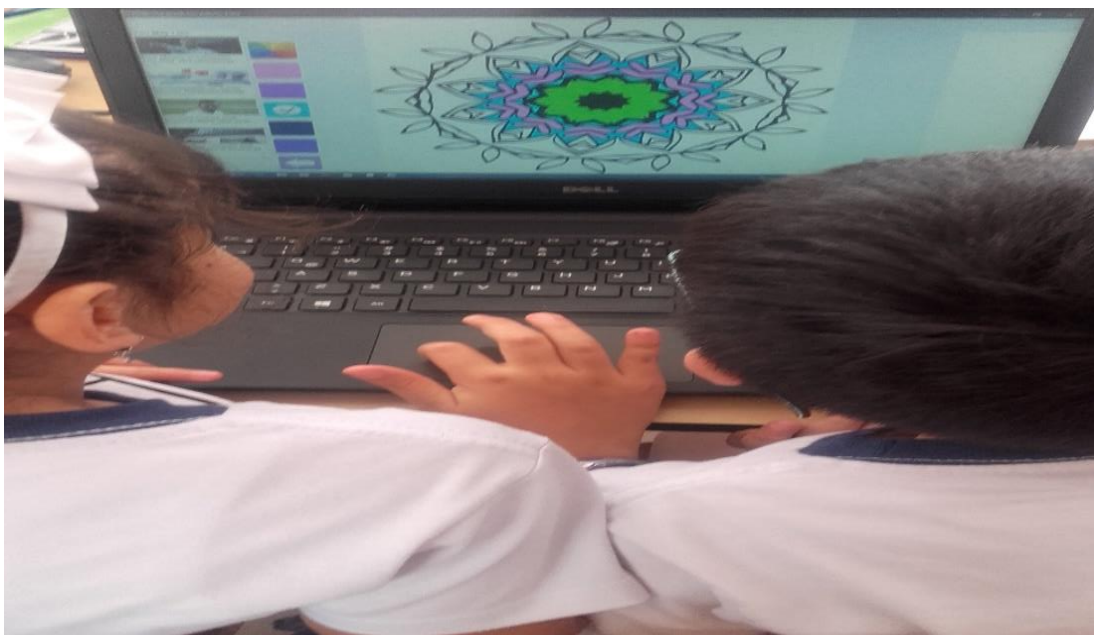


Ilustración 16 Comienzan a pintar el mandala digital en pares



Ilustración 17 Mandala digital en pares terminado de pintar

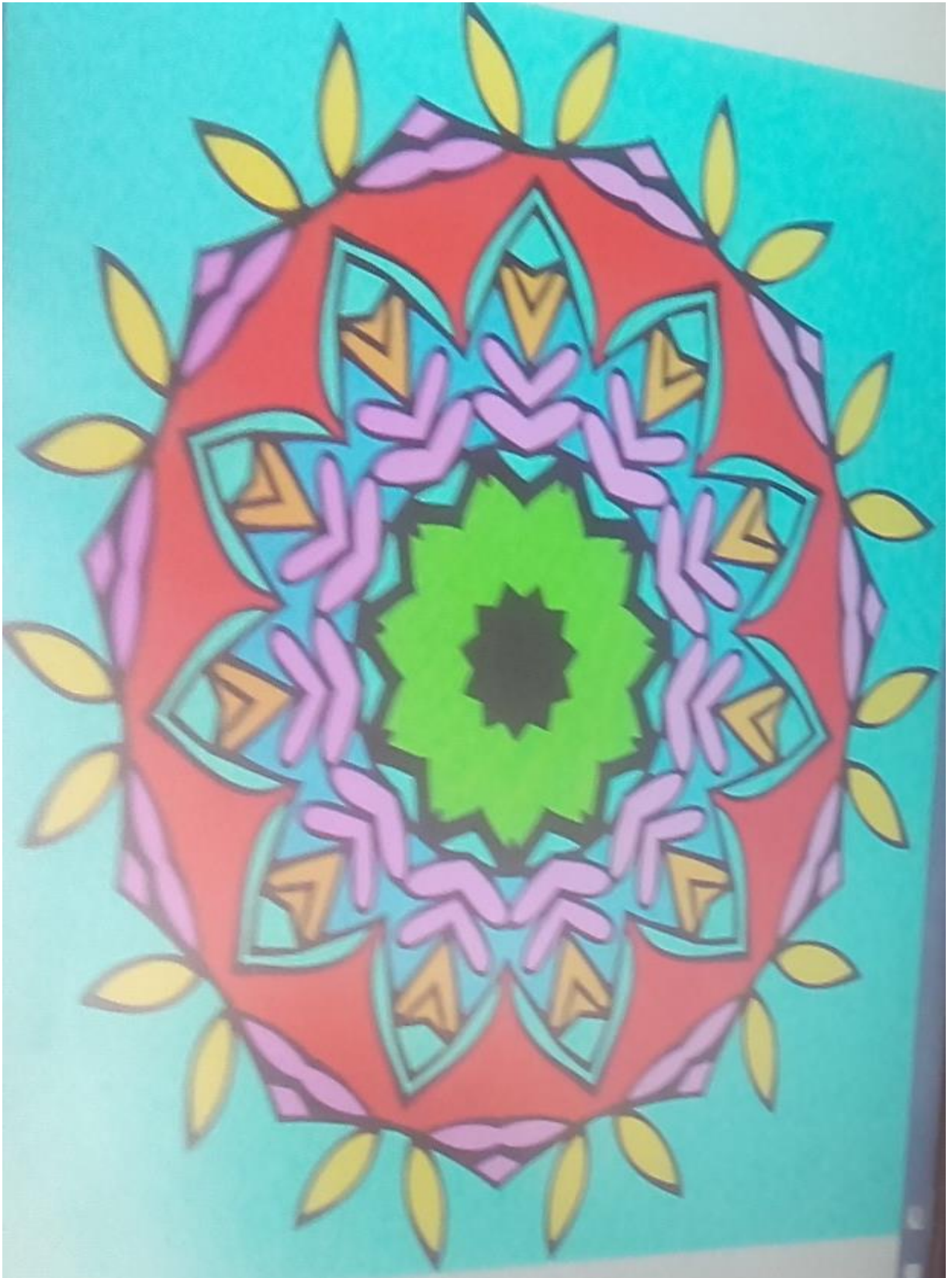


Ilustración 18 Mandala digital en pares impreso

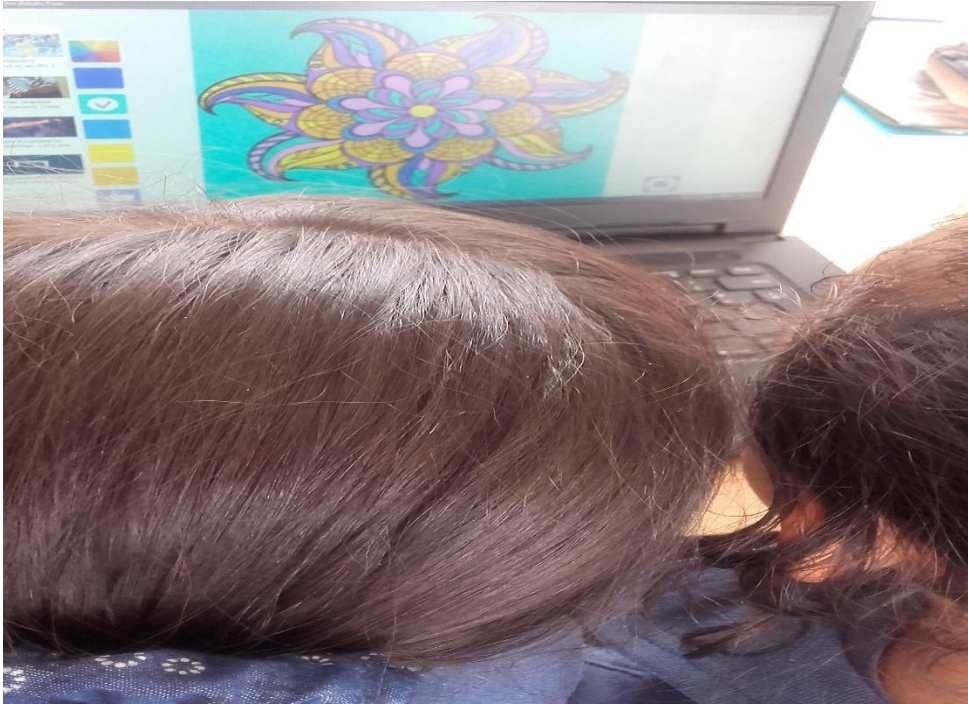


Ilustración 19 Comienzan a pintar el mandala digital en pares



Ilustración 20 Mandala digital en pares terminado de pintar

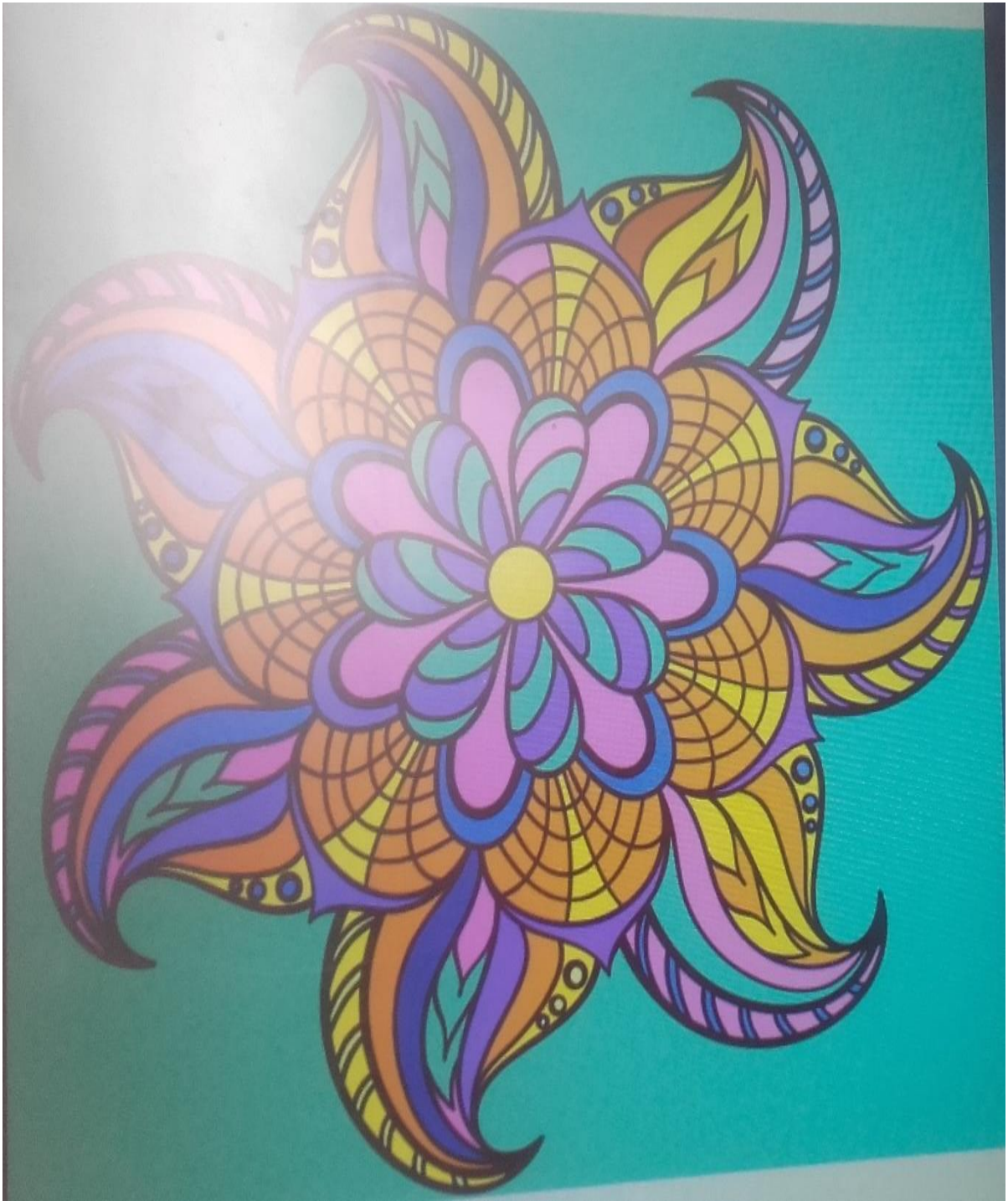


Ilustración 21 Mandala digital en pares terminado de pintar



Ilustración 16 Comienzan a pintar el mandala digital en pares



Ilustración 17 Mandala digital en pares terminado de pintar



Ilustración 18 Mandala digital en pares terminado de pintar