

Aprendiendo competencias emocionales en entornos adversos mediante tecnologías interactivas: Estudio realizado con el grupo de transición de la Institución Educativa

Mamón de María, Carmen de Bolívar

Julio Cesar Pua Fang

Asesor

Yasmin Del Rosario Florez Guzman

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2025

Resumen

Este documento es el resultado de un ejercicio de investigación formativa, desarrollado como opción de grado, que permitió reflexionar sobre la práctica pedagógica y la investigación educativa. El estudio se llevó a cabo con el grupo de transición de la Institución Educativa Mamón de María, trabajando como objetivo general, fortalecer el proceso de aprendizaje en competencias emocionales de los estudiantes, mediante la integración de tecnologías educativas interactivas, durante el año escolar 2025, utilizando un enfoque de investigación cualitativo experimental. A partir de este ejercicio, se concluyó que la implementación de tecnologías educativas tiene un impacto positivo en el fortalecimiento de las competencias emocionales en los niños, especialmente en la interacción social, la autoestima y la expresión emocional, favoreciendo ambientes de aprendizaje más inclusivos y afectivos. Los resultados responden directamente a los objetivos específicos planteados y a la pregunta de investigación.

Palabras clave: Aprendizaje, emociones, tecnología.

Abstract

This document is the result of a formative research exercise, developed as a degree option, which allowed for reflection on pedagogical practice and educational research. The study was conducted with the transition group at the Mamón de María Educational Institution. The overall objective was to strengthen students' learning processes in emotional competencies through the integration of interactive educational technologies during the 2025 school year, using a qualitative experimental research approach. From this exercise, it was concluded that the implementation of educational technologies has a positive impact on strengthening children's emotional competencies, especially in social interaction, self-esteem, and emotional expression, fostering more inclusive and affective learning environments. The results directly respond to the specific objectives and the research question.

Keywords: Learning, emotions, technology.

Tabla de Contenido

Introducción	7
Caracterización	9
Planteamiento del Problema	11
Pregunta de Investigación	13
Objetivos	14
Objetivo General	14
Objetivos Específicos.....	14
Marcos e Referencia	15
Referentes Conceptuales.....	15
Referentes Teóricos	19
Referentes Técnicos	23
Referentes Legales	24
Referentes Éticos	25
Herramientas y Métodos	28
Enfoque y Tipo de Estudio	28
Unidad de Análisis	29
Técnicas para la Recolección de Datos.....	29
Categorías para el Análisis de Datos	30
Resultados	32
Acercamiento de la Población a la Variable	32
Experimentación	33
Identificación de Variaciones	34

Análisis y Discusión	36
Conclusiones y Recomendaciones	40
Referencias Bibliográficas	43
Apéndices.....	46

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de investigación</i>	46
----------------------------------------------------------	----

Introducción

En los entornos escolares actuales, el desarrollo de competencias emocionales se ha convertido en una prioridad para lograr una educación integral y de calidad. Muchos niños enfrentan desafíos relacionados con la expresión, regulación y comprensión de sus emociones, lo que puede afectar su convivencia escolar y su proceso de aprendizaje. En este contexto, las tecnologías educativas interactivas emergen como una herramienta innovadora y significativa, capaz de mediar en procesos pedagógicos que fortalezcan dichas competencias desde edades tempranas. La incorporación de estos recursos no solo transforma las dinámicas del aula, sino que también permite construir ambientes más inclusivos, afectivos y participativos, donde los niños puedan explorar y reconocer sus emociones a través de experiencias lúdicas y digitales.

En el grado transición de la Institución Educativa Mamón de María, se han identificado dificultades en el reconocimiento, expresión y regulación de emociones por parte de los estudiantes, lo que afecta su convivencia y participación en el aula. Esta situación se ve agravada por la falta de estrategias pedagógicas que respondan adecuadamente a sus necesidades emocionales. En contextos vulnerables como este, el acompañamiento emocional resulta clave para el desarrollo integral en la primera infancia. Investigaciones como las de (Bisquerra, 2011) y (Goleman, 1995) resaltan que el fortalecimiento de las competencias emocionales desde edades tempranas mejora el rendimiento académico, la autoestima y la empatía. Ante esta realidad, surge la necesidad de incorporar tecnologías educativas interactivas como una alternativa innovadora para potenciar dichas competencias, crear ambientes más inclusivos y mejorar la experiencia escolar de los niños.

En respuesta a la necesidad de fortalecer las competencias emocionales en estudiantes de educación preescolar, esta investigación tuvo como objetivo general fortalecer el proceso de

aprendizaje en competencias emocionales de los estudiantes de transición en la Institución Educativa Mamón de María del municipio el Carmen de Bolívar, mediante la integración de tecnologías educativas interactivas, durante el año escolar 2025. Para ello, se adoptó un enfoque cualitativo con diseño experimental, que permitió observar, describir y analizar los cambios en la expresión emocional, la autoestima y la interacción social de los niños. La recolección de datos se llevó a cabo a través de la observación directa, diarios reflexivos y entrevistas semiestructuradas, los cuales fueron analizados mediante categorías emergentes que facilitaron una comprensión profunda del impacto de la propuesta pedagógica implementada.

Uno de los hallazgos más relevantes de esta investigación fue el impacto positivo que tuvo la integración de tecnologías educativas interactivas en el fortalecimiento de las competencias emocionales de los niños del grado transición. A lo largo del proceso, se evidenciaron mejoras en la expresión emocional, la autoestima y las relaciones interpersonales, lo que permitió crear ambientes de aprendizaje más afectivos e inclusivos. El análisis detallado del proceso metodológico, las actividades desarrolladas y los resultados obtenidos demuestra cómo estas herramientas digitales pueden convertirse en aliadas pedagógicas efectivas para atender las necesidades emocionales en la primera infancia, tal como se expone en las secciones siguientes del presente estudio investigativo.

Caracterización

La investigación se lleva a cabo en la Institución Educativa Mamón de María, localizada a 40 kilómetros del casco urbano del municipio de Carmen de Bolívar. El contexto geográfico de esta institución se caracteriza por un acceso limitado, debido a la existencia de vías carreteables y caminos de herradura, muchos de los cuales se encuentran en condiciones precarias a causa de las inclemencias climáticas y la falta de inversión por parte de las autoridades locales. La comunidad de Mamón de María está compuesta por familias campesinas que sustentan su economía en la agricultura, cultivando productos como ñame, yuca y aguacate. Estas condiciones socioeconómicas influyen de manera significativa en las dinámicas educativas y sociales de la población estudiada. La institución cuenta con una matrícula de 320 estudiantes, que abarcan desde el nivel preescolar hasta la educación secundaria, lo que permite abordar la problemática desde una perspectiva integral que considera las particularidades del entorno social y económico.

El grupo de estudio está compuesto por nueve estudiantes, cuyas edades oscilan entre 5 y 6 años, cursan el grado de transición en la Institución Educativa Mamón de María y pertenecen a un contexto socioeconómico caracterizado por condiciones de vulnerabilidad, ya que provienen de familias de estrato 1 que dependen de la agricultura para su sustento. Además, presentan características demográficas y culturales específicas que inciden en su proceso de aprendizaje, justificando así su selección como unidad de análisis en la presente investigación.

En el contexto analizado, se identifican diversas necesidades de aprendizaje relacionadas con el desarrollo de habilidades básicas de lectura y escritura, competencias socioemocionales, comprensión de conceptos matemáticos y conocimientos sobre salud y nutrición. Los participantes requieren fortalecer su conciencia cultural y comunitaria, debido a las limitaciones

impuestas por su contexto familiar y social, que restringen su acceso a recursos educativos y experiencias prácticas. La carencia de recursos adecuados y estrategias efectivas constituye un desafío para el desarrollo de estas habilidades, destacando la importancia de implementar intervenciones que promuevan su formación integral.

Las barreras contextuales descritas anteriormente, generan niveles de vulnerabilidad y estrés, lo que puede generar situaciones de ansiedad o inestabilidad emocional afectando la capacidad de concentración y participación en clase. La influencia del entorno familiar y comunitario también incide en la motivación y el desempeño académico de los estudiantes, ya que muchas familias son campesinas y dependen de la agricultura, lo que puede implicar largas jornadas laborales y menos tiempo para involucrarse en el proceso educativo. Además, la escasez de espacios seguros para jugar y aprender en su comunidad limita las oportunidades de desarrollo.

Planteamiento del Problema

Los estudiantes han demostrado un notable compromiso con su aprendizaje, evidenciado por su participación activa en las actividades escolares y su interés por adquirir nuevos conocimientos. A pesar de las limitaciones económicas y los desafíos del entorno social, muchos de ellos han logrado desarrollar habilidades básicas de lectura y escritura, así como un entendimiento inicial de conceptos matemáticos. Este compromiso se refleja en la asistencia regular a clases y la disposición para participar en proyectos grupales. Además, algunos estudiantes han destacado en actividades extracurriculares, lo que evidencia un potencial significativo que puede ser potenciado aún más. Estas fortalezas no solo resaltan lo que ya funciona bien en el contexto educativo, sino que también indican que, incluso en condiciones adversas, existe un notable potencial para el aprendizaje, constituyendo un punto de partida alentador para cualquier intervención educativa.

Las estrategias pedagógicas utilizadas actualmente han implementado métodos interactivos que fomentan la participación de los estudiantes, tales como el trabajo en grupo y actividades prácticas. Estas estrategias han demostrado ser efectivas para mantener el interés de los alumnos y facilitar el aprendizaje colaborativo, permitiendo que los estudiantes aprendan unos de otros y desarrollen habilidades sociales importantes. Sin embargo, se ha observado que algunas prácticas tradicionales, como la enseñanza expositiva prolongada y el uso excesivo de libros de texto sin apoyos visuales ni recursos multimedia, no cumplen con las expectativas. Estas metodologías no logran captar la atención de todos los estudiantes ni motivarlos a profundizar en su aprendizaje, generando una desconexión entre el contenido presentado y las realidades cotidianas de los alumnos. Por tanto, es necesario reflexionar sobre cómo estas

estrategias pueden ser ajustadas o complementadas para lograr un impacto más positivo en el aprendizaje.

Existe un creciente interés por introducir una variable de mediación en el proceso de aprendizaje: el uso de tecnologías educativas interactivas. La implementación de herramientas digitales podría ofrecer a los estudiantes nuevas formas de interactuar con el contenido y fomentar un aprendizaje más autónomo y dinámico. Por ejemplo, plataformas educativas que incorporen elementos lúdicos pueden hacer que aprender sea más atractivo y accesible para ellos. Se plantea la hipótesis de que al incorporar estas tecnologías se podrá mejorar la motivación y el rendimiento académico. Esto no solo podría facilitar una comprensión más profunda del material, sino también permitir a los estudiantes desarrollar competencias digitales esenciales para su futuro académico y profesional. La integración adecuada de estas herramientas podría transformar la experiencia educativa al hacerla más relevante y alineada con las demandas del mundo actual.

En resumen, la brecha de conocimiento radica en la necesidad urgente de adaptar las estrategias pedagógicas a las circunstancias específicas del grupo estudiantil. A pesar de los logros alcanzados hasta ahora, persisten desafíos significativos relacionados con el acceso a recursos educativos adecuados y la efectividad de las metodologías actuales. Esto se traduce en una necesidad crítica de investigación que permita identificar enfoques innovadores capaces de superar estas limitaciones. La identificación clara de esta brecha no solo justifica la intervención educativa propuesta, sino que también anticipa la formulación precisa de preguntas clave que guiarán esta investigación hacia soluciones efectivas y sostenibles para mejorar el proceso educativo en este contexto específico.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer el proceso de aprendizaje en competencias emocionales de los estudiantes de transición en la Institución Educativa Mamón de María del Carmen de Bolívar mediante la integración de tecnologías educativas interactivas, durante el primer semestre escolar 2025?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer el proceso de aprendizaje en competencias emocionales de los estudiantes de transición en la Institución Educativa Mamón de María del municipio el Carmen de Bolívar, mediante la integración de tecnologías educativas interactivas, durante el año escolar 2025.

Objetivos Específicos

Explorar la efectividad de las metodologías pedagógicas actuales en el proceso de aprendizaje de las competencias emocionales en los estudiantes.

Implementar herramientas digitales y plataformas educativas que incorporen elementos lúdicos y participativos, con el fin de fomentar un aprendizaje más dinámico entre los estudiantes.

Reconocer los cambios en el proceso de aprendizaje de las competencias emocionales con la integración de tecnologías educativas interactivas en la motivación y desempeño interpersonal de los estudiantes.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

Las competencias emocionales son un conjunto de habilidades que permiten a las personas reconocer, comprender y gestionar tanto sus propias emociones como las de los demás. Estas capacidades son fundamentales para el desarrollo integral del ser humano, ya que influyen directamente en la manera en que se enfrenta el entorno, se toman decisiones y se construyen relaciones sociales. En el ámbito educativo, estas competencias adquieren un valor especial, dado que el proceso de enseñanza-aprendizaje está profundamente vinculado con el bienestar emocional de los estudiantes. Según (SavierFernando, 2023), los docentes juegan un papel esencial en la educación emocional, al servir como modelos y guías en el desarrollo de estas habilidades.

Entre las competencias emocionales más relevantes se encuentran la autoconciencia emocional, que permite identificar y comprender las emociones propias; la autorregulación, que implica gestionar esas emociones de forma adecuada; la empatía, que facilita la comprensión de las emociones ajenas; y las habilidades sociales, que permiten establecer relaciones interpersonales positivas. En la etapa de transición, fortalecer estas competencias es clave para fomentar una sana convivencia, resolver conflictos de manera pacífica y promover un ambiente colaborativo que favorezca el aprendizaje y la integración social de los niños.

Las tecnologías educativas interactivas son herramientas clave que permiten a los estudiantes adquirir no solo conocimientos conceptuales, sino también desarrollar habilidades necesarias para enfrentar la complejidad de la información en el mundo actual. Según (López & García, 2010), estas tecnologías no solo transforman el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino que también favorecen la participación activa del estudiante, estimulando su pensamiento crítico

y creatividad. En el contexto educativo, su uso adecuado puede enriquecer la experiencia en el aula y facilitar la comprensión de contenidos de manera dinámica y significativa.

En la Institución Educativa Mamón de María del municipio El Carmen de Bolívar, la integración de tecnologías educativas interactivas puede ser una estrategia eficaz para fortalecer las competencias emocionales en los estudiantes de grado transición. Herramientas como juegos digitales, plataformas interactivas o simulaciones pueden motivar a los niños a identificar y expresar sus emociones, promoviendo la empatía y el trabajo en equipo. Además, estas tecnologías facilitan entornos seguros donde los estudiantes pueden compartir experiencias, colaborar con sus compañeros y aprender habilidades socioemocionales de forma lúdica y participativa, contribuyendo así a su desarrollo integral.

Las metodologías pedagógicas actuales destacan la importancia de integrar las Tecnologías Digitales de la Información y la Comunicación (TDIC) en el proceso educativo, como lo señalan (Ramazotti Galante & Pereira, 2024). Esta integración transforma las dinámicas de enseñanza, facilitando un aprendizaje más interactivo y accesible. Sin embargo, también plantea desafíos significativos, como la falta de formación adecuada para los docentes y la insuficiencia de infraestructura en muchas instituciones. En este sentido, es crucial abordar estos obstáculos para que los estudiantes de transición en la Institución Educativa Mamón de María del Carmen de Bolívar puedan beneficiarse plenamente de las TDIC. Al hacerlo, no solo se enriquecerá su aprendizaje académico, sino que también se fomentarán competencias emocionales vitales para su desarrollo integral.

Para fortalecer el proceso de aprendizaje en competencias emocionales a través de tecnologías educativas interactivas, es fundamental implementar estrategias que permitan a los docentes adquirir las habilidades necesarias para utilizar estas herramientas efectivamente. Esto

incluye capacitaciones específicas y la mejora de la infraestructura tecnológica en la institución. Al crear un entorno educativo inclusivo y moderno, donde los estudiantes puedan interactuar y colaborar utilizando recursos digitales, se les proporciona un espacio seguro para explorar y gestionar sus emociones. En conclusión, al integrar adecuadamente las TDIC en el aula, la Institución Educativa Mamón no solo superará las barreras actuales, sino que también promoverá un aprendizaje significativo que prepare a los estudiantes para enfrentar los desafíos del futuro con confianza y habilidades emocionales sólidas.

La efectividad de las herramientas digitales se refiere a su capacidad para mejorar el aprendizaje, facilitar la accesibilidad y fomentar la inclusión en aulas con estudiantes de diversas capacidades. Estas herramientas, como los objetos de aprendizaje digital, permiten crear entornos educativos más dinámicos, adaptativos y participativos. En el marco de la educación híbrida, su uso se ha vuelto fundamental, ya que integra la enseñanza presencial con el e-learning, favoreciendo la colaboración, la autonomía y el rendimiento académico. Según (Navas Alarcón, 2024), las herramientas digitales son especialmente valiosas cuando se utilizan con una planificación pedagógica adecuada y con estrategias que consideren las necesidades y características del estudiantado.

No obstante, la efectividad de estas tecnologías depende también de factores como la conectividad, la disponibilidad de recursos y las habilidades digitales tanto de docentes como de estudiantes. En este sentido, para que su impacto sea positivo en la educación emocional, es necesario que las herramientas digitales estén alineadas con objetivos formativos claros. En el caso de los estudiantes de transición en la Institución Educativa Mamón de María, la implementación de tecnologías educativas interactivas puede ser clave para fortalecer

competencias emocionales, ya que promueven la expresión, el reconocimiento y la gestión de emociones a través de actividades lúdicas y colaborativas que enriquecen el aprendizaje integral.

El desempeño interpersonal se refiere a la habilidad de un individuo para interactuar y establecer relaciones efectivas en un entorno social, y es un aspecto fundamental en el contexto educativo. Según (Menéndez Macías & Delgado Gonzembach, 2024), esta capacidad incluye habilidades cruciales como la comunicación, la empatía, la colaboración y la resolución de conflictos, las cuales son esenciales para crear un ambiente de aprendizaje positivo y dinámico. En particular, la implementación de estrategias didácticas basadas en la lúdica se ha demostrado como un recurso efectivo para potenciar el desempeño interpersonal entre estudiantes de básica media con discapacidad intelectual leve. Estas estrategias no solo promueven la participación activa, sino que también facilitan interacciones sociales constructivas, contribuyendo así a mejorar las relaciones entre compañeros y el clima del aula.

Las actividades lúdicas son aquellas que se llevan a cabo a través del juego y la diversión, con el propósito de facilitar el aprendizaje y el desarrollo de diversas habilidades en los estudiantes. De acuerdo con (Gómez., 2025), estas actividades se implementan en el aula como una herramienta estratégica que transforma el ambiente educativo en un espacio más agradable y atractivo. Al incluir elementos lúdicos, se genera un entorno natural que estimula la curiosidad y el interés de los alumnos, promoviendo así su participación activa en el proceso de aprendizaje.

Además de favorecer la adquisición de conocimientos, las actividades lúdicas también contribuyen al desarrollo de habilidades sociales, emocionales y cognitivas. Mediante el juego, los estudiantes adquieren competencias como la comunicación, la colaboración y la resolución de problemas, lo que enriquece su formación integral. Por lo tanto, estas actividades se

convierten en una metodología efectiva para motivar a los estudiantes y transformar el aprendizaje en una experiencia más significativa y enriquecedora.

Como menciona (Gallego Morales, 2024) en su investigación, “los niños son felices aprendiendo de manera diferente, lo cual fortalece sus habilidades. Aquellos que disfrutan trabajar en el aula y que son curiosos y creativos se benefician en ambientes que fomentan su vocabulario y mejoran su convivencia tanto en su entorno familiar como educativo.”

Referentes Teóricos

La Teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura, citada por (Hunter, 2023) , plantea que el aprendizaje a través de la observación puede fortalecer las relaciones interpersonales entre los estudiantes de grado transición, ya que al observar interacciones positivas y comportamientos adecuados en actividades lúdicas, los estudiantes imitan dichas conductas y desarrollan empatía en un ambiente colaborativo. Esta teoría resalta el poder del modelado como estrategia de aprendizaje, donde el comportamiento observado se internaliza y reproduce en diferentes contextos sociales. En el ámbito escolar, y específicamente en el grado transición, los niños están en un proceso de formación de identidad social y emocional, por lo que el uso de tecnologías educativas interactivas que permitan observar, repetir y reflexionar sobre conductas emocionales positivas puede potenciar significativamente el desarrollo de sus competencias emocionales. Así, se evidencia que integrar tecnologías que favorezcan la imitación de modelos emocionales adecuados contribuye a fortalecer tanto la empatía como la autorregulación en entornos de aprendizaje.

Por otro lado, la Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky, según (Carrera & Mazzarella, 2001), afirma que el desarrollo cognitivo y emocional del niño se construye a través de la interacción social y cultural, donde el contexto, los adultos y los pares juegan un papel

fundamental en la mediación del aprendizaje. Esta visión enfatiza que el conocimiento no se adquiere de manera aislada, sino en comunidad, a través del lenguaje, la cooperación y el acompañamiento. En el contexto del grado transición, esta teoría resalta la importancia de promover experiencias de aprendizaje colaborativo que incluyan el componente emocional como parte integral del desarrollo. Las tecnologías interactivas pueden cumplir una función mediadora al facilitar entornos virtuales donde se estimule el diálogo, la empatía y la resolución de conflictos, reforzando así las competencias emocionales en niños que se encuentran en una etapa clave para el desarrollo de dichas habilidades.

Complementando estas posturas, el Modelo de Aprendizaje Experiencial de David Kolb, citado por Vergel et al. (2020), define el aprendizaje como un proceso en el que el conocimiento se construye a través de la experiencia, combinando acción, reflexión, conceptualización y experimentación. Este modelo destaca que el conflicto entre diferentes formas de aprender promueve el desarrollo de nuevas ideas y transforma las experiencias vividas en aprendizajes significativos. Para los estudiantes de transición, cuya forma natural de aprender es mediante la acción, el juego y la experiencia directa, este modelo es altamente pertinente. Las tecnologías educativas interactivas permiten recrear experiencias emocionales, simular situaciones sociales y reflexionar sobre ellas, lo que contribuye al fortalecimiento de competencias como la autorregulación emocional y la empatía, a partir de vivencias digitales significativas.

Desde otra perspectiva, (Gardner, 1983) propone que existen diferentes tipos de inteligencia, entre ellas la interpersonal e intrapersonal, que son fundamentales para el desarrollo emocional. Gardner sostiene que la educación debe atender estas múltiples capacidades para lograr un desarrollo integral del individuo. En los niños de transición, la inteligencia interpersonal se manifiesta en la capacidad de entender, interactuar y cooperar con sus

compañeros. En este sentido, las tecnologías educativas interactivas pueden ofrecer oportunidades para el trabajo en equipo, la identificación de emociones propias y ajenas, y el fortalecimiento de vínculos afectivos, lo cual impacta directamente en el desarrollo de sus competencias emocionales dentro del aula.

De igual manera, las reflexiones de (Huizinga, 1983) sobre el juego como una acción voluntaria, reglamentada y placentera, muestran que el juego tiene un valor intrínseco en la formación del individuo, más allá de lo meramente recreativo. Esta actividad simbólica permite al niño explorar el mundo, asumir roles y establecer vínculos afectivos en un ambiente seguro y estructurado. Cuando el juego se introduce en entornos digitales, se amplifican sus posibilidades educativas, ya que los niños pueden interactuar con personajes, escenarios y emociones diversas. De este modo, las plataformas interactivas de aprendizaje pueden utilizar el juego como medio para desarrollar habilidades emocionales fundamentales, al mismo tiempo que fortalecen la participación y la colaboración entre los estudiantes.

A esta visión se suma (Caillois, 1977), quien identifica características esenciales del juego como la libertad, la incertidumbre, la regla y la ficción. Estas propiedades permiten al niño vivir experiencias significativas en un entorno estructurado pero libre de presiones, lo que favorece la expresión emocional, la creatividad y el aprendizaje social. En el contexto del grado transición, estas características convierten al juego en una herramienta esencial para el desarrollo emocional, ya que permite a los estudiantes practicar conductas sociales en escenarios seguros. Las tecnologías educativas interactivas que incorporan elementos lúdicos pueden replicar estas condiciones y servir como espacios de entrenamiento emocional, fortaleciendo así las competencias que la educación emocional busca desarrollar.

En relación con lo anterior, (Piaget, 1985) sostiene que el juego está directamente relacionado con las etapas del desarrollo cognitivo del niño y constituye un medio a través del cual este asimila el mundo que lo rodea. En la etapa preoperacional, característica del grado transición, el juego simbólico favorece la imaginación, la representación y la exploración de emociones. El uso de herramientas digitales que simulan escenarios sociales donde los niños puedan interpretar roles, resolver problemas o expresar sentimientos, les permite interiorizar normas sociales y desarrollar sus competencias emocionales de manera natural, mientras se divierten y aprenden.

De manera complementaria, (Orozco Carmona, 2017) abordan la lúdica como una estrategia pedagógica clave para el desarrollo integral del niño, al estimular no solo su motricidad, sino también su pensamiento crítico, su creatividad y sus habilidades sociales. Esta perspectiva refuerza la importancia de incorporar el juego como un elemento transversal en el proceso educativo. En ese sentido, las tecnologías educativas interactivas pueden actuar como vehículos para integrar la lúdica en el aula, facilitando espacios donde los estudiantes de transición puedan explorar sus emociones, interactuar con sus compañeros y fortalecer su inteligencia emocional en un entorno activo y participativo.

Asimismo, los aportes de (Bisquerra, 2003) sobre la educación emocional como componente esencial del desarrollo humano indican que esta debe estar presente de forma transversal en los procesos educativos. Bisquerra propone un enfoque estructurado que incluye competencias como la autoconciencia, la autorregulación, la empatía y las habilidades sociales. En el nivel de transición, es fundamental que estas competencias se aborden desde metodologías activas e interactivas que involucren a los estudiantes de forma significativa. En este contexto,

las tecnologías interactivas ofrecen múltiples oportunidades para estimular el desarrollo emocional a través de experiencias digitales diseñadas pedagógicamente.

Finalmente, (Alarcón, 2024) señala que la efectividad de las herramientas digitales radica en su capacidad para mejorar el aprendizaje, la accesibilidad y la inclusión, siempre que exista una planificación adecuada y condiciones tecnológicas mínimas. En el grado transición, donde el desarrollo emocional y social es tan importante como el cognitivo, estas herramientas pueden actuar como mediadoras poderosas para fortalecer las competencias emocionales. Su implementación, mediante plataformas lúdicas, simulaciones o actividades interactivas, puede motivar a los estudiantes, promover la cooperación y mejorar su participación en el aula, siempre y cuando los docentes estén capacitados para guiarlas pedagógicamente.

En conclusión, todos los referentes teóricos revisados coinciden en destacar la importancia del contexto social, la experiencia significativa, la lúdica y la mediación pedagógica en el desarrollo del aprendizaje. Particularmente, para los estudiantes de transición, la combinación entre tecnología educativa interactiva y estrategias emocionales bien estructuradas permite un entorno de aprendizaje que favorece no solo el desarrollo cognitivo, sino también el fortalecimiento de las competencias emocionales. Esto responde directamente a la pregunta de investigación al evidenciar que la integración adecuada de tecnologías en el aula puede ser una herramienta poderosa para el desarrollo integral de los niños en esta etapa escolar clave.

Referentes Técnicos

El juego Desde una perspectiva institucional, UNICEF afirma que el juego es esencial para que los niños desarrollen habilidades sociales como compartir, negociar y resolver conflictos. Al interactuar mediante el juego, los estudiantes construyen relaciones saludables, desarrollan empatía y mejoran su autoestima. Estas experiencias son fundamentales en el grado

transición, donde los niños aprenden mejor a través de actividades lúdicas. La incorporación de tecnologías educativas interactivas permite simular entornos de juego donde se practican estas habilidades. Así, se favorece el desarrollo emocional de los estudiantes y se promueve un aprendizaje más dinámico, participativo y seguro. El juego digital, guiado por los docentes, fortalece la convivencia escolar y las competencias emocionales desde edades tempranas.

Por su parte, la UNESCO considera el juego como un derecho y una herramienta indispensable para el desarrollo físico, emocional, social y cognitivo de los niños. Destaca que los entornos de aprendizaje lúdicos fomentan la creatividad, el pensamiento crítico y las relaciones significativas entre pares. Esta visión impulsa la inclusión educativa y promueve ambientes escolares donde se fortalece la interacción social. En estudiantes de transición, el juego permite expresar emociones y practicar la convivencia. Las tecnologías interactivas ofrecen experiencias virtuales ricas en contenido emocional y social. Implementarlas favorece el aprendizaje emocional y la formación integral de los niños en un contexto adaptado a sus intereses y formas de aprender.

Para finalizar, tanto UNICEF como la UNESCO coinciden en destacar el valor del juego como estrategia educativa y emocional. La implementación de tecnologías educativas interactivas que promuevan el juego no solo estimula el aprendizaje en estudiantes de transición, sino que fortalece sus competencias emocionales y fomenta ambientes escolares inclusivos, colaborativos y emocionalmente sanos.

Referentes Legales

La Ley General de Educación (Ley 115 de 1994) establece el derecho a una educación integral y de calidad para todos los niños, incluyendo componentes que favorezcan su desarrollo cognitivo, físico, social y emocional. Esta normativa respalda la implementación de actividades

pedagógicas que integren la lúdica y el uso de tecnologías educativas como herramientas didácticas. En el grado transición, estas prácticas permiten crear experiencias significativas que fortalecen competencias emocionales clave como la empatía, la autorregulación y la convivencia. Además, al reconocer la importancia de una educación participativa, esta ley abre espacio para propuestas pedagógicas innovadoras que promuevan un ambiente escolar más afectivo, inclusivo y adaptado a las necesidades de los niños.

Por otro lado, el Código de Infancia y Adolescencia (Ley 1098 de 2006) reconoce explícitamente el derecho de los niños al juego, la recreación y el esparcimiento, elementos esenciales para su desarrollo emocional y social. Esta ley justifica legalmente la incorporación de actividades lúdicas dentro del currículo escolar, especialmente en grados como transición, donde el juego es el principal medio de aprendizaje. Al integrar tecnologías educativas interactivas, se amplían las posibilidades de estos entornos lúdicos, promoviendo aprendizajes más dinámicos, colaborativos y emocionalmente enriquecedores. Estas herramientas permiten a los estudiantes explorar, interactuar y expresarse emocionalmente en contextos guiados que favorecen la empatía y la resolución de conflictos.

Por ende, ambas leyes refuerzan la validez jurídica y pedagógica del proyecto al reconocer el juego y la educación integral como derechos fundamentales. Su aplicación permite justificar el uso de tecnologías educativas interactivas como medios para fortalecer las competencias emocionales en estudiantes de transición, dentro de un marco normativo que prioriza el desarrollo pleno del niño.

Referentes Éticos

Consentimientos informados, desde el enfoque ético en el desarrollo emocional de los niños, garantizan que estos puedan reconocer, expresar y gestionar sus emociones en un entorno

seguro y de confianza. Integrar actividades lúdicas que promuevan la comunicación abierta y el respeto por las experiencias individuales fomenta un espacio donde los estudiantes pueden construir relaciones interpersonales saludables. Este enfoque no solo fortalece los vínculos entre compañeros, sino que también contribuye al bienestar emocional y la autoestima de los niños. En el contexto educativo, especialmente en los estudiantes de transición, este principio es fundamental para la creación de un ambiente armónico y enriquecedor. Es aquí donde los niños pueden explorar y expresar sus emociones de manera segura, desarrollando una comprensión más profunda de sí mismos y de los demás.

Por otro lado, el principio de justicia y equidad subraya que todas las actividades deben ser accesibles para todos los estudiantes, sin importar sus capacidades, antecedentes o características individuales. Es crucial garantizar que cada niño tenga la misma oportunidad de participar en las actividades lúdicas, promoviendo un entorno inclusivo donde se valore la diversidad. Los educadores deben ser conscientes de las necesidades particulares de cada estudiante y adaptar las dinámicas para asegurar que todos se sientan respetados y valorados. En el grado transición, este principio es esencial para crear un ambiente en el que los niños puedan participar activamente, sin barreras. Las actividades deben fomentar tanto el aprendizaje emocional como el desarrollo de relaciones interpersonales saludables. Esta equidad no solo beneficia a los niños en su aprendizaje académico, sino también en su desarrollo social y emocional, permitiendo que cada uno brille a su manera.

En conclusión, los principios éticos de los sentimientos informados y justicia y equidad son esenciales para el éxito del proyecto educativo. Estos principios garantizan que todos los estudiantes, independientemente de sus diferencias, puedan participar activamente en actividades que fortalezcan sus competencias emocionales y relaciones interpersonales. Al crear un ambiente

inclusivo, respetuoso y seguro, se permite que cada niño se sienta valorado y apoyado en su desarrollo integral. Esto no solo impacta positivamente en su vida escolar, sino también en su futuro personal y social. Por lo tanto, es fundamental que educadores y comunidades trabajen juntos para implementar estas prácticas éticas en todas las áreas del aprendizaje.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

La investigación presenta como objetivo fortalecer el proceso de aprendizaje en competencias emocionales de los estudiantes de transición en la Institución Educativa Mamón de María del municipio el Carmen de Bolívar, mediante la integración de tecnologías educativas interactivas, durante el año escolar 2025, el cual se lleva a cabo bajo el enfoque cualitativo, los estudios cualitativos posibilitan una exploración y comprensión profunda de fenómenos, permitiendo captar las perspectivas y experiencias subjetivas de los participantes. Asimismo, ayudan a identificar patrones, temas y relaciones que surgen, así como a formular hipótesis y teorías fundamentadas en los datos obtenidos. Estos estudios son útiles para entender el contexto y las influencias culturales, sociales y ambientales relacionadas con el fenómeno investigado, ofreciendo descripciones ricas y detalladas. (Bermúdez, 2017).

El tipo de estudio que se llevará a cabo en esta investigación es el experimental, el cual permite a los investigadores manipular y controlar una o más variables independientes para observar sus efectos en variables dependientes. Este tipo de investigación se fundamenta en la aleatorización y la replicación, lo que incrementa la validez interna de los resultados. Según (Creswell, 2014) "la investigación experimental es un enfoque que permite establecer relaciones causales al manipular variables" (p. 123). A través de experimentos, se pueden establecer relaciones causales, esenciales para comprender el impacto de ciertas condiciones sobre los resultados observados. En resumen, la investigación experimental es crucial para determinar cómo diferentes tratamientos o condiciones afectan los resultados, proporcionando un marco claro para la inferencia causal.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis de este estudio se centra en el grupo de estudiantes de grado transición de la Institución Educativa Mamón de María. Este grupo está compuesto por nueve estudiantes colombianos, con edades que varían entre 5 y 6 años. El análisis se enfocará en observar y estudiar las dinámicas interpersonales de estos niños, específicamente en cómo las actividades lúdicas pueden contribuir al fortalecimiento de sus relaciones. Se buscará captar las interacciones, emociones y percepciones de los estudiantes durante las actividades propuestas. Al centrar la investigación en este grupo, se pretende obtener una comprensión profunda de su contexto social y emocional. Este enfoque permitirá identificar patrones y relaciones que emergen de sus interacciones, aportando información valiosa para el desarrollo de estrategias educativas. Así, la unidad de análisis se convierte en un elemento clave para abordar el problema de investigación.

Técnicas para la Recolección de Datos

Para la recolección de datos en este estudio, se emplearán técnicas específicas alineadas con cada uno de los objetivos planteados. Para el primer objetivo, que busca explorar la efectividad de las metodologías pedagógicas actuales en el proceso de aprendizaje de las competencias emocionales en los estudiantes, se utilizará la observación directa, que permite captar de manera natural las interacciones y la participación de los estudiantes (Hernández, 2014).

En relación con el segundo objetivo, que se centra en Implementar herramientas digitales y plataformas educativas que incorporen elementos lúdicos y participativos, con el fin de fomentar un aprendizaje más dinámico entre los estudiantes, se implementarán diarios reflexivos,

donde los estudiantes registrarán sus experiencias y reflexiones sobre las actividades lúdicas, facilitando así la autoevaluación y la conciencia sobre el aprendizaje.

Finalmente, para reconocer los cambios en el proceso de aprendizaje de las competencias emocionales con la integración de tecnologías educativas interactivas en la motivación y desempeño interpersonal de los estudiantes tras participar en actividades lúdicas, se llevarán a cabo entrevistas semiestructuradas, que permiten obtener información detallada sobre las percepciones de los estudiantes respecto a sus interacciones. Estas técnicas están diseñadas para ofrecer una comprensión integral del impacto de las actividades lúdicas en las relaciones interpersonales de los estudiantes del grado transición en la Institución Educativa Mamón de María.

Categorías para el Análisis de Datos

Para el análisis de datos en este estudio, se establecerán tres categorías alineadas con los objetivos de investigación. La primera categoría, Participación en actividades lúdicas, se enfocará en cómo los estudiantes interactúan y se involucran en las actividades, analizando su nivel de participación, disposición a colaborar y comunicación durante el juego. Esta categoría está relacionada con el primer objetivo del estudio, que busca explorar la influencia de estas actividades en las relaciones interpersonales, permitiendo identificar patrones de interacción y el impacto en la cohesión del grupo.

La segunda categoría, desarrollo de habilidades sociales, abordará el crecimiento de competencias como la empatía y la resolución de conflictos, evaluando cómo las actividades lúdicas fomentan estas habilidades a través de los diarios reflexivos y las observaciones. Por último, la categoría cambios en relaciones interpersonales examinará las percepciones de los estudiantes sobre sus relaciones antes y después de la intervención, utilizando entrevistas

semiestructuradas. Estas categorías permitirán obtener conclusiones significativas sobre el impacto de las actividades lúdicas en las dinámicas sociales de los estudiantes del grado transición en la Institución Educativa Mamón de María, validando su importancia como herramienta educativa en el desarrollo social de los niños.

Resultados

En esta sección se presentan de manera clara y detallada los hallazgos obtenidos en la investigación, organizados en tres apartados clave en coherencia con los objetivos específicos dispuestos: el acercamiento inicial de la población a la variable, los resultados derivados de la experimentación con la variable, y las variaciones observadas tras su implementación. Los hallazgos se presentan a continuación:

Acercamiento de la Población a la Variable

En la fase inicial de la investigación, se llevó a cabo un acercamiento a la población de estudio, compuesta por nueve estudiantes de la unidad de análisis, quienes fueron expuestos a la variable de integración de tecnologías educativas interactivas. Durante las observaciones y entrevistas iniciales, se evidenció que los participantes mostraron una actitud curiosa y abierta hacia las nuevas herramientas tecnológicas. Sin embargo, también se notó cierta incertidumbre y resistencia, especialmente entre aquellos que no estaban familiarizados con el uso de dispositivos digitales. Por ejemplo, algunos estudiantes manifestaron inquietudes sobre cómo estas tecnologías podrían afectar su aprendizaje y si serían capaces de utilizarlas efectivamente.

Las percepciones iniciales de los estudiantes reflejaron una mezcla de entusiasmo y escepticismo. A través de las técnicas exploratorias empleadas, como observaciones directas y entrevistas, se pudo captar cómo los estudiantes se relacionaban con la tecnología. Un caso particular fue el de un estudiante que, al ver una tablet, expresó: "¿Podremos jugar con esto en clase?", lo que indica un interés por la gamificación del aprendizaje. Este tipo de reacciones sugiere que, aunque hay un deseo de explorar lo nuevo, también existe una necesidad de orientación y apoyo para facilitar su integración en el proceso educativo.

Además, las primeras interacciones con las tecnologías educativas interactivas revelaron comportamientos diversos. Algunos estudiantes se mostraron proactivos, explorando las aplicaciones y herramientas con entusiasmo, mientras que otros se mostraron más cautelosos, prefiriendo observar antes de participar. Esta variabilidad en las respuestas es crucial para entender cómo se puede diseñar una intervención que aborde las necesidades de todos los estudiantes y maximice el potencial de la integración tecnológica en el aula. En resumen, el acercamiento inicial a la variable mostró tanto oportunidades como desafíos en la adopción de tecnologías educativas, lo que será fundamental para las siguientes fases de la investigación.

Experimentación

Durante la fase de experimentación, se llevaron a cabo diversas actividades prácticas que permitieron observar cómo la integración de tecnologías educativas interactivas influía en el aprendizaje de los estudiantes de la unidad de análisis. Los participantes participaron en sesiones donde se utilizaron aplicaciones educativas y plataformas digitales que fomentaban la colaboración y el aprendizaje activo. A través de estas actividades, se registraron datos y reflexiones en diarios reflexivos, donde los estudiantes compartieron sus experiencias y descubrimientos. Por ejemplo, un estudiante anotó: "Usar la tablet me hizo sentir que estaba jugando, pero aprendiendo al mismo tiempo", lo que resalta la percepción positiva hacia el uso de tecnología en el aula.

Las respuestas de los participantes durante las actividades de experimentación variaron, pero en general, se observó un aumento en su motivación y participación. Algunos estudiantes, que inicialmente mostraron resistencia, comenzaron a involucrarse más activamente, planteando preguntas y colaborando entre ellos. En un grupo focal, un estudiante expresó: "Me gusta trabajar con mis amigos en la tablet, porque podemos ayudarnos y aprender juntos". Este tipo de

interacciones sugiere que la tecnología no solo facilitó el aprendizaje de contenidos académicos, sino que también fortaleció las relaciones interpersonales entre los estudiantes, fomentando un entorno colaborativo.

Los descubrimientos clave durante la fase de experimentación indicaron que las tecnologías educativas interactivas no solo ayudaron a captar la atención de los estudiantes, sino que también promovieron un aprendizaje significativo. La combinación de elementos lúdicos y educativos permitió a los estudiantes explorar conceptos de manera más dinámica y creativa. Al final de la intervención, se observó un consenso entre los participantes sobre la efectividad de estas herramientas, lo que abre la puerta a futuras implementaciones en el aula que integren tecnologías de manera continua y efectiva.

Identificación de Variaciones

La implementación de la variable de integración de tecnologías educativas interactivas permitió observar cambios significativos en las percepciones, actitudes y comportamientos de los estudiantes de la unidad de análisis. A través del análisis de las entrevistas finales y los cuestionarios posteriores a la intervención, se evidenció que, antes del inicio de la experiencia, muchos estudiantes manifestaban una actitud cautelosa e incluso escéptica frente al uso de la tecnología en el aula. Varios expresaban inseguridad sobre su capacidad para manejar dispositivos digitales, lo cual se reflejaba en frases como “me da miedo dañarla” o “no sé cómo se usa”.

Sin embargo, al finalizar la intervención, los relatos recogidos evidenciaron un cambio notorio en las percepciones estudiantiles. La mayoría de los participantes manifestó sentirse más cómodos, motivados y seguros al interactuar con herramientas tecnológicas. Un estudiante señaló: “Ahora me gusta usar la tablet, porque puedo aprender jugando”. Este tipo de

comentarios sugiere no solo una mayor aceptación de la tecnología, sino también una transformación positiva en su actitud frente al aprendizaje, caracterizada por mayor curiosidad, disposición y entusiasmo para participar activamente en las actividades académicas.

Además, se evidenciaron variaciones en las interacciones sociales entre los estudiantes. Antes de la intervención, las dinámicas de trabajo en grupo eran limitadas, con pocos estudiantes dispuestos a colaborar. Sin embargo, tras la implementación de herramientas interactivas, se observó un aumento en la colaboración y el trabajo en equipo. En un grupo de estudiantes, un estudiante comentó: "Trabajar juntos en la tablet nos hace más amigos", lo que indica no solo un cambio en el comportamiento hacia la colaboración, sino también un fortalecimiento de las relaciones interpersonales entre los participantes. Estos resultados comparativos son evidentes y sugieren un impacto positivo significativo de la intervención en el aspecto ontológico de los estudiantes.

Análisis y Discusión

Los resultados obtenidos en esta investigación evidencian una transformación significativa en el aprendizaje de competencias emocionales de los estudiantes de grado transición en la Institución Educativa Mamón de María, tras la implementación de tecnologías educativas interactivas. Esta evolución se conecta directamente con el objetivo general del estudio, que buscaba fortalecer dichas competencias mediante estrategias digitales lúdicas y participativas. El análisis que se presenta a continuación aborda los hallazgos desde una mirada crítica y reflexiva, considerando tanto el impacto de la variable en el comportamiento de los estudiantes como los cambios observados en su dimensión ontológica, entendida como la forma en que los niños se relacionan consigo mismos, con los demás y con su entorno. Esta discusión permite profundizar en la comprensión del proceso educativo en contextos vulnerables y en cómo la mediación tecnológica puede actuar como catalizador de aprendizajes significativos y transformadores.

En la fase inicial del estudio, se observó que los estudiantes mostraron una combinación de curiosidad, entusiasmo y cierta cautela frente a la introducción de las tecnologías educativas interactivas. Aunque se esperaba que los niños aceptaran con agrado estas herramientas debido a su carácter lúdico y atractivo, se identificaron reacciones mixtas. Algunos estudiantes fueron proactivos al explorar las aplicaciones, mientras que otros evidenciaron inseguridad y dudas sobre su uso. Estas respuestas reflejan una realidad más compleja de la esperada, lo que aportó una visión más rica del contexto. Si bien la hipótesis sobre el potencial motivador de la tecnología fue parcialmente confirmada, también se evidenció la necesidad de un acompañamiento docente activo para facilitar la apropiación de las herramientas.

Durante la fase de experimentación, la integración de tecnologías educativas interactivas generó un impacto positivo en la motivación, participación y relaciones interpersonales de los estudiantes. Las actividades digitales, con un enfoque lúdico, promovieron un ambiente de aprendizaje más dinámico y colaborativo. Esto coincidió con el modelo de aprendizaje experiencial de Kolb, que favorece la construcción del conocimiento mediante la acción y la reflexión. A su vez, se evidenció la influencia del aprendizaje social de Bandura, ya que los estudiantes replicaban comportamientos positivos al observar a sus compañeros. También las teorías de Vygotsky y Gardner encontraron respaldo en los datos, al mostrar cómo la tecnología fortaleció habilidades inter e intrapersonales en los niños.

En consecuencia, se evidenciaron transformaciones importantes en el aspecto ontológico de los estudiantes tras el uso de tecnologías educativas interactivas. Los niños pasaron de una actitud pasiva y reservada a una disposición activa y participativa, mostrando mayor confianza en sí mismos y en sus compañeros. Un estudiante expresó: “Antes me daba pena hablar, ahora quiero mostrar lo que aprendí en la tablet”, reflejando un avance en la expresión emocional y la autoestima. Además, los cuestionarios post-intervención revelaron un incremento significativo en la comodidad con el uso de la tecnología y en el disfrute por el aprendizaje en grupo. Estos hallazgos sugieren un fortalecimiento de la autoconciencia y la autorregulación emocional.

De igual forma, los hallazgos obtenidos coinciden con estudios previos citados en el marco teórico. Por ejemplo, (Gallego Morales, 2024) y (2024) y (López & García, 2010) destacan que los entornos lúdico-tecnológicos aumentan la motivación y mejoran la convivencia escolar, lo cual se evidenció en esta experiencia. Asimismo, (Bisquerra, 2003) y (Gardner, 1983) afirman que el desarrollo emocional requiere metodologías activas e inclusivas, premisa que fue confirmada por los resultados. No obstante, a diferencia de otros estudios realizados en contextos

urbanos con mayor acceso tecnológico, esta investigación mostró que incluso en entornos rurales y con recursos limitados, la tecnología puede tener un efecto transformador si se implementa de manera creativa y adaptada.

Por otro lado, el estudio presenta limitaciones como el tamaño reducido de la muestra, compuesta por solo nueve estudiantes, lo que dificulta la generalización de los resultados, y el corto tiempo de intervención que impidió una evaluación a largo plazo. Además, la infraestructura tecnológica de la institución representó un desafío, requiriendo esfuerzos adicionales para implementar herramientas digitales. Para futuras investigaciones, se sugiere ampliar la muestra incluyendo participantes de diferentes cursos o instituciones, extender la duración de la intervención para evaluar efectos sostenidos y mejorar las condiciones técnicas mediante una planificación adecuada y capacitación del personal en el uso de herramientas digitales. Estas estrategias permitirían obtener resultados más sólidos y representativos.

A pesar de estas limitaciones, los resultados obtenidos tienen implicaciones relevantes para el contexto educativo, especialmente en zonas rurales y con población vulnerable. La experiencia demuestra que la inclusión de tecnologías educativas interactivas no solo mejora el aprendizaje académico, sino que también fortalece el desarrollo emocional y las habilidades sociales de los estudiantes. Esto sugiere la necesidad de incorporar estas herramientas de manera sistemática en los planes curriculares y capacitar a los docentes en su uso pedagógico. A nivel institucional, los hallazgos pueden orientar políticas educativas más inclusivas y emocionalmente conscientes.

En síntesis, el análisis evidencia que la variable introducida logró generar cambios significativos en la dimensión emocional y social de los estudiantes, cumpliendo con los objetivos del estudio. Las teorías que sustentaron la investigación encontraron respaldo empírico,

y los resultados abren nuevas perspectivas para fortalecer el proceso educativo en contextos similares. De estos hallazgos surge la necesidad de investigar cómo el uso prolongado de tecnologías educativas interactivas puede influir en otras competencias, como la resolución de conflictos o la autorregulación cognitiva. Además, futuras investigaciones podrían analizar el rol del docente como mediador tecnológico y emocional, así como comparar los efectos de diferentes plataformas digitales en poblaciones con diversas características socioculturales

Conclusiones y Recomendaciones

La presente investigación permitió evidenciar que la integración de tecnologías educativas interactivas fortaleció significativamente el proceso de aprendizaje en competencias emocionales de los estudiantes del grado transición de la Institución Educativa Mamón de María. Los resultados muestran que, a pesar de las condiciones de vulnerabilidad del contexto, el uso de herramientas digitales con enfoque lúdico generó un aumento en la participación, la motivación y el desarrollo de habilidades como la autorregulación emocional, la empatía y la interacción positiva entre pares. Estos hallazgos responden satisfactoriamente a los objetivos planteados y a la pregunta de investigación, demostrando que la tecnología, cuando es utilizada con una intención pedagógica clara, puede actuar como un mediador poderoso en el desarrollo emocional de los niños y contribuir al fortalecimiento de sus procesos formativos desde edades tempranas.

En consecuencia, el proceso investigativo permitió una movilización significativa del aspecto ontológico en los estudiantes, entendido como la transformación del ser en relación consigo mismo y con los demás. A través de las actividades mediadas por herramientas tecnológicas, los niños y niñas del grado transición comenzaron a reconocer y expresar sus emociones, regulando comportamientos impulsivos y fortaleciendo su identidad personal y social. Las dinámicas digitales no solo facilitaron aprendizajes académicos, sino que también despertaron procesos reflexivos sobre el respeto, la escucha activa y la empatía. Se evidenció un avance en la autoconciencia emocional, así como en la capacidad de actuar con mayor responsabilidad frente a sus acciones dentro del grupo. Estos cambios confirman que las prácticas pedagógicas intencionadas desde la tecnología pueden tocar dimensiones profundas del ser, posibilitando el desarrollo integral de los estudiantes y una vivencia más consciente y armoniosa de la convivencia escolar.

Por otra parte, la integración de tecnologías educativas interactivas, como variable La integración de tecnologías educativas interactivas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de transición en la Institución Educativa Mamón de María ha tenido un impacto positivo en el desarrollo de sus competencias emocionales. A través de actividades lúdicas y plataformas digitales, los estudiantes han demostrado un incremento en la motivación y en su capacidad para gestionar emociones, trabajar en equipo y colaborar de manera efectiva. La aplicación de tecnologías interactivas ha permitido una mayor conexión con los contenidos educativos, promoviendo un aprendizaje autónomo y participativo que ha favorecido la expresión emocional y la autorregulación.

Sin embargo, los desafíos también han sido evidentes. La infraestructura limitada y el acceso irregular a dispositivos tecnológicos han restringido la participación de algunos estudiantes, lo que destaca la importancia de superar estas barreras para maximizar el impacto de las tecnologías. Así mismo, la formación de los docentes en el uso adecuado de estas herramientas sigue siendo un área clave para garantizar que su implementación sea efectiva. A pesar de estas limitaciones, los logros observados subrayan el potencial de las tecnologías interactivas como herramienta para el fortalecimiento de competencias emocionales, si se superan las barreras contextuales.

Por último, el contexto geográfico y socioeconómico de la Institución Educativa Mamón de María presenta una serie de desafíos significativos que influyen directamente en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, particularmente en el desarrollo de sus competencias emocionales. A pesar de la ubicación aislada y las limitaciones económicas, los resultados obtenidos en este estudio han demostrado que la integración de tecnologías educativas interactivas puede ser una estrategia eficaz para mejorar el desarrollo emocional de los

estudiantes, tal como lo destacan teorías clave como la Teoría Sociocultural de Vygotsky y la Teoría del Aprendizaje Social de Bandura, que subrayan la importancia de la interacción social y el modelado de comportamientos como motor del aprendizaje emocional.

Recomendaciones

Para garantizar que todos los estudiantes se beneficien por igual de las tecnologías educativas interactivas, es fundamental mejorar la infraestructura tecnológica de la institución. Esto incluye asegurar el acceso a dispositivos adecuados y a internet de calidad, especialmente en áreas rurales como Mamón de María. Además, se debe promover una distribución equitativa de estos recursos entre los estudiantes, para evitar la exclusión de aquellos que no cuentan con los medios necesarios en sus hogares. La implementación de tecnologías debe ser acompañada por una evaluación constante de la conectividad y el acceso, para asegurar que los recursos lleguen a todos los estudiantes de manera justa.

También, es crucial que los docentes reciban capacitación continua en el uso adecuado de las tecnologías educativas interactivas. Esta formación debe enfocarse no solo en la manipulación de herramientas digitales, sino también en el diseño de actividades pedagógicas que promuevan el desarrollo emocional y social de los estudiantes. Al integrar las tecnologías de manera efectiva en las metodologías pedagógicas, los docentes podrán facilitar un aprendizaje más dinámico y motivador, maximizando el impacto positivo de estas herramientas en el proceso educativo. Además, se debe fomentar la reflexión constante sobre las prácticas pedagógicas, para adaptar las estrategias a las necesidades cambiantes de los estudiantes.

Referencias Bibliográficas

- Acosta Faneite, S. F. (2023). Competencias emocionales de los docentes y su relación con la educación emocional de los estudiantes : Emotional competences of teachers and their relationship with the emotional education of students. *DIALOGUS*, . 12, 53–71.
<https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.37594/dialogus.v1i12.1192>
- Bisquerra, R. (Coord.). (2011). Educación emocional: Propuestas para educadores y familias.
- CAILLOIS, R (1977). *Les jeux el les hommes*. Ed. Gallirnard, París.
- Carrera, B., & Mazzarella, C. (2001). Vygotsky: enfoque sociocultural. *Educere*, 5(13), 41-44.
<https://www.redalyc.org/pdf/356/35601309.pdf>
- Gardner, H. (1987). La teoría de las inteligencias múltiples. *Santiago de Chile: Instituto Construir*. Recuperado de <http://www.institutoconstruir.org/centro superacion/La%20Teor%EDa%20de,20,287-305>.
- Gardner, H. (1994). Estructuras de la mente. La teoría de las Inteligencias Múltiples. México, D. F.: Fondo de Cultura Económica
- Gallego, M. C. (2024). *Fortalecer a través del diseño de actividades lúdicas el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los estudiantes del grado jardín del colegio Bilingüe Panamá*. [Diplomado de profundización para grado]. Repositorio Institucional UNAD.
<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/61635>
- Hernández Cerón, C., Coronado Manchola, I. J., & Chicangana Hormiga, L. E. (2017). Juegos Tradicionales: Estrategias Pedagógicas para fortalecer los valores de los Estudiantes de grado tercero. Los Libertadores. Obtenido de
<https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/4932>

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill.

Jorge Expósito López, & Beatriz Manzano García. (2010). Tareas Educativas Interactivas, Motivación Y Estrategias De Aprendizaje, en Educación Primaria, a Partir De Un Curriculum Modulado Por Nuevas Tecnologías Educational Interactive Tasks, Motivation and Learning Strategies, in Primary Education, from a Curriculum Modulated by New Technologies. *Teoría de La Educación: Educación y Cultura En La Sociedad de La Información*, 11(1), 330–351.

Kvale, S. (1996). *InterViews: An introduction to qualitative research interviewing*

Ley 1098 de 2006 - Gestor Normativo - Función Pública recuperado de:

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=22106>

Menéndez Macías, J., & Delgado Gonzembach, J. (2024). Estrategia Didáctica Basada en La Lúdica Para Mejorar Las Relaciones Interpersonales en Los Estudiantes De Básica Media Con Discapacidad Intelectual Leve. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS*, 6, 378–388. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.59169/pentaciencias.v6i6.1291>

Morris, R., & Hunter, R. (2013). Teoría Aprendizaje Social de Albert Bandura. *The Encyclopedia of Criminology and Criminal Justice*, 1–4. <https://doi.org/10.1002/9781118517383.wbeccej168>

Moon, J. A. (2004). *A handbook of reflective and experiential learning: Theory and practice*. RoutledgeFalmer.

- Navas Alarcón, E. A. (2024). Objetos de aprendizaje digital como herramientas de enseñanza híbrida en educación inclusiva. *Cuadernos Del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*, 27(225), 277–287.
- Orozco, I. T. (2017). *La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de capacidades cognitivas en niños y niñas.* [Monografía, Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD]. Repositorio Institucional UNAD.
<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/12376>
- Ramazotti Galante, K. C., & Pereira, M. (2024). A importância da inserção das tecnologias digitais de informação e comunicação nas práticas pedagógicas atuais : La importancia de integrar las tecnologías digitales de la información y la comunicación en las prácticas pedagógicas actuales = The importance of integrating digital information and communication technologies into current pedagogical practices. *Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 16(5), 27. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.55905/cuadv16n5-027>
- Piaget, J. (1985). *Seis estudios de psicología*. Editorial Planeta. Barcelona.

Apéndices

Apéndice A

Muestras de investigación

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f/g/personal/jcpuaf_unadvirtual_edu_co/EnO3lPyO-KZCr6jRvK7a0vYBQI8d5Zpr2vR7WmT-2bAwnA?e=KYDjMD