

**La educación emocional como estrategia pedagógica para fortalecer el desarrollo integral en
el grado primero**

María José González Morales

Asesora

Diana Carolina Suárez Díaz.

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2026

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 la Institución Educativa de Galeras en el grado primero. El objetivo general fue fortalecer el desarrollo socioemocional a través del juego, utilizando un enfoque cualitativo y experimental en el que se implementó el uso de un juego digital interactivo como herramienta pedagógica, reconociendo sus efectos en el desarrollo socioemocional de los niños y las niñas. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que las estrategias pedagógicas y las herramientas digitales favorecen el desarrollo de habilidades emocionales, crean espacios innovadores y construyen aprendizajes significativos.

Palabras clave: emociones, estrategias, juego, infancias, tecnología.

Abstract

This document is the result of a formative research exercise, developed as a degree option, which allowed for reflection on pedagogical practice and educational research. The study was conducted at the Galeras Educational Institution in the first grade. The general objective was to strengthen socio-emotional development thru play, using a qualitative and experimental approach in which the use of an interactive digital game as a pedagogical tool was put to the test, recognizing its effects on the socio-emotional development of boys and girls. From this research exercise, it was concluded that pedagogical strategies and digital tools promote the development of emotional skills, create innovative spaces, and build meaningful learning experiences.

Keywords: emotions, strategies, play, childhood, technology.

Tabla de Contenido

Introducción	7
Caracterización	9
Planteamiento del Problema	11
Pregunta de Investigación	13
Objetivos	14
Objetivo General	14
Objetivos Específicos.....	14
Marcos de Referencia	15
Referentes Conceptuales	15
Referentes Teóricos	16
Referentes Técnicos	17
Referentes Legales	18
Referentes Éticos	19
Herramientas y Métodos	21
Enfoque y Tipo de Estudio	21
Unidad de Análisis	21
Técnicas para la Recolección de Datos.....	21
Categorías para el Análisis de Datos	22
Resultados	24
Acercamiento de la Población a la Variable	24
Experimentación	25
Identificación de Variaciones	26

Análisis y Discusión	27
Conclusiones y Recomendaciones	30
Referencias Bibliográficas	32
Apéndices.....	34

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de Investigación</i>	34
----------------------------------------------------------	----

Introducción

En la actualidad, la educación emocional es fundamental en los contextos educativos y en especial en la primera infancia ya que esta es una etapa clave para el desarrollo integral de los niños y las niñas. Además, les ayuda a reconocer emociones básicas (tristeza, enojo, alegría, miedo) y aprenden como gestionarlas de forma adecuada. También, les ayuda a convivir en ambientes seguros y agradables.

La presente investigación se llevó a cabo en la Institución Educativa de Galeras y estuvo dirigida específicamente a los niños y las niñas que integran el grado primero. Luego de una observación, se identificó la necesidad de fortalecer habilidades socioemocionales ya que se evidenció la falta de manejo del enojo, la frustración y surgen constantemente conflictos entre los estudiantes. Bisquerra et al. (2012) señala que trabajar la educación emocional en la primera infancia es fundamental, ya que no solo favorece su bienestar integral, sino que también ofrece las competencias necesarias para afrontar los desafíos que se presenten en el diario vivir. Teniendo en cuenta lo anterior, se busca abordar esta problemática a través del diseño de experiencias pedagógicas que en conjunto con un juego digital permitan fortalecer el reconocimiento y la gestión de las emociones en grupo de estudiantes.

En este sentido, la investigación tiene como objetivo principal fortalecer el desarrollo socioemocional a través del juego en el grado primero de la Institución Educativa de Galeras. Para desarrollar este proceso, se tomó en cuenta un enfoque cualitativo y un estudio de tipo experimental, ya que estas herramientas permiten comprender las dinámicas orientadas al grupo y analizar cómo el juego digital influye en el desarrollo socioemocional. Así mismo, se recolectará la información y datos a través de técnicas como registros audiovisuales, diarios de

campo, entrevistas y observaciones directas, lo que permitirá conocer el impacto de la experiencia en los niños y las niñas.

Entre los hallazgos más importantes se encuentra que la implementación de experiencias pedagógicas en conjunto con las herramientas digitales, fortalece el reconocimiento y gestión de las emociones, crea entornos saludables, mejora la convivencia en el aula y genera espacios que favorecen el bienestar integral. Por esta razón, se invita al lector a profundizar de forma detallada y reflexiva en el siguiente documento, en el cual se establecen y describen los análisis, procesos y resultados obtenidos durante el ejercicio investigativo.

Caracterización

El estudio se desarrollará en la Institución Educativa de Galeras, ubicada en el municipio de Galeras, departamento de Sucre. Esta institución es pública y atiende estudiantes desde nivel preescolar hasta el bachillerato en jornada doble. En general, cuenta con una infraestructura básica, pero algunas de sus áreas presentan malas condiciones, por lo cual es necesario hacer mejoras para optimizar los espacios educativos.

La comunidad educativa está conformada por docentes especializados que guían y facilitan el proceso académico de los estudiantes. Así mismo, sus prácticas pedagógicas están alineadas con el manual de convivencia y el currículo educativo con el fin de brindar una educación de calidad.

El grupo seleccionado para el estudio está conformado por 15 estudiantes que integran el grado primero, cuyas edades se encuentran entre los 5 y 6 años. La mayoría provienen de familias con escasos recursos económicos y residen tanto en la zona urbana como en la rural del municipio.

Durante la observación realizada al grupo de niños y niñas, se logró identificar que existen dificultades en el desarrollo socioemocional, ya que, por ejemplo, algunos estudiantes muestran frustración, se enojan con facilidad, les cuesta compartir y consecutivamente surgen rivalidades. Esta situación refleja la necesidad de promover la identificación y gestión de las diferentes emociones.

Entre los factores que influyen en la problemática identificada se encuentran los diferentes estilos de crianza, hogares disfuncionales y la falta de acompañamiento y apoyo por parte de la familia. Por lo tanto, se reconoce la necesidad de promover y fortalecer el desarrollo de habilidades socioemocionales dentro del contexto escolar.

A partir de lo expuesto, es fundamental fortalecer la alianza entre la familia y la escuela, además de diseñar e implementar estrategias pedagógicas innovadoras que fortalezcan el desarrollo emocional de los niños y las niñas del grado primero, con el fin de contribuir a su bienestar integral.

Planteamiento del Problema

En la Institución Educativa de Galeras se observó que el grado primero está integrado por estudiantes que cuentan con grandes ventajas que facilitan y apoyan sus aprendizajes, ya que son niños y niñas activos, participativos, creativos, les gusta expresar sus ideas, aprender jugando y explorando, y siguen las indicaciones de la docente. Sin embargo, se evidencia la falta de reconocimiento y gestión de las diferentes emociones, lo que puede llegar a dificultar su desarrollo emocional y su proceso de enseñanza y aprendizajes.

La docente diseña actividades pedagógicas que integran el juego, el arte, la literatura y la exploración del medio. Así mismo, crea espacios con intencionalidad pedagógica y estimulantes que favorecen los aprendizajes, pero estas estrategias se ven afectadas por la falta de materiales didácticos y tecnológicos. A pesar de estas limitaciones, se hacen adaptaciones con recursos que encuentra disponibles en el entorno, buscando así oportunidades para los aprendizajes y que los niños y niñas puedan vivir experiencias enriquecedoras.

Las herramientas tecnológicas han demostrado ser grandes aliadas para favorecer los aprendizajes en los escenarios educativos, ya que despiertan el interés y la motivación de los estudiantes. En este sentido, surge la necesidad de implementar un recurso digital tipo juego educativo que permita promover el desarrollo de habilidades socioemocionales en los niños y las niñas del grado primero. Este juego interactivo podría contener actividades que incentiven a la identificación y autorregulación de las emociones, la expresión de sentimientos y el fortalecimiento de habilidades comunicativas.

Existe una brecha en el desarrollo de habilidades emocionales del grado primero, lo que dificulta significativamente su bienestar emocional. Se evidenció que en ocasiones les cuesta expresar cómo se sienten, se frustran cuando no entienden o hacen algo mal, se enojan con

facilidad y surgen conflictos que afectan la sana convivencia escolar. Por lo anterior, es necesario diseñar e implementar estrategias pedagógicas junto con un recurso digital tipo juego educativo que promueva la autorregulación y gestión emocional, la autonomía, el respeto, la empatía y el compañerismo en el aula.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer el desarrollo socioemocional a través del juego en niños y niñas de 5 y 6 años del grado primero de la Institución Educativa de Galeras durante el primer semestre del 2026?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer el desarrollo socioemocional a través del juego en niños y niñas de 5 y 6 años del grado primero de la Institución Educativa de Galeras durante el primer semestre del 2026.

Objetivos Específicos

Identificar las expresiones emocionales y cómo se relacionan los niños y las niñas de grado primero.

Implementar experiencias pedagógicas basadas en el juego donde los niños y las niñas de grado primero puedan reconocer y gestionar sus emociones.

Analizar el impacto de la propuesta pedagógica en el desarrollo emocional de los niños y las niñas de grado primero.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

La primera infancia es una etapa que abarca las edades entre los 0 a 6 años, por lo cual se reconoce como un periodo clave para el desarrollo de los niños y las niñas. Del mismo modo, se entiende que es una etapa donde no solo es importante enseñar conocimientos, sino también brindar las herramientas para el buen crecimiento emocional. López (2025), señala que el desarrollo integral debe ir fundamentado en desarrollar habilidades sociales, motoras y cognitivas, como también destaca la importancia de educar las emociones.

Por consiguiente, la educación emocional es una estrategia que promueve el desarrollo de habilidades emocionales, ya que permite que los niños y las niñas puedan reconocer y gestionar sus emociones. También, les brinda las herramientas necesarias para afrontar los desafíos con resiliencia y mayor seguridad. Además, Bisquerra et al. (2012), añaden que la educación emocional cuenta con beneficios como por ejemplo: la reducción de la ansiedad, el estrés, malos comportamientos, y aumenta el bienestar personal y social.

En este sentido, las estrategias pedagógicas como actividades intencionalmente planificadas tienen un papel fundamental para abordar la problemática identificada en el grado primero, ya que estas actividades van orientadas a crear ambientes emocionales saludables, flexibles, inclusivos y seguros. Para Cortés et al. (2017), las experiencias pedagógicas deben estar diseñadas para potenciar las diferentes dimensiones del desarrollo.

Finalmente, el juego se reconoce como una actividad rectora que permite aprender de forma activa, participativa y espontánea. Además, jugar es una necesidad innata en los niños y las niñas, quienes a través de esta actividad pedagógica disfrutan de sus aprendizajes. De acuerdo

con Oviedo et al. (2005), el juego es una actividad que promueve las relaciones sociales, la resolución de conflictos y sobre todo, la regulación emocional durante la primera infancia.

Referentes Teóricos

Según Pérez et al. (2019), la educación emocional debe impartirse desde edades tempranas, ya que permite que los niños y las niñas adquieran las competencias emocionales necesarias para afrontar los desafíos de la vida. Entre estas competencias se incluyen por ejemplo, comprender las emociones propias y las de los demás. También, se fomenta la prevención de posibles problemas mentales, la ansiedad, estrés, frustraciones, entre otros. Asimismo, se fortalece la empatía, la autonomía, y las relaciones interpersonales. Este planteamiento aporta a la investigación, ya que respalda la importancia de promover el desarrollo emocional en la primera infancia.

Gómez (2017), afirma que la escuela tiene un papel importante en el desarrollo infantil, porque son los primeros escenarios donde los estudiantes fortalecen sus habilidades. Por lo cual, resulta vital que la educación emocional forme parte del proceso educativo y que los maestros desde su rol como guía y facilitadores de los aprendizajes diseñen propuestas pedagógicas que incentiven al desarrollo emocional, permitiendo que los niños y las niñas puedan tener un mejor desempeño social, emocional y académico.

Por su parte, Goleman (2019), sostiene que las emociones influyen en la manera que los niños y las niñas se relacionan y se comportan en su entorno. Además, el autor resalta la empatía, lo social y el autocontrol como habilidades valiosas para el bienestar personal y mantener relaciones positivas con los demás. Es decir, su teoría promueve la importancia del desarrollo emocional y social en los estudiantes. Por lo anterior, es un planteamiento esencial para la investigación en curso ya que las estrategias pedagógicas y el recurso digital tipo juego se

diseñarán con el fin de que los niños del grado primero puedan comprender sus emociones y a su vez puedan mejorar la convivencia escolar.

Mora et al. (2023) señalan la relevancia que tiene la tecnología en los procesos de enseñanza y aprendizaje, ya que incentivan a que los aprendizajes sean dinámicos, atractivos y pueden favorecer el desarrollo socioemocional en la primera infancia. Por lo anterior, este referente ratifica la necesidad de diseñar un juego digital interactivo en el cual los niños y las niñas de la Institución Educativa de Galeras puedan fortalecer habilidades emocionales de una forma innovadora. Aunque también el referente especifica que en ocasiones incorporar la tecnología en las aulas puede llegar a ser un reto.

Del mismo modo, Ceibal (2021) establece en su investigación que el uso de la tecnología en los contextos educativos se ha convertido en una gran ventaja para el proceso de enseñanza y aprendizaje. Además, señala que es importante que tanto los docentes como los estudiantes adquieran competencias digitales ya que esto permite que los aprendizajes sean más innovadores y atractivos, mejorando así la calidad educativa.

Referentes Técnicos

En el marco técnico, para la presente investigación se distinguen los referentes emitidos por el Ministerio de Educación (MEN), teniendo en cuenta que son una serie de referentes que orientan las prácticas pedagógicas y contienen lineamientos esenciales para el desarrollo en la primera infancia. Estos documentos enfatizan que la educación infantil no debe ir orientada únicamente en la transmisión de conocimientos, sino que se deben diseñar experiencias que promuevan el desarrollo cognitivo, motor, social y emocional en la infancia.

Según el MEN (2017), es importante el diseño de experiencias pedagógicas que incorporen las actividades rectoras como el juego, el arte, la literatura y la exploración del medio

para que los estudiantes puedan vivir experiencias enriquecedoras. En este sentido, las prácticas educativas estarán centradas en el bienestar infantil y disfrute del aprendizaje.

Así mismo, el MEN (2010), ratifica la importancia de diseñar ambientes dinámicos, seguros y estimulantes donde los niños y las niñas se sientan seguros y valorados. Del mismo modo, señala que estos espacios deben promover la libertad para explorar, descubrir e interactuar, permitiendo así, la construcción de aprendizajes basados en la experiencia. Esto nos orienta a cómo diseñar en la Institución Educativa de Galeras un ambiente con intencionalidad pedagógica donde los estudiantes del grado primero puedan desarrollar habilidades socioemocionales de una forma segura, inclusiva e innovadora.

Teniendo en cuenta estos planteamientos, se puede concluir que estos documentos técnicos son referentes fundamentales para la presente investigación, ya que establecen principios pedagógicos para el diseño de espacios educativos con oportunidades para los aprendizajes. Además, estas orientaciones respaldan la implementación de experiencias enriquecedoras basadas en el juego y herramientas digitales, las cuales hacen un aporte significativo al bienestar integral de los niños y las niñas.

Referentes Legales

La educación infantil es un derecho fundamental en Colombia y se debe garantizar que sea accesible, inclusiva y de calidad. La Constitución de 1991 establece que los niños y las niñas necesitan especial cuidado, protección, educación, salud y recreación para fortalecer su desarrollo.

La Ley 1804 de 2016 instituye en su política De Cero a Siempre que el desarrollo integral debe ser garantizado desde la gestación y destaca la necesidad de brindar experiencias que favorezcan los aprendizajes infantiles a través de la exploración, la interacción, el juego y la

expresión emocional, por lo cual, sugiere el diseño de ambientes protectores, estimulantes, seguros donde los niños y las niñas puedan desarrollar competencias cognitivas, motoras, sociales y emocionales.

De igual manera el Código de infancia y adolescencia (Ley 1098 de 2006) promulga en su marco normativo la importancia de generar ambientes educativos que promuevan el bienestar y desarrollo integral de los niños y las niñas. Además, resalta que el desarrollo de habilidades emocionales en la infancia favorece la sana convivencia y contribuye al reconocimiento y gestión de emociones.

La más reciente, Ley 2503 de 2025 establece la implementación de una cátedra que abarque la educación emocional en los contextos institucionales con el objetivo de fortalecer el desarrollo integral. Esta cátedra está orientada al desarrollo de competencias emocionales y fortalecimiento de las relaciones interpersonales. No obstante, sugiere que los docentes deben diseñar e implementar experiencias pedagógicas innovadoras y atractivas para que los estudiantes puedan no solo disfrutar de su proceso académico, sino que también puedan adquirir habilidades para la vida.

Referentes Éticos

La presente propuesta que se desarrolla en la Institución Educativa de Galeras, está centrada en el respeto y la protección de los niños y las niñas del grado primero durante el periodo en el que se realizarán las actividades pedagógicas. En este sentido, es fundamental proporcionar un espacio seguro, respetuoso y sin riesgos, garantizando así el bienestar físico y emocional de los participantes.

Según la UNICEF (2023), las investigaciones que se realicen con la primera infancia deben garantizar la protección, bienestar y dignidad de todos los que estén participando. Además,

resalta la importancia de informar a los padres de familia y hacerles obtener un consentimiento informado de todo el proceso investigativo, asegurándoles así, que sus representados no correrán riesgo alguno y que se desarrollará bajo un ambiente seguro y protector.

Por lo anterior, los lineamientos establecidos por la UNICEF representan la base ética para orientar el desarrollo de la propuesta investigativa. Dichos lineamientos promueven el respeto por los derechos y protección infantil durante los ejercicios de investigación. De esta manera, se garantiza que las actividades pedagógicas se realicen bajo la responsabilidad y el cuidado de los estudiantes y en un entorno seguro, inclusivo y protector donde se puedan fortalecer sus habilidades socioemocionales.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

La investigación en la Intitución Educativa de Galeras se desarrolla con un enfoque cualitativo, ya que no se limita a los datos numéricos, sino en comprender los comportamientos, experiencias y emociones de los estudiantes observados. Hernández et al. (2014), afirman que este tipo de enfoque busca observar gestos, expresiones, conductas y cómo se viven las experiencias. Por ello, este enfoque es pertinente, porque permite analizar cómo los niños y las niñas expresan y gestionan sus emociones durante el desarrollo de las actividades propuestas.

De acuerdo con lo anterior, el tipo de estudio de la investigación está alinedado al estudio experimental, ya que permite comprender cómo se dan las interacciones en el grado primero. Asimismo, igual que el enfoque cualitativo, permite analizar cómo las experiencias pedagógicas y el juego digital influyen el desarrollo de habilidades socioemocionales de los niños y las niñas en su entorno escolar.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis esta conformada por un grupo de quince niños y niñas de la Institución Educativa de Galeras, entre edades de cinco y seis años, ubicada en el municipio de Galeras, departamento de Sucre.

Técnicas para la Recolección de Datos

Teniendo en cuenta el primer objetivo específico se hará una observación directa con el fin de conocer los comportamientos y cómo se relacionan los niños y las niñas en su entorno escolar. Además, se considera hacer entrevistas semiestructuradas que permitan generar una conversación espontánea donde los estudiantes puedan expresar sus conocimientos previos, sentimientos y emociones en un espacio seguro y libre.

En cuanto al segundo objetivo, se utilizará un diario de campo en el cual se registrará detalladamente las actividades propuestas, las expresiones y participación tanto de los niños y las niñas, como la de la docente. Asimismo, se tendrá en cuenta un registro audiovisual donde se pueda observar a través de fotografías y videos la realización de las experiencias pedagógico y el juego digital.

En última instancia, para el tercer objetivo orientado al análisis del impacto, se aplicaran encuestas de satisfacción con la finalidad de que los estudiantes del grado primero puedan expresar cómo se sintieron en el desarrollo de la actividad. También estas encuestas se realizaran a la docente y padres de familia con el propósito de conocer su percepción sobre la propuesta y sugerencias que permitan mejorar las actividades realizadas.

Categorías para el Análisis de Datos

Las categorías para analizar los datos recolectados se establecen de acuerdo con los objetivos y se relacionan con el desarrollo de habilidades socioemocionales de los niños y las niñas de grado primero. En primer lugar, la categoría interacción social, la cual permite analizar el trabajo en grupos, las relaciones interpersonales, el comportamiento, la empatía y la resolución de conflictos en el entorno escolar.

En segundo lugar, la categoría expresión emocional, que tiene como fin identificar el reconocimiento de emociones básicas como la alegría, la tristeza, el temor y el enojo, así como la forma en como las estresan forma verbal y no verbal ya sea por medio de gestos o asociándolas con experiencias que han vivido. En tercer lugar, la categoría autorregulación emocional, ya que analiza la capacidad que tienen los estudiantes para gestionar sus emociones, promoviendo de esta manera habilidades de autocontrol, manejo de la calma y la frustración.

Estas categorías son pertinentes para la presente investigación, ya que permitirán comprender el impacto de las experiencias pedagógicas y el juego digital interactivo en el desarrollo socioemocional de los estudiantes de grado primero de la Institución Educativa de Galeras.

Resultados

Acercamiento de la Población a la Variable

Al realizar la exploración inicial, se observó que los niños y las niñas del grado primero estaban interesados y atentos a las actividades que se realizarían, esto permitió una aproximación inicial a la variable de estudio. El juego realizado se dividió en dos momentos: el primero consistió en un juego llamado la caja de emociones, y en el segundo el juego digital llamado emocionate.

Primeramente, el juego de la caja de las emociones consistió en enseñarles a los niños y a las niñas qué son las emociones y sus características. Luego se leyó un cuento y se cantaron canciones con la misma temática que se abordaba. Posteriormente, en una caja previamente decorada y con objetos adentro, los participantes debían sacar un objeto y asociarlo con una tarjeta que contenía la ilustración de una emoción. Por ejemplo: una niña sacó de la caja una pelota, ella la asoció con alegría, escogió la tarjeta que contenía esa emoción y contaba por qué ese objeto le causaba. Esta dinámica permitió que los niños y las niñas identificaran las emociones y fortalecieran habilidades comunicativas. También se hizo una ronda donde se repartieron memorias de emociones, los participantes tenían que buscar qué compañero tenía la misma emoción y luego debían abrazarse y decirse frases como por ejemplo: eres un gran amigo, eres especial, eres importante, entre otros. Esta dinámica permitió el fortalecimiento de vínculos afectivos.

Seguidamente, se dio paso al juego digital: Emocionate. Este juego consistió en diseñar un tablero digital con fichas, dados y casillas con diferentes desafíos y retos referente a la temática de las emociones. El niño que participara debía lanzar el dado y mover la ficha de acuerdo al número que se mostraba, para seguir avanzando debía realizar el reto que mostraba la

casilla, como por ejemplo armar un rompecabeza, cantar una canción, hacer ejercicios de relajación, decir que lo hacía feliz o que debía hacer cuando estaba enojado y triste. Este juego aparte de ser algo nuevo e innovador para el grado primero les permitió fortalecer la imaginación, la creatividad, el trabajo en equipo, y el reconocimiento y gestión de sus emociones.

Experimentación

Durante las actividades de juego los niños y las niñas se mostraron activos, interesados e incentivados a participar. Inicialmente, se leyó el cuento sobre el monstruo de colores y a medida que se iba leyendo los estudiantes hacían gestos sobre cómo era la cara de cada monstruo de acuerdo a su emoción; es decir, cuando se mencionaba el del enojo ellos colocaban cara de enojados y así con todos los personajes del cuento.

Posteriormente, con el juego la caja de las emociones los niños y las niñas expresaban qué emociones les transmitían cada objeto que iban sacando y contaban situaciones vividas, esto fue propicio para crear un ambiente reflexivo, participativo y comunicativo, donde todos contaban sus experiencias con seguridad y libertad.

Finalmente, el juego digital fue un momento donde los participantes fortalecieron los aprendizajes sobre las emociones de una forma innovadora, entre todos se ayudaban para cumplir con cada reto y seguir avanzando en cada casilla hasta llegar a la meta y ganar. Por su parte, la docente titular señaló que a veces en las aulas de clases los docentes se dedican en enseñar solo contenidos como matemáticas o español dejando a un lado la parte emocional, que evidentemente es fundamental en la primera infancia. También añadió que las lúdicas realizadas eran innovadoras y creativas lo que promovió el aprendizaje significativo y que todo el grado primero viviera una experiencia enriquecedora.

Identificación de Variaciones

Los cambios observados al inicio y final del juego evidenciaron un avance significativo en el grado primero de la Institución Educativa de Galeras. Los niños y las niñas reconocieron las emociones, aprendieron sobre sus características y cómo gestionarlas de manera adecuada. Por ejemplo, uno de los niños expresó que para calmar el enojo debía respirar profundo y que cuando sentía tristeza debía pensar en cosas bonitas que le ayudaran a cambiar su ánimo.

Por otra parte, las familias añadieron que los niños y las niñas estaban contentos con los juegos realizados en el aula, resaltando con agrado el juego digital ya que era algo nuevo en el salón de clases. Asimismo, la docente titular afirmó que los estudiantes mejoraron ciertos comportamientos, ya no se frustran cuando no comprenden algún tema y mejoraron el trato entre ellos, lo que permitió fortalecer el valor del compañerismo, reduciendo de esta manera los conflictos y mejorando la sana convivencia escolar.

Los cambios antes mencionados reflejan que el juego es una estrategia pedagógica en la cual los niños y las niñas no solo se divierten, sino que también pueden aprender y fortalecer habilidades socioemocionales, lo que promueve su bienestar integral y fortalece vínculos afectivos.

Análisis y Discusión

Los resultados obtenidos evidencian que el juego es una estrategia pedagógica que influye significativamente en el desarrollo socioemocional. Las actividades realizadas permitieron que los niños y las niñas del grado primero lograran identificar y gestionar diferentes emociones de forma innovadora. Por lo tanto, el análisis está centrado en comprender cómo el juego digital influye en el desarrollo socioemocional de los niños y las niñas.

Inicialmente, los estudiantes mostraron gran interés, emoción y curiosidad por las actividades que se desarrollarían. Además de ser una experiencia nueva y diferente a lo que realizan cotidianamente en el aula. A través del juego, la caja de emociones los niños y las niñas lograron relacionar los objetos con las emociones que les generaban y contaban sus experiencias. Luego, con el juego digital, aprendieron estrategias para gestionar sus emociones, realizaron retos y desafíos como armar rombecabezas, cantar, abrazar a un compañero, hacer ejercicios de relación, entre otros. Estos resultados confirman que el juego es una herramienta que facilita el aprendizaje, promueve la participación, crea espacios dinámicos y novedosos.

La implementación del juego tuvo un impacto positivo en los estudiantes del grado primero, generó una mayor participación, espacios reflexivos, se fortaleció el compañerismo y se adquirieron competencias emocionales. Estos resultados confirman lo planteado por Goleman (2019), quien señala que las emociones influyen en cómo se comportan y se relacionan los niños y las niñas. Además, Pérez et al. (2019), sostienen que la educación emocional en la primera infancia favorece el desarrollo del autocontrol, la empatía y mejora la convivencia. Dichos aspectos se reflejaron durante el desarrollo de la experiencia pedagógica.

Luego de la implementación se evidenciaron resultados significativos en los estudiantes. Estos cambios reflejan una mejor actitud, comportamiento, convivencia y una mejor gestión emocional. Por ejemplo, algunos niños comentaron estrategias que aprendieron para controlar el enojo y el temor. Por otra parte, las familias expresaron que los estudiantes se mostraron felices con las actividades, mientras que la docente señaló que el trato entre el grupo mejoró notablemente ya que disminuyeron los conflictos y se fortalecieron lazos afectivos.

Po lo tanto, los resultados obtenidos resaltan la importancia de incluir actividades lúdicas en los procesos educativos y de trabajar la educación emocional desde temprana edad. De acuerdo con Bisquerra et al. (2012), el desarrollo emocional contribuye al bienestar integral y mejora la convivencia. Del mismo modo, Mora et al. (2023), señala que la tecnología es una herramienta que contribuye significativamente en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Al implementar el juego digital se presentaron limitaciones que pudieron interferir en los resultados antes expuestos. La primera, fue el tiempo disponible ya que fue limitado e impidió una mayor interacción con el recurso. Otro factor fue la conectividad, ya que la institución educativa cuenta con una señal de internet intermitente, lo que generaba interrupciones a lo largo del juego. Por lo anterior, para futuras investigaciones es necesario contar con mayor tiempo y mejores condiciones tecnológicas para poder obtener resultados más favorables.

Los hallazgos muestran que el juego más que diversión, es una herramienta valiosa que contribuye al desarrollo emocional de los niños y las niñas. En este sentido, se recomienda diseñar experiencias pedagógicas que integren la tecnología con la finalidad de mejorar e innovar los procesos educativos y permite que los estudiantes puedan vivir experiencias gratificantes.

A partir de los resultados obtenidos, se concluye que diseñar e implementar experiencias pedagógicas medidas por el juego promueve significativamente el desarrollo socioemocional en

los niños y las niñas. Esta experiencia permitió que los estudiantes que conforman el grado primero vivieran una experiencia enriquecedora para su desarrollo integral. Ahora bien, teniendo como base la presente investigación, surge una pregunta para futuras investigaciones, la cual es: ¿Qué otras experiencias pedagógicas pueden influir en el desarrollo emocional de la primera infancia? Esta nueva interrogante invita a seguir con nuevas rutas pedagógicas que fortalezcan el bienestar emocional infantil.

Conclusiones y Recomendaciones

En la presente investigación se obtuvieron resultados favorables que permitieron dar una respuesta satisfactoria a la pregunta de investigación. Estos resultados muestran que el juego fortaleció el desarrollo socioemocional en los niños y las niñas de 5 y 6 años de edad del grado primero de la Institución Educativa de Galeras. Se observó que los estudiantes lograron adquirir aprendizajes sobre el reconocimiento y autorregulación emocional.

Teniendo en cuenta el aspecto ontológico, este proceso investigativo evidenció que los niños y las niñas desarrollaron habilidades socioemocionales a través del juego, lo que también favoreció la convivencia escolar. También, se observaron cambios los comportamientos y se fortalecieron las relaciones entre los compañeros. Estos logros evidencian la importancia de abordar la educación emocional en los diferentes contextos educativos.

La variable tuvo un impacto positivo en el grado primero de la Institución Educativa de Galeras, ya que promovió el desarrollo cognitivo, emocional y social. Además, el juego permitió generar un ambiente seguro e innovador, en los cuales los niños y las niñas pudieron expresarse con libertad, explorar y compartir con sus compañeros.

Los resultados obtenidos respaldan lo expuesto por los autores Pérez et al. (2019) y Bisquerra et al. (2012), quienes resaltan la importancia de trabajar la educación emocional en la primera infancia. En este sentido, se demostró que el juego es una herramienta pedagógica que transforma los espacios educativos y ofrece oportunidades para el desarrollo competencias emocionales desde los primeros años de vida.

Luego de los hallazgos obtenidos, se recomienda que las instituciones educativas tengan como prioridad la educación emocional en sus estudiantes, permitiéndoles a los estudiantes adquirir competencias que favorezcan su proceso académico y bienestar integral. Por lo anterior,

se sugiere a los docentes diseñar e implementar estrategias pedagógicas que integren la tecnología para promover el desarrollo emocional, cognitivo y social de forma inclusiva, equitativa e innovadora, potenciando así el desarrollo integral de los estudiantes.

Para futuras investigaciones se recomienda contar con mayor tiempo, para que los niños y las niñas puedan tener una mayor participación en las actividades propuestas y obtener resultados más completos y favorables. Además, se sugiere mejorar las condiciones de conectividad para evitar que la señal intermitente genere interrupciones al momento de incorporar la tecnología en el aula. Finalmente, se recomienda explorar nuevas variables, como otras actividades rectoras (arte, literatura, exploración del medio) o la participación activa de la familia pueden influir en el desarrollo emocional infantil.

Referencias Bibliográficas

- Acosta, H. B. (2008). Ley 1098 de 2006 Código de la infancia y la adolescencia: Fetiche o posibilidad jurídica. *Revista republicana*, (5).
<https://ojs.urepublicana.edu.co/index.php/revistarepublicana/article/view/169/180>
- Alonso-Serna, D. K. (2019). Inteligencia Emocional, Daniel Goleman. *Con-Ciencia Serrana Boletín Científico de la Escuela Preparatoria Ixtlahuaco*, 1(1).
<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/ixtlahuaco/article/view/3677/5853>
- Bisquerra, R. (Coor.); Punset, E; Mora, F; García Navarro, E; López Cassà, E; Pérez-González, J.C; Lantieri, L; Nambiar, M; Aguilera, P; Segovia, N y Planells, O. (2012). ¿Cómo educar las emociones? Inteligencia emocional en la infancia y la adolescencia. Barcelona: Hospital Sant Joan de Déu. Recuperado de <http://faros.hsjdbcn.org/adjuntos/2232.2-Faros%206%20Cat.pdf>
- Cortés, A., & Garcia, G. (2017). Estrategias pedagógicas que favorecen el aprendizaje de niñas y niños de 0 a 6 años de edad en Villavicencio-Colombia. *Revista Interamericana de Investigación Educación y Pedagogía RIIEP*, 10(1), 125-143.
<https://revistas.usantotomas.edu.co/index.php/riiep/article/view/4746/4484>
- Gómez Cardona, L. (2017). Primera infancia y educación emocional. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 52, 174-184. Recuperado de <http://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/950/1397>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2016). Metodología de la investigación. 6ta Edición Sampieri. Soriano, RR (1991). *Guía para realizar investigaciones sociales*. Plaza y Valdés, 150-155. <https://pics.unison.mx/maestria/wp->

content/uploads/2020/05/Introduccion-a-Los-Metodos-Cualitativos-de-Investigacion-Taylor-S-J-Bogdan-R.pdf

López, E. (2005). La educación emocional en la educación infantil. *Revista Interuniversitaria de formación del Profesorado*, 19(3), 1-16.

<https://www.redalyc.org/pdf/274/27411927009.pdf>

Ministerio de Educación Nacional. (2010). Desarrollo infantil y competencias en la primera infancia. MEN. https://www.mineducacion.gov.co/primerainfancia/1739/articles178053_archivo_PDF_libro_desarrolloinfantil.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (2017). Bases curriculares para la educación inicial y preescolar. Abrir este documento utilizando ReadSpeaker docReader . 25-37.

https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles341880_recurso_1.pdf UNAD

Mora, B., Rosales, F., Cedeño, M., Basurto, J., y Reyna, D. (2023). Recursos Didácticos en Centros Educativos de Ecuador. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar* Noviembre-Diciembre, 7(6).5600-5618.

<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/9105>

Organización Mundial de la Salud. (2023). *UNICEF* (n.º SEA/RC76/19). Organización Mundial de la Salud. Oficina Regional para el Sudeste

Asiático. <https://iris.who.int/handle/10665/372998>

Oviedo-Bayas, B., & Espinoza-Oviedo, J. (2025). Estrategias pedagógicas innovadoras para el desarrollo socioemocional en la educación inicial. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 8(1), 240-245. <https://remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA/article/view/829>

Apéndices

Apéndice A

Muestras de investigación

https://drive.google.com/file/d/1dd1bQsgvAEEqS2sspUrWIm3_nl8FLtBe/view?usp=drivesdk