

Uso de Recursos Educativos Digitales eXeLearning para el fortalecimiento de las competencias socioemocionales en los estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa Gallardo del municipio de Suaza

Use of Digital Educational Resources eXeLearning to strengthen socio-emotional skills in fifth grade students of the educational institution Gallardo in the municipality of Suaza

Carmenza López Garzón¹ , Maricella del Carmen Ortiz Rojas²  & Margarita Rosa Sánchez³ 

Institución Educativa Gallardo del municipio de Suaza Huila, Colombia

Para citaciones: López Garzón, C., Ortiz Rojas, M., & Sánchez, M. (2024). Uso de Recursos Educativos Digitales eXeLearning para el fortalecimiento de las competencias socioemocionales en los estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa Gallardo del municipio de Suaza. *Hilos Pedagogía, Innovación y cultura digital*, 1(1), 69-78. <https://doi.org/10.32997/rchicd-2024-5018>

Recibido: 5 de junio de 2024

Aprobado: 29 de agosto de 2024

Editora: Betty Marrugo. Universidad de Cartagena-Colombia.

Editor asociado: Fredy Aponte Novoa. Universidad de Cartagena-Colombia.

Copyright: © 2024. López Garzón, C., Ortiz Rojas, M., & Sánchez, M. Este es un artículo de acceso abierto, distribuido bajo los términos de la licencia <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>, la cual permite el uso sin restricciones, distribución y reproducción en cualquier medio, siempre y cuando que el original, el autor y la fuente sean acreditados.

RESUMEN

La investigación fue desarrollada en la sede Central de la Institución Educativa Gallardo con el objetivo de fortalecer las habilidades socioemocionales de los estudiantes del quinto grado de la Institución ubicada en el del municipio de Suaza - Huila a través del diseño de actividades interactivas alojadas en eXeLearning, una herramienta de autoría y código abierto, diseñada para crear contenidos educativos. La investigación fue desarrollada en cuatro fases: la fase de diagnóstico, la fase de planificación, la fase de implementación y la fase evaluación, a través del método de Investigación Acción Pedagógica, de carácter cualitativa y constructivista.

La secuencia didáctica titulada, El fantástico mundo de las emociones, fue la estrategia pedagógica de intervención, su desarrollo integró diferentes recursos educativos digitales, los cuales fueron alojados en la plataforma eXeLearning. Una vez realizadas las actividades de la secuencia didáctica se observó que los estudiantes, comprenden la importancia de controlar y regular las emociones, para mejorar la convivencia. El uso de recursos tecnológicos y de la plataforma eXeLearning enriquecieron el proceso de enseñanza y aprendizaje haciéndolo más accesible, interactivo, personalizado, y afectivo.

Palabras clave: Competencias socioemocionales; Recursos educativos digitales; Investigación; eXeLearning; Estrategia pedagógica; Técnicas de investigación; Instrumentos de evaluación.

¹ Magister en Recursos Educativos Aplicados a la Educación de Universidad de Cartagena. Docente Institución Educativa Gallardo del municipio de Suaza Huila. clopezg3@unicartagena.edu.co

² Magister en Recursos Educativos Aplicados a la Educación de Universidad de Cartagena. Docente Institución Educativa Gallardo del municipio de Suaza Huila. mdortiz.suaza@sedhuila.edu.co

³ Magister en Recursos Educativos Aplicados a la Educación de Universidad de Cartagena. Docente Institución Educativa Gallardo del municipio de Suaza Huila. mrsanchez.suaza@sedhuila.edu.co

ABSTRACT

The research was developed at the headquarters of the Gallardo Educational Institution with the objective of strengthening the socio-emotional skills of the fifth grade students of the Institution located in the municipality of Suaza - Huila through the design of interactive activities hosted in eXeLearning, an authoring and open source tool, designed to create educational content, the research was developed in four phases: the diagnostic phase, the planning phase, the implementation phase and the evaluation phase, through the Pedagogical Action Research method, qualitative and constructivist.

The didactic sequence "The fantastic world of emotions" was the pedagogical intervention strategy, its development integrated different digital educational resources which were hosted on the eXeLearning platform. Once the activities of the didactic sequence were carried out, it was observed that the students understand the importance of controlling and regulating emotions, to improve coexistence. The use of technological resources and the eXeLearning platform enriched the teaching and learning process, making it more accessible, interactive, personalized, and affective.

Keywords: Socio-emotional competences; Digital educational resources; Research; eXeLearning; Pedagogical strategy; Research techniques; Assessment instruments.

Introducción

La presente investigación tuvo como objeto el fortalecer las competencias socioemocionales mediante la utilización de recursos educativos digitales en la herramienta, eXeLearning en los estudiantes de quinto 5° de la Institución Educativa, de carácter oficial Gallardo, sede principal, ubicada en el municipio de Suaza-Huila. La institución ofrece el nivel de preescolar, básica primaria, básica y media académica. Los estudiantes corresponden a los niveles 1 y 2 y sus padres en su mayoría son agricultores.

El quinto (5°) grado de la institución educativa ha presentado dificultades en las capacidades sociales y emocionales que se han visto reflejadas en la resolución de conflictos, en la expresión de sus sentimientos y en las relaciones con los demás; dificultades que se agudizaron en la pandemia e incluso afectó sus proyectos de vida (Laravel, 2022). Para valorar esta situación se tomó en cuenta los resultados de las pruebas avanzar 2021, específicamente el resultado de las pruebas auxiliares de competencias socioemocionales, las historias de vida 2022 y el diagnóstico que surgió de otras pruebas, donde se evidenció dificultades en los estudiantes al momento de automotivarse, autorregularse y, llegar a ser autónomos en sus decisiones al poner en práctica sus habilidades socioemocionales en momentos de crisis.

Revisando la documentación respecto a este tema, se tiene que, en el ámbito internacional, el Proyecto TIC y Emociones en Educación Infantil: una Propuesta Didáctica, realizada por Rosa María Salazar Fernández (Madrid 2018), se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, la cual buscó valorar los conocimientos sobre tecnología y dar a conocer herramientas útiles que ayuden a un progreso significativo en el desarrollo de las habilidades socioemocionales, a mejorar las relaciones y, a la reducción de conflicto en los estudiantes.

Otra investigación de esta índole, fue realizada por Brenda Monroy Laquita Cusco (2017), en la cual se relacionó la influencia del software libre *Ganttproject* con las competencias socioemocionales priorizadas en el área de educación para el trabajo - computación de los estudiantes del cuarto año de la institución educativa Tupac Amaru II de Cusipata; investigación que buscó analizar las competencias de tolerancia en el área de educación para el trabajo, para de esa forma, contribuir a resolver problemas de carácter pedagógico, optimizando en la relación

correspondiente a lo socioemocional y, lograr la mejora de los aprendizajes en los estudiantes respecto de las competencias del área curricular.

En el ámbito nacional, el proyecto unidad didáctica interactiva para el potenciar las competencias socioemocionales mediadas por las habilidades artísticas realizada por, Silva & Marín, (2021), se orientó a la producción en recursos educativos digitales a través de la investigación, con el fin de gestionar ambientes de aprendizaje intervenidos por la TIC, como planteamiento didáctico para promover el incremento de competencias socioemocionales en estudiantes con dificultades académicas y de convivencia.

En el medio regional, se examinó la tesis de Mendoza & Ortega (2021), titulada Clima escolar en los actores educativos de la Institución Educativa San Isidro del Municipio de Acevedo Huila, que se dirigió a identificar el ambiente escolar de los docentes en la misma, así como el uso del pacto y diálogo en la gestión de conflictos interpersonales y su influencia en el ambiente escolar.

Con la revisión de estos antecedentes, se tomó la decisión de trabajar los recursos digitales interactivos, aplicaciones y programas que pueden adaptarse al nivel y necesidades individuales de cada estudiante, facilitando así un aprendizaje más efectivo y significativo. La integración de la tecnología en la educación socioemocional permitió crear un proceso de aprendizaje innovador y atractivo para estos jóvenes, dado que, el uso de elementos visuales, multimedia y juegos, aumentó la motivación y el compromiso en el aprendizaje de habilidades socioemocionales.

En ese sentido, los entornos digitales ofrecen una oportunidad para que los estudiantes practiquen habilidades socioemocionales en un contexto seguro y controlado, a la vez que puedan ensayar situaciones sociales difíciles y explorar diferentes respuestas antes de enfrentarse en la vida real. De esta forma, se propicia el aprendizaje colaborativo facilitando la cooperación entre estudiantes, lo que es esencial para el desarrollo de habilidades socioemocionales con el trabajo en equipo, la empatía y la comunicación efectiva y asertiva.

Según Goleman (1997), el reconocimiento de la emoción o conciencia emocional, determina desde la parte conductual, qué se puede impulsar y afianzar en las diferentes personas. Esto hace que las relaciones que se establecen estén enraizadas con el contexto que los rodea y sirvan para reducir los niveles de conflictos, además del conocimiento de los otros y de uno mismo. Por tanto, esta investigación orientó las actividades al fortalecimiento de las competencias socioemocionales empleando el uso de recursos y herramientas digitales alojadas en EXeLearning; por otra parte, se fortaleció el proyecto Disciplina con Amor (PEI), donde se trabajan las competencias socioemocionales y se evidenció que la metodología cualitativa utilizada es idónea para realizar los procesos explicativos.

Metodología

Para llevar a cabo el proceso de investigación que tiene como objetivo, fortalecer las competencias socioemocionales en los estudiantes a través de la implementación de recursos educativos digitales, se requirió la realización de una investigación de tipo cualitativo, puesto que esta se enfoca, según Sampieri (2006), en un proceso de tipo inductivo que estudia el contexto y la realidad de los partícipes donde se puede observar comportamientos y experiencias. Esto es el inicio de la ruta investigativa que se complementa con un modelo constructivista, con el enfoque investigativo Acción Pedagógica y con una ruta de cuatro fases: fase diagnóstica, fase de diseño, fase de implementación y fase de evaluación, como se observa en la siguiente gráfica.

Figura 1.

Ruta de investigación.



Nota: Ruta de investigación que se sigue para la presente investigación. Fuente: elaboración de los investigadores (2022).

En cuanto a la fase uno, referida al análisis y a la recolección de datos es importante mencionar que, según Hernández et al. (2010), existe una variedad y diversidad de instrumentos y técnicas que se pueden usar en distintas investigaciones. Los instrumentos usados para hacer el análisis de los datos arrojados fueron: *TMMS-24*, *eXeLearning*, el registro de observación, el diario de campo, los juegos interactivos, *Google form*, y *drive*, las entrevistas semiestructuradas y la secuencia didáctica.

El proceso metodológico se centró en el estudiante y, se inició con un diagnóstico de las competencias socioemocionales. Con la información sistematizada, se creó una secuencia didáctica a través de la herramienta *eXeLearning* con recursos apropiados para cada una de las categorías y subcategorías; se implementó la secuencia didáctica, se recogió y registró los resultados mediante los instrumentos establecidos; finalmente se evaluó el impacto de la intervención de la estrategia pedagógica.

La población escogida fueron 50 estudiantes del grado quinto de primaria de la sede principal, residentes de Suaza y cuyas edades oscilan entre 9 y 11 años; sólo una pequeña parte viven en otros lugares pertenecientes a las demás sedes. Se tomó una muestra por conveniencia de 4 estudiantes dado que, según los expertos, con un intervalo de 4 a 10 se pueden dar resultados. Por ejemplo, se realizó una observación para obtener resultados acordes a la realidad, con una participación más activa y un seguimiento riguroso casi que personal para aprovechar los espacios del estudio socioemocional y generar un fortalecimiento adecuado, de acuerdo a lo expuesto por Eisenhardt (1989).

La Fase dos correspondió al diseño, es decir, los recursos educativos digitales que, según Zapata (2012), son esos medios digitales que se enfocan en el proceso educativo y que se centran en conseguir los objetivos propuestos, con apoyo de la didáctica y una apropiación adecuada del aprendizaje. A partir de ello, se fortalecen los saberes necesarios para un aprendizaje de carácter significativo, permitiendo contribuir a un desarrollo integral y mejorar los procesos que se llevan a cabo dentro del aula de clase, guiados por objetivos que pretenden adquirir conocimientos o desarrollar competencias socioemocionales necesarias para la vida.

La estrategia pedagógica consistió en una secuencia didáctica y, su importancia radica, según Frade (2009), en un conjunto de actividades relacionadas con fines didácticos que contribuyen al desarrollo de competencias en los

estudiantes. Una de las cualidades importantes que tiene es que hay un comienzo, un intermedio y un final; esto permitió un orden en las actividades con un abordaje a la problemática, propiciando el desarrollo de las competencias.

Durante la Fase tres, se realizó la implementación de la secuencia didáctica titulada El fantástico mundo de las emociones; esta se efectuó mediante la plataforma eXeLearning, convirtiéndose en el instrumento tecnológico que proporciona grandes ventajas, tales como: la descarga fácil gratuita desde esta web, la disponibilidad para distintos sistemas operativos, la viabilidad de catalogar los contenidos y la facilidad de publicarlos en diferentes formatos lo que permitió fortalecer las competencias socioemocionales en los estudiantes del grado quinto de la institución Educativa Gallardo.

La temática se abordó en diferentes recursos como *Wordwall*, *Educaplay*, *Genially*, entre otros y, con diversas actividades establecidas en las siguientes fases: identificación del curso en línea, ambiente de aprendizaje, contenidos temáticos, una actividad exploratoria, siete actividades de aprendizaje y la rúbrica de valoración de cada una de ellas; según Zabala (2008), esta reunión de actividades previamente planificadas, llevan a un patrón determinado, toman relación una con otra y están en concordancia con los objetivos educativos trazados.

Las competencias digitales son, teniendo en cuenta lo planteado por Gisbert y Esteve (2012), una reunión del conocimiento, las habilidades y fortalezas en el ámbito tecnológico, así como también las informaciones, la parte multimedial y el aspecto de comunicación, que producen como fin una adecuada y completa alfabetización en el ámbito digital.

Las competencias socioemocionales, siguiendo a Bisquerra R (2003), son una reunión de capacidades, así como habilidades y actitudes que se requieren para poder expresar de forma adecuada las emociones y, de esta manera, el ser humano pueda manejar los retos que se presentan día a día, tener y brindar un ámbito personal y social positivo y ser capaz de tomar decisiones informadas, entre otros.

En la fase cuarta, se escogieron las subcategorías que contribuyeron al desarrollo ordenado y asertivo del tema a tratar. La primera de ellas es atención a los sentimientos que, de acuerdo a López et al. (2006), hace referencia a qué tan consciente somos de nuestras emociones y qué tanto las conocemos, si les damos significados. Es asertivo que haya un equilibrio en estos ítems, porque, si se observa, hay puntuaciones bajas, se pueden ver deficiencia en la atención de las emociones, pero también, si se identifican altas puntuaciones se puede llegar a dar una hipervigilancia en las emociones y esto podrá provocar una hipocondriasis. Por tanto, fue necesario tenerlo en cuenta en el momento que se hizo el diagnóstico de la investigación donde se pudo apreciar.

De la misma forma, la claridad emocional, sigue López et al. (2006), hace referencia al poder de aprender a conocer y llegar a comprender las emociones, teniendo la claridad necesaria para poder identificarlas, aprender su proceso y llegar a compenetrarlas con los pensamientos. Fue importante tener en cuenta que las puntuaciones altas favorecen el desarrollo del ser humano, mientras que las puntuaciones bajas muestran un bajo desempeño; estas últimas indican en qué aspectos se debe enfatizar más en los estudiantes.

La reparación emocional es otra de las subcategorías. López et al., (2006), ha señalado que se refiere a la habilidad de aprender a tener una regulación emocional, teniendo la capacidad de control de lo negativo como lo positivo. Por ende, es vital conocer qué tanta regulación emocional posee el estudiante para así poder saber qué situaciones le generan mayor presión y cuáles no, y trabajar en el fortalecimiento de competencias que ayuden a aprender a autorregularse.

Así mismo, la identificación emocional, de acuerdo con Chaplin y Aldao (2013), se vuelve importante dado que es necesario saber cómo se siente el otro para poder llegar a expresarlo; por tanto, se debe establecer un vocabulario en el aspecto emocional adecuado, debido a que esto fortalece el autoconocimiento y contribuye al logro para tomar conciencia de las emociones, logrando la adaptación y buen desarrollo de estas. Ahora bien, se tuvo cuenta que, si no se identifican adecuadamente las emociones, se dificulta la comprensión y expresión de estas y podría generar conflictos futuros.

El manejo de emociones, como lo plantea Bisquerra R (2000), puede influir en la forma de pensar y de actuar. Pero también en los cambios fisiológicos que se dan en el organismo dado que, el objetivo es conseguir que los estudiantes logren obtener un buen proceso de enseñanza a través del control de estas por medio de aspectos positivos. Esto les ayudará a poder manejar los obstáculos que se presentan en la escuela y en sus contexto social y familiar y, por ende, lograr un mejor desempeño en su cotidianidad estableciendo mejores relaciones consigo mismo y con los otros.

La Empatía es otra subcategoría, que de acuerdo a Davis (1980), es un sentimiento que se logra compartir frente a otro, teniendo presente las vivencias emocionales de la persona que se esté observando. Esto genera sentimientos y conductas de carácter positivo, como la compasión y la capacidad de servicio desinteresado, así como también las experiencias negativas que la persona observada ha vivenciado y que le genera angustia o rechazo. Es mirar desde la perspectiva de mi semejante, sin llegar a introducirse en el problema, sino llegar a una comprensión clara de cómo se siente la persona a mi lado y cómo puedo apoyarlo sin que pase por encima de los límites.

En cuanto a el comportamiento prosocial, según Martorell et al., (2011), es la conducta que se da de manera voluntaria con el fin de ayudar a los demás. Está estrictamente relacionada con la comprensión del proceso emocional y las actuaciones que se tienen y, de esa manera, poder brindar ayuda, cooperación y actuar de manera desinteresada frente a las acciones hechas a favor de nuestros semejantes. De esta manera, se logra un cambio en la forma de pensar y, por consiguiente, en el actuar frente a situaciones donde se muestra el espíritu altruista al servicio de la sociedad.

La escucha activa, de acuerdo a Ortiz R (2007), versa sobre la atención que se debe tener en cuanto a la parte física y también mental; para poder obtener un mensaje claro, con interpretación adecuada del mismo, debe manejarse un tono de voz asertivo, al igual que la expresión corporal. También es relevante tener en cuenta, el canal de comunicación, uso de palabras correctas, tener atención y concentración precisa, comprender el objetivo de la comunicación, mirar la perspectiva del otro, su forma de pensar y, las emociones que rodean el diálogo, lo que se siente y cómo lo afectan.

En esa misma línea, el manejo de conflictos siguiendo a Chiavenato (2013), consiste en la manera de intentar solucionar problemas que se ven reflejados en los resultados que se obtienen después de ser abordados, así como también, las repercusiones que tengan en un futuro, ya sean positivas o negativas, por lo cual es importante que se dé un diagnóstico y la aplicación de las diferentes estrategias: negociación, relaciones interpersonales adecuadas, ver los problemas desde distintos ángulos, manejar el tono apropiado de voz, una correcta expresión, entre otros.

Mientras que la toma de decisiones, como lo ha señalado Aktouf (2001), es un proceso que se ha hecho para poder llegar a una posible opción, que ha sido analizada, constatada y se ha logrado la motivación suficiente para poder elegirla. Cabe resaltar que en este punto se ha tenido que escoger entre varias opciones en el momento de actuar,

con la mira puesta en lograr un buen resultado según el contexto y circunstancias que lo rodea. Como resultado a fortalecer, esta competencia puede llegar a que el estudiante logre un manejo no sólo en lo emocional, sino que también servir en su contexto social y académico.

Además, la asertividad, de acuerdo con Franco (2004), es una habilidad que se desarrolla y hace que los sentimientos puedan expresarse. A través de ella se emiten opiniones y transmiten los pensamientos de forma adecuada en el tiempo y lugar preciso, sin traspasar los límites del otro y sin herir sentimientos. Es poder interactuar con los demás sin desconocerlos, trabajando la expresión y la honestidad, de ahí que, para lograr todo esto, es necesario que se tenga una buena autoestima y respeto, poder también mirar las diferentes perspectivas con un sentido neutral y no dejarse llevar por impulsos; es decir, analizar las situaciones, escuchar y saber expresarse sin lastimar a terceros.

Resultados y discusión

El diagnóstico de la investigación permitió analizar de manera detallada el nivel de conocimiento y manejo que tienen los estudiantes del grado quinto en cuanto a las competencias socioemocionales concluyendo que presentan falencias en la percepción, en la comprensión y en la regulación emocional; pues se evidenció en este proceso que los niños no tenían claro el concepto y, por lo tanto, presentaron dificultad para reconocer sus emociones. Tampoco hubo capacidad de discernimiento entre los sentimientos y pensamientos, ni manejo de las mismas en las situaciones presentadas, de igual manera los niños no habían dimensionado la importancia del tema, lo cual fue punto base para determinar que se debía establecer una estrategia didáctica adecuada que fortaleciera esta situación problema.

En cuanto al diseño, se elaboró una secuencia didáctica aplicada a los estudiantes mediante plataforma eXeLearning para el fortalecimiento de las competencias socioemocionales, la cual se convirtió en la herramienta idónea y facilitó la propuesta, el desarrollo y profundización del contenido de una manera muy didáctica. Cada una de las actividades, así como las presentaciones, fueron innovadoras y despertaron el interés, motivación y compromiso de los estudiantes con las tareas propuestas, enriqueciendo eficazmente el quehacer docente. Es importante mencionar que el diseño de la estrategia permitió evaluar los resultados obtenidos en la realización de cada una de las actividades, lo que demostró paso a paso la adopción, el avance y apropiación de la temática y desarrollo de las competencias socioemocionales.

En la etapa de implementación, lo que más les llamó la atención a los estudiantes fueron los juegos, porque allí pusieron en práctica los conocimientos previos, aprendieron nuevas emociones y desarrollaron las respectivas competencias. Las actividades propuestas en los diferentes recursos didácticos lograron incentivar y mantener el interés en este aprendizaje; también, el estudiante no sólo se concentró en su yo interior y en mejorar la forma de ver su vida y entender el mundo del otro, sino que también, desarrolló conocimientos de otras áreas de manera transversal y destrezas para el manejo de herramientas tecnológicas. En este proceso se abordó distintos espacios y formas de fortalecer las competencias tanto en la escuela como en su entorno, por lo cual, de acuerdo con bases teóricas, se pudo constatar que los recursos digitales ayudan en gran manera al fortalecimiento de las competencias socioemocionales.

El proceso de evaluación evidenció que el estudiante logró identificar, comprender y regular las emociones de una manera significativa en las distintas dimensiones de las competencias socioemocionales, mejoró sus conceptos sobre sus emociones y convivencia con el entorno. El uso de recursos tecnológicos y de la plataforma eXeLearning, fue contundente por la facilidad y eficacia que brindó tanto a los investigadores como a los estudiantes. Además,

el aprendizaje fue ameno y significativo, la motivación fue constante y la secuencia didáctica ayudó a que se llevaran por niveles la aplicación y refuerzo de las competencias -iniciando por las individuales- lo que conllevó a la autonomía de los infantes y a su vez hubo compromiso por parte de sus padres.

La presente investigación concluye que los recursos educativos digitales son útiles e idóneos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, al fortalecer de manera significativa las competencias socioemocionales en los estudiantes a través de la secuencia didáctica (el fantástico mundo de las emociones) la cual fue aplicada mediante la plataforma eXeLearning, demostrando la facilidad y eficacia que brinda tanto al investigador y a los estudiantes.

Es importante afirmar que cuando estas estrategias vinculan el entorno familiar se producen aportes significativos en la construcción del tejido socio afectivo, en donde pueden promover el progreso de las capacidades sociales y emocionales en el contexto educativo para resolución de conflictos y relaciones adecuadas al entorno familiar y comunitario; se debe tener en cuenta que en un proceso cualitativo una muestra es, un grupo de personas, incidentes, eventos, comunidades.

Al finalizar la secuencia didáctica, con cada una de sus actividades, el estudiante estuvo en capacidad de manejar el recurso para poner en práctica el aprendizaje adquirido en el tema de manejo socioemocional. Así mismo, se evidenció que la gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo, con la cual se alcanza mejores resultados, ya sea para adquirir o mejorar algunos conocimientos. De igual forma, ayuda a mejorar alguna habilidad o recompensar acciones concretas, como también se puede decir, que es una técnica pedagógica innovadora que emplea los elementos del juego, para que el estudiante interiorice el conocimiento y viva el aprendizaje como una experiencia positiva y satisfactoria.

Es importante la formación socioemocional desde los primeros años de vida y es ahí donde la familia empieza a fortalecerse; además, cuando el estudiante entra a la institución, se siente motivado, entusiasmado por la innovación y estrategias metodológicas para aprender acerca de la inteligencia emocional y las competencias socioemocionales. Esto hace que se forme un ser integral y que pueda tener un ambiente sano para saber reaccionar a su contexto. Por lo tanto, fue propicia la estrategia pedagógica al haberse apoyado en las tecnologías para llevar las actividades curriculares que le permitió al estudiante desarrollarlas de forma más agradable y dinámica de tal forma que, se presentó una mejora significativa en los resultados.

De igual modo, se puede percibir la mitigación de los efectos adversos del estrés y la ansiedad provocada por situaciones negativas de su entorno, toda vez que estos niños y niñas manifiesten relaciones positivas con sus familias y con docentes que hayan logrado un buen manejo de las habilidades socioemocionales. Así pues, se logró también que los educandos distinguieran la importancia de valores como el respeto, la tolerancia y el amor, que conllevan a la construcción de bases primordiales para la resolución de conflictos y la sana convivencia en la escuela, familia y sociedad.

Finalmente, los estudiantes mostraron un progreso muy significativo en todos los aspectos de sus habilidades socioemocionales, lo cual se evidenció en la reducción de conflictos entre ellos. Además, los niños son más conscientes de sus propios sentimientos y de las situaciones de sus compañeros, por lo que, se volvieron más empáticos, analíticos y a la vez comprensivos y aprendieron a escuchar activamente; esto permitió establecer relaciones más eficaces y desarrollaron habilidades socioemocionales antes no vistas en ellos, evidenciándose la efectividad y pertinencia de la secuencia didáctica propuesta a partir del uso de herramientas educativas TIC.

Conclusiones

Con la presente investigación se concluyó que los recursos educativos digitales son una herramienta idónea y útil en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que brindaron tanto al docente de aula como al estudiante, espacios, facilidad y eficacia para ampliar, integrar y desarrollar conocimientos de manera interactiva, innovadora y lúdica. Además, se fortaleció de manera significativa las competencias socioemocionales en los estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa Gallardo del municipio de Suaza-Huila, a través de la secuencia didáctica El fantástico mundo de las emociones en la plataforma eXeLearning, convirtiéndose en el instrumento de solución a la problemática planteada y aportando de manera relevante a la convivencia social en la que se desenvuelve esta comunidad.

Así mismo, la recomendación que se deja para las investigaciones futuras es continuar en el esfuerzo de proponer y diseñar estrategias didácticas que, aplicadas a través de herramientas tecnológicas, respondan a necesidades del ser humano para su desarrollo personal, familiar y social, como lo son la convivencia en armonía y la formulación de proyectos que propendan a la calidad de vida. Es importante mencionar que el léxico utilizado en dichas estrategias debe ser acorde a las edades de la población y a la muestra de la investigación, ya que las instituciones educativas se han convertido en un lugar idóneo para la enseñanza y fortalecimiento, no sólo de las CSEE, sino de otras necesidades del ser humano.

Referencias

- Aktouf, O. (2001). *La administración: entre Tradiciones y Renovación*. Cali: Artes Gráficas del Valle.
- Bisquerra, R. (2000). *educación Emocional y bienestar*. Bilbao: CISS Praxis Educación.
- Bisquerra, R. (2003). *educación emocional y competencias básicas para la vida* *Revista de Investigación*,21(1),7-43. <http://revistas.um.es/rie/article/view/%2B99071>
- Chaplin, T., & Aldao, A. (2013). Gender differences in emotion expression in children: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*. 139(4),735-765
- Chiavenato, I. (2013). *Comportamiento organizacional*. Mcgraw-Hill. Interamericana Editores, S.A. México.
- Davis, M. (1980). A multidimensional approach to individual differences in empathy. *SAS Catalog of selected documents in psychology*. 10,85.
- Eisenhardt, K. (1989). *Building Theories from Case Study Research*, *Academy of Management Review*.
- Frade, L. (2009). *Planeación por competencias*. México: Inteligencia educativa. Franco, L. (2004). *La conducta asertiva como habilidad social*. Ministerio del trabajo y asuntos sociales de España.
- Gisbert, M., & Esteve, F. (2012). Digital learners: la competencia digital de los estudiantes universitarios. *La cuestión universitaria*, (7),48-59. https://www.academia.edu/602446/Digital_learners_la_competencia_digital_de_los_estudiantes_universitarios?auto=download

Goleman, D. (1997). *Inteligencia emocional*. José Vergara Editor.

Hernández-Sampieri, R. & Mendoza, C (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*, Ciudad de México, México: Editorial Mc Graw Hill Education, Año de edición: 2018, ISBN: 978-1-4562-6096-5, 714 p.

Laravel. (2022). <http://historiasdevida.huila.edu.co>

López, M., Acosta, I., García, L., & Fumero, A. (2006). *Inteligencia Emocional en policías locales. Ansiedad y Estrés*, Vol 12(2-3).

Martorell, C., González, R., Ordoñez, A., & Gómez, O. (2011). Estudio confirmatorio del Cuestionario de conducta prosocial (CEP) y su relación con variables de personalidad y socialización. *Revista Iberoamericana de Diagnóstico y Evaluación Psicológica*. 32(2)35- 52

Mendoza, J., & Ortega, M. (2021). *Clima Escolar en los Actores Educativos de la Institución Educativa San Isidro del Municipio de Acevedo*. <https://grupoimpulso.edu.co/wp-content/uploads/2021/03/2.Tesis-CE-Acevedo-2021-IE-San-Isidro.pdf>

Monroy, B. (2017). *Influencia Del Software Libre “Ganttproject” En Las Competencias Socioemocionales Priorizadas en el Área de Educación para el Trabajo-Computación de los estudiantes del cuarto año de la Institución Educativa Tupac Amaru li De Cusipata*. undac.edu.pe/handle/undac/583

Ortiz, R. (2007). *Aprender a escuchar cómo desarrollar la capacidad de escucha activa*. USA: Lulu.

Salazar, R. (2018). *Proyecto, Tic y Emociones en Educación Infantil como una Propuesta Didáctica*. <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/6803/SALAZAR%20FERNANDEZ%20ROSA%20MARI A.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Sampieri, R. (2006). *Metodología de la Investigación*. McGraw-Hill. Cuarta edición.

Silva, C., & Marín, S. (2021). *Unidad Didáctica Interactiva Para El Potenciamiento de Competencias Socioemocionales Mediadas por las Habilidades Artísticas*. <https://hdl.handle.net/11227/14648>

Zapata, M. (2012). *Recursos educativos digitales: conceptos básicos*. <http://aprendeonline.udea.edu.co/boa/contenidos.php/d211b52ee1441a30>