



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**TRABAJO DE TITULACIÓN DE GRADO PREVIO A LA
OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN INICIAL
PROPUESTA PRÁCTICA DEL EXAMEN DE GRADO O DE FIN DE
CARRERA (DE CARÁCTER COMPLEXIVO)
INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL**

TEMA:

**RECURSOS LÚDICOS DIGITALES Y SU INCIDENCIA EN EL
DESARROLLO SOCIO AFECTIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5
AÑOS.**

Autores:

Sra. FILIAN BURGOS DELIA CRISTINA

Sra. PAZMIÑO FUENTES DELIA MARIA

Acompañante:

Mgtr. VARGAS CASTRO KARINA VERONICA

Milagro, Octubre 2019

ECUADOR

DERECHOS DE AUTOR

Ingeniero.
Fabricio Guevara Viejó, PhD.
RECTOR
Universidad Estatal de Milagro
Presente.

Yo, FILIAN BURGOS DELIA CRISTINA en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales de la propuesta práctica de la alternativa de Titulación – Examen Complexivo: Investigación Documental, modalidad presencial, mediante el presente documento, libre y voluntariamente procedo a hacer entrega de la Cesión de Derecho del Autor de la propuesta práctica realizado como requisito previo para la obtención de mi Título de Grado, como aporte a la Línea de Investigación MODELOS INNOVADORES DE APRENDIZAJES , de conformidad con el Art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, concedo a favor de la Universidad Estatal de Milagro una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservo a mi favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo a la Universidad Estatal de Milagro para que realice la digitalización y publicación de esta propuesta práctica en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El autor declara que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Milagro, 18 de octubre de 2019

FILIAN BURGOS DELIA CRISTINA
Autor 1
C.I: 1204779688

DERECHOS DE AUTOR

Ingeniero.
Fabricio Guevara Viejó, PhD.
RECTOR
Universidad Estatal de Milagro
Presente.

Yo, PAZMIÑO FUENTES DELIA MARIA en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales de la propuesta práctica de la alternativa de Titulación – Examen Complexivo: Investigación Documental, modalidad presencial, mediante el presente documento, libre y voluntariamente procedo a hacer entrega de la Cesión de Derecho del Autor de la propuesta práctica realizado como requisito previo para la obtención de mi Título de Grado, como aporte a la Línea de Investigación MODELOS INNOVADORES DE APRENDIZAJE , de conformidad con el Art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, concedo a favor de la Universidad Estatal de Milagro una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservo a mi favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo a la Universidad Estatal de Milagro para que realice la digitalización y publicación de esta propuesta práctica en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El autor declara que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Milagro, 18 de octubre de 2019



PAZMIÑO FUENTES DELIA MARIA
Autor 2
C.I: 1204771032

APROBACIÓN DEL TUTOR DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

Yo, VARGAS CASTRO KARINA VERONICA en mi calidad de tutor de la Investigación Documental como Propuesta práctica del Examen de grado o de fin de carrera (de carácter complejo), elaborado por las estudiantes FILIAN BURGOS DELIA CRISTINA y PAZMIÑO FUENTES DELIA MARIA cuyo tema de trabajo de Titulación es RECURSOS LUDICOS DIGITALES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO SOCIOAFCTIVO , que aporta a la Línea de Investigación MODELOS INNOVADORES DE APRENDIZAJES previo a la obtención del Grado LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN INICIAL; trabajo de titulación que consiste en una propuesta innovadora que contiene, como mínimo, una investigación exploratoria y diagnóstica, base conceptual, conclusiones y fuentes de consulta, considero que el mismo reúne los requisitos y méritos necesarios para ser sometido a la evaluación por parte del tribunal calificador que se designe, por lo que lo APRUEBO, a fin de que el trabajo sea habilitado para continuar con el proceso de titulación de la alternativa de del Examen de grado o de fin de carrera (de carácter complejo) de la Universidad Estatal de Milagro.

Milagro, 18 de octubre de 2019



VARGAS CASTRO KARINA VERONICA
Tutor
C.I: 0920489721

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL CALIFICADOR

El tribunal calificador constituido por:

Mgtr. BRAVO ALVARADO RUFINA NARCISA

Mgtr. ASTUDILLO COBOS ALEXANDRA CECIBEL

Mgtr. MANZANO DIAZ MIRTHA

Luego de realizar la revisión de la Investigación Documental como propuesta práctica, previo a la obtención del título (o grado académico) de LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN INICIAL presentado por la estudiante FILIAN BURGOS DELIA CRISTINA

Con el tema de trabajo de Titulación: RECURSOS LUDICOS DIGITALES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO SOCIOAFECTIVO.

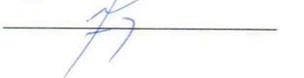
Otorga a la presente Investigación Documental como propuesta práctica, las siguientes calificaciones:

Investigación documental	[77]
Defensa oral	[20]
Total	[97]

Emite el siguiente veredicto: (aprobado/reprobado) Aprobado

Fecha: 18 de octubre de 2019

Para constancia de lo actuado firman:

	Apellidos y Nombres	Firma
Presidente	BRAVO ALVARADO RUFINA NARCISA	
Secretario (a)	ASTUDILLO COBOS ALEXANDRA CECIBEL	
Integrante	MANZANO DIAZ MIRTHA	

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL CALIFICADOR

El tribunal calificador constituido por:

Mgr. BRAVO ALVARADO RUFINA NARCISA

Mgr. ASTUDILLO COBOS ALEXANDRA CECIBEL

Mgr. MANZANO DIAZ MIRTHA

Luego de realizar la revisión de la Investigación Documental como propuesta práctica, previo a la obtención del título (o grado académico) de LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN INICIAL presentado por la estudiante PAZMIÑO FUENTES DELIA MARIA

Con el tema de trabajo de Titulación: RECURSOS LUDICOS DIGITALES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO SOCIOAFECTIVO.

Otorga a la presente Investigación Documental como propuesta práctica, las siguientes calificaciones:

Investigación documental	[77]
Defensa oral	[20]
Total	[97]

Emite el siguiente veredicto: (aprobado/reprobado) Aprobada

Fecha: 18 de octubre de 2019

Para constancia de lo actuado firman:

	Apellidos y Nombres	Firma
Presidente	BRAVO ALVARADO RUFINA NARCISA	
Secretario (a)	ASTUDILLO COBOS ALEXANDRA CECIBEL	
Integrante	MANZANO DIAZ MIRTHA	

DEDICATORIA

Dedico con todo mi cariño este trabajo a mis hijos, quienes me inspiran a superar cada desafío de la vida y prepárame profesionalmente siendo su gran ejemplo a seguir.

Autora

Este trabajo fruto del esfuerzo y sacrificio como muestra de amor y perseverancia, está dedicado para mis hijos, que son la mayor fortaleza, puesto que a través de ellos siento la fuerza para obtener mis mejores logros.

Autora

AGRADECIMIENTO

Agradezco ante todo a Dios, porque sin Él nada es posible, cada paso que doy y cada logro de lo debo a Él, ya que su amor cubre a toda mi familia. También quiero agradecer a mi esposo, por darme su apoyo cuando más lo necesité y demostrarme que con esmero y buena actitud todo es posible. De manera especial agradezco a la Universidad por darnos la oportunidad de ser parte de esta generación dignamente formada y a los docentes por ser excelentes orientadores.

Agradecimiento

Es honor a la fuerza, voluntad y gran empeño puesto sobre el presente trabajo, quiero ante todo agradecer a mi familia por su comprensión y sobre todo a la Universidad por su excelente enseñanza. También agradezco a cada uno de los docentes que impartieron sus mejores enseñanzas a fin de que estemos preparados para enfrentar tales desafíos.

ÍNDICE GENERAL

DERECHOS DE AUTOR	II
DERECHOS DE AUTOR	III
APROBACIÓN DEL TUTOR DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL	IV
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL CALIFICADOR	V
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL CALIFICADOR	VI
DEDICATORIA	VII
AGRADECIMIENTO	VIII
ÍNDICE GENERAL	IX
RESUMEN	1
ABSTRACT	2
INTRODUCCIÓN	3
MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL	8
Control de emociones	14
Interacción social	15
Integración en actividades educativas	17
METODOLOGÍA	18
DESARROLLO DEL TEMA	21
CONCLUSIONES	25
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	27

Recursos lúdicos digitales y su incidencia en el desarrollo socio afectivo de los niños y niñas de 5 años.

RESUMEN

El presente trabajo de titulación se fundamenta a partir de la problemática detectada en los centros de educación inicial en torno al escaso uso de recursos lúdicos digitales como propuesta de mejoramiento de las habilidades socio afectivas, con el objetivo de analizar la importancia de tales materiales en la práctica pedagógica desde su revalorización como instrumentos de transmisión de conocimientos, actitudes y habilidades básicas para la convivencia social. El trabajo investigativo busca fortalecer las relaciones sociales, desde la práctica de valores principios de inclusión escolar, motivación y fortalecimientos de actitudes, debido a que actualmente existen una variedad de necesidades que se derivan de situaciones relativas a la subsistencia familiar, escolar y social. Cabe recalcar que la escasa interacción es un problema que puede generar una serie de actitudes desfavorables para el desarrollo integral de los niños y niñas. La metodología utilizada para llevar a cabo el presente trabajo es descriptiva, los diversos referentes teóricos y antecedentes documentales que sustenta el presente estudio, revelan las carencias sociales que presentan los niños y niñas de en la edad preescolar, lo cuales conlleva a tener reacciones espontáneas sin meditación, tales como la impulsividad, la iras, la tristeza, el temor, e incluso la sorpresa. Los resultados obtenidos determinan la responsabilidad y función que deben cumplir los docentes como principales gestores de la clase y guían en la expresión de emociones, autoconocimiento y sensibilidad referente a las debilidades, así como también a las potencialidades descubiertas en los estudiantes. El trabajo se justifica a partir de su influencia en los contextos: sociales, de autoestima y principios morales, para así lograr que los niños tengan un proceso evolutivo favorable que potencie las habilidades para la vida, tales como la capacidad comunicativa, el pensamiento crítico y la motivación.

PALABRAS CLAVE: Recursos lúdicos, Socio afectivo, Inclusión Escolar, Interacción social, Inclusión,

Digital recreational resources and their impact on the socio-affective development of 5-year-old children.

ABSTRACT

This degree work is based on the problems detected in the initial education centers regarding the scarce use of digital recreational resources as a proposal to improve socio-emotional skills, with the aim of analyzing the importance of such materials in the pedagogical practice since its reevaluation as instruments of transmission of knowledge, attitudes and basic skills for social coexistence. The research work seeks to strengthen social relationships, from the practice of values, principles of school inclusion, motivation and strengthening of attitudes, because there are currently a variety of needs that arise from situations related to family, school and social subsistence. It should be noted that poor interaction is a problem that can generate a series of unfavorable attitudes for the integral development of children. The methodology used to carry out this work is descriptive, the various theoretical references and documentary antecedents that underpin the present study, reveal the social deficiencies that children in preschool age present, which leads to having spontaneous reactions without meditation, such as impulsivity, anger, sadness, fear, and even surprise. The results obtained determine the responsibility and function that teachers must fulfill as the main managers of the class and guide in the expression of emotions, self-knowledge and sensitivity regarding weaknesses, as well as the potentialities discovered in students. The work is justified from its influence in the contexts: social, self-esteem and moral principles, in order to ensure that children have a favorable evolutionary process that enhances life skills, such as communicative ability, critical thinking and the motivation.

KEY WORDS: Playful resources, Affective Partner, School Inclusion, Social Interaction, Inclusion,

INTRODUCCIÓN

La formación inicial es una etapa muy impactante durante los primeros 5 años de infancia, pues a partir de ahí surgirán experiencias que serán precedentes para el desarrollo integral. En este aspecto se considera de suma importancia fortalecer el modelo pedagógico desde un enfoque innovador, que se adapte a las necesidades y capacidades que hoy en día tienen los niños y niñas, sabiendo que la evolución tecnológica ha dado un giro transcendental sobre la representación de la escuela, pues hoy en día no solo es un lugar donde se acude a aprender, sino un entorno de interrelación que prepara a los niños y niñas para la convivencia, a partir del desarrollo de habilidades, como: comunicación, empatía, toma de decisiones, trabajo en equipo, entre otros.

Varios estudios enfocados en la educación inicial, han demostrado que lo esencial en la formación integral de los infantes de 5 años es el desarrollo social y afectivo, ya que a partir de ambos componentes se concretan experiencias significativas dentro de cada uno de los ámbitos de aprendizaje de los estudiantes, reconociendo que no es una tarea sencilla, puesto que existen muchos factores que ejercen de manera directa una dependencia sobre tales experiencias, como: la familia, los hábitos, las costumbres, la religión, entre otros.

Para los docentes propiciar entorno de aprendizaje que favorezcan el desarrollo social y afectivo, teniendo en cuenta las dificultades que se pueden presentar a la hora de establecer relaciones interpersonales con los niños menores de 5 años, representa un gran reto, es por ello que la presente propuesta tiene por objetivo demostrar la incidencia de los juegos en el desarrollo socio afectivo de los niños y niñas de 5 años, lo que se considera importante dentro de la gestión pedagógica de los docentes y sobre todo porque el juego es una actividad estimulante y atractiva, con una amplia gama de funcionalidades de acuerdo a la dinámica.

En las escuelas actuales el juego es considerado como una actividad de dinamismo y estimulación, que despierta el interés de la gran mayoría de estudiantes, por ellos es introducido como parte de la metodología de enseñanza activa, en la que los estudiantes tienen la oportunidad de aprender mientras juegan, obteniendo un aprendizaje significativo en diferentes áreas de enseñanza y niveles de educación, con resultados positivos.

De acuerdo con Armus, Duhalde, Oliver, & Woscoboinik (2013) el juego optimiza principalmente las interrelaciones y favorece el desarrollo de las emociones, lo cual es un factor indispensable en la evolución social de los niños y niñas, a partir de ahí se atribuye el importante valor pedagógico del juego como una técnica activa que facilita la interacción y el desarrollo de la metodología.

Investigaciones importantes enfocadas en el desarrollo de las habilidades socioafectivas, han demostrado las ventajas que ofrece el juego tanto al docente como a los estudiantes, pues además de dirigir los conocimientos hacia la comprensión y retención, se construye un entorno participativo y competitivo, en el que fluyen actitudes y sentimientos como efecto de las habilidades socioafectivas.

Los estudios realizados por Piaget, Vygotsky y Bruner, entre otros, muestran que las actividades lúdicas son estrategias efectivas para desarrollar habilidades socioafectivas, en tanto que a través de este medios los niños encuentran maneras divertidas y agradables de conectarse entre sí. Por su alto nivel de motivación y por su desarrollo de habilidades cooperativas es juego es una actividad completa para los niños, que les permite aprender y entrar en la realidad social.

La importancia del presente estudio se centra en la aplicación y valoración del juego para el desarrollo de habilidades socioafectivas dentro de la práctica educativa, como una excelente técnica activa, que orienta los procesos pedagógicos, garantizando un adecuado control del comportamiento de los estudiantes.

Por la gama de actividades que demanda el pensum académico lo cual limita el tiempo para el desarrollo de habilidades sociales en el aula, la propuesta resulta relevante dentro de la planificación pedagógica, en la misma que se incluyen juegos como estrategias simultáneas de aprendizaje por experiencias y diversión

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Diversos problemas de comportamiento que muestran los estudiantes de 5 años de edad, durante la interacción y convivencia con otros niños, se encuentran asociados de manera directa a dificultades o trastornos socio afectivos que ameritan ser tratados a tiempo, para así poder brindar la orientación oportuna y adecuada que se requiera.

Desafortunadamente, existen situaciones ocurridas dentro del entorno familiar, que ponen en riesgo la estabilidad social y afectiva de los niños y niñas, ocasionando desfases en su evolución e impidiendo una adecuada interacción, así como también negación a involucrarse en la búsqueda de soluciones por parte de ciertos padres, que consideran pasajeras todas las acciones negativas de sus hijos, ya sea por sobreprotección, descuido o desconocimiento, en ambas situaciones esta serie de proceder interrumpe las actividades estratégicas propuestas por los docentes como acciones procedimentales ante situaciones que ponen en riesgo el adecuado desarrollo educativo de los niños, es en esos momento donde muchas veces el docente se ve solo ante una problemática que amerita ser tratada en conjunto con la familia.

Situaciones como las mencionadas, en reiteradas ocasiones forman parte del cuadro desalentador que se vive en las escuelas de nivel inicial, sin embargo, en cuanto a la responsabilidad que implica la labor del docente es imprescindible el planteamiento de estrategias de orientación y sensibilización que motive a los padres de familia a involucrarse en la planificación de actividades correctivas y preventivas, además de ser necesario aplicar estrategias en el aula con el propósito de favorecer las habilidades socio afectivas de los niños y niñas en el marco de una escuela integral, inclusiva, sostenible y para todos.

En la búsqueda de solución ante las deficiencias en el desarrollo de habilidades socio afectivas los docentes del nivel inicial, optan por aplicar estrategias con múltiples beneficios, que contribuyen al desarrollo integral de los niños y niñas, algunos de ellos ameritan el uso de recursos lúdicos digitales, para llevar a cabo actividades dinámicas y motivacionales muy básica en la etapa de educación inicial.

Si bien es cierto, la formación integral del niño y niña en el nivel inicial gira en torno al desarrollo de habilidades socioafectivas, sin embargo, una de las mayores dificultades para el o la docente es el diseño de recursos lúdicos, puesto que esta acción implica mucha creatividad, para así lograr que sea atractivo y motivador durante su utilización.

La gran mayoría de docentes utiliza con frecuencia materiales didácticos para poder ilustrar sus clases, así como también utilizan materiales concretos para juegos como legos, rompecabezas, tubos y esferas de conexión, roscas y ruedas, entre otros, no obstante, este tipo de material por lo general es utilizado de manera individual, por lo que no contribuye al desarrollo de habilidades sociales y afectivas, lo que a su vez representa una debilidad de la educación inicial.

Cabe recalcar que los niños de la actual generación están mucho más relacionadas con la tecnología, es por eso que en particular ha habido cambios en el rediseño de los materiales didácticos digitales. Sin duda, nuestra sociedad del conocimiento requiere desarrollar habilidades y competencias interactivas y dinámicas en la práctica educativa y esto conlleva también a que los docentes desarrollen habilidades en la creación y dominio de la tecnología.

La mayoría de los repositorios digitales de hoy ofrecen acceso gratuito a sus recursos educativos, y solo requieren el registro del usuario. Sin embargo, el acceso a este excelente material educativo no garantiza la calidad. Por otro lado, al buscar recursos, la mayoría de los depósitos regresan como resultado de la búsqueda de un número significativo de ellos, lo que dificulta que el usuario seleccione el recurso educativo que mejor se adapte a sus necesidades de los estudiantes y a su nivel escolar.

Debido a la gran cantidad de recursos educativos que podemos encontrar en la red y sus oportunidades educativas, el sistema educativo actualmente no solo está obligado a capacitar a los maestros en el uso de nuevas tecnologías educativas, sino también a evaluar y expresar la calidad de estos recursos educativos disponibles.

Los objetivos planteados con relación a la situación problemática son:

Objetivo General:

Determinar la influencia de los recursos lúdicos digitales en el desarrollo de las habilidades socio afectivas en los niños de 5 años.

Objetivos específicos:

Analizar los factores que implican en el diseño de recursos lúdicos digitales para el desarrollo de habilidades socio afectivas en los niños de 5 años.

Identificar las ventajas del uso de recursos lúdicos digitales durante el desarrollo de habilidades socio afectivas en los niños de 5 años.

Promover el diseño de recursos lúdicos digitales dirigidos hacia el fortalecimiento de habilidades socio afectivas en niños de 5 años.

CAPÍTULO 2

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

Antecedentes de investigación

El uso de recursos digitales en la actualidad es una estrategia muy útil que favorece la gestión pedagógica, sirviendo de apoyo en la transmisión y adquisición de conocimientos, sin embargo estos recursos ameritan el conocimiento tanto de las TIC como de las TAC. La relación entre la idea de innovación y los cambios previsibles causados por la integración de material tecnológico es un importante punto de interés. Sin embargo, está claro que la mera presencia de tecnologías innovadoras en las escuelas no garantiza la innovación en su verdadero sentido.

Careaga y Avendaño (2006) señalan que cuando los docentes están expuestos a la integración de recursos que impliquen uso de tecnología, encuentran perspectivas predefinidas, modeladas por años de experiencia pedagógica y aprendizaje previo, que requieren un proceso de asimilación de propuestas innovadoras. Por lo tanto, se entiende que la innovación debe verse como un cambio en las percepciones de la enseñanza y los planes de estudio, en una forma de pensar e implementar.

Por su parte García (2017) reconoce a los recursos digitales como “materiales pedagógicos que se caracterizan por ser tecnológicos, es decir implicar el manejo de las TIC, entre tales materiales se mencionan los recursos audiovisuales, videojuegos y procesos de gamificación, dispositivos tecnológicos, juegos interactivos, paneles digitales, paneles de contactos múltiples” (p. 76). El conjunto de recursos mencionados son parte de los materiales digitales y pueden a partir de su función son fuentes importantes de información. El impacto de estos recursos en los resultados del aprendizaje ha demostrado su importante rol en la transmisión de habilidades socioemocionales

Según Megías & Lozano (2019) retoma la idea de “Denise Garon de Canadá, experta en juegos activos y lúdica, clasifico los juegos con recursos lúdicos en varias categorías basándose en los distintos periodos de crecimiento o desarrollo del individuo de Jean Piaget”. Con lo cual se acentúa que los recursos lúdicos, son materiales que permiten a los niños desde muy temprana edad adquirir habilidades en varios aspectos psicológicos, físicos, mentales, psicomotriz, cognitivo y estratégicos. Estos recursos se construyen con el fin de mejorar su desarrollo mental y desempeño escolar.

Para Lara (2016) “los recursos lúdicos permiten mejorar el desarrollo de los procesos enseñanza – aprendizaje dentro y fuera del aula de clase, enriquece las actividades escolares y ayuda a contribuir criterios de reflexión” (p. 87). Es importante que los recursos didácticos y es especial lúdicos estén destinados a facilitar la labor del docente y facilitar la comprensión de los estudiantes, caso contrario es inconsistente el trabajo con recursos lúdicos en toda área de formación escolar, ya que no se alcanzaran metas preestablecidas para mejorar la calidad de formación de los estudiantes.

Según Méndez (2018) “las actividades lúdicas con recursos lúdicos, son juegos que se enfocan en el desarrollo de todos los aprendizajes básicos de los estudiantes y a su vez son elementales para cumplir con objetivos en la planificación curricular anual y por unidad”. Dentro del aula cualquier tipo de juego o actividades lúdicas son vitales para despertar e interés y mejorar las relaciones entre estudiantes y estudiantes – docentes, relaciones sociales y afectivas.

Actualmente se está abordando la innovación pedagógica debido a la llegada masiva de tecnologías que transforman las sociedades. Desde una perspectiva educativa en las escuelas, los estudiantes generan el contexto cultural caracterizado por la presencia de tecnologías digitales. Es por eso que la escolta de las TIC en el aula es tan vital como a bordo y con tiza, porque a través de las tecnologías de comunicación, los jóvenes ahora conocen sus ideales, como uno de los desafíos que enfrentan las instituciones educativas hoy en día, la integración de tecnologías como complemento del rol académico

Marco conceptual de referencia

Recursos Lúdicos digitales

Se conoce como recursos lúdicos a todo material utilizado en un determinado juego o actividad de diversión que implica el uso de habilidades, ya sean cognitivas, competitivas o afectivas. Los recursos lúdicos digitales son aquellos materiales impresos, fáciles de manipular y utilizar, generalmente este tipo de recursos es muy práctico y útil en el proceso educativo, permite verificar la asimilación de los conocimientos y el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño.

Para Groos, el juego es un ejercicio previo de las funciones requeridas para la edad adulta, ya que ayuda a desarrollar las funciones y habilidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que realizará a medida que crezca. Esta teoría de la predicción funcional ve en juego un ejercicio preparatorio necesario para la madurez que no llega al final de la infancia y que, en su opinión, "este es exactamente el juego y la preparación para la vida". (Flores & Ostrosky, 2014)

Según Ceballos, Jaramillo, Duque, & Niaza (2016) los recursos digitales con carácter lúdico son materiales que motivan a los estudiantes a desarrollar habilidades y destrezas a través de su participación activa y voluntaria en juegos educativos, de interacción, dinámicos y competitivos.

Entre los recursos digitales se incluyen a todos los materiales impresos, reproducciones de audio y video, así como a las aplicaciones informáticas que sirvan para una determinada acción, en el contexto de la enseñanza, estos recursos son utilizados para desarrollar habilidades y destrezas y de este modo poder determinar el nivel de logro de aprendizaje.

De acuerdo con Cubillo, Martín, Castro, & Colmenar (2014) los recursos digitales educativos tienen una función orientadora en el proceso de adaptación de las destrezas establecidas en el currículo, sirven de apoyo tanto al docente como al estudiante, se pueden considerar como instrumentos de evaluación de aprendizaje y evidencias del proceso de enseñanza.

Las diferencias entre los recursos digitales educativos y los recursos digitales con carácter lúdico se centralizan en la finalidad u objetivo que este tenga con relación a la acción que se realice. En el proceso educativo los recursos digitales con carácter lúdico se orientan hacia el desarrollo de habilidades que dependen del tipo de juego y su grado de complejidad.

Algunos juegos digitales muy prácticos suelen estar relacionados con la atención, la agilidad mental, y visual, por ello son considerados como recursos útiles en el desarrollo de ciertas destrezas, mientras que otros juegos tienen funcionalidades distintas en el desarrollo de la psicomotricidad, las habilidades deportivas y recreativas.

Recursos lúdicos funcionales

Los recursos lúdicos funcionales son materiales que sirven a para llevar a cabo actividades de recreacionales que implica el uso de una variedad objetos prácticos que pueden tener varias utilidades. Se les denomina funcionales puesto que cumplen funciones específicas, estas pueden ser cognitivas, de desarrollo de destrezas motrices de formación socio cultural. Son muy importante en el campo pedagógico, porque tienen una enseñanza que servirá para mejorar alguna debilidad o erradicar una amenaza.

Según Venegas, Vengas, & García (2018) los recursos funcionales se han considerado no solo como un medio de aprendizaje, sino también como un medio de expresión y creación a través de la interacción social, con un alto potencial para estimular la motivación, creatividad y habilidades sociales, por lo que la mayoría de los investigadores se enfocan en analizarla interacción y dinámica de la tecnología en el proceso educativo.

Los materiales lúdicos funcionales ofrecen experiencias que los niños pueden beneficiarse al identificar, clasificar, comparar a través del juego, lo que incluye ayudar a los docentes a interactuar mejor con los estudiantes para ellos, entonces es la oportunidad para un proceso más profundo de enseñanza-aprendizaje.

El uso de este tipo de material ofrece a los estudiantes la oportunidad de manipular, investigar, descubrir, observar, al mismo tiempo, la práctica de las normas de convivencia y el desarrollo de valores como: cooperación, solidaridad, respeto, tolerancia, protección del medio ambiente, entre otros

Recursos lúdicos de aprendizaje cooperativo.

Para establecer la funcionalidad de los recursos lúdicos de aprendizaje cooperativos, es preciso comprender su diseño, sus fines y valor pedagógico, partiendo del significado de aprendizaje cooperativo. La utilización de recursos lúdicos de aprendizaje cooperativo en el aula permite crear un ambiente relajado que estimula y motiva al alumno a aprender, al tiempo que le consiente al maestro actuar como una guía que ofrece desafíos cada vez mayores.

En este sentido, Ruiz & Omeñaca (2019) se recomienda utilizar el recursos lúdicos cooperativos para fortalecer las habilidades socio emocionales, porque atrae la atención y el interés de los estudiantes, ya que presenta una situación nueva y atractiva y rompe con la dinámica habitual del aula, además permite mejorar los conceptos, procesos y habilidades comunicativas, mejora las interrelaciones optimizando las comunicación.

Recursos lúdicos de educación inclusiva

Hablar de la utilidad de los recursos lúdicos de educación inclusiva significa rechazar conceptos exclusivos o parciales, que se limitan a los niños con necesidades o capacidades distintas, ya que estos materiales son accesibles para todos, independientemente de sus cualidades o diferencias, son recursos que todos pueden aprender a utilizar al reunirse con los demás.

Puede conectar varios tipos de juegos o incluso tener una amplia selección dependiendo de diferentes clasificaciones o propósitos. Sin embargo, entendemos que si la demanda es ayudar a construir esta realidad educativa de bienestar, deberíamos preocuparnos por justificar lo que pueden aportar a través de sus propuestas. (Pastor, 2015, pág. 57)

Los recursos lúdicos de educación inclusiva según Méndez (2018) son el comienzo de un gran proyecto de colaboración, por lo que la integración es una realidad que emprende en las instituciones educativas y se extiende. De acuerdo con enfoques anteriores, se puede deducir que el juego como estrategia inclusiva puede contribuir al progreso humano al promover el desarrollo psicosocial, cinético y cognitivo, adquiriendo conocimiento, formación de la personalidad, convivencia, participación social y desarrollo cultural., contiene una serie de actividades que interfieren con la diversión, la actividad creativa, conocer y reconocer el valor de aprender sobre el otro desde la propia espiritualidad.

Desarrollo socio afectivo

Según, Megías & Lozano (2019), en su tesis denominada “El juego infantil y su metodología”, luego de un análisis cluativo expresa que, “El desarrollo socio afectivo es el conjunto de afectos y emociones, que junto a elementos sociales del medio vivir del individuo, desde que inicia su vida social y afectiva, forma su ser o temple” (p. 8). Además, se puede decir que el desarrollo socio afectivo se desarrolla en los niños y niñas en los hogares o familias, instituciones formativas, medio social, valores positivos y culturales que fomenten las emociones y la personalidad.

El desarrollo socio afectivo tiene como fin un conjunto de elementos que permite que los niños y niñas puedan desarrollarse o desenvolverse en el medio social con aptitud y personalidad, por otra parte, el desarrollo afectivo que inicia desde la familia y la autoestima que debe ser un factor elemental para el desarrollo de buenos sentimientos y emociones. Entonces para poder desarrollar la parte social y afectiva de los niños y niñas se tiene que tomar en consideración los siguientes aspectos:

- Conseguir interacciones individuales positivas.
- Manifestar empatía con el medio social donde interactúa.
- Fomentar la autoestima en todo aspecto social.
- Saber controlar conflictos emocionales de la vida cotidiana dentro de la familia y fuera de ella.

- Interactuar en el medio familiar, social y escolar con empatía y de forma positiva

El desarrollo social y emocional es un aspecto importante en la primera infancia. Inicialmente, las relaciones son con padres, hermanos y familiares y luego se extienden con sus compañeros y otros hijos. El desarrollo de la amistad es un aspecto importante en el desarrollo socioemocional del niño. El niño se convierte en una persona activa que imita a los adultos y niños que lo rodean.

La primera infancia aprende a construir relaciones sociales y tratar a otras personas. Schiller (2015) explica que el niño pierde su comportamiento agresivo y se vuelve más independiente, todo debido a las influencias que recibe del contexto en el que se desarrolla y las interacciones que el niño tiene con él. En el primer año se forma, en el segundo se consolida y desde entonces los números de archivo adjunto se han eliminado tan pronto como el niño se vuelve autónomo

Control de emociones

Para intuir sobre el contexto del control de emociones es preciso aclarar el concepto de “emoción”, la según Borges (2016) “es la capacidad de sentirse afectado; envuelve la movilización del estado de ánimo lo que afecta y produce las pasiones; desequilibrio causado por el miedo y la preocupación” (p. 125)

Piumini (2013) agrega que la emoción es la respuesta afectiva a una situación que causa inestabilidad y desorden, estas pueden ocurrir repentinamente, frente a un estímulo intenso particular y tener una corta duración, o permanecer durante un cierto período de tiempo evitando cualquier acción adicional, incluso después de que el estímulo que lo causó desaparezca.

El control emocional es muy importante para cada persona en la vida diaria y es el hecho de que el control de las emociones, tanto negativas como positivas, calma la mente y permite lidiar con decisiones difíciles, situaciones desagradables y etapas de cambio lo hace más importante. Aprender a controlar las emociones es importante por proporcionará herramientas sociales y es que la comprensión del origen de las emociones, también

contribuye con el desarrollo de habilidades muy interesante, como la empatía y la comunicación asertiva.

Por lo tanto, es preciso entender que las personas que tienen una mayor capacidad para controlar sus emociones serán mucho más felices, porque pueden responder mejor a sus necesidades y dominar los hábitos mentales que pueden conducir a este estado de positividad. A pesar de que aquellos que no pueden controlarlo se sumergirán en una espiral emocional que les impedirá enfocarse y pensar con claridad en cualquier momento. Lo que la población general comprende al controlar las emociones requiere un cambio de paradigma muy profundo en nuestro cerebro racional y especialmente en nuestro cerebro o cerebro emocional.

Interacción social

La interacción es definida por Vygotsky (2013) como el fenómeno con el cual los seres humanos se relacionan entre sí, esto establece la influencia social consistente que cada individuo recibe. Por lo tanto, la interacción social se entiende como la conexión entre las personas y es fundamental para el grupo, por lo que sin ella la sociedad no podría funcionar.

Para el campo de la sociología, las relaciones sociales, las formas de interacción no se limitan a la familia o los familiares. Incluye relaciones laborales, política, clubes deportivos o centros de formación. La interacción es parte del proceso de comunicación social objetiva, el uso de habilidades de interacción determina una mayor capacidad para adaptarse a un entorno social en el que hay individuos y grupos de personas que necesitan comunicarse y, a su vez, conocer problemas específicos que pueden entenderse mal causando problemas innecesarios. Según Estramiana (2018) la interacción en sí misma puede incluir solo una persona. Tal interacción con nosotros mismos ocurre cuando analizamos una idea dada o discutimos con ella las ventajas y desventajas de un problema o decisión importante.

Según Rodríguez (2016) los expertos en sociología constantemente usan el término "relación social" como equivalente de convivencia armónica. Este tipo de dinámica también es una acción cotidiana, no obstante, esta expresión indica interacción a través del

intercambio de ideas y posturas. La interacción social se manifiesta de muchas maneras, una de ellas es la interacción, mientras que el extremo opuesto es "grado cero de interacción social" o aislamiento completo. Por ejemplo, un niño abandonado, que no tiene contacto con otras personas, representa un aislamiento que enfrenta cero interacción social.

Relaciones socioafectivas

Según Megías & Lozano (2019), "las relaciones socioafectivas, son interacciones que se dan entre dos o más individuos en cualquier medio social, escolar, laboral, familiar, etc., que comienza a través de un simple diálogo y termina con una relación de apego o empatía" (p. 192). Las relaciones socioafectivas son vitales para el desarrollo de cualquier niño en el medio que vive, ya que este le permite dar valores positivos, motivación tanto intrínseca como extrínseca y autonomía.

Las relaciones sociales y afectivas se dan o desarrollan en varios escenarios en el diario vivir de cada individuo, ya sea estos en una cancha deportiva, dentro del hogar, en el aula de clase o fuera de ella y en campamentos, escenarios que en algunas circunstancias son realizadas de manera natural y en otras de manera artificial. Es decir que los escenarios socioafectivos se deben llevar de cualquier manera siempre y cuando estos estén bajo supervisión.

Entre los factores que intervienen en el desarrollo de habilidades socioafectivas ---- menciona el intelectual, emocional y social. El factor intelectual está ligado a la apreciación y fácil comprensión de los contenidos nuevos o aprendizajes. El factor emocional involucra las motivaciones intrínseca y extrínseca, en este contexto el docente debe contribuir a la construcción de un clima escolar cálido y armonioso. Por último el factor social implica los diversos modos de integración entre los niños y niñas.

Los recursos lúdicos están destinados a la interacción activa y participativa de los estudiantes dentro del aula de clase y cuyo fin es mejorar las relaciones sociales y afectivas.

Integración en actividades educativas

La integración de los estudiantes en el sistema educativo en el nivel inicial plantea hacer la vida diaria y la existencia lo más cerca posible de las condiciones y tipos de vida familiar. Es importante incluir esta integración como un trabajo en equipo tanto de la familia como de los maestros, ya que es necesario que las familias acompañen este proceso de integración, educar a los maestros y al estado para equipar los centros infantiles con personal capacitado, que trabajen juntos puedes enriquecer la labor pedagógica. Dentro de las instituciones formativas se ejecutan proyectos de integración familiar, motivando a las familias ayuden a sus hijos a socializar.

Según Ruiz & Omeñaca (2019) “la integración a través de actividades escolares se crea con el objetivo de ayudar a los niños a conocer mejor su entorno, hacer diferencias y plantear soluciones a problemas comunes que se dan dentro del aula, medio social y familia”. Las actividades escolares son planificadas con anticipación para que los estudiantes, padres representantes y docentes se preparen con recursos lúdicos y materiales de trabajo que son necesario en para mejorar las actividades de integración familiar y escolar.

Las integraciones escolares en niños entre 5 años en las unidades educativas o escuelas, son acciones que se llevan a cabo, en las primeras etapas escolar de los estudiantes con el fin de que estos socialicen e interactúen conjuntamente con sus padres, docentes y condiscípulos, y como resultado niños más activos y participativos dentro y fuera del aula de clase.

CAPÍTULO 3

METODOLOGÍA

Según la finalidad del estudio, el diseño de investigación es descriptivo con enfoque cualitativo, debido a que a través del análisis teórico se analizaron los aspectos que intervienen en el desarrollo de las habilidades socio afectivas, así como las características y estándares para el uso de recursos digitales lúdicos, en efecto se analizan los estudios que guardan relación con la investigación:

De acuerdo con la investigación realizada por Anzo & María (2017) denominada “Pedagogía lúdicas de innovación y buenas prácticas de enseñanza con juegos digitales 50% de los maestros que aplicaron recursos digitales lúdicos dicen que los resultados fueron buenos, muy buenos y excelentes. Entre otros aspectos que deben analizarse, consideramos que un elemento clave que influye en los resultados es la consistencia entre el modelo de enseñanza y los recursos didácticos para evaluar las actividades lúdicas de acuerdo con el modelo pedagógico. Los programas de innovación mediados por video juegos deben adaptar los dispositivos utilizados en cada momento del proceso al estilo de pedagogía innovador adoptado. Más del 50% de los maestros afirman que el uso de juegos virtuales la formación promueve el desarrollo cognitivo, la autoeducación y la creatividad.

Los datos obtenidos en la investigación de Mejía (2015) “El uso de recursos lúdicos tecnológicos como herramientas pedagógicas en los Centros de Educación Inicial”, sobre el uso de recursos tecnológicos por parte de los docentes en el proceso de enseñanza del nivel inicial de 3 y 4 años, revela que un 52% de los docentes requieren capacitación en tanto que no tienen dominio del manejo de recursos, lo que representa una debilidad en el desarrollo innovador de clases mucho más dinámicas y activas a través del uso de recursos lúdicos. Está claro que el 61% de los docentes no usan recursos lúdicos digitales para los procesos de enseñanza y aprendizaje, lo cual es un recurso valioso que puede crear cambios en el uso de conocimientos, habilidades y actitudes que contribuyen al desarrollo de la personalidad en todas las áreas de la educación.

Bayasm (2016) en su tesis denominada “Juegos y su aporte en el desarrollo socio efectivo en niños y niñas de 1 a 4 años”, a través del análisis descriptivo realizado sobre los juego y el desarrollo socio afectivo revela un nivel proco frecuente de aplicación de juegos en el desarrollo socio afectivo, sin embrago existen un 70% de los docentes que aplican por lo general los mismos tipos de juegos debido a que cuentan con este recursos, no obstante el nivel de motivación es bajo, ya que los recursos son poco creativos. Respecto al desarrollo socio afectivo los resultados muestran que un 46,67% de los docentes con poca frecuencia planifican actividades lúdicas dirigidas al fortalecimiento de habilidades socio afectivas. En conclusión el uso de recursos lúdicos digitales, ayuda a desarrollar sus propias estructuras mentales, y la inteligencia es una forma de adaptación al entorno. A través del juego, el niño conoce el mundo, lo acepta, lo modifica, lo construye. Volviendo a los conceptos desarrollados por Jean Piaget, hay dos momentos cruciales en el aprendizaje, a saber, que la acción del juego que requiere energía física y desarrolla habilidades precisas y relevantes suele ser simple.

A partir de la investigación realizada por González & Rodríguez (2018) con el siguiente “Las actividades lúdicas como estrategias de interacción social y afectiva se pudo determinar la necesidad de utilizar recursos lúdicos funcionales en el desarrollo de las habilidades socio afectivas de los niños y niñas del nivel inicial, según las observaciones realizadas sobre una clase interactivas con juegos en los que se utilizaron materiales didácticos el juego permite a los niños desenvolverse con libertad y mayor autonomía, fortalecer la autoconfianza y sobre todo estimula la creatividad. Cabe recalcar en la mayoría de los juegos no siempre se utilizó material digital, ya que para la mayoría de los docentes es difícil diseñar recursos para el nivel de los estudiantes y sus intereses.

En la interpretación de resultados obtenidos por Cepeda & Avilés (2015) en su tesis titulada (Megías & Lozano, El juego infantil y su metodología., 2019) se determina que a través de los recursos lúdicos el 50% de los estudiantes tienen la oportunidad de establecer amistades de manera fácil, cabe recalcar que existe un 40% de los estudiantes que aún con el uso de recursos didácticos lúdicos se distrae y no se integra fácilmente en las actividades, a esto se suma un 15% de estudiantes que generalmente tienen una actitud introvertida, no se relacionan y se mantienen distraídos en otras actividades. En cuanto a la posición de los docentes frente a esta situación, un 80% considera que este tipo de

debilidades se puede mejorar a través de juegos de convivencia, mientras que un 20% discrepa con esta posición, por otra parte el 60% de los docentes califica las interrelaciones personales de los estudiantes como buenas, mientras que un 40% considera que se debe fortalecer las habilidades socio afectivas. El 60% de los docentes encuestados afirmaron que tuvieron la oportunidad de participaren los cursos y el 40% no. Esto es muy importante para aplicar el conocimiento de los niños en el nivel materno de la guardería en Praga. El 80% de los docentes encuestados cree que la institución debería tener una guía de actividades recreativas para mejorar el desarrollo social de las madres.

Según el análisis descriptivo realizado en la tesis de Placencia & Díaz (2015) el aprendizaje cooperativo en una técnica poco utilizada por los docentes, pues existen muchos paradigmas sobre el juego cooperativo y sus desventajas con relación al control, orden y disciplina, en especial en el nivel inicial, donde el 41% de los docentes admiten aplicar juegos en parejas, pero por lo general con logros individualizados. Por otra parte se resalta la opinión coincidente del 37% de los docentes que consideran que los juegos cooperativos si fortalecen las relaciones sociales en los niños y niñas, no obstante existen un 50% que concuerda que trabajar con recursos de materiales cooperativos resulta muy difícil, ya que suele con facilidad haber diferencias que conlleven a conflictos entre los niños, por lo tanto creen que para trabajar de manera colaborativa se requiere la ayuda de otro docente.

En base a los fundamentos pedagógicos de García (2017) sobre los recursos didácticos de carácter inclusivo, existen juegos sociales que están dirigidos a grupos con la finalidad de favorecer la integración y fortalecer las habilidades para la convivencia, como la comunicación, manejo de emociones, control de impulso y trabajo cooperativo. Otro juego considerado como una herramienta de la pedagógica inicial son los sensoriales, así mismo se enfatiza el uso de recursos de construcción que se caractericen por la manipulación de objetos. Se destacan los recursos digitales lúdicos de estrategias, porque favorecen la construcción de procesos mentales y la forma de comprensión social, sobre todo porque fomentan el estado de consciencia.

CAPÍTULO 4

DESARROLLO DEL TEMA

En la comprensión de la importancia y utilidad de los recursos lúdicos digitales para el desarrollo de habilidades socioemocionales existe una amplia variedad de investigaciones, una de ellas perteneciente a García & Alarcón (2014) cuyo título es la “influencia de los juegos didácticos en el desarrollo socio afectivo, a través del uso de recursos lúdicos. A través del estudio se analizan diferentes perspectivas epistemológicas que permiten ver el juego como una parte esencial del desarrollo integrado del niño, porque mantiene relaciones sistemáticas con lo que no es un juego, es decir, con el desarrollo humano en otros niveles, como la creatividad y la resolución de problemas, aprendiendo roles sociales es decir, con numerosos fenómenos cognitivos y sociales. Las conclusiones de este estudio sugieren que el juego es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano, ya que contribuye al desarrollo psicomotor, emocional-social y espiritual.

Por su parte Mita (2016) concuerdan en su investigación titulada “los recursos lúdicos y su incidencia en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños del nivel inicial”, que los recursos lúdicos ejercen un incidencia directa y alta sobre el desarrollo emocional, a través de la práctica de juegos basados en experiencias significativas. Desde un punto de vista psicológico se establece que el uso de recursos lúdicos digitales es una revelación de las actitudes y habilidades socio afectivas del niño, en la cual juega un papel sumamente importante la imaginación, su creatividad, el conocimiento de su mundo interior y su evolución mental. Por lo tanto, desde un análisis psicopedagógica ejerce mucha influencia el carácter, los pensamientos y las debilidades del niño. En un aspecto pedagógico, la importancia de las habilidades socio emocionales a través de recursos lúdicos digitales está muy extendida, ya que la pedagogía explota constantemente las habilidades dentro de un proceso evolutivo en torno a las nuevas tecnologías.

Desde la perspectiva de Aguirre (2013) el desarrollo socio afectivo incide en todos los aspectos educativo, en especial cuando se utilizan recursos lúdicos como herramientas

de interacción social. Según el análisis investigativo se determina que la deficiencia socioafectivas produce cambios significativos en el aprendizaje y la comunicación en la formación inicial. En este sentido, los recursos lúdicos que tienen diversas funcionalidades juegan un papel muy importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje para todos los estudiantes y, además propician una adecuada asimilación de conocimientos a través de las primeras experiencias en el campo. Desde la perspectiva propuesta por Aguirre (2013) el juego a través de recursos lúdicos funcionales juega un papel en la estimulación de habilidades socio afectivo y el fortalecimiento de los diversos aspectos psicológicos, tanto individual como social. En su papel de animador, le dará al niño acciones que le permitan aprender, pero siempre motivado y basado en el juego.

De acuerdo con Anzo & María (2017) las características de la mediación tecnológica van más allá de la práctica educativa. La educación orientada por el uso de recursos digitales es hoy una competencia clave de la formación de educación inicial. Esta capacidad tecnológica implica habilidades para acceder y gestionar fuentes de información, habilidades críticas, reflexivas, aplicables y metacognitivas para la formación del conocimiento, resolución de problemas y habilidades de resolución de problemas y uso especializado de tecnología educativa, digitalizando la palabra, espacio y tiempo. Estos cambios de procesos analógicos a formaciones digitales producen cambios en la estructura cognitiva y conductual.

Bayasm (2016) en sus aportes investigativos sobre el juego y el desarrollo socio afectivo determina que la práctica de juegos con materiales digitales es una excelente estrategia para estimular de valores y habilidades socio afectivas. En este contexto, el maestro actuará en el mejor interés de los niños creando y ampliando áreas de juego, enriqueciendo y facilitando el viaje hacia el conocimiento, las actividades con elementos recreativos intensos pueden organizarse de manera diferente dependiendo del contenido que el individuo trabaje en grupos y las actividades de jardín de infantes.

Según Mejía (2015) en su informe investigativo titulado “El uso de recursos lúdicos tecnológicos como herramientas pedagógicas en los Centros de Educación Inicial”, dentro de la metodología del juego, así como de las experiencias de aprendizaje, se enfatiza la importancia del papel del maestro en la educación inicial, así como el desarrollo de

habilidades, el desarrollo del pensamiento a través de la exploración, la experimentación y la imaginación, teniendo en cuenta el contexto en el que el niño o niña desarrolla y utiliza diferentes recursos, incluido el uso de materiales digitales a través de nuevas tecnologías.

La mayoría de las actividades lúdicas no son actividades solitarias, sino actividades sociales y de comunicación, a este respecto se observan claramente en los Centros de educación inicial. Es interesante desafiar el juego colectivo en el que el niño adquiere un espíritu de cooperación, solidaridad, responsabilidad, etc., considerándolas como lecciones valiosas para el niño, que ayudará a establecer sus relaciones no solo con ellos.

González & Rodríguez (2018) en su investigación cuyo tema es “las actividades lúdicas como estrategias de interacción social y afectiva”, realiza un análisis sobre la lúdica y su entorno en la enseñanza del nivel de educación inicial, considerando una técnica importante en desarrollo de las habilidades psicosociales y el fortalecimiento de la afectividad a través de los valores y principios básicos para una adecuada convivencia.

La existencia de entornos adecuados para el desarrollo del proceso de enseñanza contribuye al ejercicio y desarrollo de las habilidades y procesos cognitivos, motores, sociales y emocionales de los estudiantes a través del juego libre, lo que les permitirá interactuar más fácilmente con las personas en su entorno. La actividad recreativa es de particular importancia para el maestro en el proceso de enseñanza, ya que es una característica innata en los niños, y su desarrollo permite que todo aprendizaje sea agradable, motivador, divertido y natural, la implementación de esta actividad pedagógica aumenta el interés y las habilidades de los niños.

Cepeda & Avilés (2015) en su investigación denominada “la actividad lúdica y su incidencia en el desarrollo social y emocional de los niños” concuerdan que los recursos lúdicos son de suma importancia en la etapa inicial de los niños, porque al aplicar estas actividades y jugar, se sienten felices al desarrollar sus actividades, mientras aprenden a descubrir el mundo que los rodea, a desarrollar habilidades socio afectivas, relaciones interpersonales, aprender a manejar conflictos pequeños y resolver problemas, así como comportarse de una manera muy favorable. En un sentido amplio sobre los diversos recursos funcionales el juegos se aplica para lograr el desarrollo general en diferentes áreas

del niño, tales como: desarrollo motor, es decir, las habilidades motoras mediante las cuales el niño desarrolla confianza y percepción, también contribuye al equilibrio y al autocontrol, le permite expresarse y para liberar tensiones. En conclusión este tipo de recursos contribuyen con el desarrollo cognitivo a través del cual conoce y comprende su entorno, adquiere nuevas experiencias que le permiten resolver conflictos, el desarrollo social a través del cual aprende reglas de conducta y conoce el papel que desempeña en sus equipos.

Placencia & Díaz (2015) en su informe de investigación denominado “el aprendizaje cooperativo como estrategia didáctica a través del uso de recursos lúdicos”, hace énfasis a la influencia que ejercen los juegos lúdicos cooperativos en el desarrollo de la interacción social de los niños. Se reconoce que en la práctica, es bastante común que la falta de preparación para actividades grupales en grupos de aprendizaje. No es suficiente agrupar a los estudiantes con la esperanza de que sus experiencias pasadas: la escuela y la vida, les den todo lo que necesitan para trabajar en equipo y que, a su vez, estos grupos sean resistentes, porque la interacción negativa es muy alta. Por lo tanto, la importancia del aprendizaje cooperativo para contribuir a la formación de "competencia social" en los estudiantes. El objetivo de esta capacitación es experimentar con estrategias y habilidades de meditación para lidiar con las dinámicas complejas del grupo y lograr la sinergia en la que todos asumen la responsabilidad de los objetivos del grupo y el aprendizaje individual.

Según García (2017) en su estudio titulado “los recursos lúdicos para la educación inclusiva del Buen Vivir”, el juego podría considerarse un recurso que propone un espacio para instituciones educativas en las que estos objetivos mencionados pueden y deben incorporarse como eje integrador de las habilidades y ámbitos de aprendizaje, se concluye que el uso de recursos digitales con carácter inclusivo contribuye a la construcción de una convivencia pacífica, que permite la integración, la formación de una conciencia, humildad, creatividad o autoconocimiento entre otros.

CAPÍTULO 5

CONCLUSIONES

Se concluye que los recursos lúdicos digitales aportan al desarrollo de habilidades socio afectivas en los estudiantes del nivel inicial teniendo un impacto significativo en el entorno de aprendizaje escolar, que se vuelve más cálido, más seguro y aporta más con el desarrollo cognitivo. Los estudiantes a través de las actividades lúdicas mejoran su capacidad de interactuar entre ellos, pueden resolver conflictos pacíficamente y desarrollar una mayor conciencia de las necesidades, intereses y emociones de los demás, al apoyar y colaborar de una mejor manera.

Desde esta perspectiva hemos analizado que diseñar recursos digitales favorece la inclusión de niños con dificultades de aprendizaje específicas y sobre todo contribuye a las habilidades emocionales y sociales. Los estudiantes desarrollan habilidades para adaptarse al aula y controlar su propio comportamiento, mejoran la empatía, tolerancia y comprensión, así como actitudes y acciones pro sociales y solidarias.

Del mismo modo, el uso de los recursos lúdicos digitales tiene como ventajas incrementar la creatividad de los docentes y estudiantes, ya que son herramientas innovadoras que permiten y facilitan el aprendizaje constructivista y fortalecer la convivencia dentro y fuera de la institución.

Del mismo modo, la organización de los entornos educativos y la eficacia de los recursos lúdicos digitales dependerán de la creatividad de los docentes y estudiantes, así como de su funcionalidad. Por lo tanto, es necesario evitar una educación escolar que no preste demasiada atención a las necesidades y potencialidades de los estudiantes y, por lo tanto, no la reconozca como una necesidad o como un derecho de los niños y niñas, cabe recalcar que el papel del maestro es esencial, ya que su actitud, comportamiento y desempeño dentro del aula influyen en la motivación y la construcción de conocimientos desarrollo de habilidades socio afectivas.

A pesar de las fluctuaciones en las herramientas tecnológicas en la educación inicial y los materiales digitales que determinan las tendencias en innovación y cambio en el aspecto lúdico, es importante enfatizar la formación pedagógica de los docentes, capacitación en tecnología y creatividad en la selección e implementación de recursos digitales.

Diseñar e implementar estrategias educativas basadas en el uso de materiales digitales, así como los resultados de su intervención, los que imaginan hasta qué punto se ha logrado un cambio esperado siempre y cuando estén basados en las necesidades y potencialidades de los estudiantes, ya que estos influyen en la construcción de conocimientos del desarrollo de habilidades socio afectivo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguirre, P. G. (2013). *El desarrollo socio afectivo y su evolución a través de recursos lúdicos en los niños y niñas de 4 a 5 años* . Ibarra : Universidad Técnica Del Norte.
- Anzo, D., & María. (2017). *Pedagogía lúdicas de innovación: Buenas Prácticas de enseñanza con juegos digitales* . Extremadura : Universidad de Extremadura .
- Armus, M., Duhalde, C., Oliver, M., & Woscoboinik. (2013). *Desarrollo emocional. Clave para la primera infancia*. Buenos Aires : Unicef.
- Bayasm, I. (2016). *Juegos y su aporte en el desarrollo socio efectivo en niños y niñas de 1 a 4 años*. Babahoyo: Universidad Técnica de Babahoyo.
- Borges, P. (2016). *Influencia del estado emocional previo a la competición*. Madrid : Universidad Autónoma .
- Castro, M., & Morales, M. (2015). Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y niñas escolares. *Revista Electrónica Educare*, 1-32.
- Ceballos, I., Jaramillo, N., Duque, & Niaza. (2016). Diseño y creación de recursos digitales etnoeducativos con contenido lúdico: pueblo indígena Embera Chami". *Vínculos*, 35-44.
- Cepeda, I., & Avilés, D. (2015). *La actividad lúdica y su incidencia en el desarrollo social y emocional de los niños*. Guayaquil : Universidad Laica Vicente Rocafuerte.
- Cubillo, J., Martín, S., Castro, M., & Colmenar, A. (2014). Recursos digitales autónomos mediante realidad aumentada. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, XVII(2), 242-274.
- Estramiana, J. (2018). *La interacción social: Escritos en homenaje a José Ramón Torregrosa*. Madrid: CIS- Centro de Investigaciones Sociológicas.
- Flores, J., & Ostrosky, F. (2014). *Desarrollo neuropsicológico de lóbulos frontales y funciones ejecutivas*. México, D.F: El Manual Moderno.
- Gallardo, K., Alvarado, M., Lozano, A., López, C., & Gudiño, S. (2017). Materiales Digitales para Fortalecer el Aprendizaje Disciplinar . *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 89-109.

- Garaigordobil, M., & Maganto, C. (2013). Problemas emocionales y de conducta en la infancia: un instrumento de identificación y prevención temprana. *Padres y maestros* , 34 - 39.
- García, A. (2017). *Los recursos lúdicos para la educación inclusiva del Buen Vivir* . Santo Domingo : Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- García, E., & Alarcón, M. (2014). Influencia del juego infantil en el desarrollo socioafectivo de los niños y la niñas. *EFDeportes.com*, 1.
- Gómez, T., Molano, O., & Calderón, S. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica*. Ibagué: Universidad del Tolima.
- González, M., & Rodríguez, M. (2018). *Las actividades lúdicas como estrategias de interacción social y afectiva*. Milagro: Universidad Estatal De Milagro.
- Lara, A. (2016). *Técnicas y recursos de animación en actividades de tiempo libre*. Madrid, España: Cimapress.
- Megías, A., & Lozano, L. (2019). *Desarrollo socioafectivo*. Pozuelo de Alarcon, Madrid, España: EDITEX.
- Megías, A., & Lozano, L. (2019). *El juego infantil y su metodología*. Madrid, Madrid, España: EDITEX.
- Mejía, B. (2015). *El uso de recursos lúdicos tecnológicos como herramientas pedagógicas en los Centros de Educación Inicial* . Esmeraldas: Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Méndez, A. (2018). *Nuevas propuestas lúdicas para el desarrollo curricular de educación física. Juegos con materiales alternativos, juegos predeportivos y juegos multiculturales*. Barcelona, Cataluña, España: Paidotribo.
- Méndez, A. (2018). *Nuevas propuestas lúdicas para el desarrollo curricular de educación física*. Barcelona: Paidotribo.
- Mita, C. (2016). *Los recursos lúdicos y su incidencia en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños del nivel inicial*. Riobamba : Unach.
- Pastor, A. (2015). *Técnicas y recursos de animación en actividades de tiempo libre: Valoración, análisis y aplicación*. Madrid : Ideaspropias Editorial S.L.
- Piumini, R. (2013). *Emociones y sentimientos*. Madrid: Luis Vives.
- Placencia, Z., & Díaz, X. (2015). *El aprendizaje cooperativo como estrategia didáctica a través del uso de recursos lúdicos* . Cuenca: Universidad Politécnica Salesiana.

Rodríguez, Á. (2016). *Sociología por todas partes. Símbolos y representaciones sociales de lo cotidiano*. Madrid : Dykinson.

Ruiz, J., & Omeñaca, R. (2019). *Juegos cooperativos y educación física*. Barcelona : Paidotribo.

Schiller, P. (2015). *La capacidad cerebral en la primera infancia: Cómo lograr un desarrollo óptimo*. Madrid : Narcea.

Venegas, A., Vengas, F., & García, M. (2018). *El juego infantil y su metodología*. SSC322_3. Madrid : IC Editorial.

Vygotsky, L. (2013). *Pensamiento y lenguaje*. Madrid : Grupo Planeta Spain.

TUTORÍAS



Recursos lúdicos digitales y su incidencia en el desarrollo socio afectivo de los niños y niñas de 5 años

INFORME DE ORIGINALIDAD

8%

INDICE DE SIMILITUD

6%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

6%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	gredos.usal.es Fuente de Internet	1%
2	www.lifeder.com Fuente de Internet	1%
3	repositorio.ulvr.edu.ec Fuente de Internet	1%
4	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	1%
5	Submitted to Universidad Sergio Arboleda Trabajo del estudiante	1%
6	es.scribd.com Fuente de Internet	<1%
7	www.cipe2016.com Fuente de Internet	<1%
8	Submitted to Universidad Estatal a Distancia Trabajo del estudiante	<1%

9	recursosymediosenelnivelinicial.blogspot.com Fuente de Internet	<1%
10	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1%
11	(Carlinda Leite and Miguel Zabalza). "Ensino superior: inovação e qualidade na docência", Repositório Aberto da Universidade do Porto, 2012. Publicación	<1%
12	studylib.es Fuente de Internet	<1%
13	www.buenastareas.com Fuente de Internet	<1%
14	dspace.ups.edu.ec Fuente de Internet	<1%
15	Submitted to Universidad Santo Tomas Trabajo del estudiante	<1%
16	repositorio.unemi.edu.ec Fuente de Internet	<1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 20 words

Excluir bibliografía

Activo



REGISTRO DE ACOMPAÑAMIENTOS

Inicio: 28-11-2018 Fin 31-10-2019

FACULTAD EDUCACIÓN

CARRERA: LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN INICIAL

Línea de investigación: MODELOS INNOVADORES DE APRENDIZAJE C

TEMA: LOS RECURSOS LÚDICOS DIGITALES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO SOIO-AFECTIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS

ACOMPAÑANTE: VARGAS CASTRO KARINA VERONICA

DATOS DEL ESTUDIANTE			
Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	CÉDULA	CARRERA
1	FILIAN BURGOS DELIA CRISTINA	1204779688	LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN INICIAL
2	PAZMIÑO FUENTES DELIA MARIA	1204771032	LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN INICIAL

Nº	FECHA	HORA		Nº HORAS	DETALLE
1	06-07-2019	Inicio: 09:30 a.m.	Fin: 12:30 p.m.	3	ASISTIERON A LA INDUCCIÓN GENERAL SOBRE COMO REALIZAR Y QUE PLASMAR EN EL PROYECTO DE GRADUACIÓN EN EL BLOQUE S 3 PISO, SOLO ASISTIÓ DELIA FILIAN
2	20-07-2019	Inicio: 06:45 a.m.	Fin: 08:45 a.m.	2	REVISIÓN DE MATRIZ
3	01-08-2019	Inicio: 16:33 p.m.	Fin: 18:33 p.m.	2	REVISIÓN DE PROYECTO CON TURNITY, VERIFICACIÓN DE PLAGIO
4	15-08-2019	Inicio: 17:16 p.m.	Fin: 19:16 p.m.	2	REVISIÓN FINAL DE PLAGIO, CON DOCUMENTO DE CORRECCIONES

VARGAS CASTRO KARINA VERONICA
PROFESOR(A)

MACIAS ALVARADO JESSICA MARIUXI
DIRECTOR(A)

FILIAN BURGOS DELIA CRISTINA
ESTUDIANTE

PAZMIÑO FUENTES DELIA MARIA
ESTUDIANTE

Dirección: Cda. Universitaria Km. 1 1/2 vía km. 26
Conmutador: (04) 2715081 - 2715079 Ext. 3107
Telefax: (04) 2715187
Milagro • Guayas • Ecuador

VISIÓN
Ser una universidad de docencia e investigación.

MISIÓN
La UNEMI forma profesionales competentes con actitud proactiva y valores éticos, desarrolla investigación relevante y oferta servicios que demanda el sector externo, contribuyendo al desarrollo de la sociedad.