

Uso de las TIC como estrategia pedagógica

Laura Cristina Ramírez Gallego

Asesor

Karen Lorena Lucuara Castro

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 en Colegio san Carlos Sevilla, ubicado en el municipio de Sevilla valle del cauca trabajando con estudiantes de grado segundo en edades entre 7 y 8 años. El objetivo general fue implementar el uso de las TIC como estrategia pedagógica para fortalecer el reconocimiento y la expresión de las emociones, utilizando un enfoque cualitativo y experimental en el que puso en juego las habilidades socio emocionales reconociendo sus efectos en formar sujetos capaces de interpretar y expresar sus emociones. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que la mediación de las TIC favorece el reconocimiento y la expresión de las emociones, al mismo tiempo potencia el trabajo didáctico contribuyendo a mejorar la atención y motivación del proceso de aprendizaje.

Palabras clave: TIC, emociones, habilidades socioemocionales, atención, estrategia pedagógica

Abstract

This document is the result of a formative research exercise, developed as a degree option, which allowed us to reflect on pedagogical practice and educational research. The study was carried out at Colegio San Carlos Sevilla, located in the municipality of Sevilla Valle del Cauca, working with second grade students between the ages of 7 and 8. The general objective was to implement the use of ICT as a pedagogical strategy to strengthen the recognition and expression of emotions, using a qualitative and experimental approach in which socio-emotional skills were put into play, recognizing their effects in training subjects capable of interpreting and expressing their emotions. From this research exercise, it was concluded that the mediation of ICT favors the recognition and expression of emotions, at the same time it enhances didactic work, contributing to improving attention and motivation in the learning process.

Keywords: ICT, emotions, socio-emotional skills, attention, pedagogical strategy

Tabla de Contenido

Introducción	7
Caracterización	8
Planteamiento del Problema	10
Pregunta de Investigación	12
Objetivos	13
Objetivo General	13
Objetivos Específicos.....	13
Marcos de Referencia	14
Referentes Conceptuales.....	14
Referentes Teóricos	14
Referentes Técnicos	16
Referentes Legales	17
Referentes Éticos	18
Herramientas y Métodos	19
Enfoque y Tipo de Estudio	19
Unidad de Análisis	20
Técnicas para la Recolección de Datos.....	20
Categorías para el Análisis de Datos	22
Reconocimiento Emocional	22
Expresión y Comunicación.....	22
Estrategias Lúdico Digitales	22

Gestión Emocional.....	22
Resultados.....	23
Identificación de Variaciones	23
Acercamiento de la Población a la Variable	24
Experimentación	25
Identificación de Variaciones	26
Análisis y Discusión	28
Conclusiones y Recomendaciones	33
Referencias Bibliográficas	36
Apéndices.....	38

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de Investigación</i>	38
--	----

Introducción

La educación actual requiere de estrategias innovadoras que integren el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) con el propósito de responder a las necesidades académicas y socioemocionales de los estudiantes, el presente trabajo busca fortalecer el reconocimiento y la expresión de las emociones en niños de grado segundo mediante actividades pedagógicas mediadas por las TIC, las cuales no solo fortalecen las habilidades socioemocionales, sino que también potencian la atención, la motivación y el trabajo didáctico en el aula. Esta propuesta se constituye en un aporte a la práctica pedagógica, al promover una formación integral donde los estudiantes aprenden a conocerse, expresarse y relacionarse de manera armónica con los demás.

Caracterización

La investigación se desarrollará en el Colegio San Carlos, una institución educativa privada ubicada en la zona urbana del municipio de Sevilla, Valle del Cauca. Sevilla se encuentra al norte del departamento y es reconocida como la capital cafetera de Colombia. El colegio está rodeado de viviendas y establecimientos comerciales, lo que facilita el acceso de estudiantes, familias y comunidad en general. Sus instalaciones son de tamaño reducido, cuenta con dos canchas y un parque de juegos infantiles, aunque no dispone de zonas verdes. Las aulas también son pequeñas, lo que limita la comodidad y movilidad de los estudiantes. La institución ofrece los niveles de preescolar, básica primaria y básica secundaria, funciona bajo el calendario académico A y brinda jornadas de mañana y tarde.

La población participante corresponde al grupo de segundo grado, conformado por 28 estudiantes, distribuidos equitativamente entre 14 niñas y 14 niños, con edades comprendidas entre los 7 y 8 años. Los estudiantes se encuentran en una etapa caracterizada por la exploración, la curiosidad y gran disposición para aprender. Muestran interés por los temas nuevos y disfrutan de actividades dinámicas, prácticas y creativas; sin embargo, tienden a distraerse cuando las clases carecen de este tipo de metodologías. Además, presentan afinidad por los retos de lógica y matemáticas, lo que evidencia su potencial en el desarrollo del pensamiento crítico. En términos socioeconómicos, pertenecen a familias de nivel medio, con acceso a la educación formal, aunque la institución evidencia limitaciones en recursos innovadores.

En general, se trata de un grupo que conserva la alegría del juego como medio de aprendizaje y responde de manera más efectiva a metodologías activas. La unidad de análisis se centra en la implementación de estrategias pedagógicas mediadas por tecnologías, cuyo objetivo

es fortalecer las habilidades socioemocionales de los estudiantes, mejorar su atención y potenciar el aprendizaje dentro del aula.

La unidad de análisis específica es el grupo de 28 estudiantes de segundo grado del Colegio San Carlos, compuesto por 14 niñas y 14 niños, con edades entre 7 y 8 años, quienes constituyen el contexto principal que será observado y estudiado.

Planteamiento del Problema

Los estudiantes del grado segundo del colegio San Carlos se destacan por su buen desempeño académico, ya que son niños y niñas con un nivel intelectual adecuado para su edad con suficientes capacidades para resolver actividades escolares, lo que a su vez permite lograr aprendizajes significativos que potencialicen su curiosidad y creatividad al momento de adquirir conocimientos; poseen bases sólidas para continuar fortaleciendo sus competencias lo que se evidencia en su interés y la participación en el aula.

Se observa que en el proceso de aprendizaje, los estudiantes logran cumplir con los propósitos académicos, a través de métodos tradicionales, como el dictado, explicaciones en el tablero, o por repetición de rutinas, estos métodos que son guiados permanentemente por la docente, resultan insuficientes para mantener su motivación y atención, puesto que al ser practicas tan repetitivas generan distracciones, conflictos y perdida del interés, lo que limita la posibilidad de fortalecer sus habilidades socioemocionales, aunque la mediación actual logra cumplir con algunos logros académicos, indudablemente disminuye o afecta el desarrollo integral al carecer de recursos innovadores que promuevan la participación activa.

Frente a esta situación surge la necesidad de introducir una mediación que facilite o transforme la manera de brindar enseñanza- aprendizaje a los estudiantes, con mayor motivación y entusiasmo, Por ello se plantea introducir metodologías innovadoras que transformen la dinámica escolar y promuevan la participación activa en los estudiantes, se plantea entonces el uso de herramientas tecnológicas como estrategias pedagógicas, que permitan dinamizar las clases, incentivar la participación activa y lograr captar la atención de los estudiantes, la hipótesis que guía esta propuesta se basa en que la integración de recursos tecnológicos en el

contexto educativo fortalecerá tanto los aprendizajes académicos como el desarrollo de habilidades socioemocionales, que favorecen la interacción y el trabajo colaborativo.

El principal desafío identificado se centra en la falta de metodologías innovadoras capaces de promover de manera integral tanto el aprendizaje académico como el fortalecimiento emocional, de los estudiantes.

Actualmente la enseñanza basada en la repetición y la rutina asegura ciertos aprendizajes, pero no responde de manera efectiva a las necesidades de motivación, atención y fortalecimiento socioemocional que requieren los niños de grado segundo. Esta situación la importancia de investigar alternativas pedagógicas que incorporen las TIC como mediación, para enriquecer el proceso educativo y garantizar aprendizajes más significativos, dinámicos y acordes a las características de los estudiantes de grado segundo, puesto que aunque se logran avances en contenidos curriculares, se dejan al lado aspectos esenciales para la formación integral, como lo son la autonomía, participación de su propio aprendizaje y construcción de relaciones positivas, teniendo en cuenta todo lo anterior se allá la necesidad de investigar e implementar diversas estrategias pedagógicas, que logren integrar el uso de las TIC como herramienta mediadora didáctica, que no solo permita enriquecer el proceso educativo, si no también garantice aprendizajes dinámicos que contribuyan al tiempo al desarrollo académico, emocional y social.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer la gestión de las emociones por parte de los estudiantes de grado segundo del colegio San Carlos a través de experiencias pedagógicas mediadas por las TIC durante los últimos meses del año 2025?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer la gestión de las emociones por parte de los estudiantes de grado segundo del colegio San Carlos a través de experiencias pedagógicas mediadas por las TIC durante los últimos meses del año 2025.

Objetivos Específicos

Explorar el acercamiento de los estudiantes de grado segundo del colegio San Carlos Sevilla a las herramientas digitales.

Movilizar la gestión de las emociones en los estudiantes de grado segundo a partir de experiencias pedagógicas mediadas por herramientas TIC como videos, canciones y cuentos digitales.

Reconocer los cambios en la gestión de las emociones de los estudiantes después de la implementación de experiencias pedagógicas mediadas por las TIC, a través de herramientas como encuestas sencillas, diarios emocionales digitales.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

La gestión de las emociones en la infancia se puede comprender como el proceso en el cual los niños, perciben y regulan sus emociones en diversos contextos, reconocerlas favorece su bienestar, la convivencia y por su puesto el aprendizaje escolar. En relación a lo anterior según los expone Daniel Goleman (1995) introdujo el concepto de inteligencia emocional, entendida como la capacidad de reconocer los propios sentimientos y los de los demás, motivarse y manejar de manera adecuada las emociones en uno mismo y en las relaciones interpersonales. Estas habilidades son fundamentales en la educación infantil, puesto que su reconocimiento fortalece las estrategias para obtener experiencias pedagógicas que fortalezcan el desarrollo socioemocional de los estudiantes.

Por otro lado, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se entienden como el conjunto de recursos, herramientas y programas digitales que permiten procesar, almacenar y compartir información de manera eficiente. En el ámbito educativo, su incorporación en el aula posibilita entornos de aprendizaje más dinámicos e interactivos, donde los estudiantes no solo acceden al conocimiento, sino que también desarrollan competencias digitales y sociales. Además, las TIC favorecen la motivación, la participación activa y la construcción colaborativa del aprendizaje, siempre que su uso esté acompañado de un enfoque pedagógico que responda a las necesidades del grupo (Rojas-Bahamon & Arbeláez-Campillo, 2024).

Referentes Teóricos

En el presente proyecto se establecen teorías del aprendizaje y del desarrollo que permiten comprender cómo las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) pueden

mediar en la gestión de las emociones en estudiantes de grado segundo. Estas teorías ofrecen un marco sólido para analizar las interacciones entre contexto escolar, herramientas digitales y desarrollo socioemocional.

En primer lugar, la Teoría del Aprendizaje Social propuesta por Bandura (1977) se refiere a que los niños aprenden estrategias de comportamiento y regulación emocional mediante la observación y la imitación de modelos. A través del uso de recursos digitales como videos, canciones y cuentos interactivos, los estudiantes pueden observar conductas emocionales adecuadas y replicarlas, fortaleciendo así sus habilidades de autorregulación. Es así como se pretende encaminar un diseño de actividades interactivas que involucren a los niños de una manera asertiva, activa y lúdica. Teniendo en cuenta que las TIC además se pueden usar no solo para ejecutar actividades escolares, sino también para flexibilizar procesos a través de juegos, estas herramientas resultan de gran ayuda para fomentar la participación y obtener un aprendizaje significativo. Allí mismo, se promueve el desarrollo de habilidades y destrezas que permiten a los niños crear, experimentar y descubrir.

Por consiguiente, Riveros & Mendoza (2005), citados en Quiroz, (2021) señalan el impacto de las TIC en la motivación, el aprendizaje significativo y la participación constante a diferencia de metodologías monótonas, sin sentido y descontextualizada. Esto sustenta la pertinencia de diseñar estrategias pedagógicas mediadas por recursos digitales que, además de ser atractivas, potencien el desarrollo socioemocional de los estudiantes.

Por otra parte, se enfatiza en la importancia de integrar la gestión de las emociones dentro de los procesos escolares (López, 1998, p.187) “la educación emocional significa el cambio de la química de los cerebros, o lo que es lo mismo, la enseñanza de las formas de controlar por sí mismos el funcionamiento de sus cerebros”. De este modo, los educadores tienen la posibilidad

de enseñar a los estudiantes estrategias para modificar la bioquímica de las emociones, favoreciendo su adaptación, felicidad y autocontrol.

Asimismo, Quiroz (2021) destaca “el papel de las emociones en el aprendizaje de las destrezas intelectuales es esencial, ya que estas inciden directamente en el rendimiento escolar, el cual depende de factores como la confianza en sí mismo, la curiosidad, la intencionalidad, el autocontrol, la comunicación y la cooperación. Estos aspectos resultan claves en el contexto del proyecto, pues la integración de las TIC debe ir acompañada de la promoción de dichas competencias socioemocionales.

Finalmente, es importante considerar la perspectiva institucional y normativa sobre la innovación educativa mediada por TIC. El Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN, 2013) ha definido la innovación educativa con uso de TIC como un proceso en el que la práctica educativa, con la mediación de tecnologías, se reconfigura para dar respuesta a una necesidad, expectativa o problemática. Esto se desarrolla desde lo que es pertinente y particular de cada contexto, propiciando la disposición permanente al aprendizaje y generando mejores condiciones en las realidades de los actores educativos.

En síntesis, la articulación de teorías del aprendizaje, referentes sobre educación emocional y lineamientos institucionales permiten comprender la pertinencia de este proyecto. De esta manera, se establece una base sólida para fortalecer la gestión de las emociones en los estudiantes de grado segundo a través de experiencias pedagógicas mediadas por las TIC, respondiendo tanto a los objetivos de la investigación como a las necesidades del contexto escolar.

Referentes Técnicos

El Ministerio de Educación Nacional (MEN) ha emitido documentos y políticas relacionadas con la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación TIC en los procesos educativos. Por ejemplo, el documento de Innovación Educativa con Uso de TIC define la innovación como un proceso de reconfiguración de la práctica educativa mediada por tecnologías, que busca responder a necesidades y problemáticas del contexto escolar (MEN, 2013). Este referente técnico resulta pertinente para orientar experiencias pedagógicas mediadas por las TIC con fines de fortalecer la gestión de las emociones en estudiantes.

Referentes Legales

En primer lugar, la Constitución Política de Colombia de 1991 indica en su Artículo 67 el derecho fundamental a la educación, entendida como un proceso integral que busca el acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y los demás bienes y valores de la cultura. Este marco constitucional establece que la educación debe formar al individuo en los aspectos intelectuales, emocionales y sociales. (Constitución Política de Colombia, 1991).

También de manera específica, la Ley General de Educación (Ley 115 de 1994) establece la formación integral del educando como un objetivo primordial, abarcando el desarrollo físico, psíquico, intelectual, moral, espiritual, social, afectivo, ético, cívico y demás valores humanos. En este sentido, la gestión de las emociones se ubica como un componente esencial del proceso educativo (República, 1994).

Concluyendo la Resolución 4210 de 1996 del MEN reglamenta la organización de los niveles de la educación básica en Colombia, especificando orientaciones pedagógicas para los grados iniciales y subrayando la importancia de generar experiencias formativas acordes con el desarrollo de los niños (MEN, 1996).

Referentes Éticos

La presente intervención pedagógica se desarrolla bajo principios éticos sólidos, garantizando el respeto y cumplimiento de los derechos de los niños y niñas. Las acciones pedagógicas están orientadas al bienestar y desarrollo integral de los participantes, asegurando la creación de entornos seguros que generen confianza y favorezcan procesos de aprendizaje significativos.

Se enfatiza la protección de datos, asegurando la confidencialidad y manejo responsable de la información personal de los estudiantes. La intervención se guía por los principios de beneficencia, promoviendo acciones que favorezcan la salud emocional y el aprendizaje positivo; y de no maleficencia, evitando cualquier acción que pueda causar daño físico, emocional o psicológico. Además, se garantiza la justicia, ofreciendo igualdad de oportunidades y trato equitativo a todos los niños y niñas, asegurando que los recursos y experiencias pedagógicas sean accesibles y equitativos.

De esta manera, las experiencias pedagógicas mediadas por las TIC, orientadas al fortalecimiento de la gestión de las emociones, se desarrollan en un marco respetuoso, responsable y socialmente consciente, promoviendo aprendizajes significativos y el desarrollo integral de cada estudiante.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

El enfoque metodológico adoptado para la problemática establecida será un enfoque cualitativo, dado a que el principal objetivo es fortalecer la gestión de las emociones a los estudiantes de grado segundo utilizando las TIC como herramienta mediadora de aprendizaje, este enfoque es el indicado para alcanzar el objetivo, puesto que es esencial comprender la realidad educativa, analizar sus experiencias y comportamientos en el aula, y así describir y reflexionar las dinámicas de aprendizaje de los estudiantes de grado segundo sobre cómo mejorar o fortalecer los procesos pedagógicos, siendo este método el más pertinente puesto que va más allá de la medición de resultados numéricos.

El diseño adoptado para este proyecto es de tipo descriptivo, ya que se basa en observar, registrar y analizar las prácticas pedagógicas actuales, permite a su vez identificar fortalezas, y necesidades dentro del aula. A través de la observación, la revisión de trabajos, la participación en actividades escolares y el seguimiento a la interacción con recursos digitales, se busca obtener información detallada que permita comprender el impacto de las metodologías tradicionales y el potencial de alternativas innovadoras.

Este proyecto se desarrolla bajo una perspectiva pedagógica aplicada, en la medida en que no solo pretende generar conocimiento, sino también proponer estrategias prácticas que integren las TIC como herramientas mediadoras del aprendizaje. Siendo el propósito principal es fortalecer la gestión de las emociones en los estudiantes de grado segundo del colegio San Carlos de Sevilla, mediante experiencias pedagógicas dinámicas e innovadoras como lo son canciones, cuentos y recursos multimedia (videos y narraciones digitales).

Unidad de Análisis

La unidad de análisis es el grupo de 28 estudiantes del grado segundo, del colegio San Carlos del municipio de Sevilla Valle, 4 niñas y 14 niños en edades entre 7 y 8 años.

Técnicas para la Recolección de Datos

Para lograr con el cumplimiento del primer objetivo, el cual es enfocado en la exploración de las herramientas tecnológicas y experiencias, de los estudiantes frente a la gestión de las emociones, se implementan técnicas cualitativas mediadas por las TIC, estas herramientas permiten enriquecer el proceso de recolección de información.

Partiendo de la observación directa mediada por TIC se realizan observaciones en el aula en diferentes actividades, para registrar de manera precisa las expresiones emocionales e interacciones, para ello se emplea grabaciones de video, fotografía o notas de voz para ser almacenadas como registro.

En cuanto al dibujo digital con conversación guiada, se pide a los estudiantes que realicen un dibujo en formato digital (utilizando el computador), que represente una situación vivida donde hayan experimentado emociones, como enojo o tristeza, después de ello se realizara una conversación guiada donde los estudiantes expliquen su dibujo, narrando la situación.

Para dar cumplimiento al segundo objetivo orientado a movilizar la gestión de las emociones en los estudiantes de grado segundo del colegio San Carlos se diseñaran e implementaran actividades lúdico digitales, que logren promover el reconocimiento y la autorregulación emocional.

Se inicia con las historias interactivas, en las que se visualizarán cuentos digitales que abordan distintas emociones, después de cada historia vista se realizara una actividad en la que los estudiantes logren identificar la emoción principal, y los lleve a reflexionar sobre cómo se

sentirían en esa situación, por otro lado, canciones sobre emociones, que utilizarán recursos multimedia, como canciones videos musicales infantiles que hablen de emociones como (alegría, tristeza, miedo, enojo,) los estudiantes relacionaran la canción con experiencias propias y registraran en una ficha sencilla, como regularían esta emoción, a través de plataformas como Educaplay, se diseñaran juegos que permitirá a los estudiantes asociar situaciones escolares con la emoción correspondiente.

Las capsula de emociones, donde cada estudiante reflexionará sobre alguna experiencia en la que sintió una emoción específica y por medio de un audio o video la explicara, se observara la interpretación gestual y expresión verbal de cada estudiante. Las rúbricas de observación, se aplicarán rúbricas específicas para evaluar el reconocimiento de emociones, la participación en actividades digitales, la autorregulación y el trabajo en equipo, estas serán diligenciadas durante y después de las actividades por el docente-investigador. Finalmente, los diarios reflexivos, los estudiantes, con apoyo de la docente, realizarán breves registros (textuales o de audio) al finalizar cada actividad, expresando lo que aprendieron sobre sus emociones y cómo las manejaron.

A modo de cierre, con el fin de reconocer los cambios obtenidos en la gestión de las emociones, de los estudiantes de grado segundo, después de haber implementado diversas experiencias pedagógicas mediadas por las TIC, se emplearán herramientas de seguimiento y valoración que permitan comprender los comportamientos y aprendizajes alcanzados, a partir de las encuestas, donde se realizarán encuestas sencillas, a los estudiantes para identificar cuáles son sus avances en el reconocimiento de las emociones, después de las actividades realizadas. Asimismo las entrevistas semiestructuradas a docentes y estudiantes a través de grabaciones

digitales, para la recopilación de datos sobre los cambios observados en las relaciones interpersonales, y autorregulación de las emociones.

Categorías para el Análisis de Datos

Reconocimiento Emocional

Esta categoría reúne las respuestas obtenidas con las actividades como dibujos, narraciones, observaciones que lograron identificar los estudiantes de sus propias emociones y las de sus compañeros, durante todo el proceso, destacando aspectos como la aclaración de los diferentes sentimientos logrando identificar emociones en diferentes situaciones y diferenciarlas.

Expresión y Comunicación

En esta categoría se incluyen la facilidad de expresar como las barreras existentes para la comunicación emocional relacionado con la manera en que los estudiantes logran expresar sus emociones, a través de gestos, verbalmente y de recursos digitales.

Estrategias Lúdico Digitales

Esta categoría considera las percepciones de los estudiantes y docente sobre el impacto y valoración de las actividades mediadas por las TIC respecto al atractivo y funcionalidad pedagógica de estas herramientas (videos, canciones, cuentos digitales, juegos interactivos).

Gestión Emocional

En esta categoría se analiza la capacidad para aplicar lo practicado en las experiencias pedagógicas en situaciones reales con relación a la forma de regular sus emociones.

Resultados

Durante el proceso de intervención y desarrollo de las actividades propuestas se observa y analiza los resultados obtenidos, permitiendo reflexionar sobre el estado inicial y las variaciones de los estudiantes tras las experiencias pedagógicas a medida de su implementación. 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:

En la fase de investigación los estudiantes se aplicaron distintas actividades mediadas por las TIC, como dibujos digitales, conversaciones guiadas y registros de observación. inicialmente, se observa que los estudiantes demostraron tener un gran interés, lo que llevo a promover a su vez una participación activa, la implementación de herramientas tecnológicas, como videos y canciones, fueron de gran ayuda para lograr identificar los diferentes estados de ánimo, es decir sus emociones. A través de las charlas se fortalecieron valores como el respeto y la empatía puesto que se compartieron allí diferentes experiencias personales que eran escuchadas respetuosamente y con atención por sus compañeros.

Durante las actividades y tras la observación de los registros se destaca que los niños y niñas demuestran tener un gran avance para comunicar y expresar sus emociones.

Identificación de Variaciones

Tras la implementación de las actividades se evidencian cambios significativos, los resultados indican que los niños logaban reconocen con mayor facilidad emociones como alegría y tristeza, puesto que al inicio eran las respuestas más frecuentes al momento de realizar

narraciones, o dibujos por el contrario de emociones como rabia, miedo o ansiedad, a causa de que se manifestaron con menor claridad, precisamente para expresarlas verbalmente.

En comparación se evidenció que los estudiantes no tenían un vocabulario emocional tan amplio, lo que conllevaba a que sus frases para expresar lo que sienten sean repetitivas, cabe resaltar que la implementación de herramientas digitales causó, un impacto positivo las entrevistas y observaciones finales reflejaron que los estudiantes podían identificar sus emociones y las de los demás con mayor facilidad además aprendieron a proponer estrategias para regularlas como respirar profundo cuando sientan enojo.

A medida que avanzaban las actividades los estudiantes fueron aprendiendo a escucharse, respetarse y comprender a sus compañeros, lo que representa un avance significativo en su desarrollo personal y social, prácticas como escuchar los sentimientos y opiniones de los demás, junto con los videos que mostraban estrategias para regular las emociones y evitar lastimar a otros, favorecieron la mejora de relaciones interpersonales dentro del grupo.

Acercamiento de la Población a la Variable

Para obtener información de realizan observaciones de sus clases y de sus rutinas, donde se observa de qué manera se llevan a cabo los procesos de aprendizaje, la participación de los alumnos, su interés por las clases y las relaciones entre los estudiantes, después de ello se interactúa con los estudiantes, hablando sobre cómo se siente, y sobre que herramientas digitales conocen, esto para tener un acercamiento a la población, se continuo con una canción que habla sobre las emociones, la cual los niños escucharon atentamente pero no la reconocía, esto con el interés de que de una manera lúdica los estudiantes logran identificar diferentes emociones, después de ello los estudiantes utilizando los computadores del colegio realizaron un dibujo digital, donde debían expresar que emoción sentían en el momento, con el objetivo de fortalecer

la auto ciencia emocional de manera creativa, después de realizarlo se llevó a cabo una charla grupal donde cada estudiante explicaba cuál era la emoción que reflejaba su dibujo, gracias a esto se evidencian que sus expresiones eran muy simples, limitándose a palabras como “bien o mal” o feliz o triste”. Esto refleja que aún no contaban con un buen reconocimiento de sus emociones.

Para dar continuidad al proceso

Se realizó otra actividad, donde los estudiantes observaron un video de la plataforma YouTube en el que narraba la historia de una niña, que no sabía gestionar ni reconocer diferentes emociones, y que a su vez brindó estrategias como respirar profundo, contar hasta 10, lo cual tuvo un impacto positivo, ya que al finalizar se realizó una charla grupal donde los estudiantes manifestaron haber sentido alguna emoción como se reflejaba en el video, además mencionaron estrategias que podrían utilizar para dar manejo a sus emociones como en el caso de enojo, contar hasta diez, o escuchar música, de tristeza jugar, enojo hablar con sus padres.

Experimentación

Como resultado de las intervenciones pedagógicas se logra resaltar la participación activa y disposición por parte de los estudiantes quienes demostraron reconocer las emociones y aprender a gestionarlas, para mejorar su relación interpersonal dentro del aula, la docente manifestó un gran interés en fortalecer las relaciones del grupo y a su vez de implementar estrategias didácticas y creativas, implementando las herramientas digitales como mediadoras.

En coherencia con los planteamientos del Ministerio de Educación Nacional (MEN), la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el aula constituye una oportunidad para diversificar las experiencias de aprendizaje, favorecer la motivación y potenciar la participación activa de los estudiantes en la construcción de su conocimiento. Desde la perspectiva de Albert Bandura (1977) y su teoría del aprendizaje social,

se reconoce que el aprendizaje ocurre a través de la observación, la imitación y la interacción con otros, lo cual se evidenció en las actividades donde los niños aprendieron estrategias emocionales observando modelos presentados en los videos y en las actividades grupales.

De esta manera, las intervenciones permitieron comprender que el desarrollo emocional y el uso pedagógico de las TIC deben articularse como parte de una educación integral que fomente la autorregulación, la empatía y la colaboración. Así, los recursos digitales se consolidaron como mediadores que facilitaron experiencias significativas, promoviendo en los estudiantes una comprensión más profunda de sus emociones y un aprendizaje más participativo.

Identificación de Variaciones

Tras realizar las intervenciones en los niños y niñas de grado segundo, las cuales fueron mediadas por las TIC se logra obtener un gran reconocimiento y gestión de las emociones, en comparación con la fase inicial ya que en un principio los niños evidenciaban tener poco conocimiento sobre sus propias emociones y las de los demás puesto que se expresaban de manera general refiriéndose a sus emociones como me siento bien o mal, en la siguiente etapa demostraron tener mejor reconocimiento de las emociones en esta fase siendo más específicos, aplicando estrategias de autorregulación aprendidas durante las actividades.

De la misma manera la convivencia y las relaciones interpersonales dentro del aula, se fortalecieron, los estudiantes comenzaron a mostrar actitudes de empatía, y disposición para resolver conflictos, utilizando el diálogo, lo que contribuyó para generar un ambiente más tranquilo y colaborativo, estos cambios se corroboran a través de la observación, la participación en las actividades y las respuestas obtenidas de las encuestas finales, donde los estudiantes expresaron comprender sus emociones antes diferentes situaciones.

La docente manifestó mayor interés por desarrollar estrategias integrando herramientas innovadoras, a través de la utilización de las TIC, como recursos mediadores que ayuden a fortalecer el interés, atención por el aprendizaje y que a su vez posibiliten experiencias significativas.

En conclusión, la variación observada después de la intervención pedagógica evidencia un avance en el desarrollo emocional, así como en la práctica pedagógica de la docente. Se consolidó una transformación positiva en las dinámicas del aula, donde la educación emocional y el uso de recursos digitales se articularon para favorecer un aprendizaje integral.

Análisis y Discusión

Los resultados obtenidos en la investigación evidencian el impacto que tuvo la incorporación de las TIC en la educación emocional y gestión de las mismas en los estudiantes de grado segundo en coherencia con los objetivos, primeramente, se lograron implementar estrategias lúdico digitales como (videos educativos, canciones interactivas, y dibujos digitales) las cuales generaron una gran una participación y atracción en los estudiantes. En segundo lugar, se analizaron los hallazgos encontrados y los efectos tras la implementación de las acciones pedagógicas los cuales reflejan una evolución positiva en el reconocimiento, expresión y regulación de las emociones, así como una mejora en la convivencia. Estos cambios fueron analizados y observados por medio de instrumentos cualitativos como (entrevistas, grabaciones, videos) que permitieron constatar la comprensión, y el manejo de sus emociones, y la manera en que se relacionan con los demás.

El análisis de las experiencias se realizó a través de un enfoque cualitativo, apropiado para comprender con mayor profundidad las experiencias, percepciones y transformaciones emocionales que vivieron los estudiantes a lo largo del proceso pedagógico. Este enfoque permitió interpretar la complejidad del fenómeno observado, considerando la variable del reconocimiento emocional y su incidencia en el aspecto ontológico, entendido como la formación del ser emocional de cada estudiante.

Durante las primeras etapas de la intervención se evidenciaron diversas dificultades, entre ellas la escasa habilidad para relacionar emociones con situaciones específicas, un vocabulario emocional limitado y una reacción impulsiva frente a los conflictos. Estas situaciones pusieron de manifiesto la importancia de implementar estrategias pedagógicas sistemáticas, sensibles y

mediadas por herramientas digitales, que favorezcan el desarrollo de una comprensión más profunda de las emociones propias y de las dinámicas socioemocionales del entorno escolar.

Durante la fase inicial del proyecto, el acercamiento a la población participante, niños y niñas del grado segundo, permitió identificar diversas dificultades relacionadas con la variable de estudio: el reconocimiento emocional. A través de la observación directa en el aula, entrevistas informales y un diagnóstico preliminar, se evidenció que muchos estudiantes tenían limitaciones para expresar adecuadamente sus emociones y autorregular sus reacciones ante diferentes situaciones. Era frecuente encontrar respuestas impulsivas frente a conflictos, escasa conciencia de los propios estados emocionales y un vocabulario emocional muy básico, restringido a expresiones como “bien”, “mal” o “triste”.

Estos hallazgos iniciales confirmaron la necesidad de fortalecer las competencias emocionales desde un enfoque pedagógico innovador. En este sentido, la hipótesis del proyecto centrada en la implementación de estrategias mediante herramientas TIC, cobró relevancia, ya que se evidenció una brecha significativa entre las habilidades emocionales observadas y las necesarias para una convivencia escolar positiva.

No obstante, también surgieron aspectos que superaron las expectativas iniciales. Los estudiantes mostraron una notable disposición hacia las actividades digitales, incluso aquellos que al principio se mostraban más reservados o con menor expresión emocional. Además, la participación activa de las familias y el acompañamiento constante del equipo docente se convirtieron en factores clave que favorecieron la apertura emocional y el fortalecimiento de la autoestima. Este proceso permitió observar una transformación no solo conductual, sino también ontológica, en la medida en que los niños comenzaron a reconocerse como seres emocionales capaces de reflexionar, comprender y gestionar sus sentimientos en relación con los demás.

El acercamiento inicial permitió comprender de manera más profunda la realidad emocional de los estudiantes, evidenciando que el reconocimiento y la expresión de las emociones no son procesos espontáneos, sino aprendizajes que deben ser guiados pedagógicamente. La falta de un vocabulario emocional amplio y las respuestas impulsivas ante los conflictos reflejan una necesidad formativa que trasciende lo académico y se relaciona con el desarrollo integral del niño. En este sentido, la identificación temprana de estas limitaciones validó la importancia de diseñar experiencias educativas que, a través del juego, la exploración digital y el acompañamiento docente, posibilitaran un aprendizaje emocional más significativo y contextualizado.

El descubrimiento de la alta receptividad hacia las estrategias lúdico-digitales reafirma el potencial de las TIC como mediadoras del aprendizaje emocional. La participación entusiasta de los estudiantes, junto con el involucramiento familiar y docente, generó un ambiente de confianza que favoreció el desarrollo de la empatía, la autorregulación y la autoestima. Este cambio no solo se manifestó en comportamientos observables, sino también en el plano ontológico, ya que los niños comenzaron a construir una identidad emocional más consciente y positiva. Así, el proyecto demostró que el uso intencionado de herramientas digitales interactivas puede convertirse en un medio poderoso para fortalecer el ser emocional de los estudiantes y promover una convivencia escolar más armoniosa.

Los resultados de esta investigación se relacionan directamente con los planteamientos de Daniel Goleman (1995), quien sostiene que la inteligencia emocional es fundamental para el bienestar personal y la convivencia social. Los hallazgos del proyecto coinciden con esta visión, al evidenciar que los estudiantes que lograron reconocer, expresar y regular sus emociones mostraron una mejora notable en sus relaciones interpersonales dentro del aula. Asimismo, el uso

de herramientas digitales interactivas permitió fortalecer los procesos de aprendizaje emocional de una forma dinámica y significativa, reafirmando la idea de que la educación emocional puede integrarse eficazmente con el uso pedagógico de las TIC.

A diferencia de otros enfoques centrados exclusivamente en el rendimiento académico, este proyecto destacó la importancia de atender el desarrollo del ser emocional, demostrando que la tecnología también puede ser un medio para cultivar la empatía, la reflexión y la autorregulación en los niños.

Durante el desarrollo de la investigación se presentaron algunas limitaciones que pudieron influir parcialmente en los resultados obtenidos. Entre ellas, el tiempo limitado de intervención fue uno de los principales factores, ya que el proceso emocional requiere continuidad y acompañamiento constante para generar transformaciones más profundas. Asimismo, el acceso restringido a recursos tecnológicos representó un desafío, pues no todos los estudiantes contaban con la misma familiaridad con las herramientas digitales utilizadas. Otra limitación fue el tamaño reducido de la muestra, que, si bien permitió un seguimiento cercano y personalizado, impidió generalizar los resultados a otros contextos educativos. A pesar de ello, las evidencias recogidas resultan valiosas para comprender cómo las TIC pueden convertirse en mediadoras del aprendizaje emocional y servir de base para futuras investigaciones más amplias y prolongadas.

Los resultados obtenidos tienen importantes implicaciones prácticas para el ámbito educativo. En primer lugar, evidencian que el uso pedagógico de las herramientas digitales puede fortalecer el desarrollo emocional de los estudiantes, al ofrecer espacios interactivos y motivadores para expresar y reflexionar sobre sus emociones. Además, los hallazgos demuestran la necesidad de que los docentes incorporen estrategias de educación emocional en sus prácticas

diarias, favoreciendo ambientes escolares más empáticos, participativos y respetuosos. De igual manera, la experiencia invita a las instituciones educativas a promover programas de formación docente orientados al uso de las TIC con fines socioemocionales, integrando la tecnología no solo como un recurso de enseñanza, sino como un medio para el desarrollo integral del ser.

En conclusión, el análisis de los resultados permitió evidenciar que la educación emocional mediada por TIC favorece significativamente el reconocimiento, la expresión y la autorregulación de las emociones en los estudiantes. El proceso pedagógico implementado fortaleció la empatía, la convivencia y la reflexión sobre los propios sentimientos, contribuyendo así a una formación más integral. Estos avances confirman la relevancia de seguir promoviendo estrategias educativas que articulen la dimensión emocional con el uso responsable y creativo de las tecnologías.

A partir de los resultados obtenidos, surgen nuevas preguntas de investigación orientadas a explorar cómo la integración de herramientas digitales podría extenderse a otras áreas del conocimiento o niveles educativos. También se propone indagar sobre el impacto a largo plazo de estas prácticas en el desarrollo socioemocional de los niños y en la transformación de la práctica docente, consolidando una educación más humana, inclusiva y digitalmente significativa.

Conclusiones y Recomendaciones

La investigación permitió que se evidenciara que la implementación de estrategias pedagógicas mediadas por las TIC favorece el reconocimiento, la expresión y la regulación de las emociones en los estudiantes del grado segundo del Colegio San Carlos, en consecuencia, los resultados demuestran que, a través de actividades lúdico-digitales tales como: videos, canciones y dibujos digitales, los niños lograron identificar de alguna manera con mayor precisión sus emociones y desarrollar estrategias para gestionarlas adecuadamente, es así que estos hallazgos responden de manera positiva a los objetivos planteados y confirman que el uso pedagógico de las herramientas tecnológicas puede fortalecer significativamente la educación emocional en el aula.

El proceso investigativo permitió una movilización del aspecto ontológico del aprendizaje, ya que los estudiantes no solo aprendieron a reconocer emociones, sino que también comenzaron a comprenderse a sí mismos como los seres emocionales que son, y que son capaces de reflexionar, expresar y autorregular sus sentimientos, por cuanto esta toma de conciencia fortaleció su sentido de empatía, respeto y convivencia, promoviendo una transformación integral que trasciende lo académico, así que, se evidenció un avance significativo en la construcción del ser emocional dentro de la unidad de análisis.

La variable trabajada, acerca de la educación emocional mediada por TIC, tuvo un impacto bastante positivo y observable en la población estudiada, debido a que evidenciaron mejoras en la convivencia escolar, en la participación activa y en el vocabulario emocional de los estudiantes, sin embargo, también se identificaron algunos desafíos, entre los cuales está el tiempo limitado de intervención y el acceso desigual a los recursos digitales, a pesar de estas

limitaciones, la propuesta mostró gran efectividad en la motivación, atención y disposición al aprendizaje de los niños y niñas.

Los resultados del estudio aportan evidencia empírica al campo de la educación emocional y reafirman la importancia que tiene el integrar las TIC como mediadoras del aprendizaje integral, en ese sentido, esta investigación contribuye a la literatura existente al demostrar que el uso intencionado de herramientas digitales puede llegar a potenciar la formación socioemocional desde edades tempranas, además, ofrece una perspectiva metodológica muy valiosa para futuras investigaciones que busquen articular la tecnología con el desarrollo del ser, aportando elementos teóricos y prácticos para una educación más humana, participativa y digitalmente significativa.

Se recomienda que las instituciones educativas continúen con la promoción prácticas pedagógicas que integren la educación emocional con el uso responsable y creativo de las TIC, en donde los docentes pueden implementar actividades digitales interactivas, como lo son videos reflexivos, juegos en línea y narraciones digitales, que motiven a los estudiantes a expresar y regular sus emociones de forma natural, asimismo, se sugiere incluir espacios permanentes de reflexión emocional dentro de las rutinas escolares, fortaleciendo la empatía, el respeto y la convivencia.

Para futuras investigaciones, se propone ampliar la muestra y el tiempo de intervención con el fin de analizar los efectos a largo plazo de las estrategias mediadas por TIC en el desarrollo socioemocional. También sería pertinente explorar nuevas variables relacionadas, como la autorregulación cognitiva o la motivación intrínseca, para comprender de manera más integral la influencia de la tecnología en los procesos formativos. Finalmente, se recomienda

incorporar metodologías mixtas que complementen el análisis cualitativo con mediciones cuantitativas, lo que permitiría obtener resultados más completos y generalizables.

Referencias Bibliográficas

- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice Hall.
http://www.soyanalistaconductual.org/aprendizaje_social_desarrollo_de_la_personalidad_albert_bandura_richard_h_walters.pdf
- Colombia, C. P. (1991). Constitución Política de Colombia, *Artículo 67*.
<https://minciencias.gov.co/sites/default/files/upload/reglamentacion/ConstitucionPoliticaColombia-1991.pdf>
- Congreso de la República de Colombia. (1994, 8 de febrero). *Ley 115 de 1994: Por la cual se expide la Ley General de Educación* [Ley]. Diario Oficial No. 41.214.
http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/ley_0115_1994.html
- Goleman, D. (1995). *Inteligencia emocional: Por qué es más importante que el coeficiente intelectual*. Editorial Kairós. <https://iuymca.edu.ar/wp-content/uploads/2022/01/La-Inteligencia-Emocional-Daniel-Goleman-1.pdf>
- López, A. d. (1998). Concepto, historia y ámbito de las emociones. *Educación de las emociones*.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5056784.pdf>
- Ministerio de Educación Nacional. (1996, 12 de septiembre). *Resolución 4210 de 1996: Por la cual se establecen reglas generales para la organización y el funcionamiento del servicio social estudiantil obligatorio*.
https://compilacionjuridica.antioquia.gov.co/compilacion/compilacion/docs/resolucion_mineducacion_4210_1996.htm
- Ministerio de Educación Nacional. (2013). *Figura 2. Competencias TIC para el desarrollo profesional docente* [Figura]. ResearchGate <https://www.researchgate.net/figure/Figura->

[2-Competencias-TIC-para-el-desarrollo-profesional-docente-MEN-2013-p-9-](#)

[1 fig1 269517117](#)

Quiroz, A. T. (2021). Las TIC's como teoría y herramienta transversal en la educación.

Perspectivas y polo del conocimiento.

<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2130>

Rojas-Bahamon, M. J., & Arbeláez-Campillo, D. F. (2024). Medios digitales y su impacto en la

salud mental y la identidad. *Revista Eduweb*, 18(4), 297–310.

<https://revistaeduweb.org/index.php/eduweb/article/view/675>

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

<https://drive.google.com/drive/folders/110HUFbNZNrCuxY4BHwk2y54sGn4DHQob>