



www.cibereduca.com



**V Congreso Internacional Virtual de Educación
7-27 de Febrero de 2005**

PROGRAMA MULTIMEDIA PARA LA EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA SOCIAL EN INFANTIL

Alcalde Cuevas, C.
Marchena Consejero, E.
Ruiz Cagigas, G.
Navarro Guzmán, J. I.
Aguilar Villagrán, M.

concepción.alcalde@uca.es

Resumen

Las relaciones entre iguales en la niñez contribuyen significativamente al desarrollo del correcto funcionamiento interpersonal y proporcionan oportunidades únicas para el aprendizaje de habilidades específicas que no pueden lograrse de otra manera ni en otros momentos. Contar con instrumentos lúdicos que nos permitan evaluar la competencia social dentro del propio currículo escolar de la educación infantil supone un reto, en cuanto significa superar el tipo de soporte que vamos a utilizar para evaluar conductas que requieren claramente la presencia de otro ser humano. En este sentido, esta ponencia presenta un programa informático multimedia para la evaluación de las habilidades sociales y el reconocimiento de emociones en la infancia, que puede ser utilizado en cualquier ordenador estándar así como desde cualquier conexión a la red.

Índice de contenidos

1. Introducción
2. Objetivos
3. Descripción del programa y utilidad
4. Referencias Bibliográficas

Desarrollo de contenidos

1. INTRODUCCIÓN

La competencia social conforma un repertorio de habilidades y estrategias socio-cognitivas con las que el sujeto cuenta para su relación interpersonal. Durante las últimas décadas se ha recopilado una amplia información que fundamenta la importancia de la adquisición de habilidades de socialización y su relación con el aprendizaje y el éxito en la escuela (Cooper y Farran, 1988, McClelland, Morrison y Colmes, 2000, Megan M. McClelland; Frederick J. Morrison, 2003). Sin embargo, existen pocos estudios sobre las consecuencias negativas que su déficit puede ocasionar a corto y largo plazo y que pueden manifestarse en el desajuste y la dificultad de aceptación, problemas emocionales y escolares, como señalan Humdert (1995) y Pelechano (1996).

Es necesaria la introducción de las habilidades sociales en el currículum escolar, ya que las investigaciones a este respecto, realizadas por Monjas (1999), nos llevan a pensar que éstas no son adquiridas por el niño sólo por medio de la observación o por una instrucción informal; sino que es necesaria una instrucción directa, deliberada y sistemática. De esta forma la misma investigación, nos afirma que la enseñanza de las habilidades sociales debe ser competencia y responsabilidad de la institución escolar junto con la familia y en coordinación con ella.

El diseño y aplicación de programas de Habilidades Sociales para niños de Educación Infantil esta sustentado en las consideraciones de numerosas publicaciones, Caballo (2002), Jiménez (1994), Michelson *et Al.* (1987) y Trianes (1996) y en la importancia de estas capacidades para la vida en sociedad.

Para la evaluación de la competencia social se han utilizado múltiples instrumentos (Michelson *et al.*, 1987; García Gómez, 1992; Monjas, 1992 y 1993; Díaz, 1995), constituyendo un tema conflictivo y pendiente de consenso entre los investigadores dado que pueden suponer

diferentes formas de medidas: evaluación interna, basada en auto-informes y evaluación externa basada en el análisis de la observación de conductas en el sujeto (Caballo, 2002). A ello se le suma que encontrar programas informáticos que evalúen o entrenen las competencias interpersonales, plantea cierta dificultad y mucho más dirigidos al nivel de infantil, en donde se precisa de un mecanismo que discrimine estas habilidades.

El tema que presentamos en esta ponencia trata sobre un procedimiento de evaluación de la competencia social utilizando las Nuevas Tecnologías. Este instrumento puede permitir conocer a los maestros y a otros profesionales el repertorio social que el niño presenta y la frecuencia con la que hace uso de esa conducta.

La pregunta a la que pretendemos dar respuesta es conocer ¿Cuál debe ser la estructura, validez y versatilidad de un *software* para que sea efectivo en el proceso de evaluación con alumnos de Educación Infantil?. Efectivamente, tras realizar diferentes pruebas se ha producido el *software* denominado “Habilidades sociales”, cuya versatilidad, validez y estructura se describen a lo largo de esta presentación.

2. OBJETIVOS

El presente trabajo tiene como objetivo diseñar un software educativo para la evaluación de la competencia social basado en un procedimiento informático en soporte de usuario de internet.

3. DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA Y UTILIDAD

Para el diseño del *software* tuvimos en cuenta, en primer lugar, el tipo de evaluación que deseábamos hacer y, en segundo lugar, las características básicas que debíamos tener en cuenta para su adaptación a la población a la que nos dirigíamos: alumnos de educación infantil y primeros cursos de educación primaria, aunque es posible la aplicación a alumnos de educación especial.

Utilizamos el software de autor “Macromedia Flash” para su elaboración. Este software, denominado de autor, permite el diseño de aplicaciones multimedia, soportando integrar simultáneamente imágenes en tres dimensiones, animaciones tridimensionales, video clips, hipertexto, etc. Además, la aplicación resultante nos permite disponerla en una página web estandarizada, de manera que el usuario puede ejecutar la aplicación desde cualquier punto remoto de internet. Se trata de un *authoring software* capaz de diseñar contenidos web efectivos, facilitando la comunicación *on line*. Supone que el destinatario final de las aplicaciones, puede recibir un

producto Web interactivo con contenidos integrados de sonido, movimiento y gráficos. Los estándares que utiliza hacen posible su uso desde una plataforma PC habitual, sin necesidad de conocimientos de informática.

La estructura del programa esta organizada en dos partes con evaluación independiente de dos aspectos:

- La evaluación de diferentes competencias sociales. Están categorizadas en habilidades relacionadas con las interacciones entre iguales, con la interacción del alumno-profesor, habilidades en situaciones de juego y situaciones escolares.
- El reconocimiento de diferentes emociones producidas por una presentación simulada en el ordenador, de manera sencilla, diáfana y adaptada a las edades infantiles.

Tanto el orden de presentación de los ítems, como la posición de las dos alternativas de respuesta se realizan de forma aleatoria. Esta actividad hace más novedosa cada una de las ejecuciones prácticas del programa, evitando la posibilidad de respuestas automáticas y memorísticas.



Figura 1: Iconos que representan acciones que el niño debe realizar

Su navegación es sencilla y diáfana, teniendo en cuenta los usuarios del programa, con las opciones claramente representadas por iconos intuitivos para las edades del usuario, tales como “salir del programa”, “avanzar”, “retroceder”, “error”, “acierto”, “hoja de resultados”, “feedback”, etc. (Figura 1). Las instrucciones escritas son presentadas también simultáneamente de forma verbal, y los contenidos animados están presentes a lo largo de todo el programa.

El software “Habilidades sociales” se inicia con una pantalla de presentación, seguida de una pantalla donde se introducen los datos del alumno (nombre, edad, género) que permite acceder al programa (Figura 2).



Figura 2: Pantalla de introducción de datos

En total se evalúan 26 habilidades relacionadas con: (Compartir juguetes, Ponerse en fila , Ayudar a otros niños, Cuidar los juguetes, Jugar con otros niños, Buscar a otros para jugar, Solucionar junto a otros niños los problemas, Compartir el espacio de trabajo, Compartir el material escolar, Dejar jugar a otros niños, No gritar en clase, Obedecer y ordenas el material, No enfadarse cuando no ganas, Mostrar cariño, Escuchar y esperar tu turno para hablar, Respetar las reglas del juego, Evitar peleas entre amigos, Sentirse bien con el trabajo realizado, Saber cómo ayudar a otros niños, Pedir jugar con otros niños, Guardar silencio, Pedir el material escolar que no tienes, participar y colaborar en los juegos, hacer la tarea con otros niños, Pedir disculpas cuando rompes algo, Trabaja con otros niños) y seis emociones (satisfacción, tristeza, enfado, alegría, cariño, frustración).

El flujo del programa parte de la presentación de forma oral y escrita de una situación social relacionada con la habilidad y de dos posibles respuestas ante dicha situación y donde una de ellas expresa la respuesta asertiva. Inmediatamente de dar la respuesta se le pregunta al sujeto si ante esa situación responde habitualmente de forma asertiva pudiendo dar como respuesta el “sí”, “no” o “a veces”.

A continuación, se describe un ejemplo de evaluación de una de las situaciones propuesta por el programa: Compartir Juguetes.



Figura 3: Pantallas de evaluación “compartir juguetes”

Aparece la pantalla (ver figura 3) y de forma oral y escrita se le pide al sujeto que señale los niños que comparten juguetes. Este ítem nos permite saber si el niño discrimina el comportamiento asertivo de compartir juguetes o no. Es decir nos informa sobre el conocimiento del comportamiento.

A continuación aparece otra pantalla en la que también de forma oral y escrita se le pregunta al niño si comparte sus juguetes (*¿Tú compartes tus juguetes?*). Este ítem nos permite saber si el

niño realiza el comportamiento asertivo. Es decir, nos informa sobre la frecuencia del comportamiento.

Después de la presentación de las 26 actividades relacionadas con habilidades sociales, el programa pasa a evaluar la discriminación de las emociones producidas por una situación determinada, para ello presentamos la situación generadora de la emoción y dos posibles respuestas preguntándole al niño o niña que señale la emoción de cómo se siente el protagonista de la historia.

A continuación, se muestra un ejemplo de discriminación de emociones que presenta el programa: “Sentirse Bien o Mal”



Figura 4: Pantalla de discriminación de emociones

Aparece la pantalla y de forma oral y escrita se le explica al sujeto una situación y se le pide que señale el dibujo que manifiesta la emoción que siente la niña.

Este ítem nos permite saber si el niño discrimina entre dos emociones. Es decir nos informa sobre el conocimiento de las emociones.



Figura 5: Pantalla de resultados

El programa finaliza con una pantalla de resumen de resultados. En la parte superior aparece el nombre del programa, junto a una información general (nombre del niño o niña, edad y género), los resultados obtenidos con expresión del número de aciertos y errores en las respuestas ante las distintas situaciones sociales y emociones. Asimismo, aparece el número de “sí, no o a veces” en relación a su comportamiento asertivo y las situaciones presentadas. Si se desea, los datos generados por el programa se almacenan en una base de datos. También esta pantalla presenta tres botones validos para imprimir, reiniciar o salir del programa.

4. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Caballo, V.E. (2002). Manual de evaluación y entrenamiento de habilidades sociales. Madrid. Siglo Veintiuno de España Editores, S.A.
- Cooper, D.H. y Farran, D.C. (1988) Behavioral risk factors in Kindergarten. *Early Childhood Research Quarterly*, 3, 1-19,
- Díaz Aguado, M.J. (1995). Entrevista sobre el conocimiento de estrategias de interacción con los compañeros (CEIC)
- García Gómez, A. (1992) Escala de Autoconcepto en el medio escolar
- Humdert, J (1995). Enhacing social competence in young students. Austin, TX: Pro-ed
- Jiménez, M. (1994) Competencia social. Intervencion preventiva en la escuela. *Infancia y Sociedad* 24,21-48.
- McClelland, M.M., Morrison, F.J. y Holmes, D.H. (2000), Children at-risk for early academic problems: The role of learning-releted social skills. *Early Childhood Research Quarterly*, 15, 307-329

- Michelson, L., Sugai, D.P., Wood, R.P. y Kazdin, A.E. (1987). Escala de conducta asertiva para niños (Children Assertive Behavior Scale, CABS). Adaptado por Segura, M (1994)
- Megan M. McClelland, M.M., Frederick J. Morrison, (2003). The emergence of learning-related social skills in preschool children. *Early Childhood Research Quarterly*; Sum 2003; 18(2); p. 206
- Monjas, M^a I (1992) Cuestionario de implementación y satisfacción para profesores (CUIS-PR)
- Monjas, M^a I (1993) Cuestionario de Habilidades de interacción social (CHIS)
- Monjas, M^a I (1999). Programa de enseñanza de Habilidades de interacción social para niños y niñas en edad escolar (PEHIS). Madrid: CEPE
- Pelechano, V. (1996). Habilidades interpersonales. Teoría mínima y programas de intervención. Vol. II. Programas para niños y adolescentes. Valencia: Promolibro.
- Trianes, M.V. (1996). Educación y competencia social. Un programa en el aula. Málaga: Aljibe

Nota: Este trabajo fue realizado con la financiación del Programa habilidades sociales y enseñanza asistida por ordenador del MECCICYT Subdirección General.

©CiberEduca.com 2005

La reproducción total o parcial de este documento está prohibida sin el consentimiento expreso de/los autor/autores.
CiberEduca.com tiene el derecho de publicar en CD-ROM y en la WEB de CiberEduca el contenido de esta ponencia.

® CiberEduca.com es una marca registrada.
©™ CiberEduca.com es un nombre comercial registrado