

**Fortalecer el desarrollo socioemocional por medio de estrategias pedagógicas integrando  
juegos tecnológicos**

Mary Lizeth Ríos Quintero

Asesora:

Rosana Morelo Primera

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2025

## Resumen

El presente documento es resultado de un proceso de investigación experimental, que permite analizar la práctica pedagógica. El estudio de la investigación se realizó en el municipio de Hacarí, Norte de Santander, en la institución educativa Escuela San Miguel sede 89, con niños y niñas de los grados preescolar y primero. El objetivo general de la propuesta metodológica fue fortalecer el desarrollo socioemocional de los niños y las niñas de preescolar y primero de la escuela San Miguel sede 89 del municipio de Hacarí, por medio de estrategias innovadoras apoyadas en herramientas digitales educativas durante el primer semestre del año 2025, empleando un enfoque cualitativo en el que se utilizó la variable de herramientas tecnológicas integrando juegos digitales, identificando su impacto en el desarrollo socioemocional de las niñas y los niños. En base a este estudio investigativo experimental se dedujo que la implementación de los juegos digitales promovió el reconocimiento y la identificación de las emociones básicas y complejas y un avance progresivo en la regulación emocional, además de promover la sensación de bienestar y la participación activa de los estudiantes.

***Palabras clave:*** Desarrollo, socioemocional, tecnología, juegos digitales, innovación.

### **Abstract**

This document is the result of an experimental research process that allows for the analysis of pedagogical practice. The research study was conducted in the municipality of Hacari, Norte de Santander, at the San Miguel School, Campus 89, with children in preschool and first grade. The general objective of the methodological proposal was to strengthen the socio-emotional development of preschool and first grade children at San Miguel School, Campus 89, in the municipality of Hacari, through innovative strategies supported by digital educational tools during the first semester of 2025. This approach employed a qualitative approach that utilized technological tools, integrating digital games, and identifying their impact on the socio-emotional development of children. Based on this experimental research study, it was concluded that the implementation of digital games promoted the recognition and identification of basic and complex emotions and a progressive advance in emotional regulation, in addition to promoting a sense of well-being and active participation among students.

**Keywords:** Development, socio-emotional, technology, digital games, innovation.

## Tabla de contenido

Introducción .....	8
Caracterización .....	10
Planteamiento Del Problema.....	12
Pregunta De Investigación .....	14
Objetivos .....	15
Objetivo General .....	15
Objetivos Específicos.....	15
Marcos De Referencia.....	16
Referentes Conceptuales .....	16
Referentes Teóricos .....	17
Referentes Técnicos .....	18
Referentes Legales .....	19
Referentes Éticos .....	19
Enfoque y Tipo de Estudio .....	21
Unidad de Análisis .....	21
Técnicas para la Recolección de Datos.....	22
Categorías para el Análisis de Datos .....	23
Resultados.....	25
Acercamiento de la Población a la Variable .....	25
Experimentación .....	25
Identificación de Variaciones .....	26
Análisis y Discusión .....	27

Tabla 1 .....	30
Conclusiones y Recomendaciones .....	33
Referencias Bibliográficas .....	36
Apéndices.....	42

**Lista de Tablas**

<b>Tabla 1</b> <i>Matriz por Categorías</i> .....	30
---	----

**Lista de Apéndices**

<b>Apéndice A</b> <i>Muestras de Investigación</i> .....	42
--	----

## Introducción

El desarrollo socioemocional en los niños y niñas es un factor fundamental para el proceso educativo, por lo que este está directamente relacionado con el bienestar, la comunicación y aprendizaje de la infancia. Hoy en día la tecnología ha tenido un avance progresivo donde las herramientas digitales innovadoras son estrategias que se pueden implementar en el aula de clase para fortalecer el desarrollo socioemocional de alumnado. Estas estrategias son herramientas efectivas para promover el desarrollo de habilidades como la resolución de conflictos, la autorregulación, la comunicación y la expresión de las emociones. Con esta investigación se busca analizar como la interacción con las herramientas tecnológicas integrando los juegos digitales puede fortalecer el desarrollo socioemocional de los niños y las niñas por medio de experiencias significativas.

Aunque se reconoce la importancia del desarrollo emocional en la infancia, aún existen factores que limitan la implementación de herramientas educativas innovadoras, que fortalezcan estas habilidades, lo que hace que este aspecto se vea afectado ya que se observa una falta del desarrollo de estas habilidades. Varios estudios han demostrado que los juegos digitales generan experiencias dinámicas de interacción fortaleciendo competencias emocionales Sánchez et al. (2021) sin embargo esta implementación sigue siendo limitada en los contextos educativos, por varios factores como la falta de recursos, conocimiento y formación docente. Esta investigación busca analizar cómo influye la implementación de herramientas innovadoras integrando los juegos digitales en el desarrollo socioemocional de los niños y niñas.

El objetivo de la presente investigación es fortalecer el desarrollo socioemocional de los niños y niñas de la escuela San Miguel Sede 89, por medio de las herramientas tecnológicas integrando los juegos digitales. Se empleara un enfoque cualitativo experimental, diseñando

entrevistas y planeaciones de experiencias significativas con el uso de los juegos digitales en los participantes. La recolección de datos se hará por medio de diarios de campo y grabaciones, para así evaluar cada categoría de la investigación y luego hacer un análisis identificando y evaluando la influencia de la estrategia en el desarrollo socioemocional.

El hallazgo más relevante de la presente investigación es la sensación de bienestar y disfrute que se genera al usar e interactuar con los juegos digitales en los niños y las niñas ya que estos promueven ambientes seguros y atractivos para incentivar el aprendizaje del reconocimiento e identificación de las emociones y la regulación emocional. Se observó que la interacción con la tecnología influye en la capacidad de regulación de las emociones de manera positiva. Esta investigación pretende concientizar a los lectores a implementar recursos educativos tecnológicos intencionados para promover el aprendizaje en el área del desarrollo emocional de los estudiantes.

## Caracterización

El estudio se desarrolla en la escuela San Miguel Sede 89. Está ubicado en el barrio Pinzón Castilla, del municipio de Hacarí, Norte de Santander, esta sede cuenta con dos salones de clase amplios, uno de ellos cuenta con video vean y sonido, en este salón estudian los niños y niñas de tercero a quinto, y en el otro salón los grados de preescolar a segundo. La escuela cuenta con cancha, baños, jardín y cocina comedor. En la escuela no se observan niños o niñas con necesidades especiales. Hacarí es un municipio que tiene una variedad de culturas y tradiciones, también es netamente agrícola y ganadera (Asociación de municipios del Catatumbo), sin embargo ha sido una región donde ha enfrentado cambios sociales y económicos por la presencia de los grupos armados al margen de la ley. Esto ha ocasionado que muchas familias hayan presenciado hechos de violencia y agresión, en la parte económica las familias mantienen recursos limitados, lo cual influye en la accesibilidad de los materiales educativos y en el desarrollo cognitivo y socioemocional de los niños y las niñas. Como lo menciona (Suárez, 2018), las situaciones polémicas en las familias influyen negativamente en el desarrollo emocional social y personal de la infancia.

El grupo de estudiantes con el cual se desarrolla el estudio son 10 niños y niñas entre los 6 y 8 años, que cursan entre preescolar, primero y segundo, en esta sede se observa la diversidad de estilos de crianza debido a la composición familiar, donde unos crecen con solo su madre o padre, otros son criados por sus abuelos, resaltando que los padres cumplen un papel fundamental para el sano desarrollo y la autoestima saludable (Barrios, 2016). Se ha observado diversas dificultades que algunos niños y niñas tienen, como comportamientos agresivos incluso con sus hermanos, la conducta agresiva puede ser causada por diferentes factores como sociales,

culturales, orgánicos y familiares (Barrios, 2016), falta de concentración y dificultad en la comprensión lectora, lo cual afecta el proceso de aprendizaje y las relaciones socioemocionales.

Analizando las particularidades del grupo donde todos los niños tienen diferentes estilos de aprendizajes unos aprenden de manera asociativa y otros por reestructuración (Caiza et al. 2018), además de resaltar que es necesario conocer las características propias del aprendizaje de cada estudiante, conociendo que también los individuos van creando y construyendo el aprendizaje por sus experiencias a lo largo de sus vidas (Caiza et al. 2018), es notable la necesidad de crear, diseñar y fortalecer estrategias de aprendizaje y herramientas digitales innovadoras que aporten a la estabilidad emocional, la sana convivencia, la concentración y la comprensión lectora en el aula, también es importante que estas metodologías motiven a los estudiantes a aprender significativamente a pesar de las condiciones del contexto, resaltando y valorando las riquezas del municipio como sus tradiciones y su cultura creando un ambiente seguro y confiable.

El entorno y ambiente donde estudian los niños y niñas puede afectar la calidad del aprendizaje del alumnado, si el espacio no es un lugar donde el niño se sienta feliz, motivado o incluido (Domínguez, 2009), por lo cual donde se nace, crece y se desarrolla impacta en el aprendizaje de los niños y niñas, es importante resaltar que en el seno de la familia se desarrolla la identidad, costumbres, convivencia, respeto, tolerancia entre otras (Suarez, 2018), el desinterés de los padres en la educación de los hijos provoca la falta de motivación en los niños (Muñoz, 2019), afectando su desempeño escolar y las relaciones sociales, la presencia de la violencia, la diversidad familiar y las situaciones de vulnerabilidad económica, son factores que influyen en el aprendizaje por lo cual es necesario las estrategias pedagógicas para favorecer el aprendizaje significativo y el desarrollo íntegro de cada niño y niña.

## **Planteamiento del Problema**

En Hacarí, en la escuela San Miguel Sede 89, se observó que a pesar de las situaciones adversas que se han visto en la comunidad, los niños y niñas han mostrado resiliencia y el deseo por estudiar. Los 10 estudiantes de niños y niñas entre los 6 y 8 años, han mostrado una actitud colaborativa, donde interactúan y participan. Se han presentado algunos desafíos en relación a la comprensión lectora, otros estudiantes han demostrado capacidades y habilidades en lectura y escritura, además también se observa el interés por mejorar y aprender, aunque las dificultades que se han visto en el contexto, como la violencia y la diversidad familiar influyen directamente en la concentración y en el desarrollo socioemocional, por lo que se requiere fortalecer el potencial de cada niño y niña.

Con relación a las estrategias pedagógicas que se han implementado en los métodos de enseñanza tradicional, se ha observado un aprendizaje limitado en las relaciones interpersonales y la comprensión lectora de los niños y niñas, aunque en uno de los salones se cuenta con video vean, este no se usa constantemente para las actividades, lo cual aportaría significativamente en captar el interés y promover la concentración de los niños y las niñas. Se cuenta con una planta física básica con cancha, jardín y cocina comedor, lo cual brinda un ambiente estructural adecuado, aunque las estrategias pedagógicas que se han trabajado no han sido suficientes para aportar al manejo de los comportamientos agresivos, por lo que es necesario integrar herramientas digitales y estrategias innovadoras que atiendan a este desafío.

Con base en lo observado, se deduce necesario implementar una variable de mediación basada en herramientas pedagógicas como juegos digitales educativos, donde haya interacción, resolución de conflictos y participación activa para fomentar un aprendizaje autónomo. La hipótesis que se plantea con esta investigación es la de lograr que, al integrar estrategias digitales

educativas los estudiantes mejoren su concentración, comprensión lectora y además aporten a su desarrollo socioemocional. Es necesario evaluar las necesidades específicas de cada individuo identificando las áreas en las que requieren más apoyo, estas herramientas pueden ofrecer alternativas para un aprendizaje que fomente el manejo de emociones y la sana convivencia, por lo cual también es necesario crear programas de apoyo emocional donde se involucre a la familia. El ambiente familiar adecuado es clave para el desarrollo de la vida social de la infancia, siendo la familia la principal responsable de sembrar valores y brindar la primera educación a cada niño (Muñoz, 2019). Con la adaptación de la enseñanza a las necesidades de los estudiantes se pretende aportar al mejoramiento de las relaciones interpersonales y el rendimiento académico.

La brecha del conocimiento identificada en la escuela San Miguel de Hacarí, Sede 89 es la falta de estrategias pedagógicas innovadoras que integren la era digital, para atender a las necesidades sociales, emocionales y cognitivas de los estudiantes, aunque se ha implementado estrategias tradicionales no han sido suficientes para atender efectivamente a las necesidades de los estudiantes, también es muy importante capacitar a los docentes en la enseñanza ya que el aprendizaje es el proceso que los docentes mediamos a los estudiantes (Caiza et al. 2018). El poco uso de las herramientas digitales disponibles no es aprovechado de manera constante lo cual limita el aprendizaje, por medio de esta investigación se pretende por medio de los recursos digitales innovadores integrando juegos digitales, aportar al proceso de aprendizaje y la sana convivencia para un desarrollo integral de los niños y niñas.

### **Pregunta de Investigación**

¿Cómo fortalecer el desarrollo socioemocional en los niños y las niñas de preescolar y primero de la escuela San Miguel Sede 89 del municipio de Hacarí, por medio de estrategias pedagógicas innovadoras que integran juegos tecnológicos durante el primer semestre del año 2025?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Fortalecer el desarrollo socioemocional de los niños y las niñas de preescolar y primero de la escuela San Miguel sede 89 del municipio de Hacari, por medio de estrategias innovadoras apoyadas en herramientas digitales educativas durante el primer semestre del año 2025.

### **Objetivos Específicos**

Explorar la interacción de los niños y niñas de la escuela San Miguel con las herramientas digitales educativas.

Movilizar el desarrollo socioemocional través de la experimentación con las estrategias innovadoras apoyadas en herramientas digitales.

Reconocer los cambios en el desarrollo socioemocional después de la implementación de las estrategias innovadoras apoyadas en herramientas digitales educativas.

## **Marcos de Referencia**

### **Referentes Conceptuales**

#### ***Desarrollo Socioemocional***

El desarrollo socioemocional es un tema amplio con el cual resulta complejo definir ya que este podría ser aceptado en una etapa determinada y en otra no serlo, donde influyen factores culturales y ambientales, para tener un control emocional hay que tener regulación de las emociones para manejar los comportamientos y actitudes impulsivas antes diferentes situaciones (Olhaberry y Sierverson, 2022). Las emociones son respuestas a los acontecimientos que la persona experimenta, siendo importante que los niños reconozcan y manejen las emociones básicas por medio de actividades lúdicas (Mendoza y Briones, 2022).

#### ***Concentración***

La concentración es importante para el aprendizaje. Es el proceso de mantener el foco de atención ante un estímulo novedoso o inesperado. Por lo cual es fundamental que la enseñanza sea con carácter colectivo y lúdico, dependiendo de la necesidad para dicha tarea (Machado, Márques y Acosta 2021). La concentración y atención en el alumnado tiene un papel importante en el aprendizaje, donde está directamente relacionado con la parte intelectual, lo cual afecta el nivel de aprendizaje (Paucar y Lozano, 2021).

#### ***Herramientas Digitales***

En la era actual de la virtualidad, es necesario que los docentes implementen herramientas pedagógicas que se relacionen a la era digital y tecnológica para lograr un aprendizaje significativo (Paucar y Lozano, 2021). Es necesario que las educadoras integren la evolución tecnológica al método de enseñanza tradicional, donde se capaciten en el crecimiento digital para

adoptar estas competencias digitales en actividades y gestiones educativas con un enfoque eficiente y dinámico, teniendo en cuenta las particularidades de los niños (Gonzales et al. 2023).

### **Referentes Teóricos**

El desarrollo socioemocional de los niños y niñas es un pieza fundamental para la integridad del ser humano, ya que abarca habilidades y capacidades que le permiten al ser humano manejar sus emociones (Lucas y Agramante, 2024). Considerando lo anterior es necesario que la infancia logre auto controlar sus emociones ya que resulta indispensable para vivir y convivir. Estudios realizados ante el desarrollo socioemocional señalan que el juego dirigido impacta de manera positiva en el manejo de emociones y en habilidades de interacción con los demás niños. Fortalecer el desarrollo emocional por medio del juego es crucial ya que se fomenta la empatía, cooperación y el autocontrol emocional (Coronel, 2024). En palabras de Cortés y Villalba (2024), “los resultados de este estudio confirman que las metodologías inclusivas y creativas pueden beneficiar tanto a los estudiantes que requieren apoyo adicional como aquellos que buscan desafíos más complejos” (p, 655).

Las innovaciones educativas que usaron los docentes según estudios se caracterizaron por implementar videos animados y aplicaciones móviles de juegos interactivos. Olvera et al. (2023) afirma que: “la animación tiene la capacidad de transmitir información e ideas sobre una diversidad de temas por medio de los personajes que ahí se muestran” (p, 171). Estudios refieren que los recursos educativos digitales tiene un impacto significativo en la educación, se habla de que combinar los recursos digitales con libros de textos tiene ventajas en el conocimiento y aprendizaje (Martin, 2023). Considerando los referentes teóricos sobre el uso adecuado de las herramientas digitales educativos resultan ser de gran benéfico para el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Es necesario analizar que recurso educativo se va a escoger a la hora de enseñar porque es indispensable construir un instrumento para que los niños y las niñas vayan construyendo su conocimiento, también es fundamental que el recurso educativo digital sea adaptado a las características del grupo teniendo en cuenta el entorno físico y cultural (Rodríguez y Area, 2022). Un recurso digital que puede ser empleado en el contexto educativo para enseñar es el juego digital, ya que es clave para transmitir saberes, favoreciendo el éxito escolar, la convivencia, motivación y la resolución de conflictos. Los juegos digitales también permitan organizar, cumplir normas, planear acciones y algo muy importante promueve la interacción (López, Rodríguez et al. 2024).

En la virtualidad o era digital se encuentran diferentes opciones de herramientas digitales interactivas que promueven principios y valores como los video juegos tales los menciona Marín (2023) “aspectos psicológicos, sociológicos, artísticos, literarios, etc.” (p, 231). Al considerar lo antes mencionado el video juegos podría llegar a ser un recurso para implementarlo en el marco curricular del sistema educativo, ya que este atiende a los intereses y necesidades del alumnado adaptándose a los diferentes contextos (Marín, 2013). Estas herramientas tecnológicas resultan ser de gran utilidad en los contextos educativos ya que por medio de ellas se pueden trabajar diferentes temas para lograr un aprendizaje significativo.

### **Referentes Técnicos**

El aprendizaje socioemocional se debe proporcionar para promover en los niños y niñas un conjunto de habilidades para manejar las tareas de la vida de manera adecuada, como aprender, comunicarse, relacionarse y ser tolerantes a las necesidades de quienes lo rodean. La UNESCO (1998) señala que: “Si las escuelas implementan programas de aprendizaje socioemocional de alta calidad de manera eficaz, el logro académico de los niños se incrementa,

los problemas de conducta disminuyen y las relaciones que rodean a cada niño mejora” (p, 10-11). Esto nos demuestra que fortalecer el desarrollo socioemocional en la infancia es de gran importancia para la integridad de los niños y niñas.

El uso de las TIC es un recurso con alto potencial para promover el aprendizaje de diversos temas, las cuales son herramientas indispensables para la enseñanza, UNESCO (2005) afirma que “La tendencia actual es pensar en las TIC no solo como objeto de conocimiento sino especialmente como un recurso para la enseñanza y el aprendizaje”. Estos recursos deben aplicarse sin miedo ya que debe ser usados con un determinado propósito direccionado por el docente, siendo una variable de mediación para satisfacer la necesidad del estudiantado, la cual va a permití alcanzar los objetivos que se planteen.

### **Referentes Legales**

La ley 115 de Febrero 8 de 1994 de la ley general de educación menciona en el artículo 2, las funciones educativas resaltando los recursos tecnológicos y metodológicos para alcanzar los objetivos de la educación, además también en el artículo 92, se resalta que se debe favorecer en la educación el pleno desarrollo en todos los aspectos para favorecer el desarrollo equilibrado de los educandos.

### **Referentes Éticos**

La presente investigación se realiza garantizando los derechos de los niños y niñas de la escuela San Miguel Sede 89, bajo los principios éticos que promuevan el respeto y la protección de identidad, teniendo en cuenta la integridad de cada uno de los niños y niñas, brindando un espacio confiable sin ejercer algún tipo de presión, de igual manera se respetara las decisiones de participación que tomen ante la investigación, además para las técnicas o instrumentos de

recolección de información se protegerá la identidad para favorecer el desarrollo integro de la comunidad.

## **Herramientas y Métodos**

### **Enfoque y Tipo de Estudio**

El presente estudio se pretende abordar desde una metodología cualitativa, es decir que el autor basará sus herramientas en la indagación verbal y la descripción de cualidades intrínsecas a la variable escogida: el desarrollo socioemocional. Para este enfoque se usarán técnicas de recolección de datos como las entrevistas y diarios de campo. En ese sentido, esta investigación parte de la intersubjetividad de los participantes, buscando en el fenómeno investigado todas aquellas cualidades que permiten construir una realidad fidedigna (Salazar, 2020), además de analizar experiencias y contextos.

Con respecto al tipo de estudio es cualitativa experimental dado que esta investigación se realiza desde una perspectiva interpretativa de los participantes para comprender el estado actual y los cambios con la estrategia metodológica. Un estudio realizado con respecto al desarrollo emocional por medio de herramientas digitales demuestra que los niños sienten seguridad y satisfacción al usarlas, resaltando que no genera dependencia ante la falta de estos medios, si no que al interactuar con la tecnología genera estímulos positivos evitando el enojo y la agresividad (Espinoza y Rodríguez, 2017), por lo que considera una alternativa eficaz para aportar al desarrollo socioemocional de los niños y niñas de la escuela San Miguel Sede 89.

### **Unidad de Análisis**

Niños y niñas que cursan el grado preescolar y primero de la escuela San Miguel - sede 89 del municipio de Hacari, Norte de Santander.

## **Técnicas para la Recolección de Datos**

Se entiende por técnicas para la recolección de datos como todas aquellas herramientas para extraer información específica, y son acordes a los objetivos del estudio (Piza, Amaiquema y Beltrán, 2019). Así pues, retomando el primer objetivo de la presente investigación, el cual es: explorar la interacción de los niños y niñas de la escuela San Miguel con las herramientas digitales educativas; la técnica a implementar sería la entrevista semiestructurada, donde se realizara la visita a la institución con el fin de observar y escuchar a los niños y niñas, ya que la intención primaria es conocer las experiencias y conocimientos que los niños y las niñas tienen sobre la tecnología, y como esta influye en su desarrollo socio emocional.

El segundo objetivo se estableció movilizar el desarrollo socioemocional de los niños y las niñas de la escuela San Miguel, a través de la experimentación con herramientas digitales de forma estratégica e innovadora como lo es el juego; por lo que se plantea una planeación pedagógica donde se implemente el recurso y de allí conocer como fueron las interacciones de los niños, con los demás y con el recurso, para ello se procurara utilizar el diario de campo, donde se plasme cada uno de los momentos de la implementación y de esta forma evidenciar la interacción tecnológica y social de los niños y niñas como fuente principal para la adquisición del desarrollo socioemocional y en el último momento, se busca reconocer los cambios en el desarrollo socioemocional después de la implementación de las herramientas digitales de forma estratégica e innovadora; todo mediante la técnica de la entrevista perceptiva, es decir conocer la subjetividad de cada uno de los participantes con respecto a lo aprendido luego de utilizar las herramientas tecnológicas, esta entrevista se hará directamente en el escenario de practica a cada uno de los participantes de la muestra de investigación.

## **Categorías para el Análisis de Datos**

### ***Hábitos Digitales en Niños y Niñas***

Actualmente, la tecnología o mundo digital envuelve la vida de todas las personas, incluyendo los niños y las niñas; para nadie es un secreto que los infantes de ahora, crecen y se desarrollan en un entorno digital más avanzado, ya sea viendo Tv, usando el celular, la Tablet o el computador y la internet. Inclusive los padres buscan a entretenerlos con estos aparatos para poder ocuparse de otras cosas; y una consecuencia de ello, es que a medida que el niño o la niña los utiliza, va creando hábitos, de este modo, lo primero que se espera desarrollar con este estudio es identificar dichos hábitos digitales en los niños y niñas que cursan los grados preescolar y primero de la escuela San Miguel a través de una entrevista, es decir cuantas horas el niño o la niña está expuesto a una pantalla, o qué actividades realiza cuando hace uso del celular, además de reconocer qué caricaturas o juegos son de su preferencia.

Ahora bien, los dispositivos tecnológicos aparte de enseñar y entretener, también tienen una intrínseca relación con las emociones, ya que pueden ser utilizados de dos formas: para expresar emociones o sentirlas y experimentarlas (American Academy of Pediatrics, 2023), siendo esta otra condición a explorar durante la entrevista, es decir las emociones que experimentan con el uso de la tecnología y en qué estados de ánimo la utilizan.

### ***Emociones Básicas***

Tomando como referencia la observación de Descartes y sus escritos filosóficos, el ser humano experimenta seis emociones básicas: Admiración, amor, odio, alegría, deseo y tristeza. La admiración hace referencia a la atención que genera un objeto; el amor es la unión ante los objetos por conveniencia; el odio, es la separación ante los objetos; la alegría es sinónimo de satisfacción o agrado y la tristeza de insatisfacción o desagrado. Estas emociones básicas son

consideradas primitivas y evolutivas, ya el resto de emociones son una combinación de estas (Pinedo y Yáñez, 2020).

### ***Emociones Morales Complejas***

Se dice que el ser humano se comporta según las emociones; entonces cuando se siente compasión, culpa, vergüenza, indignación la persona se comporta como social y moralmente está establecido. Se habla de emoción moral cuando el individuo experimenta emociones ante los fenómenos de la realidad circundante desde un principio moral (Pinedo y Yáñez, 2020).

### ***Regulación Emocional***

Es la forma apropiada de reaccionar ante diferentes situaciones de la vida diaria, por lo cual resulta esencial fortalecer habilidades para desarrollar en los niños la capacidad de auto controlarse, se debe promover estrategias de afrontamiento, regulación de la ira o violencia generando emociones positivas (Heras et al, 2016).

En ese orden de ideas, en el presente estudio se pretende educar sobre las emociones mencionadas y la regulación emocional haciendo uso de herramientas digitales, tales como el juego o videos psicoeducativos y de esta forma aportar en el desarrollo socioemocional de los niños y las niñas de la escuela San Miguel. Esta información se analizara por medio de una matriz comparativa evaluando el proceso y los resultados que permitan evidenciar los resultados de inicio, de desarrollo y finales de cada categoría y luego se usara la triangulación de las entrevistas y diarios de campo para garantizar la confiabilidad y validez de la información.

## **Resultados**

### **Acercamiento de la Población a la Variable**

Al inicio de la investigación con la muestra de análisis de los niños y niñas de la escuela San miguel Sede 89, se realizó una entrevista estructurada donde estuvieron muy participativos respondiendo cada una de las preguntas. Esta entrevista permitió conocer que los niños y niñas hoy en día están en constante interacción con la tecnología, donde todos tienen acceso a ella, además de que se evidencio que los niños y niñas reconocen muy bien las emociones básicas identificándolas con sus vivencias de alegría, tristeza y enojo, sin embargo para el reconocimiento de las emociones más complejas como la frustración y la vergüenza presentaron más dificultad. Con este acercamiento se identificó que los niños y niñas tienen un conocimiento sobre las emociones y las situaciones que los hacen sentir las relacionadas a la interacción con la tecnología, por lo que es necesario fortalecer este conocimiento por medio de las estrategias innovadoras integrando juegos digitales. Se deduce que los niños y las niñas experimentan una sensación de bienestar y disfrute cuando tienen acceso a la tecnología.

### **Experimentación**

En la implementación de la planeación planteada integrando la tecnología con los juegos digitales, se observó la participación y entusiasmo de los niños y las niñas con cada una de las actividades, ya que estas estrategias captaron su atención y concentración se logró generar un ambiente armónico y positivo en el salón de clase. Resaltando que en algunas ocasiones antes de implementar la planeación a los estudiantes les aburría la clase incluso lloraban porque no querían transcribir del tablero y esto generaba un ambiente problemático y de tensión en la clase, pero en esta ocasión expresaron su alegría, participación y disposición durante la actividad sobre sus emociones y además se observó la colaboración entre los compañeros, un factor importante

de la aplicación del juego digital sobre cómo actuar a los posibles casos que se puedan presentar en el aula, fue sus respuestas positivas y acciones acordes a un buen desarrollo de sus emociones, lo que permitió identificar la relación positiva de la integración de los juegos digitales con el desarrollo socioemocional.

### **Identificación de Variaciones**

Para finalizar la actividad se aplicó una entrevista con cada uno de los estudiantes donde manifestaron se felicidad al interactuar y usar los juegos digitales. Se mostraron muy atentos e interesados al momento de dar a conocer la actividad, lo que en varias ocasiones antes, era motivo de tristeza o llanto por hacer alguna tarea o no participan con alegría, sin embargo en esta actividad los estudiantes manifestaron que querían más tiempo para ellos jugar y participar, mencionaban que muy pocas veces se sentían enojados al usar la tecnología, además de que les gustaría que estos juegos se usaran con más frecuencia en el aula de clase, también se notó una mejora en la comprensión de las emociones complejas al interactuar con el juego de agrupación, donde lograban decir situaciones donde sentían emociones como vergüenza y frustración. Esto demuestra que por medio de los juegos digitales se genera un aspecto positivo en el desarrollo socioemocional al lograr identificar y expresar las diferentes emociones.

## **Análisis y Discusión**

**Párrafo 1: Introducción al Análisis de Resultados.** Los resultados obtenidos por medio de las entrevistas, planeaciones y diarios de campo con la implementación de las herramientas tecnológicas integrando los juegos digitales demuestran un progreso significativo en el desarrollo socioemocional de los estudiantes. Esta investigación que busca fortalecer por medio de los juegos tecnológicos educativos el desarrollo socioemocional de los participantes, demostró un impacto positivo al implementar juegos digitales para la identificación de las emociones y la regulación emocional. El análisis se hará orientado a las categorías planteadas dando respuesta a los objetivos de la investigación.

**Párrafo 2: Análisis del Acercamiento de la Población a la Variable.** En el inicio de la investigación se analizó que los niños y las niñas tienen una constante interacción con la tecnología aunque sin fines educativos o pedagógicos. En la entrevista inicial se demostró que los aparatos tecnológicos son utilizados con frecuencia para jugar y ver videos sin acompañamiento lo que limitaba el potencial educativo, donde reconocen las emociones básicas de manera superficial, lo que resalta la necesidad de la intervención pedagógica planteada para fortalecer las habilidades del desarrollo socioemocional.

**Párrafo 3: Impacto de la Variable en la Experimentación.** En la fase de la experimentación con los juegos digitales, los niños y niñas mostraron un alto grado de motivación, entusiasmo y participación, teniendo gran disposición para aprender. Fue notoria la expresión espontánea de las emociones, analizando como el ambiente lúdico promueve espacios de confianza para expresarse. Este factor es muy importante en la vida de los niños y niñas ya que el desarrollo emocional puede considerarse más importante para la integridad de las personas a lo largo sus vidas en todos los aspectos (Bisquerra, 2003).

**Párrafo 4: Cambios Observados en el Aspecto Ontológico.** Con la implementación de la actividad se observó un mayor conocimiento emocional en los niños y las niñas participantes. Se observó en la entrevista final que los niños expresaban como se sentían utilizando una mejor expresión emocional, además se observó un avance en el reconocimiento e identificación de las emociones en las situaciones de la vida cotidiana. Este cambio se evidenció en las entrevistas y en los diarios de campo, donde los niños expresaban las conductas adecuadas de regulación emocional ante las diferentes situaciones del aula por lo que se afirma que se fortaleció la regulación emocional y el conocimiento emocional.

**Párrafo 5: Comparación con Estudios Previos.** Resultados de estudios concuerdan con el resultado obtenido de esta investigación donde se resalta el entusiasmo de los estudiantes con los medios tecnológicos como lo menciona Sevillano y Rodríguez “Los docentes valoran positivamente la motivación del alumnado a la hora de trabajar con estos medios” (2013). Lo que ratifica que la integración de la era digital como herramienta educativa intencionada, fortalece el desarrollo de habilidades socioemocionales en la infancia. López, Rodríguez et al. (2024) afirman que los juegos digitales promueven la interacción, lo que también se observó con la presente investigación donde por medio de la implementación de los juegos digitales los niños se comunicaban de manera positiva y asertiva. Otros estudios afirman que: “el uso de las tecnologías digitales siempre resulta muy motivador para el alumnado. Se trata de un aliciente que bien aprovechado, permite tanto al profesorado como al alumnado obtener un valor añadido al aprendizaje” (Álvarez, 2021, p. 42). Se destaca que el uso adecuado de la tecnología impacta positivamente en el desarrollo de habilidades sociales y emocionales del alumnado.

**Párrafo 6: Limitaciones del Estudio.** Una de las limitaciones que se analizó en la investigación fue el tiempo limitado para la implementación de las actividades, lo que

obstaculizo los cambios a largo plazo, analizando los resultados solo durante las intervenciones, además la falta de dispositivos tecnológicos fue una limitación para una mejor conexión e interacción con la actividad, aunque estas limitaciones no fueron obstáculos para lograr la actividad de manera exitosa.

**Párrafo 7: Implicaciones Prácticas de los Hallazgos.** Los hallazgos encontrados en esta investigación resaltan el accionar pedagógico integrando los juegos digitales orientados al desarrollo emocional de la educación inicial. Lo que puede ser utilizado en los contextos educativos para promover y fortalecer el desarrollo socioemocional. Esta implementación de los recursos digitales, orientada para fines educativos en diferentes áreas produce una oportunidad de innovación que permiten enseñar atendiendo a las necesidades emocionales de los estudiantes.

**Párrafo 8: Conclusión del Análisis y Propuesta de Investigación Futura.** para concluir, las herramientas tecnológicas usadas con fines pedagógicos, resultan ser un potenciador que promueve el desarrollo socioemocional de los niños y las niñas. El progreso observado en el reconocimiento de emociones y la regulación emocional por medio de la tecnología refuerzan la propuesta. Esta propuesta puede ser utilizada en los contextos rurales como un potenciador para el aprendizaje de los niños y niñas, donde se pueda adaptar a los recursos que haya en la zona, ya que así la comunidad miraría la tecnología como una herramienta para promover el aprendizaje de sus hijos, enseñándoles las precauciones que se deben tomar frente a este uso y educar en la alfabetización digital para el desarrollo de habilidades básicas de las TIC. Resaltando siempre el acompañamiento familiar para garantizar la integridad de los niños y niñas. Una línea futura investigativa para seguir explorando es el uso de las herramientas digitales a largo plazo en el desarrollo social y emocional y además factores relacionados a este desarrollo como la autoestima y resolución de conflictos.

**Tabla 1***Matriz por Categorías*

Categoría de Análisis	Entrevista Inicial	Implementación	Entrevista Final
Hábitos con la tecnología	Los niños y las niñas manifiestan usar tecnología en casa, usada para ver videos y jugar. La mayoría de las veces lo hacen sin supervisión de los adultos.	En la implementación de los juegos digitales los niños y las niñas mostraron entusiasmo y además habilidades básicas para el manejo de la tecnología.	Expresaron su satisfacción y alegría al usar la tecnología para aprender sobre las emociones.
Emociones básicas	Identifican y reconocen emociones como la alegría, tristeza, enojo y miedo con vivencias propias.	En el juego hubo expresión y reconocimiento de varias emociones básicas y complejas, como el accionar positivo ante los casos expuestos.	Expresaban su alegría cuando jugaban con la tecnología. Resaltando frases como me siento feliz, cuando puedo jugar, o me da miedo estar solo.
Emociones complejas	Demuestran falta de identificación de emociones complejas como vergüenza y frustración.	En los momentos de juego se ganaron o perdieron los niños mostraban muy poca frustración, reconociéndola acompañados de la docente.	Algunos niños y niñas empezaron a manifestar que sentían nervios o frustración en algunos momentos.
Regulación emocional	Los niños y niñas manifiestan que se enojan muy pocas veces usando el celular aunque reaccionan con impulso con los demás.	Durante la actividad los niños y niñas expresaban conductas positivas adecuadas ante las situaciones con los demás compañeros y cuando perdían en los juegos controlaban su enojo.	Manifiestan que jugar en el celular los ayuda a calmarse y que en varias ocasiones les quita la tristeza.

*Nota.* La tabla demuestra el antes, durante y después de la investigación.

### **Triangulación de los Resultados**

La triangulación de los resultados por medio de la entrevista inicial, los diarios de campo de las actividades integrando los juegos digitales y la entrevista final, permitió analizar e identificar los cambios observados de los participantes de la investigación con relación al desarrollo socioemocional empleando las herramientas digitales. Los hallazgos obtenidos por categorías son los siguientes:

**Hábitos con la Tecnología.** por medio de la entrevista inicial se observó que los niños y las niñas mantienen una constante interacción y uso de los aparatos tecnológicos donde pasan varias horas al día conectados a ella viendo videos y jugando, en algunas ocasiones sin supervisión de los adultos. En la implementación de la actividad se mostraron muy participativos con gran entusiasmo ante los diferentes juegos tecnológicos, donde se observó su familiaridad con el uso de los aparatos tecnológicos y la disposición para aprender con la tecnología. En la entrevista final los niños y niñas manifestaban su felicidad y satisfacción con la implementación de juegos digitales manifestando que les gustaría que usaran con frecuencia en el aula.

**Emociones Básicas.** En el inicio los niños y las niñas reconocieron las emociones como la alegría, la tristeza, el miedo y el enojo con vivencias diarias, en la implementación de la actividad expresaron de manera espontánea las emociones como el asombro y la alegría en los momentos de los juegos digitales. En la entrevista final los niños y las niñas expresaron claramente las emociones experimentadas en las actividades, resaltando el progreso en la expresión emocional segura.

**Emociones Complejas.** En la fase de inicio se analizó que existía la dificultad para identificar y relacionar las emociones complejas como la frustración y la vergüenza con

situaciones de la vida, con la implementación de las actividades se analizaron momentos donde se experimentó la frustración por no poder hacer algo en el juego, pero con el acompañamiento docente se canalizaron las emociones, durante la etapa final en la entrevista los niños y las niñas ampliaron su reconocimiento como los nervios o la frustración reflejando una mejor comprensión de las emociones.

**Regulación Emocional.** En la entrevista inicial los niños y niñas manifestaban su sensación de bienestar al usar la tecnología para jugar o ver videos sin generar dependencia, sin embargo tenían reacciones impulsivas con sus compañeros, en la implementación de los juegos educativos al experimentar diferentes emociones lograban regular emociones como la frustración y además expresando las acciones adecuadas de reaccionar ante diferentes situaciones. En la entrevista final manifestaron que interactuar con la tecnología les ayudaba a mejorar su estado emocional.

**Conclusión de la Triangulación.** Con base en el análisis comparativo y la triangulación de categorización se deduce que la implementación de herramientas tecnológicas innovadoras como los juegos digitales educativos apporto significativamente en el desarrollo socioemocional de los niños y las niñas. Se analizaron avances progresivos en el reconocimiento de emociones y en la regulación emocional al usar estos juegos digitales intencionados. Los hallazgos validan la importancia de integrar las herramientas tecnológicas en el ámbito educativo para fortalecer el desarrollo de habilidades socioemocionales.

## **Conclusiones y Recomendaciones**

Conclusión 1: Los hallazgos obtenidos durante el proceso de investigación evidenció que la implementación de las herramientas tecnológicas, impacto significativamente en el desarrollo socioemocional de los niños y niñas. La entrevista inicial, las observaciones en la implementación y la entrevista final, logró demostrar un avance progresivo en la expresión, identificación y reconocimiento de las emociones básicas. Estos resultados responden a los objetivos planteados resaltando que la tecnología puede ser una herramienta pedagógica para aportar efectivamente al desarrollo socioemocional de los niños y niñas. La respuesta a la pregunta de investigación se evidencia en la prueba experimental que comprueba que los juegos digitales generan en los niños y las niñas un estado de bienestar y facilita la autorregulación de las emociones.

Conclusión 2: El desarrollo socioemocional se fortaleció en el reconocimiento de las emociones, aumentó la expresión verbal sobre los sentimientos ante las diferentes situaciones mejorado la convivencia en las actividades innovadoras, integrado los juegos tecnológicos. Las niñas y los niños lograron un progreso significativo en el reconocimiento de sus propias emociones y la de los demás, mejorando su autocontrol y empatía. Es importante resaltar lo esencial que es el acompañamiento de la familia en el uso de aparatos tecnológicos garantizando los derechos de los niños para su bienestar integral. En ese orden de ideas este aspecto ontológico se movilizó ya que el enfoque permitió comprender en la niñez no solo la parte cognitiva sino el desarrollo afectivo y social.

Conclusión 3: La variable utilizada y aplicada en la investigación resulto ser eficaz como un medio para estimular y potenciar el aspecto socioemocional del aula. Los estudiantes

participaron en las actividades, mostrando disfrute y entusiasmo logrando un ambiente de aprendizaje significativo, aunque al inicio se presentaron algunas situaciones en las que hubo dificultad para reconocer emociones complejas, al final se notó un progreso en el reconocimiento y fortalecimiento de estas, mostrando avances en la autorregulación, sin embargo es necesario educar en la alfabetización digital para garantizar la seguridad y privacidad de los estudiantes. Lo que nos lleva a concluir que la implementación fue pertinente, sin embargo se podría complementar con emociones más profundas.

Conclusión 4: Este estudio aporta aspectos actualizados a la pedagogía infantil, en particular al uso de la tecnología como estrategia pedagógica para el desarrollo socioemocional. Se demostró que la integración de la tecnología como el enfoque socioemocional y ético, resulta ser una estrategia transformadora. La estrategia metodológica implementada apoyada en entrevistas, planeaciones intencionadas, da paso a nuevas áreas para futuras investigaciones. Lo que genera una perspectiva novedosa sobre la integración de la era digital en la formación emocional, lo cual es de gran importancia para la sociedad de hoy en día que tiene acceso a las pantallas y dispositivos tecnológicos por lo que la participación de la familia es indispensable para salvaguardar los derechos de los niños y niñas en los medios digitales.

Recomendación 1: Una recomendación importante para el contexto donde se llevó a cabo la investigación es que se integren los juegos digitales intencionados como herramienta innovadora, por lo que sería indispensable capacitar a los docentes en la creación y diseño de actividades lúdicas integrando la tecnología, para que se fomente el aprendizaje en varias áreas e integre el desarrollo socioemocional con el aprendizaje cognitivo, también se podrían crear espacios o ambientes de juego digital dirigido, donde se siga fortaleciendo el aspecto emocional de los niños y niñas.

Recomendación 2: En futuras investigaciones sería viable aumentar el tamaño de la muestra y analizar otras variables que complementen la actual, como la tecnología en la resolución de conflictos o el impacto de los juegos digitales en el desarrollo cognitivo. Conociendo así los impactos que traen las herramientas pedagógicas integrando los juegos digitales en el aprendizaje y desarrollo de los niños y niñas.

### Referencias Bibliográficas

- Álvarez-Herrero, J. F. (2021). *Percepción de las emociones del alumnado universitario del grado de Educación Infantil al implementar estrategias y actividades online en el aprendizaje en didáctica de las ciencias* [Tesis de magíster, Universidad de Alicante]. [https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/121553/1/Alvarez-Herrero\\_2021\\_Magister.pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/121553/1/Alvarez-Herrero_2021_Magister.pdf)
- Barrios, M. del P. (2016). Factores psicológicos que influyen en la conducta agresiva de niños y niñas de 8 años de edad. *Revista Iberoamericana de Bioeconomía y Cambio Climático*, 2(1), 204–217. <https://doi.org/10.5377/ribcc.v2i1.5695>
- Bisquerra, R. (2003). *Educación emocional y competencias* [https://congresointeligenciaemocional.com/wp-content/uploads/2018/12/Bisquerra\\_R\\_Educacion-emocional-y-competencias-2003.pdf](https://congresointeligenciaemocional.com/wp-content/uploads/2018/12/Bisquerra_R_Educacion-emocional-y-competencias-2003.pdf)
- Caiza, A. P. A., & de los Ángeles Uvillus Romero, G. (2018). Estilos de aprendizaje y las habilidades metacognitivas infantiles. *Boletín Redipe*, 7(7), 166–174. <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/530>
- Campozano, P. C. C., de Jesús Boconzaca Chunchi, M., Espinoza, Z. B. O., & Sabando, M. A. M. (2024). Estrategias de Juego Dirigido para el Desarrollo Cognitivo y Socioemocional en la Educación Inicial. *SAGA: Revista Científica Multidisciplinar*, 1(4), 20–31. <https://doi.org/10.63415/saga.v1i4.10>
- Espinoza Núñez, L. A., & Rodríguez Zamora, R. (2017). El uso de tecnologías como factor del desarrollo socioafectivo en niños y jóvenes estudiantes en el noroeste de México / The use of technology as a factor of the affective development in children and young students in the Northwest of Mexico. *RICSH Revista Iberoamericana De Las Ciencias Sociales Y Humanísticas*, 6(11), 151 - 170. <https://doi.org/10.23913/ricsh.v6i11.113>

- González Tamayo, L., León Morejón, Y., Pérez López, C. de L. Á., & Gil García, M. (2023). Las competencias digitales de las educadoras de la primera infancia. *Revista MENDIVE*, 21(3). [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1815-76962023000300019&script=sci\\_arttext](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1815-76962023000300019&script=sci_arttext)
- Hábitos saludables para el uso de pantallas en la infancia y adolescencia.* (s/f).  
Healthychildren.org. Recuperado el 31 de marzo de 2025, de <https://www.healthychildren.org/Spanish/family-life/Media/Paginas/healthy-digital-media-use-habits-for-babies-toddlers-preschoolers.aspx>
- Hacarí.* (s/f). Gov.co. Recuperado el 31 de marzo de 2025, de <https://asomunicipios.gov.co/municipio-hacari/>
- Heras Sevilla, D., Cepa Serrano, A., & Lara Ortega, F. (2016). Desarrollo emocional en la infancia. Un estudio sobre las competencias emocionales de niños y niñas. *International Journal of Developmental and Educational Psychology. Revista INFAD de Psicología.*, 1(1), 67. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2016.n1.v1.217>
- López Gómez, S., Rodríguez Rodríguez, J., Rodríguez, M. M. C., & Marín-Suelves, D. (2024). Los Juegos Digitales Como Recurso Para El Desarrollo Socioeducativo De Las Entidades Locales. *Revista Prisma Social*, 46, 102–123. [LOS JUEGOS DIGITALES COMO RECURSO PARA EL DESARROLLO SOCIOEDUCATIVO DE LAS ENTIDADES LOCALES. - EBSCO](#)
- Lucas Guadamud , L. A., & Agramonte Rosell, R. de la C. (2024). Sistema de actividades lúdicas para fortalecer el desarrollo socioemocional en niños y niñas . *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 5474-5492. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i4.12763](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.12763)

- Machado-Bagué, Márquez-Valdés, Acosta-Bandomo (2021). Consideraciones teóricas sobre la concentración de la atención en educandos. *Revista de Educación y Desarrollo*, (59).  
[RED34ok.qxp](#)
- Marín, V. (2013). Los videojuegos y los juegos digitales como materiales educativos. Pixel-Bit, *Revista de Medios y Educacion*, 43, 231–232. [Los videojuegos y los juegos digitales como materiales educativos. - EBSCO](#)
- Martín Gómez, S. (2023). Recursos Educativos Digitales (RED): análisis de la integración en las aulas por parte del profesorado de Educación Primaria y ESO. REiDoCrea: *Revista Electrónica de Investigación y Docencia Creativa*, 12, 432–441. <https://research-ebSCO-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/linkprocessor/plink?id=3cefb727-f734-370b-8560-0f4a21183657>
- Mendoza-Cobeña, G. D., & Briones-Palacios, Y. M. (2022). Estrategia pedagógica para favorecer el desarrollo socioemocional en los niños de educación inicial. *Dominio de las Ciencias*, 8(2), 340-360.  
<http://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/2758>
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia (2006). *Estándares básicos de competencias en lenguaje, matemáticas, ciencias y ciudadanas: Guía sobre lo que los estudiantes deben saber y saber hacer con lo que aprenden*. MEN.  
[https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf)
- Muñoz Castillo, M. R. (2019). *Factores psicosociales del entorno familiar y su incidencia en el proceso de enseñanza–aprendizaje, de los estudiantes* (Bachelor's thesis, BABAHOYO: UTB, 2019). <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/7299>

- Olhaberry, M., & Sieverson, C. (2022). Desarrollo socio-emocional temprano y regulación emocional. *Revista Médica Clínica Las Condes*, 33(4), 358-366.  
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0716864022000748>
- Olvera Mejía, Y. F., Alberto Gea Pérez, M., Reséndiz Ramírez, I. V., & Ortiz Duran, M. A. (2023). La animación como herramienta para la comprensión lectora en niños durante la pandemia del COVID-19. *Revista Del Centro de Investigación. Universidad La Salle*, 15(59), 167–192. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.26457/recein.v15i59.3526>
- Paucar, A. N. C., & Lozano, M. I. Á. (2021). Dificultad y problemas de aprendizaje en edad escolar: Una estrategia de solución. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(3), 528-551. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8019930>
- Pinedo Cantillo, I. A., & Yáñez-Canal, J. (2020). Emociones básicas y emociones morales complejas: claves de comprensión y criterios de clasificación desde una perspectiva cognitiva. *Tesis Psicológica*, 15(2), 1-33. <https://doi.org/10.37511/tesis.v15n2a11>
- Piza Burgos, Narcisa Dolores, Amaiquema Márquez, Francisco Alejandro, & Beltrán Baquerizo, Gina Esmeralda. (2019). Métodos y técnicas en la investigación cualitativa. Algunas precisiones necesarias. *Conrado*, 15(70), 455-459. Epub 02 de diciembre de 2019. Recuperado en 31 de marzo de 2025, de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442019000500455&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000500455&lng=es&tlng=es).
- Plaza-Plaza, J. C. (2021). Lectura y comprensión lectora en niños de primaria. *Polo del conocimiento*, 6(3), 2232-2245.  
<http://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2503>

- Rodríguez Rodríguez, J., & Area-Moreira, M. (2022). Los recursos educativos digitales en la Educación Infantil. ¿Cómo son y qué opinan el profesorado y las familias? *Digital Education Review*, 41, 5–18. [Los recursos educativos digitales en la Educación Infantil. ¿Cómo son y qué opinan el profesorado y las familias? - EBSCO](#)
- Salazar, L. (2020) Investigación Cualitativa: Una respuesta a las Investigaciones Sociales Educativas. *CIENCIAMATRIA Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*. Año VI. Vol. VI. N°11. ISSN-L: 2542-3029; ISSN: 2610-802X [Investigación Cualitativa: Una respuesta a las Investigaciones Sociales Educativas - Dialnet](#)
- Sevillano García, M., & Rodríguez Cortés, R. (2013). INTEGRACIÓN DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN EN EDUCACIÓN INFANTIL EN NAVARRA (SPAIN). *Pixel-Bit, Revista de Medios y Educacion*, (42). [Integración de tecnologías de la información y comunicación en educación infantil en Navarra - Dialnet](#)
- Suárez Palacio, P. A. (2018). El papel de la familia en el desarrollo social del niño: Una mirada desde la afectividad, la comunicación familiar y estilos de educación parental. *Institución Universitaria de Envigado*. [El papel de la familia en el desarrollo social del niño: una mirada desde la afectividad, la comunicación familiar y estilos de educación parental - Dialnet](#)
- UNESCO. (1998). *Educación: Un tesoro por descubrir. Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI* (J. Delors, Ed.). UNESCO. [La Educación encierra un tesoro, informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI \(compendio\) - UNESCO Biblioteca Digital](#)

UNESCO. (2005). *Hacia las sociedades del conocimiento*. UNESCO.

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000150785>

## Apéndices

### Apéndice A

*Muestras de Investigación*

INVESTIGACION DIPLOMADO