

PROPUESTA PEDAGÓGICA DE UNA ESTRATEGIA M-LEARNING PARA LA EDUCACIÓN EMOCIONAL  
DE LA PRIMERA INFANCIA.



Proyecto de grado para optar por el título de Licenciatura en Educación para la Primera  
Infancia

LISETH TATIANA MANZANO VARGAS

MARTHA LILIANA VITONCÓ FLÓREZ

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA AUTÓNOMA DEL CAUCA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

POPAYÁN 2022

PROPUESTA PEDAGÓGICA DE UNA ESTRATEGIA M-LEARNING PARA LA EDUCACIÓN EMOCIONAL  
DE LA PRIMERA INFANCIA.

MODALIDAD. Trabajo de Investigación

FACULTAD: Educación

PROGRAMA: Licenciatura en Educación para la Primera Infancia

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: básica o aplicada

ESTUDIANTES:

LISETH TATIANA MANZANO VARGAS

MARTHA LILIANA VITONCÓ FLÓREZ

DOCENTES.

Tutora. PHD. Ingrid Selene Torres Rojas.

Cotutora. Mg. Yuli Sidney Garcés Bolaños.

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA AUTÓNOMA DEL CAUCA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

POPAYÁN 2022

**Nota de aceptación**

Los directores y los jurados evaluadores del trabajo de grado denominado "PROPUESTA PEDAGÓGICA DE UNA ESTRATEGIA M-LEARNING PARA LA EDUCACIÓN EMOCIONAL DE LA PRIMERA INFANCIA", presentado por LISETH TATIANA MANZANO VARGAS y MARTHA LILIANA VITONCÓ FLÓREZ, una vez revisado el informe final y aprobado la sustentación del mismo, autorizan para que se realicen los trámites concernientes para obtener el título profesional en Licenciatura en Educación para la Primera Infancia.

**Mg. Martha Lucía Rengifo Cortés**

Jurado

**Mg. María Alejandra Rúales López**

Jurado

**PhD. Ingrid Selene Torres Rojas**

Tutora

**Mg. Yuli Sidney Garcés Bolaños**

Cotutora

---

**Director Académico**

Popayán, 2022

### **Dedicatoria**

Este proyecto lo dedico primeramente a Dios quién fue el que me ha dado el don de la vida y me ha llenado de fortaleza, perseverancia y sabiduría necesaria para llevar a cabo mi carrera profesional.

-A mi madre Elizabeth Vargas Campo y a mi padre Darío Armando Manzano Vásquez quienes fueron mi motor y mi más grande ayuda semestre, tras semestre y por darme su bendición día a día para culminar con satisfacción.

-A mi hermana Ingry Vanesa Manzano Vargas quien tuve de ella apoyo en toda mi carrera y quien fue mi impulso; pues siempre quiero ser ese ejemplo a seguir para ella.

-Y por último y no menos importante a mi novio, compañera de trabajo, amigos y demás familiares quienes estuvieron pendientes de mí y dándome una voz de apoyo para seguir y finalizar con éxito.

**Liseth Tatiana Manzano Vargas**

Quiero dedicar este proceso tan maravilloso principalmente a Dios por haberme brindado la fortaleza y sabiduría necesaria para cumplir mi meta, Dios fue ese equilibrio para dar lo mejor de mí y cumplir el objetivo trazado que un día fue una propuesta y hoy ya es una realidad.

Agradezco mucho a Dios por haberme dado la oportunidad de poner en mi camino a mi grupo de trabajo para que juntos lográramos sacar adelante una propuesta que dejará huella.

A mis padres y hermano por el amor, por el apoyo incondicional cada momento de debilidad, porque siempre estaban esas palabras de motivación diciendo que soy una guerrera que no se deja vencer por las dificultades, sino que las convierte en un gran aprendizaje para dar todo por el sueño que mi núcleo familiar anhela. Ellos fueron mi motor principal para cumplir este sueño que de verdad me hace muy feliz de ver como lo logre.

Y por último a mi grupo de trabajo y sobre todo compañera (amiga) por la comprensión y apoyo incondicional, a mis amigas que han creído sinceramente en mí, brindándome palabras

enriquecedoras y felicitaciones cada momento de todo lo que se ha logrado, siendo una motivación para avanzar en mi sueño.

**Martha Liliana Vitoncó Flórez.**

### **Agradecimientos**

Expresamos nuestra gratitud a Dios por la sabiduría y paciencia en este camino, por darnos una motivación día a día a cada una de nosotras para seguir adelante y no desfallecer a pesar de los obstáculos que se nos presentaron.

A nuestras familias por el apoyo incondicional, siendo ese motor para lograr nuestra meta y brindarnos su ayuda constante para alcanzar uno de tantos sueños que tenemos proyectados. A nuestro grupo de trabajo, conformado por las profesoras de la Uniutónona Ingrid Selene Torres Rojas y Yuli Sidney Garcés Bolaños, del Unimayor el profesor Daniel Antonio León y el estudiante John Harold Tintinago por la paciencia y el compromiso de cada uno para que cumpliéramos todos con el objetivo que nos habíamos propuesto. pues sin ellos no hubiese sido posible este logro.

Agradecemos a la Corporación Universitaria Autónoma del Cauca por abrirnos las puertas, por guiarnos a la formación de buenas personas y grandes maestras.

## Tabla de contenido

<b>1.</b>	<b>14</b>	
<b>1.1.</b>	<b>Planteamiento del problema</b>	<b>14</b>
<b>1.2.</b>	<b>Justificación</b>	<b>15</b>
<b>1.3.</b>	<b>Objetivos</b>	<b>18</b>
1.3.1.	<i>Objetivo general</i>	18
1.3.2.	<i>Objetivos específicos</i>	18
<b>2.</b>	<b>19</b>	
<b>2.1.</b>	<b>Antecedentes</b>	<b>19</b>
2.1.1	<i>Antecedentes internacionales.</i>	19
2.1.2	<i>Antecedentes nacionales.</i>	23
2.1.3	<i>Antecedentes locales.</i>	26
<b>2.2</b>	<b>Bases teóricas</b>	<b>29</b>
<b>3.</b>	<b>35</b>	
<b>3.1.</b>	<b>Metodología de investigación</b>	<b>35</b>
3.1.1.	<i>Enfoque</i>	35
3.1.2.	<i>Diseño</i>	35
3.1.3.	<i>Tipo de estudio</i>	36
<b>3.2</b>	<b>Diseño Design Thinking</b>	<b>37</b>
<b>3.3</b>	<b>Contextualización de la Población</b>	<b>39</b>
<b>3.4</b>	<b>Técnicas e Instrumentos de recolección de información</b>	<b>40</b>
3.4.1	<i>Observación participante.</i>	41
3.4.2	<i>Entrevista.</i>	41
3.4.3	<i>Fichas del diseño gráfico.</i>	41
<b>3.5</b>	<b>Fases del Proyecto</b>	<b>42</b>
3.5.1	<i>Fase preparatoria</i>	43
3.5.2	<i>Fase. Trabajo de campo</i>	43
3.5.3	<i>Fase Analítica</i>	43
3.5.4	<i>Fase Informativa</i>	44
<b>3.6</b>	<b>Consideraciones éticas</b>	<b>44</b>
<b>4.</b>	<b>466</b>	
<b>4.1.</b>	<b>Análisis de los Resultados</b>	<b>46</b>
4.1.1.	<i>Describir un prototipo gráfico y pedagógico a partir de la regulación emocional de los niños</i>	46
4.1.2.	<i>Evaluar el prototipo de una herramienta visual-pedagógica, por medio de un modelo gráfico para la creación de una aplicación M-Learning</i>	46
4.1.2.1.	<i>Gamificación-</i>	70
4.1.3.	<i>Elaborar un libro que oriente a maestros de niños y niñas de 5 a 7 años para la utilización de una herramienta pedagógica M-Learning.</i>	71
<b>5.</b>	<b>745</b>	
<b>5.1</b>	<b>Conclusiones</b>	<b>75</b>
<b>5.2</b>	<b>Recomendaciones</b>	<b>77</b>
<b>6.</b>	<b>768</b>	
<b>7.</b>	<b>812</b>	

## Lista de figuras

Figura 1	47
Figura 2.	47
Figura 3	48
Figura 4.	48
Figura 5.	48
Figura 6.	48
Figura 7	49
Figura 8	49
Figura 9	49
Figura 10	49
Figura 11	50
Figura 12	50
Figura 13	50
Figura 14	50
Figura 15	51
Figura 16	51
Figura 17	51
Figura 18	51
Figura 19	52
Figura 20	52
Figura 21	52
Figura 22	52
Figura 23	53
Figura 24	53
Figura 25	53
Figura 26	53
Figura 27	!Error!
<b>Marcador no definido.</b> Figura	
28	54
Figura 29	54
Figura 30	54
Figura 31	55
Figura 32	55
Figura 33	55
Figura 34	55
Figura 35	56
Figura 36	56
Figura 37	57
Figura 38	57
Figura 39	58
Figura 40	58
Figura 41	58
Figura 42	58
Figura 43	59
Figura 44	59
Figura 45	59
Figura 46	59
Figura 47	60
Figura 48	60
Figura 49	60
Figura 50	60
Figura 51	61

<i>Figura 52</i>	61
<i>Figura 53</i>	61
<i>Figura 54</i>	62
<i>Figura 55</i>	62
<i>Figura 56</i>	62
<i>Figura 57</i>	62
<i>Figura 58</i>	63
<i>Figura 59</i>	63
<i>Figura 60</i>	63
<i>Figura 61</i>	<b>¡Error!</b>
<b>Marcador no definido.</b> <i>Figura</i>	
62	64
<i>Figura 63</i>	<b>¡Error!</b>
<b>Marcador no definido.</b> <i>Figura</i>	
64	64
<i>Figura 65</i>	64
<i>Figura 66</i>	<b>¡Error!</b>
<b>Marcador no definido.</b> <i>Figura</i>	
67	65
<i>Figura 68</i>	<b>¡Error!</b>
<b>Marcador no definido.</b> <i>Figura</i>	
69	66
<i>Figura 70</i>	66
<i>Figura 71</i>	67
<i>Figura 72</i>	67
<i>Figura 73</i>	<b>¡Error!</b>
<b>Marcador no definido.</b> <i>Figura</i>	
74	67
<i>Figura 75</i>	<b>¡Error!</b>
<b>Marcador no definido.</b> <i>Figura</i>	
76	68
<i>Figura 77</i>	68
<i>Figura 78.</i>	68
<i>Figura 79</i>	69
<i>Figura 80</i>	69

#### Lista de Tablas

<i>Tabla 1</i>	38
----------------	----

#### Lista de ilustraciones

<b><i>Ilustración 1</i></b>	42
<b><i>Ilustración 2.</i></b>	42
<b><i>Ilustración 3</i></b>	45
<b><i>Ilustración 4</i></b>	72

## Resumen

El siguiente proyecto, tuvo como propósito la validación de un prototipo gráfico y pedagógico como estrategia M-Learning, utilizando 19 actividades que van encaminadas a educar la regulación emocional para niños y niñas de 5 a 7 años, para ello se tomó una muestra poblacional de 14 niños, divididos en 2 fases de validación, la primera con 5 y la segunda con 9 niños; la investigación se llevó a cabo bajo una metodología Design Thinking y metodología cualitativa – descriptiva; en el proceso se utilizó la entrevista con niños, observación participante y fichas del diseño gráfico, donde los participantes de la primera fase hicieron comentarios para realizar cambios en cuanto al diseño visual y pedagógico, haciendo que el prototipo fuera más entendible para los niños, para posteriormente obtener la validación de las actividades con el segundo grupo de niños. Como resultados se lograron cambios en 14 de 19 actividades, estos cambios se establecieron desde el diseño y también desde la forma pedagógica para hacer más entendible a la población objeto.

**Palabras claves:** Regulación emocional, educación infantil, emociones, M-Learning, prototipo gráfico

### **Abstract**

The next research aimed to validate a graphic and pedagogical prototype as an M-Learning strategy, using 19 activities aimed at educating emotional regulation for children aged 5 to 7 years, for this purpose a population sample of 14 children was taken, divided into 2 validation phases, the first with 5 and the second with 9 children; the research was carried out under a Design Thinking methodology and qualitative - descriptive methodology; in the process was used the interview with children, participant observation and graphic design sheets, where participants of the first phase made comments to make changes in terms of visual and pedagogical design, making the prototype more understandable to children, to obtain the validation of the activities with the second group of children. As results changes were achieved in 14 of 19 activities, these changes were established from the design and also from the pedagogical form to make more understandable to the object population.

**Keywords:** Emotional regulation, early childhood education, emotions, M-Learning, prototype graphic

## Introducción

La presente investigación hace parte de un macroproyecto denominado “La Educación Emocional basada en el aprendizaje M-Learning”, el cual está inmerso al semillero de investigación DHASA Desarrollo de Habilidades Socio afectivas de la Corporación Universitaria Autónoma del Cauca. Donde este trabajo va encaminado a la validación de un prototipo de diseño visual y pedagógico para aplicación M-Learning y al mismo tiempo orientado a la regulación emocional. De esta manera, la investigación de esta problemática se realizó por el interés de facilitar o brindar algunas herramientas efectivas a quienes se encargan de ayudar a los niños a entender el mundo y sus derivados a través de la pedagogía infantil. Para lograrlo se inició partiendo de entender que en la actualidad la mente de un niño se ve muy coaccionada por la intervención de muchos agentes externos, que facilitan o dificultan su entendimiento respecto al mundo exterior, y la mayoría de esos factores suelen afectar la estabilidad emocional de muchos niños, a la vez que reducen sus habilidades cognitivas y de aprendizaje.

Se realizó a través de la metodología Cualitativa-descriptiva y la metodología Design Thinking, que permitió la interacción con los niños a través de la observación participativa y diálogos, al mismo tiempo implementando instrumentos tales como fichas del diseño gráfico y entrevistas, a través de 19 actividades enfocadas en la regulación emocional, contando con una muestra poblacional de 14 niños entre los 5 y 7 años de edad, divididos en 2 fases de validación, la primera con 5 y la segunda con 9 niños, de esta manera los participantes de la primera fase hicieron comentarios para realizar cambios en cuanto al diseño visual y pedagógico, siendo más entendible para los partícipes de la segunda fase. Para llevar a cabo dichas actividades se relacionaba con la facilidad con que el niño o la niña se dejaba llevar de su emocionalidad y su conocimiento sobre el tema. Los resultados, si bien fueron variados, en el camino lograron mostrar que el objetivo general de la investigación podría lograrse. Los niños

respondieron de la manera adecuada para la ejecución de las actividades y pruebas a las que accedieron a participar, dando los aportes correspondientes para los cambios necesarios para la adecuación de actividades.

Por último, se da a conocer un resumen de cada capítulo del presente escrito: Capítulo I, se refleja el planteamiento del problema de la investigación que se va a llevar a cabo, la justificación que permite dar cuenta del porqué se realiza y los objetivos que guían el camino para dar respuesta al problema.

Capítulo II: Da a conocer el marco teórico, referentes conceptuales, antecedentes internacionales, nacionales y locales; que permiten ubicar el tema a tratar partiendo de bases y argumentos sólidos, aportando información necesaria y pertinente para el actual trabajo.

En el capítulo III: Se encuentra la metodología, donde permite la orientación para llevar a cabo la investigación, pues se describe los pasos que se tuvieron en cuenta, además de los instrumentos que se utilizaran para la aplicación de la misma

Como capítulo IV: expone los resultados obtenidos durante la investigación, apoyándose de los objetivos específicos que se tuvieron anteriormente

Por lo anterior, se llega al capítulo V: donde se expone las conclusiones y recomendaciones que se observaron y analizaron durante el trabajo realizado.

## 1. CAPITULO I: PROBLEMA

### 1.1. Planteamiento del problema

Hoy en día los maestros necesitan estrategias que ayuden a descifrar y expresar las emociones de los niños, ya sean agradables o desagradables que experimentan frente a múltiples situaciones de su vida y en diferentes contextos, pues saber qué siente el niño y cómo maneja sus emociones es de vital importancia para que estas mismas no influyan en su comportamiento, en su estado de ánimo, en su rendimiento escolar, entre otros aspectos de la vida del niño. De esta manera Shapiro (2019) dice que los niños tienen la suficiente inteligencia cerebral para poder expresar y comprender sus emociones y sentimientos; por ende, la edad inicial del niño y niña es la etapa fundamental para que ellos experimenten y aprendan a expresar sus emociones - sentimientos, permitiéndoles comunicar lo que sienten de manera asertiva y del mismo modo ellos podrán identificar qué aspectos o situaciones les hacen sentir diferentes emociones.

La regulación emocional según Vargas y Muñoz (2013), teniendo en cuenta los estudios que se realizan, afirman que es un proceso por el cual los seres humanos ejercen cierta influencia sobre las emociones que tienen, la forma de expresarlas y experimentarlas a lo largo de su vida; de ahí la importancia en educar en las emociones, especialmente en la regulación al ser un factor que ejerce importancia en el rendimiento escolar y demás aspectos de la vida. Es así como Buitrago, Herrera, & Cárdenas, (2019) dicen que se ha corroborado que el aspecto emocional y bienestar del niño, es primordial tanto para su desarrollo académico como persona, de la misma manera Caycedo, Gutiérrez, Ascensio y Delgado (2005), mencionan que la regulación emocional también influye en el aspecto social diciendo que los niños que son catalogados por docentes o sus mismos padres como autorregulados, tienden a tener comportamientos sociales más apropiados y no agresivos, en sus diferentes contextos; por ende las familias y los maestros deben trabajar sobre el

manejo de las emociones para mantener ambientes llenos de paz y que cada niño se sienta bien consigo mismo e influya positivamente en cada aspecto de su vida.

Por otro lado, en las prácticas pedagógicas que se han llevado a cabo en la formación como licenciadas, se destaca que la educación enfatiza en brindar y evaluar muchos conocimientos a los niños, pero no se detienen en trabajar las emociones o realizar actividades para que ellos adquieran una regulación emocional que influya positivamente en sus vidas. De esta manera Buitrago, Herrera, & Cárdenas, (2019) mencionan que la etapa de los tres a nueve años de edad, es fundamental para que los niños aprendan a expresar sus emociones, por eso se reconoce que es desde estas edades donde los docentes juntos con las familias se deberían enfocar en su crecimiento y desarrollo emocional y no solamente en el aspecto cognitivo.

Todo lo anterior, lleva a realizar el siguiente interrogante.

¿ ¿Cuál es el proceso para crear una propuesta pedagógica M-Learning para educar la regulación emocional en niños y niñas de 5 a 7 años, a partir del diseño y validación de un prototipo gráfico?

## **1.2. Justificación**

Éste proyecto es pertinente porque aporta con un material de apoyo esencial para las clases de la educación emocional en la primera infancia, debido a que tiene como finalidad diseñar un libro visual que contenga herramientas que ayuden a los docentes a comprender y reaccionar frente a la regulación emocional en los niños y niñas de 5 a 7 años de edad, ya que es en esta etapa de su crecimiento en la cual se empieza a desarrollar el pensamiento abstracto, aquel que permite durante el transcurso de su vida aprender a diferenciar situaciones favorables o no a su alrededor. Siendo así un tema muy importante, puesto que

la implementación de nuevas herramientas ayudará a los docentes y estudiantes a manejar y comprender mejor las emociones de los niños y niñas.

Además, aporta en los procesos de enseñanza-aprendizaje debido a que en la sociedad actual se nota la necesidad de la orientación constante de los niños y niñas en su proceso de crecimiento y desarrollo. Los docentes son un eje fundamental en este proceso ya que representan para los niños la guía, compañía y orientación que les permite un correcto desarrollo de la personalidad, ayudando en la diferenciación de emociones, la adaptación en su medio y para la correcta socialización entre pares. Teniendo en cuenta esto, es necesario que desde la primera infancia se empiece a formar a las personas para que aprendan a autorregularse y manejen de manera apropiada sus emociones permitiendo mejores procesos de convivencia con su familia y en la sociedad en general. Si se aprende a manejar apropiadamente las emociones desde una temprana edad, se mejora significativamente las relaciones sociales y familiares, al igual que se mejora el proceso de aprendizaje, los niños y niñas deben estar en la capacidad de tomar conciencia de sus propias emociones y la de los demás para lograr mantener una buena relación y convivencia, además también esto ayuda indirectamente a mejorar la convivencia ciudadana, a generar estrategias de tolerancia y al manejo - reacción frente a sus emociones.

De este modo, el proyecto en su contenido irá recopilando y analizando las diferentes teorías, conceptos y definiciones que hacen parte del desarrollo infantil de la población mencionada. En este sentido es necesario profundizar en la educación emocional que trata de “un proceso educativo, continuo y permanente que pretende potenciar el desarrollo de las competencias emocionales como elemento esencial del desarrollo humano, con el fin de capacitarlo para la vida y con la finalidad de aumentar el bienestar social y personal” (Bisquerra, 2000, p. 243). De acuerdo con lo anterior este proyecto reconoce la importancia de la construcción de capacidades emocionales en los niños que les permita reconocer sus

emociones y la de los demás y a su vez que tenga la capacidad de regularlas de manera positiva y afirmativa en diferentes contextos de la vida, siendo herramientas útiles permitiéndoles una buena relación entre pares y demás para una mejor convivencia en sociedad

La regulación emocional es la capacidad que tiene el ser humano para controlar de manera apropiada como lo afirma (Rendón,2007). “la regulación emocional nos permitirá controlar los impulsos, canalizar las emociones desagradables, tolerar la frustración y saber esperar las gratificaciones” Es importante obtener esta regulación, pues el control y manejo de las emociones juegan un papel muy importante en la mayoría de los aspectos de la vida del ser humano, puesto que si no se manejan adecuadamente pueden ocasionar daños en la salud y el bienestar. Del mismo modo esto puede afectar a los estudiantes, ya que el control y manejo de las emociones tiene una influencia directa en la motivación y el aprendizaje de los mismos, es por esta razón y lo mencionado anteriormente que uno de los objetivos principales planteados en el proyecto es diseñar un libro de formación, como herramienta pedagógica que le sirve de base, orientación y guía a los maestros para educar (formar) en la regulación emocional que presentan los niños y niñas en su proceso de desarrollo.

Finalmente, a nivel metodológico este proyecto aporta con la validación del prototipo de una aplicación M-Learning para educar la regulación emocional, puesto que permite favorecer en la etapa de la educación inicial de manera positiva al emplear herramientas innovadoras y creativas, plasmadas en las actividades de la aplicación y que los niños resolverán según sus emociones y experiencias propias, que cooperan para lograr el objetivo de aportar a la educación emocional de una manera efectiva. Del mismo modo, a través del diseño y creación de un libro visual se guiará a los docentes para que puedan utilizar esta aplicación y así poder contribuir en el desarrollo de la vida de los niños y niñas.

### **1.3. Objetivos**

#### **1.3.1. Objetivo general**

Describir una propuesta pedagógica para educar la regulación emocional en niños y niñas de 5 a 7 años, a partir de la generación de un prototipo gráfico en una aplicación M-Learning.

#### **1.3.2. Objetivos específicos**

1. Describir un prototipo gráfico y pedagógico a partir de la regulación emocional de los niños.
2. Evaluar el prototipo de una herramienta visual-pedagógica, por medio de un modelo gráfico para la creación de una aplicación M-Learning.
3. Elaborar un libro que oriente a maestros de niños y niñas de 5 a 7 años para la utilización de una herramienta pedagógica M-Learning.

## 2. CAPITULO II: MARCO TEORICO O REFERENTES CONCEPTUALES

### 2.1. Antecedentes

#### 2.1.1 Antecedentes internacionales.

Un estudio denominado “Dialogando sobre emociones con niños en riesgo de exclusión social. un estudio preliminar”, realizado por Fernández , Quintanilla y Giménez (2016), donde el objetivo principal es probar el funcionamiento de un programa de intervención para mejorar las competencias emocionales en niños de entre 9 y 10 años en situación de riesgo de exclusión social, se realiza evaluación (pretest y postest) del estado emocional en 14 niños, donde se encuentra que su factor principal de esta causa es la familias vulnerables que se caracterizan por su bajo nivel académico, situación económica y maltrato intrafamiliar que desencadena más situaciones que afectan el estado emocional del niño. Para llevar a cabo este estudio se emplea un método descriptivo donde se establece un pretest y postest en niños entre los 9 a 11 años de edad mediante un diseño pre-experimental de un solo grupo. Todos participan en un programa destinado a la inclusión social llevado a cabo por una Organización No Gubernamental, que busca evaluar los estados emocionales de los niños, sus causas y cuáles son sus posibles soluciones y Para la evaluación de las distintas variables incluidas en el estudio se utilizaron cuatro escalas que permiten una evaluación más profunda a estos niños. los resultados obtenidos por medio de la evaluación se ve mejoría en el estado general de los niños , mejor adaptabilidad a diferentes contextos vulnerables y el manejo del estrés frente a mil situaciones que enfrentan ya es mejor y que a través de la intervención de la evaluación los niños que participaron se mostraron más estables, se concluye que la intervención evaluativa del pretest y postest apunta hacia un trabajo que contribuye a reducir las carencias emocionales que sufren los niños que viven en situación de riesgo social, el implementar estrategias a estos casos

permite evitar problemas a futuro en ellos como conductuales y sociales para un mejor manejo de las emociones en sus diferentes contextos.

Este estudio aporta a este proyecto porque se basa en el trabajo de exclusión social que se evidencia en familias vulnerables, que no contaron con la oportunidad de estudiar para así brindarle una orientación adecuada a sus hijos desde casa para que a la hora de estar en el contexto educativo rinda de manera favorable sin que se presenten dificultades en el rendimiento académico y que sus dificultades no le afecten al momento de relacionarse con todos los compañeros, pero hoy en día se refleja la exclusión a estas personas de escasos recursos, excluyéndolas sin pensar en el daño emocional que se le causa, esta población al sentir el rechazo por sus compañeros entran a un estado emocional que va afectando su vida social y académica; ¿qué se busca para que de alguna manera esto se vaya acabando?, que los docentes actúen ejecutando estrategias que ayuden a mitigar y aporten positivamente en la vida de los niños y niñas para que mejoren su estilo de vida.

El estudio realizado por Andrés, Canet y Castañeiras (2016) denominado **Relaciones de la regulación emocional y la personalidad con la ansiedad y depresión en niños**, describe cómo la ansiedad y la depresión son respuestas afectivas que sirven a importantes funciones de adaptación, donde su objetivo principal es proponer y analizar dos modelos de asociaciones para explicar las relaciones entre los rasgos extraversión y neuroticismo, permitiendo evaluar sus causas y a partir de que se da y para obtener respuestas se evalúa con 20 niños entre las edades de 9 a 11 años. Al realizar un estudio sobre las causas y efectos que tiene la ansiedad y la depresión en estos niños pueden presentar dificultades a nivel psicosocial y fisiológico, en la educación infantil afecta notoriamente a nivel escolar frente a su rendimiento académico y las relaciones entre pares, para explicar la presencia de síntomas de ansiedad y depresión. (Diener, 1984) afirma que los rasgos de personalidad permiten al ser humano experimentar la vida de manera positiva o negativa frente a las

diversas situaciones que se enfrenten, por lo tanto son factores importantes que posee el ser humano para desencadenar la ansiedad y depresión puesto que si se posee una negatividad hacia todas las cosas y situaciones conllevándolos a estados depresivos afectando sus estados emocionales o si por el contrario son situaciones positivas generan un buen estado de ánimo de la persona. Para evaluar detalladamente los aspectos a analizar se propone efectuar las estrategias de regulación emocional; reevaluación cognitiva (RC) y supresión de la expresión emocional (SEE) y con los indicadores clínicos de ansiedad (modelo de ansiedad) y depresión (modelo de depresión). Se realizó una metodología cuantitativa donde se implementó un cuestionario evaluativo de los niveles de depresión y ansiedad, siendo de esta manera donde podemos evidenciar cómo disminuyen o aumentan las subescalas de su estado emocional negativo o positivo frente a la vida.

Se obtiene como resultado positivo porque permitió estudiar a profundidad las causas y efectos que se tienen, se ampliaron los conocimientos para así lograr un posible planificación y tratamiento que les facilite la vida a estos niños. Se concluye que la falta de emociones positivas son las causantes de depresiones y que por medio del análisis de los modelos permitió observar una influencia positiva de la extraversión en la RC, que a su vez influyó negativamente en la ansiedad. Finalmente, se observó una relación directa del neuroticismo en las variables clínicas, lo que estaría indicando que otros aspectos del neuroticismo que no guardan relación con la SEE se asocian con ansiedad y depresión, por ejemplo, el apoyo social. Esta puede ser una explicación de los efectos directos del neuroticismo en la ansiedad y depresión que hemos observado. Esta investigación aporta a este proyecto en la identificación de factores relacionados con la ansiedad y depresión que hoy en día sufren muchos niños por sus estados de ánimos ante las situaciones negativas que ellos presentan tanto a nivel personal como social, ayuda a implementar estrategias que

faciliten la prevención y el tratamiento de estos estados que no le permiten al niño rendir tanto en el ámbito escolar como en su cotidianidad.

### **Estrategias para potenciar la inteligencia emocional en educación infantil.**

**aplicación del modelo de Mayer y Salovey.** Esta investigación es realizada por Agueda y Valencia (2017), dan a conocer un estudio de aplicación del modelo de Mayer y Salovey y se trabajó con niños y niñas del segundo ciclo de educación infantil del CEIP Juan Ramón Jiménez de Huelva capital a través de Tipo de estudio Cualitativo, por medio del modelo de Mayer y Salovey, Se utilizó la observación, el diario de clase y el registro anecdótico. Se considera de suma importancia la implantación y trabajo de la inteligencia emocional dentro de los centros educativos durante la etapa de educación infantil, ya que, en ella, los niños/as pueden adquirir con mayor facilidad diferentes conceptos que influyen positivamente en el desarrollo de su personalidad.

A través del desarrollo de la inteligencia emocional se previenen problemáticas básicas en la etapa más esencial del ciclo de vida. Se ha constatado a través de los datos obtenidos y los resultados de dicho estudio que el grupo donde se aplicó la investigación (grupo experimental) ha mejorado significativamente en la regulación de sus emociones y en la expresión de emociones a través del lenguaje artístico y de su cuerpo. De este modo, las competencias emocionales y las habilidades sociales deben ser enseñadas formalmente y deben estar asociadas a las vivencias del día a día. Para que esto se produzca de manera positiva, es necesario que se encauce desde dentro del currículo y que el equipo de docentes lo desarrolle. Esta investigación aporta a este proyecto brindando herramientas útiles donde el docente proponga estrategias que permitan la identificación y comprensión de las emociones de los niños y niñas para poder actuar de manera pertinente y adecuada con el fin de mejorar la calidad de vida de los niños y niñas, evitando así situaciones que provocan estados emocionales no favorables para su rendimiento escolar como social.

### **2.1.2. Antecedentes nacionales.**

En el artículo **“Escala de dificultades en regulación emocional (DERS). Análisis factorial en una muestra colombiana”** realizado por Muñoz, Vargas y Hoyos (2016), dan a conocer que la regulación emocional es el manejo adecuado de las emociones y que la desregulación emocional se ha estado transformando en un problema de salud pública, que necesita ser comprendido y dirigido para mejorar el bienestar de todas las personas en general. Por otro lado, es un estudio cuantitativo donde se aplica instrumento Dificultades en Regulación Emocional (DERS) para identificar esta desregulación emocional, esta actividad se llevó a cabo con 251 estudiantes de una universidad privada de Bogotá-Colombia, donde se evaluaron 6 factores. 1. no aceptación de las respuestas emocionales, 2. dificultades en conductas dirigidas a metas cuando se está alterado, 3. dificultades para controlar comportamientos impulsivos cuando se está alterado, 4. estrategias de regulación emocional, 5. falta de consciencia emocional y 6. falta de claridad emocional. Seguidamente hicieron un Análisis factorial, dando como resultado que los temas. “no-aceptación, metas, impulsividad, estrategias y claridad aportaron significativamente al factor 1, mientras que conciencia contribuyó de una forma importante al factor 2” (p. 230), se hizo una reducción de datos demostrando que 15 de los 36 ítems originales contribuyeron significativamente a la varianza.

Este artículo muestra la gran importancia del buen manejo de las emociones y más en momentos para controlar comportamientos impulsivos, pues mencionan que este aspecto se está convirtiendo en un problema de salud pública, por lo que es una razón muy importante para que se realice este proyecto, pues se pretende aportar en estos aspectos y dar pautas a los maestros especialmente los de primera infancia para que puedan aportar significativamente en la autorregulación emocional desde esta etapa y que los niños lo

practiquen en todos los aspectos de su vida, tratando de disminuir este problema de salud a un futuro.

En un estudio llamado **“Coeficiente emocional en niños y adolescentes de Boyacá, Colombia. Estudio comparativo”** realizado por Buitrago, Herrera y Cárdenas (2019), pretenden dar a conocer cómo la Inteligencia emocional influye en los niños y en los adolescentes, las consecuencias que se tiene si no se maneja adecuadamente la Inteligencia emocional y sobre los beneficios de esta misma, tanto en contexto escolar, rendimiento escolar y entre otros contextos; además plantean que la familia es el principal agente y que deben influir para que el niño empiece a expresar sus emociones de manera verbal y no verbal. Nombran que se han realizado investigaciones que han permitido establecer que los niños que logran reconocer sus emociones presentan menos posibilidades de experimentar ansiedad y agresividad cuando van a la escuela. También hablan sobre las emociones en los adolescentes tempranos y que muchos de los problemas emocionales en esta edad se dan por los múltiples cambios neurológicos, físicos y emocionales que se generan durante esta etapa.

Este estudio analiza comparativamente el coeficiente emocional de niños de 8-10 años y adolescentes tempranos 11-16 años (1451 en total), utilizando como instrumento el Inventario de Coeficiente Emocional. Versión Juvenil el cual es un instrumento de auto informe diseñado para medir la Inteligencia Emocional en niños y jóvenes, se realizó en tres provincias del departamento de Boyacá en Colombia; desde una perspectiva cuantitativa. Los resultados y análisis arrojan “una distribución normal, en la que la mayor parte de los estudiantes se ubica en la media en todas las escalas analizadas, presentando mayor puntuación en las escalas intrapersonal, adaptabilidad, estado de ánimo e impresión positiva”(Buitrago, Herrera & Cárdenas, 2019, P 59); además hubieron diferencias en cuanto al manejo del estrés y la adaptabilidad en función de la edad, pues hubo mejores resultados

en los niños de 8 a 10 años frente a los adolescentes de 11-16 años. Por último, los autores, sugieren que es necesario apostar firmemente desde las instituciones educativas por la creación de ambientes positivos de aprendizaje fundamentados en la alfabetización emocional de niños y jóvenes.

Con base a la sugerencia que se menciona en dicho estudio, este proyecto va encaminado a ayudar a los docentes de primera infancia a que empiecen realizando actividades encaminadas a la expresión de emociones de manera asertiva y tratar de disminuir algunos comportamientos a futuros como se expresa en los resultados por edades del estudio como lo son el manejo del estrés y la adaptabilidad; evitar consecuencias de no manejar adecuadamente la inteligencia emocional y así contribuir con unos niños sanos emocionalmente.

En el artículo. **Un acercamiento a la comprensión del perfil de la Inteligencia Emocional** llevado a cabo por Isaza y Calle (2016) dan a conocer sobre el concepto de inteligencia, algunas investigaciones en el campo de la inteligencia emocional, que se enfocaron en estudiar la percepción sobre las habilidades emocionales que tienen los docentes, esta investigación es de tipo descriptivo, no experimental, transaccional y correlacional; donde se da a conocer el resultado de un estudio de inteligencia emocional de 110 docentes pertenecientes a 10 instituciones de Medellín-Colombia. Isaza & Calle tomaron como técnica de recolección de datos el Inventario de Inteligencia Emocional con algunas adaptaciones, que consistía en 43 preguntas con escala Liker de 1 a 5, “siendo 5 excelente y 1 como nunca; divididas en seis categorías. autorregulación, automotivación, empatía, tiempo de métodos asertivos, eficaz el método y juzgarse a sí mismo” (Isaza & Calle, 2016, P 336). Al finalizar se realizaron estadísticas y análisis, donde se puede decir que la inteligencia emocional y social del docente de básica primaria influye en sus habilidades, sus limitaciones, su sensibilidad hacia el aprendizaje personal y en el estudiante, puesto que el

reconocimiento de la inteligencia emocional le permite al ser humano identificar las competencias que le posibilitan interactuar en comunidad con otro.

En este artículo se menciona que, si los seres humanos reconocen y saben trabajar la inteligencia emocional, esto permite que tengan mayor posibilidad de interactuar con los demás. De esta manera, lo que también busca este proyecto es que se piensa siempre en aportar significativamente en todos los aspectos de la vida del niño y de la niña, partiendo de la actividad M-Learning, por otro lado, también se quiere invitar a que los docentes también tengan buen manejo de su autorregulación emocional, puesto que esto influye en la vida y en varios aspectos de los estudiantes.

### **2.1.3 Antecedentes locales.**

Chávez y Daza (2021) realizaron en la Universidad Autónoma de Popayán su tesis denominada “**Conciencia emocional en la primera infancia basada en el aprendizaje m-Learning en las Instituciones Educativas Gabriela Mistral y la Pamba**”, cuyo objetivo fue trabajar en la metodología de la investigación acción, mediante la interacción de una serie de datos que iban de la mano con el uso de una App con la que se trabajó. Los sujetos de prueba fueron niños y niñas de 4 y 5 años de edad de las instituciones ya mencionadas en el título. El objetivo principal fue lograr que los niños obtuvieron un aprendizaje significativo de la conciencia emocional, puesto que este último es clave para esta investigación, en el proceso de aprendizaje.

El proyecto tuvo apoyo de la facultad de ingeniería, al implementar el uso de las TIC en una aplicación que permitiera la socialización de los objetivos de la investigación con la facilidad de los niños para el manejo de las TIC y sus derivados.

Dentro del contexto trabajado, la propuesta es innovadora y vislumbra un avance importante en el desarrollo emocional de los niños de edades entre los 4 y 5 años. “Cuando se forman y gestionan las emociones desde la educación inicial, se puede favorecer al buen

aprendizaje, repercutiendo en el mundo laboral a futuro puesto que se es capaz de diferenciar de manera objetiva las emociones propias de las de los demás” (Chávez y Daza 2021). Mencionan la importancia de la clave para el aprendizaje efectivo. Un niño es el ejemplo más claro de cómo empezamos a formarnos como personas y en ese mismo sentido apoya el proceso mediante el cual logramos aprender de una u otra área.

Finalmente, dentro de todo ese sistema, la investigación intenta concluir que se debe investigar más sobre el tema. El contexto trabajado y las diferentes características pertenecientes a cada uno de los participantes de esta investigación fueron claves para determinar que, de darse una próxima aventura a seguir explorando las emociones de los niños y su influencia con el aprendizaje, el objetivo será el de adentrarse en sus mentes por medio de un sistema similar mediante el que se le permita al niño explorar más opciones para dejarse llevar de sus emociones.

Cuenca y Tobar (2018) realizaron en la Fundación Universitaria de Popayán, su tesis denominada **“La Incidencia de la madre suficientemente buena en el desarrollo emocional de niños y niñas de hogares FAMI”**, tiene como propósito de revelar cómo influye el aspecto emocional de la madre, especialmente en la etapa de la primera infancia y al mismo tiempo fomentar lazos afectivos entre madre-hijo” (Cuenca y Tobar, 2018), de esta manera buscan comprender la influencia de la madre en los aspectos emocionales de los niños, identificando los cuidados, actividades y acciones que realizan los cuidadores o madres que puedan inferir en este aspecto emocional; para lo anterior, se empleó la metodología cualitativa descriptiva con 15 madres de edad entre los 19 y 35 años e hijos de la comunidad de hogares FAMI (Familia, Mujer e Infancia) servicio del Instituto Colombiano del Bienestar Familiar; para la recolección de datos estas autoras utilizaron instrumentos diario de campo, entrevista semi-estructurada y formatos de observación, donde se evidenció que primeramente la madre comprende que la madre debe entregar todo de ella

para aportar al bienestar del niño o niña, además que reconoce que el bebé la necesita a ella en todo momento.

Por otro lado, las autoras dicen que los niños comprenden si su madre se encuentra de buen humor o triste, son capaces de reconocer que él es diferente a los demás, también mencionan que los niños y niñas conciben la idea de sus propios sentimientos y emociones, por ejemplo, si están conformes o no con los cuidados que les brinda su madre maternos o por un factor externo (Cuenca y Tobar, 2018). Concluyeron que, si el niño no recibe adecuadamente los cuidados de la madre o cuidador, posiblemente presente inconvenientes en el desarrollo de su personalidad en aspectos como inseguridad, problemas para relacionarse con los demás, incomprensión de los sentimientos (Cuenca y Tobar, 2018)

Con respecto a lo anterior, este proyecto se enfoca en la regulación de las emociones en la primera infancia, pues así como lo mencionan las autoras en esta tesis, es de vital importancia trabajarlas desde muy pequeños, pues se refleja que desde bebés son capaces de expresar sus emociones, por lo que se debe seguir trabajando en ello y no obstaculizar o detener al niño en este aspecto, además si se aporta positivamente en este factor emocional, se podrá contribuir a un buen desarrollo de su personalidad y en cada aspecto de su vida, por lo que todas las actividades de la aplicación M-Learning van encaminadas a educar en la regulación emocional de diferentes manera.

Delgado y García, realizaron su tesis denominada **“La pintura como estrategia para el fortalecimiento emocional de los estudiantes de la Institución Educativa El Márquez del municipio de Rosas, Cauca.”** (2018), donde mencionan que cuando se encuentran personas que carecen en el aspecto emocional se puede observar que se le dificulta desenvolverse con fluidez ante la sociedad y que de una u otra manera esto también influye en los demás (Delgado y García, 2018), es por ello que en su proyecto buscan fortalecer el

aspecto emocional a partir de la implementación de actividades artísticas, con 30 estudiantes de grados sexto y séptimo de la Institución Educativa El Márquez, de edades entre los 10 y 15 años; además 5 niños entre 6 y 9 años que quisieron vincularse al proyecto, esto se llevó a cabo desde la Investigación Acción Participativa, realizando dos actividades centrales en torno a la pintura llamadas Tira los problemas al viento y mi mundo en colores; tomando como instrumento la observación directa, no directa y participante; dando estos como resultado que para enfrentar las diferentes dificultades que se presentan en las escuelas, especialmente de tipo emocional, es esencial trabajar con la pintura para afrontar aspectos que se desencadenan de esta como lo son . la tristeza, aislamiento, el desinterés académico (Delgado y García, 2018).

De la misma manera en la que se manifiesta en esta tesis, el presente proyecto busca fortalecer el aspecto de la autorregulación emocional en la etapa de la primera infancia por medio de diferentes actividades, en este caso será por medio del prototipo de la aplicación que parte de ejercicios visuales, así se aportará positivamente en la regulación de las emociones en los niños y detener o evitar consecuencias que de pronto se han adquirido o se pueden desencadenar por no saber expresar sus emociones en sus diferentes contextos como escuela, casa, etc.

## **2.2 Bases teóricas**

Este marco de referentes brinda algunos conceptos básicos, complementarios y específicos que son necesarios para el entendimiento del desarrollo de este proyecto y así ofrecer al lector una idea más clara sobre este tema, se parte desde el concepto de la educación para primera infancia, porque es con esta edad que se trabajará en el prototipo del diseño visual y se finaliza con la definición de un proceso de validación, que es lo que se pretende alcanzar con la aplicación M-Learning.

**Educación para la primera infancia.** Es un derecho primordial para los niños y niñas que se debe garantizar y hacer para valer para que todos tengan acceso a servicios de atención y desarrollo en esta etapa, donde la enseñanza que reciba sea de alta calidad y significativa, puesto que es en esta etapa que se da inicio a todo su desarrollo y proceso de conocimiento continuo donde el niño y niña adquiere las herramientas que le permitan desenvolverse de la mejor manera posible en cualquier situación a lo largo de su vida. En la educación inicial se busca apuntar a un desarrollo integral de las niñas y niños, potenciando de manera significativa sus habilidades y conocimientos. Cuando se habla de manera integral parte de lo cognitivo, físico, social, social, comunicativo, expresivo, etc. (UNESCO, 1996).

Por otro lado, a nivel Nacional, se encuentra la Ley 115 (1994), dice que la educación preescolar es la que se ofrece a los niños para su buen desarrollo integral en los aspectos biológico, cognoscitivo, sicomotriz, socio-afectivo y espiritual, por medio de experiencias de socialización pedagógicas y recreativas, permitiéndole a la primera infancia un desarrollo y crecimiento oportuno con bases primordiales en esta etapa tan importante, donde el niño y niña desarrolla sus capacidades y habilidades apuntando a un buen futuro. Para que los niños y niñas sigan en un buen proceso de desarrollo de cada etapa es importante tener en cuenta las características a desarrollar entre las edades de 5 a 7 años de edad.

**Educación emocional.** Es un proceso educativo donde se pretende potenciar el desarrollo de las capacidades de los niños y niñas para el mejoramiento del manejo de las diversas emociones y que sea autónomo de manejarlas de manera adecuada teniendo la capacidad de enfrentarlas para su estabilidad personal y social. El docente se convierte en un guía o compañía que brinda donde actúa por medio de la educación emocional para evitar problemas de ansiedad, depresión, estrés, consumo de drogas, que esta educación le brinda múltiples beneficios para que el niño y niñas tomen conciencia de sus propias

emociones y la de los demás, que sea autónomo de que es lo bueno y malo, que enfrente situaciones de manera positiva y que asuma con responsabilidad sus propias decisiones para su bienestar y de una mejor calidad de vida para que los estados emocionales negativos se vayan mitigando (UNIBA, 2019). Partiendo del concepto de la educación emocional el modelo pentagonal de Bisquerra postula cinco bloques permitiendo al lector emplear y manejar de manera oportuna y pertinente los diferentes estados emocionales de los niños y niñas.

**Del modelo Pentagonal de Bisquerra.** Este modelo pentagonal de emociones brinda pautas importantes que se pueden ejecutar en los niños y niñas al momento de enseñarles a dominar y favorecerlos una mejor adaptación al contexto social que enfrenta en el diario vivir, prepararlos para la vida. En sus cinco bloques postula que en la conciencia emocional el niño tome conciencia de sus propias emociones y comprenda la de los demás, en regulación emocional que tenga los niños y niñas tengan la capacidad de manejar sus emociones de la manera apropiada, en la autonomía emocional se hace énfasis en la autoestima y la actitud positiva que los niños y niñas le pongan a las diversas situaciones que enfrentan ante la vida, en la competencia social busca mantener buenas relaciones con los demás y en la competencia para la vida y el bienestar donde se cuente con la capacidad de adoptar comportamientos adecuados para enfrentar la vida buscando su satisfacción personal. Trabajando este modelo se facilita el manejo de las emociones preparando a los niños y niñas para la vida mejorando su calidad de vida (Bisquerra, 2007)

**Regulación emocional.** Es un conjunto de procesos extrínsecos e intrínsecos que influyen las reacciones emocionales en cuanto a monitorearlas, evaluarlas y modificarlas, respecto a la intensidad y características en el tiempo, es decir que a partir de las relaciones que se tiene consigo mismo y con los demás, de esta manera se desencadenan conductas que son ordenadas o reguladas por sí mismos o por otras personas u otro factor externo. Es

importante obtener esta regulación, pues el control y manejo de las emociones juegan un papel muy importante en la mayoría de los aspectos de la vida del ser humano, puesto que si no se manejan adecuadamente pueden ocasionar daños en la salud y el bienestar; del mismo modo puede afectar a los estudiantes en cuanto los impacta en la motivación y el aprendizaje de los mismos, en el momento que experimentan las distintas emociones durante las clases y en algunos casos no las pueden controlar (González, Mendoza, Garrido, Barrientos y Urzúa. 2020).

Para educar, los docentes buscan diferentes alternativas, por lo que se ve oportuno trabajar la regulación emocional para llamar y captar la atención de los niños de la primera infancia a través de una herramienta pedagógica, pues gracias a los avances tecnológicos, las transformaciones sociales y las mismas necesidades de los niños, es que los docentes buscan diferentes instrumentos que motiven el trabajo de los estudiantes para beneficiar el desarrollo integral del mismo y crear aprendizajes significativos, buscando estimular y desarrollar las distintas habilidades en el niño como lo cognitivo y lo social, pues al trabajar estas herramientas pedagógicas promueven la autorregulación, pues trabaja en equipo , debe estar concentrado en el desarrollo de la actividad y seguir ciertas normas de trabajo (Cortés y García, 2017)

Para aportar positivamente al desarrollo integral, la educación e ir de la mano de la tecnología, en este proyecto se trabaja de la mano con el instrumento **M-Learning**, que en español se refiere a un aprendizaje por medio de dispositivos móviles. Tomando como referencia a Delgado (2019) el cual menciona que M-Learning es la capacidad de utilizar un medio tecnológico de mano como las tabletas o celulares, para adquirir una experiencia en el aprendizaje innovador en diferentes contextos, no solo en la educación y así mismo promover un aprendizaje autónomo y en relación con los avances tecnológicos. Para que en las instituciones se logren aprendizajes significativos en los niños partiendo de estas

herramientas, se debe tener en cuenta un orden pedagógico donde se realice una formación docente constante, una cultura institucional, una tecnología y conectividad de buena calidad.

Para realizar una aplicación M-Learning que llame la atención en los niños y aprendan a regular sus emociones al mismo tiempo se requiere de un buen **diseño gráfico**, el cual hace referencia a todas esas actividades destinadas a comunicar algo a través de elementos visuales que se realizan para un espectador específico, no se realiza a cualquiera, puesto que se debe encaminar y tener en cuenta unos objetivos específicos; por lo que se debe saber qué se quiere transmitir, no es solo hacer líneas, puntos y entre otros elementos al azar, todo lo que se utiliza tiene un objetivo y se debe realizar un previo análisis y comprensión de lo que se quiere transmitir, estos diseños gráficos se pueden encontrar en cualquier lado de manera física o visual (Machuca, 2021).

Para llevar a cabo este proyecto, una buena aplicación M-Learning y la creación de un libro del paso a paso de esta aplicación, se tendrá en cuenta un proceso de **validación**, que se refiera a contar con la aprobación de un comité, puede ser para un proyecto de investigación, se estudia la forma como está planteada la propuesta, cómo está construida, la potencialidad, aplicabilidad y flexibilidad que tiene dicha propuesta a validar. En algunos casos también se tienen en cuenta la parte práctica de la propuesta, mediante un análisis al comportamiento o resultados a través de las pruebas de su funcionamiento mediante diversos casos en los que se aplicaron (Bilbao 2016).

**Libro de formación:** Texto utilizado para guiar en el aprendizaje pedagógico pues los contenidos temáticos de estas publicaciones están relacionadas a habilidades, conocimientos y procesos que aportan a la educación por lo que son materiales utilizados en colegios, escuelas, y/o universidades (MINICIENCIAS, 2020) por lo que se implementa con apartados principalmente visuales, que ayudarán al docente a buscar alternativas de enseñanza un poco más vanguardistas, puesto que permitirán que el niño evolucione en su

forma de aprender y procurará que el docente cuide el hecho de que la forma más eficiente de aprender de un niño depende inicialmente de cómo se manejan sus emociones.

### **3. CAPITULO III: METODOLOGIA**

#### **3.1. Metodología de investigación**

##### **3.1.1. Enfoque**

Esta investigación se desarrolla por medio de la metodología cualitativa, pues Rodríguez, Gil-Flores, y García (1996) mencionan que esta investigación produce datos descriptivos a partir de observaciones, que se realizan en la recogida de una gran variedad de materiales como las entrevistas, las observaciones, las experiencias personales, las historias de vida, las imágenes, las situaciones específicas y los significados en la vida de las personas, siempre con el interés en interpretar esta realidad; es decir que esta metodología busca explicar la naturaleza de un determinado fenómeno en profundidad, haciendo uso de la investigación participativa, dónde se obtienen resultados a través de actividades dónde participa el investigador y el investigado, evitando que se presente únicamente una acumulación de datos.

Por consiguiente, en este proyecto, se realizarán observaciones participativas de cómo se les facilita a los niños el uso de estas actividades en una simulación virtual, para hacer un análisis minucioso y seguidamente los respectivos ajustes a esta aplicación que se les presentan, para así alimentar y fortalecer la aplicación M- Learning y, por último, realizar un libro que oriente a maestros de primera infancia para hacer uso de la herramienta pedagógica.

##### **3.1.2. Diseño**

En primer lugar, se espera determinar una población muestra objetivo, con la cual llevar a cabo el análisis cualitativo. El diseño del proyecto se realiza aplicando estrategias de formulación descriptiva, sin embargo, la aplicación del sistema M-Learning podría arrojar resultados con los cuales se deba aplicar estrategias de análisis de datos alternativas. En segundo lugar, se tiene como premisa tener en cuenta los apartados visuales del aplicativo,

puesto que, de acuerdo a las investigaciones realizadas, son clave en el objetivo general de esta investigación.

Finalmente se espera lograr que tanto el aplicativo como las estrategias utilizadas en su aplicación y diseño sean funcionales a un nivel armónico, que no implique desviar el esquema que se pretende utilizar. El nivel de influencia generado por parte de la aplicación debe ir directamente proporcional al nivel de influencia generado por el maestro que aplique dicha estrategia pedagógica.

Finalmente se debe destacar que el método de aplicación de este análisis es el comprensivo naturalista. En él se tienen en cuenta algunos aspectos mencionados por Droysen y Dilthey, donde se destaca tanto la importancia de entender que la vida humana no puede ser comprendida como una máquina y a su vez destacar la importancia de diferenciar los términos “explicar” y “comprender”.

“El método comprensivo implica comprender que a su vez significa abarcar, unir, captar las relaciones internas de un todo al penetrar en su intimidad, respetando la originalidad y la indivisibilidad de los fenómenos. Solo se observa y se describe.” (Droysen y Dilthey, 2007)

Lo anterior se aplica a este trabajo de investigación teniendo en cuenta que impera cuidar los datos obtenidos a través de la observación y se evita a costa intervenir en la actividad de intervención con los niños de ninguna otra forma. La actividad se limita casi por completo a observar y describir lo que sucede durante todo el proceso, evitando a toda costa desviar del curso el proceso de aprendizaje de los niños con la aplicación en proceso de análisis por parte de los niños.

### **3.1.3. Tipo de estudio**

En esta investigación también se tiene en cuenta la metodología descriptiva, puesto que se seleccionará las características más representativas del objeto de estudio y

seguidamente se hará una descripción detallada acerca de este objeto, es decir que se identifican hechos, situaciones o características de un objeto de estudio, para luego diseñar productos, prototipos, guías, entre otros, pero no se dan explicaciones o razones de las situaciones, los hechos. (Bernal 2010)

Por tanto, se utilizará esta metodología descriptiva puesto que se tendrá en cuenta las reacciones, comentarios y sugerencias que los niños presenten en cuanto a las imágenes, para luego llevar a cabo un prototipo de diseño M-Learning, como herramienta pedagógica buscando educar en los procesos de la Regulación Emocional, desde las sugerencias que realizaron los niños en las actividades y por otro lado se describe el paso a paso del proceso que debe tener la maestra para el manejo de esta aplicación.

Si bien esta investigación tiene algunos apartados que buscan analizar los resultados obtenidos, los mismos serán adquiridos de manera descriptiva. Aquí se pretende describir de forma fiel lo que ocurre en cada una de las actividades próximas a realizar. Se hará un listado detallado de lo que ocurre, lo que se dice por parte de los investigadores y los investigados, haciendo especial énfasis en describir casi al pie de la letra las reacciones de los niños respecto a cada actividad o intervención por parte de los investigadores.

### **3.2 Diseño Design Thinking**

Este proyecto también se apoya en la metodología Design Thinking (ver tabla 1), ya que busca diseñar servicios o productos que ofrezcan resultados o soluciones positivas e innovadoras a necesidades reales de usuarios a los que va dirigida (Cosio, S.F). Con respecto a lo anterior, este proyecto pretende crear el prototipo de una aplicación M-Learning (servicio) donde se busca que los niños y niñas (usuarios) aprendan a trabajar su regulación emocional (resultado). De la misma manera, esta metodología tiene en cuenta la resolución de problemas de forma creativa donde incluye la empatía, la imaginación y la experimentación a través de cinco actitudes. Empatizar, definir, idear, prototipar y evaluar a partir de la teoría de López y León, (S.F).

## Fases del proyecto a partir de Diseño Design Thinking.

**Tabla 1**

*Fases a partir de Design Thinking*

<i>Actitud</i>	<i>Definición</i>	<i>Fases</i>
<i>Empatizar</i>	<i>En esta fase se debe hacer un trabajo de observación e interacción con los usuarios dentro del contexto del cual se está diseñando para entenderlos y deducir sus problemáticas; es por eso que es la etapa principal de donde va a partir la innovación, pues es en la cual se descubren las necesidades de los usuarios, para hacerlas propias y assimilarlas</i>	<i>Establecimiento de las fechas de encuentro con los participantes de la investigación. Diferenciar los tipos de participantes dentro del grupo de seleccionados para permitir a la investigación proporcionar datos de tipo hermenéutico, aproximándonos al objetivo general. Hacer una lista de las principales necesidades de los participantes durante la ejecución de las primeras actividades. Esto permite establecer la efectividad de los objetivos que se tiene para cada actividad.</i>
<i>Definir</i>	<i>A partir de la fase de empatizar se encontraron varias necesidades y es aquí donde se debe evaluar toda la información recopilada y observada para así concluir cuál es la problemática que se va a trabajar en el proyecto y de esta se permite focalizarse y desarrollar hipótesis sobre cómo resolver dicho inconveniente.</i>	<i>Análisis de datos recolectados después de la realización de las actividades. Realización de propuestas de cuestionarios referentes a la información encontrada. Desarrollo y solución a las incógnitas obtenidas en las actividades realizadas.</i>
<i>Idear</i>	<i>Se reúnen los miembros del equipo para que cada uno exprese las ideas, opiniones y puntos de vista que creen necesarias que puedan ser útiles como alternativas de solución, en este punto no se debe hacer sentir que algunas ideas son inútiles o que algún integrante se sienta juzgado por su pensamiento; sino que se debe llegar a un común acuerdo, para así poder crear un servicio innovador y que llegue a cumplir con el objetivo planteado.</i>	<i>Diferenciación de propuestas e ideas por parte de los realizadores de la investigación. Segmentación de las ideas de acuerdo a la familiaridad con los objetivos de la investigación.</i>
<i>Prototipar</i>	<i>En esta fase corresponde a la materialización de las ideas expuestas anteriormente, pueden ser de manera digital o física, donde el usuario pueda interactuar con ello con el propósito de que sea efectivo para la solución de la necesidad a</i>	<i>Realización de propuestas gráficas Corrección de ideas propuestas en medio de la creación de las piezas gráficas.</i>

	<i>trabajar, antes de crear el producto final y de esta manera corroborar si son válidas esas ideas, pues esta fase permite que se puedan ir haciendo mejoras graduales al prototipo sin gastar demasiado.</i>	<i>Síntesis de ideas respecto a la realización de las actividades que requieren de las propuestas gráficas.</i>
<i>Evaluar</i>	<i>Los clientes prueban y evalúan los prototipos que se crearon, seguidamente se debe tener en cuenta las críticas de ellos, donde se descubren errores y carencias que pueda tener el producto para que el equipo plantee correcciones a los prototipos con base en sus opiniones y así no se caerá en el error de tener en cuenta los deseos de los diseñadores sino de tener muy en claro las necesidades de los usuarios que es en lo que se basa esta metodología.</i>	<i>Primer acercamiento de prueba a los prototipos. Propuesta gráfica de los diseñadores con respecto a los objetivos de la investigación. Conclusión final de la propuesta gráfica a trabajar.</i>

*Nota.* La anterior tabla es construida por las estudiantes, basada en las fases del Design Thinking que se utilizaron y se llevaron a cabo en el presente proyecto

### 3.3 Contextualización de la Población

Una vez establecidas las pautas para la realización de la investigación, se opta también por concluir que el público objetivo para la misma serán niños entre los 5 y los 7 años. Lo anterior debido a las conclusiones obtenidas a raíz de la información obtenida de estudios donde se menciona que es a partir de los cinco años, donde, por ejemplo, los circuitos neuronales aplicados al lenguaje ya están establecidos. De esta manera se realizó el proyecto con niños que tuviesen una caracterización similar, como por ejemplo, que estuviesen escolarizados en colegios públicos y pertenecieran a estratos entre 1 y 2.

De esta manera se mencionan algunas características de los niños entre 5 y 7 años, Manzares (2014) menciona que los cambios de desarrollo que van enfrentando los niños y niñas en sus diferentes etapas de vida son cada vez más complejos, y a nivel cognitivo, donde los niños y niñas ya tienen la capacidad de razonar frente a diversas situaciones de la vida cotidiana, hay mejor autonomía e independencia de buscar su propio conocimiento, de la manera que mejor se le facilite siendo él el protagonista en la adquisición de dicho conocimiento. En su nivel de desarrollo mejoran el aspecto afectivo, ya que los niños y niñas

son capaces de dejar el egocentrismo y trabajar en equipo, de pertenecer a un grupo expresando sus sentimientos y emociones hacia los demás.

En estas edades su desarrollo les permite actuar de manera negativa o positiva a los retos de la vida de cómo deben manejar estas situaciones analizando, comprendiendo y actuando ellos mismos al buscar soluciones. Edades como estas, son muy susceptibles a variar en aspectos como la emocionalidad, las relaciones dentro de la familia y su relación con otros niños. Es una edad en donde están dispuestos a todo por lograr un objetivo, y la mayoría de las veces dichos objetivos manejan sus gustos, temperamento, e incluso la habilidad que tienen para resolver cualquier conflicto que se genere en medio de la obtención de dichos objetivos

En consecuencia con lo anterior, se retoma el libro Desarrollo humano de Papalia-Feldman, donde se habla que en la niñez temprana (3 a 6 años) los niños van adquiriendo principalmente la capacidad de entender y empezar a regular sus sentimientos y de igual manera sus emociones, pues van controlando la manera cómo las muestras y son más sensibles a lo que los demás sienten, de igual forma para querer estar bien con los otros empieza a trabajar en su regulación emocional que es la encargada de guiar su conducta puesto que en esta etapa van dejando atrás el egocentrismo, van disminuyendo rabietas y de esta manera el niño va adquiriendo diferentes maneras de expresarse como el lenguaje. En esta etapa también se desarrolla el juicio moral del niño, por ejemplo, que hay ciertos límites en la vida y hay que respetarlos

### **3.4 Técnicas e Instrumentos de recolección de información**

En esta investigación se utilizan varios instrumentos durante el desarrollo del mismo, por lo que se pretende dar conocer un significado más amplio de los mismo, donde se

empezará con una observación participante, donde se realiza en todo momento y se finaliza con el concepto de una entrevista a estudiantes y docentes de primera infancia.

#### **3.4.1 Observación participante.**

Se refiere a que el investigador debe estar inmerso y activo con el tema o fenómeno a estudiar, para ser parte y estar en contacto con el mismo, con el objetivo de obtener mayor dato sobre este; es así como el investigador debe ejercer dos roles. Uno como actor participante dentro del estudio y segundo como el de observador, pues el observar se refiere a llevar un registro sistemático de datos, mientras ocurren dentro de la práctica con el objeto a estudiar, de esta manera se conoce el “hacer” de las personas de las cuales se investigan (Jociles 2018)

#### **3.4.2 Entrevista.**

Permite la recolección de datos o información del sujeto a estudiar por medio de la interacción oral con el investigador, no es solo un tiempo de conversación “sino de un intercambio de vivencias, conocimientos, sensaciones, creencias y pensamientos de la persona entrevistada” (Troncoso y Amaya 2016); para ello se debe tener en cuenta un espacio físico adecuado donde no se presenten distracciones, consentimiento informado y herramientas audiovisuales para registrar con precisión el diálogo. Esta herramienta se utilizará con los niños, padres de familia y algunos docentes, para identificar fortalezas y debilidades respectivas para realizar una buena validación.

#### **3.4.3 Fichas del diseño gráfico.**

Es el arte y proceso de combinar texto e imágenes para comunicar un mensaje de forma efectiva y llamativa para el estudiante y que este se haga de manera visual.

#### ***Ilustración 1.***

Formato para el diseño de la aplicación

Act 1: ¿Quién tiene la solución?

Imagen situación 3 act. 1



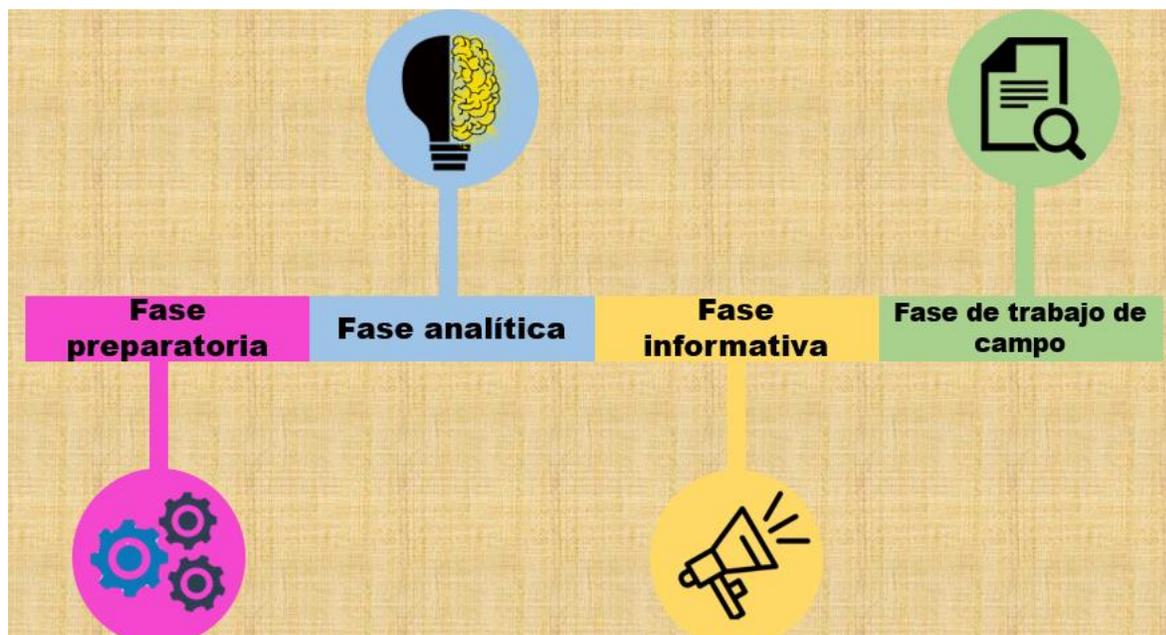
Audios	Observaciones
1.11	

**Nota:** Fuente de elaboración propia

### 3.5 Fases del Proyecto

#### *Ilustración 2.*

*Fases utilizadas en el proyecto*



**Nota:** Fuente de elaboración propia

### **3.5.1 Fase preparatoria**

Este trabajo de investigación tiene como premisa global lograr que se potencien las habilidades de aprendizaje de niños entre los 5 y los 7 años. Para lograrlo se elaboraron una serie de estipulados respecto a lo que se necesitaría. El proceso tiene en cuenta algunos antecedentes que han procurado procesos similares y una serie de investigaciones que dan cuenta del efectismo con el que los niños aprenden si se tiene en cuenta que su mente funciona de acuerdo a sus emociones, en especial en ese rango de edades.

#### **3.5.1.1 Fichas del diseño gráfico.**

Hasta el momento especulativas, se espera realizar una serie de fichas gráficas que denotan el especial cuidado que se debe tener con los niños para enseñar cualquier tipo de actividad o materia. Lo que se procurará potenciar será cada uno de los gráficos o dibujos, diseñados de tal forma que sea fácil para el docente darle un manejo efectivo y que sea entendible para el niño.

### **3.5.2 Fase. Trabajo de campo**

#### **Acceso al campo.**

#### **Entrevista con los niños.**

Busca adquirir por medio de estrategias también una serie de datos que permitan analizar qué métodos visuales se podrían usar en el diseño del producto final. Aquí se procura que cualquier entrevista realizada tenga como premisa dar especial atención a la variación de las opiniones de niños, profesores y padres de familia durante dicho proceso.

### **3.5.3 Fase Analítica**

Este proyecto trabaja la regulación de las emociones, por lo que se espera realizar un libro que le permita al docente comprender cuál es el proceso que puede llevar dentro del aula para formar a los niños por medio del aprendizaje M-Learning.

### **3.5.4 Fase Informativa**

#### **Informes.**

Una vez finalizados los procesos de análisis de los resultados y de chequeo de la información recolectada en los trabajos de campo se procederá a realizar una serie de informes, una especie de anotaciones con apartados específicos, que darán cuenta a un nivel más específico y detallado cuáles son los elementos que más se deben tener en cuenta dentro de un esquema de educación infantil para niños entre los 5 y los 7 años que busca manejar las emociones como base de cualquier tipo de aprendizaje. Se destacarán diversas estrategias tanto pedagógicas como de manejo del sistema utilizado a través del sistema M-Learning con las que se pueda acentuar aún más el crecimiento en la eficiencia de este tipo de enseñanza y aprendizaje.

### **3.6 Consideraciones éticas**

Partiendo desde la constitución política de Colombia en el artículo 15 donde se menciona que todas las personas tienen derecho a su intimidad personal; este proyecto se basa en aplicar consentimientos informados de los padres de familia de los niños a trabajar. Por otro lado, en la Ley 1581 de 2012 (Artículo 10, literal d) se menciona que hay casos en que no es necesaria la autorización, como por ejemplo "Tratamiento de información autorizado por la ley para fines históricos, estadísticos o científicos", sin embargo, antes de ejecutar el proyecto de grado, se hará firmar un consentimiento informado por parte de su acudiente.

#### ***Ilustración 3***

*Consentimiento informado*



CORPORACIÓN UNIVERSITARIA AUTÓNOMA DEL CAUCA  
 FACULTAD DE EDUCACIÓN  
 LICENCIATURA EN EDUCACION PARA LA PRIMERA INFANCIA  
 SEMILLERO DE INVESTIGACIÓN DHASA

## FORMATO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA LA PARTICIPACIÓN EN EL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

**Título proyecto de investigación:** PROPUESTA PEDAGÓGICA DE UNA ESTRATEGIA M-LEARNING PARA LA EDUCACIÓN EMOCIONAL DE LA PRIMERA INFANCIA

**Objetivo general:** Describir una herramienta pedagógica para educar la regulación emocional en niños y niñas de 5 a 7 años, a partir de la generación de prototipo gráfico en una aplicación M- Learning.

Yo, \_\_\_\_\_ una vez informado sobre los objetivos, procedimientos de intervención y evaluación que se llevarán a cabo en esta investigación, autorizo a mi hijo(a) \_\_\_\_\_ para participar en este.

Adicionalmente se me informó y aclara los siguientes aspectos:

- Mi participación en esta investigación es completamente libre y voluntaria, estoy en libertad de retirarme de ella en cualquier momento.
- No recibiré beneficio personal de ninguna clase por la participación en este proyecto de investigación. Sin embargo, se espera que los resultados obtenidos permitan mejorar procesos de la educación emocional de los niños que participen en el desarrollo de este proyecto.
- Toda la información obtenida y los resultados de la investigación serán tratados confidencialmente. Esta información será archivada en papel y medio electrónico. El archivo del estudio se entregará en la Corporación Universitaria Autónoma del Cauca, bajo la responsabilidad de los investigadores y sin nombres de los participantes.
- Doy mi autorización para que se realicen grabaciones de audio, videos o imágenes de acuerdo con la necesidad que se requiera en el proyecto de investigación.
- Hago constar que el presente documento ha sido leído y entendido por el padre de familia y/o acudiente.

Para constancia se firma en Popayán, a los \_\_\_\_ días del mes \_\_\_\_\_ de año \_\_\_\_\_.

### FIRMA DEL PADRE Y/O ACUDIENTE

Documento de identidad No. \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_

**LISETH TATIANA MANZANO VARGAS**

Estudiante

[Liseth.manzano.v@uniautonomadeuca.edu.co](mailto:Liseth.manzano.v@uniautonomadeuca.edu.co)

**MARTHA LILIANA VITONCÓ FLOREZ**

Estudiante

[Martha.Vitonco.f@uniautonomadeuca.edu.co](mailto:Martha.Vitonco.f@uniautonomadeuca.edu.co)

**INGRID SELENE TORRES ROJAS**

Coordinadora del proyecto

[ingrid.torres.r@uniautonomadeuca.edu.co](mailto:ingrid.torres.r@uniautonomadeuca.edu.co)

Nota: Ilustración propia

## 4. CAPÍTULO IV: RESULTADOS

### 4.1. Análisis de los Resultados

#### ***4.1.1. Describir un prototipo gráfico y pedagógico a partir de la regulación emocional de los niños***

Se crearon y diseñaron las actividades con el fin de trabajar la regulación emocional en niños de 5 a 7 años de edad, se toma como guía el libro la Educación Emocional para cada actividad, el personaje principal para cada una de ellas es un avatar quien realiza cada situación. En cada una de las actividades se reflejan situaciones reales del diario vivir, donde ellos son libres de expresar sus emociones, su actuar en cada situación y cuál es la mejor manera de actuar, estas actividades son recursos donde los niños aprenden, interactúan y disfrutan cada una de ellas. A modo general, este proyecto de intervención pretende implementar “La Regulación Emocional” por medio de estas actividades para que los niños y niñas tengan un manejo adecuado de sus emociones, por consiguiente, se espera que, al finalizar el proyecto, hayan aprendido a manejar y expresar sus emociones de manera adecuada en diferentes situaciones.

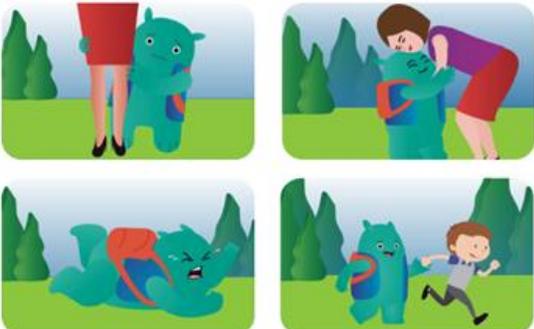
#### ***4.1.2. Evaluar el prototipo de una herramienta visual-pedagógica, por medio de un modelo gráfico para la creación de una aplicación M-Learning***

El prototipo para la creación de una aplicación M-Learning, se realizó con 14 niños que están entre los 5 y 7 años de edad, hacen parte de diferentes instituciones del sector público y pertenecen a los estratos entre 1 y 2; los niños fueron divididos aleatoriamente en dos grupos, el primer grupo hacía parte de la primera validación llevada a cabo con 5 de ellos y los restantes pertenecieron a la segunda validación. En las dos validaciones se hicieron preguntas sobre el diseño visual que se trabajaba en las actividades, para saber si

se entendían o no lo que se quería expresar y hacer llegar a los niños; si en la primera validación ellos no entendían lo que se quería reflejar en las imágenes, se debían hacer los cambios pertinentes para para mostrar las nuevas en la segunda validación con el otro grupo de niños para que así se diera el aval de quedar comprendido el diseño visual de todas las actividades. Los cambios que se realizaron en las imágenes y/o actividades fueron los siguientes y se codifican de acuerdo al orden en que se aplicaron, donde, significa cambio y el número muestra el orden:

### Primera actividad. ¿Quién tiene la solución?

#### Primera situación

Figura 1	Figura 2
Actividad 1. Soluciones de la situación 1	Actividad 1. Soluciones de la situación 1.
	Corregida
	
Nota: Fuente de elaboración propia	

**C1:** En la primera validación de la figura 1, los niños asumieron que todo estaba ocurriendo en un río o sobre el agua (no lo observaban como el suelo), también expresaron que se despedía de la maestra y no de la madre, por lo que se manejó la misma ropa (falda roja y blusa). Los cambios que se hicieron fueron los que se muestra en la figura 2.

#### Segunda situación.

Figura 3

Actividad 1. Soluciones de la situación 2.



Figura 4

Actividad 1. Soluciones situación 2. Corregida.



Nota: Fuente de elaboración propia

**C2:** Para los niños no es claro en la figura 3, que el avatar está pagando el TV (primer recuadro), en el tercer recuadro no parece que el papá está hablando con el avatar y en el cuarto, los niños no entienden que el avatar ignora al papá (dicen que el niño está triste). Por ello, se realizan los cambios que se muestran en la figura 4.

### Tercera situación.

Figura 5

Actividad 1. Situación 3.



Figura 6

Actividad 1. Soluciones situación 2. Corregida.



Nota: Fuente de elaboración propia

**C3:** En la primera validación (Figura 5), los niños no entienden que es un sándwich y se cambia por un banano en las manos y agregando un morral donde la mayoría de niños llevan la lonchera como se aprecia en la figura 6.

Figura 7

Figura 8

Actividad 1. Soluciones situación 3.

Actividad 1. Soluciones situación 3. Corregida.



Nota: Fuente de elaboración propia

**C4:** En la figura 7, se llega a la conclusión que los niños no entienden qué es lo que el avatar y el niño comparten (el sándwich) en el segundo recuadro, en el tercer recuadro los niños no mencionan que es un jugo el que le tira el avatar al niño, nombran otros objetos; y en el cuarto recuadro no entiende muy bien que la persona que acompaña al avatar es una maestra. Por lo que se hacen las correcciones como se muestra en la Figura 8.

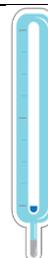
### Segunda actividad. El termómetro emocional

Figura 9

Figura 10

Actividad 2. Termómetro.

Actividad 2. Termómetro. Corregida.



Nota: Fuente de elaboración propia

**C5:** Los niños no entienden que este objeto es un termómetro como se representó en la figura 9, por lo que se realiza un cambio para la segunda validación (figura 10)

### Tercera actividad. Yo no quiero hacer esto

Figura 11

Figura 12

Actividad 3. Colores.

Actividad 3. Colores. Corregida.



Nota: Fuente de elaboración propia

**C6:** En la primera (Figura 11) Se sugiere cambiar la cara y expresión del niño, además de modificar el contexto porque los niños no entienden que están dentro del salón de clase y el niño se ve como un adolescente, por lo que se realiza un cambio para la segunda validación que se ve en la (Figura 12)

Figura 13

Figura 14

Actividad 3. Regar tempera.

Actividad 3. Regar tempera. Corregida.



Nota: Fuente de elaboración propia

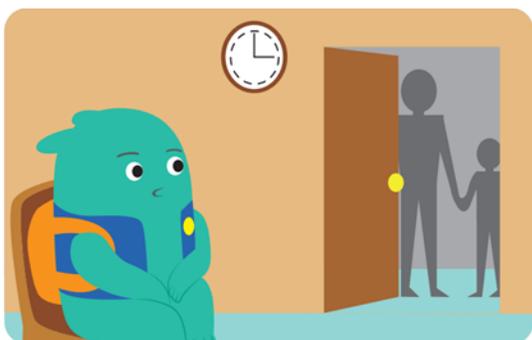
**C7:** En la primera (Figura 13), los niños pensaron que era un jugo que se había regado, por lo que se realizan cambios en el contexto y más claro lo que se quería expresar, como se observa en la (Figura 14).

Figura 15

Figura 16

Actividad 3. Esperar.

Actividad 3. Esperar. Corregida.



Nota: Fuente de elaboración propia

**C8:** Se debe realizar un cambio al contexto de la primera (Figura 15) porque los niños expresan varios lugares en los que puede estar el avatar, así que en la segunda (Figura 16) es más claro que es un colegio, haciendo las modificaciones necesarias.

#### Cuarta actividad. La caja mágica.

##### Primera situación.

Figura 17

Figura 18

Actividad 4. Situación 1.

Actividad 4. Situación 1. Corregida.



Nota: Fuente de elaboración propia

**C9:** En la primera (Figura 17) se hizo un cambio en el uniforme del niño, se agregó maya a los arcos para que se entienda que es la cancha, más niños en el equipo del niño, modificar más el contexto a una cancha de fútbol para que pueda ser identificada y en la cara del avatar se reflejó tristeza porque va perdiendo su equipo en la (Figura 18) es el resultado.

Figura 19

Figura 20

Actividad 4. Solución 1. Disfrutar.

Actividad 4. Solución 1. Disfrutar. Corregida.



Nota: Fuente de elaboración propia

**C10:** No expresa lo que quiere decir la solución en la primera Figura 19 (se debe disfrutar a pesar de que se vaya perdiendo) por eso se realiza una modificación completa y que sea más entendible para los niños, como se puede apreciar en la Figura 20.

Figura 21

Figura 22

Actividad 4. Solución 2. Hablar.

Actividad 4. Solución 2. Hablar. Corregida.



Nota: Fuente de elaboración propia

**C11:** Se debió hacer un cambio en la primera (Figura 21) porque los niños no entienden que están hablando entre los personajes y se muestran los cambios en la (Figura 22)

Nota: Fuente de elaboración propia

Figura 23

Figura 24

Actividad 4. Solución 3. Jugar.

Actividad 4. Solución 3. Jugar. Corregida.



Nota: Fuente de elaboración propia

**C12:** En la primera (Figura 23) los niños no logran descifrar que es una cancha, por lo cual se hace la modificación adecuada para que se refleje que están en una cancha de fútbol que se puede evidenciar en la (Figura 24)

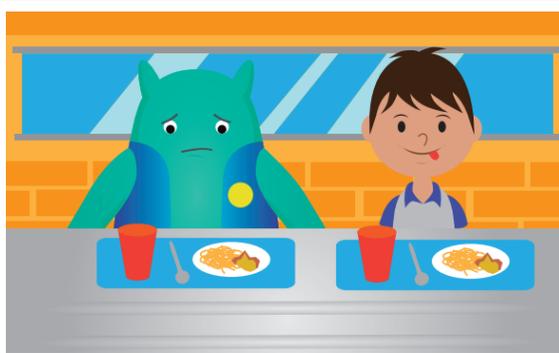
### Segunda situación

Figura 25

Figura 26

Actividad 4. Situación 2. Comer.

Actividad 4. Situación 2. Comer. Corregida.



Nota: Fuente de elaboración propia

**C13:** En la primera (Figura 25) no es entendible el contexto a lo cual se modifica y también hubo un cambio en la cara del avatar de no agrado por la comida porque no era claro para los niños, en la segunda (Figura 26) se realizan las respectivas modificaciones.

Figura 27

Figura 28

Actividad 4. Solución 1. Preguntar.

Actividad 4. Solución 1. Preguntar. Corregida.



Nota: Fuente de elaboración propia

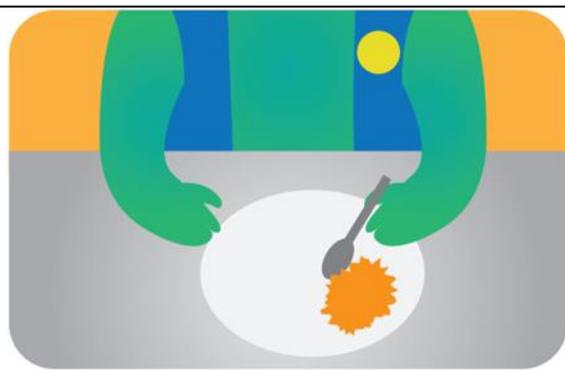
**C14:** Se sigue teniendo en cuenta el cambio de contexto y se refleja más en la segunda (Figura 28) que al avatar no le agrada la comida que le sirvieron y al niño si, puesto que a los niños se les dificulta descifrar lo que pasaba en esta escena (figura 27).

Figura 29

Figura 30

Actividad 4. Solución 2. No comer.

Actividad 4. Solución 2. No comer. Corregida.



Nota: Fuente de elaboración propia

**C15:** En la primera (Figura 29) no fue clara porque los niños dijeron que era que le faltaba comer y no lo que se pretendía expresar, lo cual se dividió la comida en dos, como se aprecia en la (Figura 30) para que sea más claro que hay algo que no le gusta al avatar y lo hace a un lado del plato.

Figura 31

Figura 32

Actividad 4. Solución 3. Saludable.

Actividad 4. Solución 3. Saludable. Corregida.



Nota: Fuente de elaboración propia

**C16:** Se tiene en cuenta los cambios en el contexto y en la comida como se muestra en la primera (Figura 31), para que sea claro que así no le guste la comida que dividió, se la come porque es bueno para él, ya que los niños expresaban que el niño estaba comiendo como se evidencia en la segunda (Figura 32)

### Tercera situación.

Figura 33

Figura 34

Actividad 4. Situación 3. Trabajo en grupo.

Actividad 4. Situación 3. Trabajo en grupo.

Corregida.



Nota: Fuente de elaboración propia

**C17:** No es claro para los niños que están en el salón de clase y que el compañero no quiere compartir los materiales para trabajar en grupo como se muestra en la primera (Figura 33), por eso se realizan cambios para que sea más notorio esta situación. Cambios realizados en la segunda (Figura 34)

---

Figura 35

Figura 36

---

Actividad 4. Solución 1. Turnos.

Actividad 4. Solución 1. Turnos. Corregida.

---



---

Nota: Fuente de elaboración propia

---

**C18:** En la primera (Figura 35) la cara del niño se ve muy mayor por lo que se cambia a cara de niño y el contexto se cambia de acuerdo a la anterior imagen que se puede observar en la segunda Figura (36)

Figura 37

Actividad 4. Solución 2. Hablar con la profesora.



Nota: Fuente de elaboración propia

Figura 38

Actividad 4. Solución 2. Hablar con la profesora. Corregida.



**C19:** En la primera (Figura 37) no es claro para los niños que es la maestra por lo cual se cambia vestuario de la maestra para que sea más claro para los niños como se muestra en la segunda (Figura 38) y seguir trabajando en la misma línea con las imágenes anteriores, que todo concuerde.

Figura 39

Actividad 4. Solución 2. Hablar con los compañeros.



Nota: Fuente de elaboración propia

Figura 40

Actividad 4. Solución 2. Hablar con los compañeros. Corregida.



**C21:** En la primera (Figura 39) los niños se ven mayores y no se les ve la cara, realizando los cambios respectivos para la segunda (Figura 40) donde se muestra la cara de los niños y que sea acorde a los personajes que se trabajan en toda la situación.

### Quinta actividad. La prensa de las emociones

Figura 41

Figura 42

Actividad 5. Tablet

Actividad 5. Tablet. Corregida.



Nota: Fuente de elaboración propia

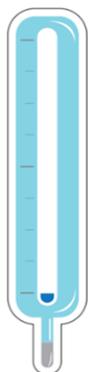
**C22:** En la figura 41 los niños expresan que el avatar muestra algo o carga un objeto diferente a una Tablet, por lo que se hacen ajustes como se presenta en la figura 42

Figura 43

Figura 44

Actividad 5. Termómetro vacío.

Actividad 5. Termómetro vacío. Corregida.



Nota: Fuente de elaboración propia

**C23:** Se sugiere que el termómetro esté en blanco (figura 44) para que los niños puedan identificar el nivel antes de empezar la actividad, puesto que en la figura 43 se refleja que el termómetro está empezando a llenar

---

Figura 45

Figura 46

---

Actividad 5. Compañero.

Actividad 5. Compañero. Corregida.

---



---

Nota: Fuente de elaboración propia

---

**C24:** Por otro lado, se hace el cambio de la figura 45 a la figura 46 donde se refleja al niño menor, el avatar de frente para que se pueda ver la expresión de su rostro y se tuvo en cuenta la modificación de la Tablet. Así fue más fácil de que los niños entendieran que es un

### Sexta actividad. Contemos un cuento

Figura 47

Figura 48

Actividad 6. Miki

Actividad 6. Miki. Corregida.



Nota: Fuente de elaboración propia

**C25:** Se realiza un cambio de niño como se muestra en la figura 47 al avatar (figura 48), porque en la aplicación este último siempre debe ser el protagonista de las actividades.

Figura 49

Figura 50

Actividad 6. Miki y profesora

Actividad 6. Miki y profesora. Corregida.



Nota: Fuente de elaboración propia

**C26:** Se realizan cambios necesarios a la figura 49 para que los niños entiendan que es la profesora y se tiene en cuenta el cambio de niño por el avatar como se representa en la figura 50

Figura 51

Actividad 6. Sorprendida.



Figura 52

Actividad 6. Sorprendida. Corregida.



Nota: Fuente de elaboración propia

**C27:** En la figura 51 se sigue el mismo cambio de la profesora para que no haya confusiones en los niños como se evidencia en la figura 52

Figura 53

Actividad 6. Conversación



Nota: Fuente de elaboración propia

**C28:** Se aumenta la figura 53 en la segunda validación para que concuerde con lo que se está hablando en el cuento

Figura 54

Actividad 6. Collage.

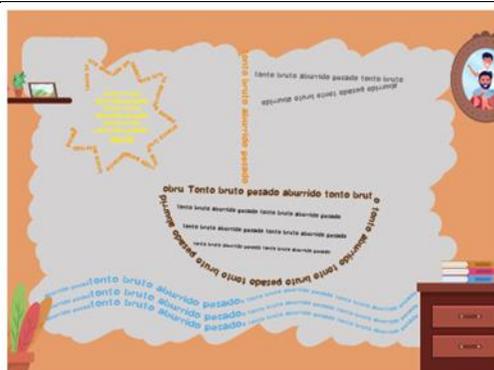


Figura 55

Actividad 6. Collage. Corregida.



Nota: Fuente de elaboración propia

**C29:** Para los niños no es entendible que la figura 54 es un collage y la mitad de los niños no sabe leer lo que en ello se expresa, por ello se cambia a la figura 55 que son solo imágenes

Figura 56

Actividad 6. Recordar.



Figura 57

Actividad 6. Recordar. Corregida.

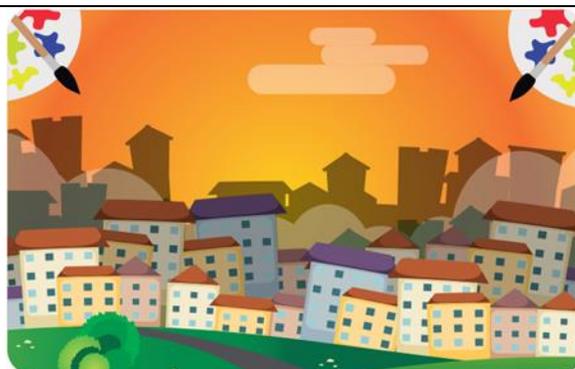


Nota: Fuente de elaboración propia

**C30:** Se hacen cambios a la figura 56 para que todo concuerde con los cambios de las imágenes anteriores dando como resultado la figura 57

Figura 58

Actividad 6. Barrio de los artistas



Nota: Fuente de elaboración propia

**C31:** Se aumenta la figura 58 en la segunda validación para que concuerde con lo que se está hablando en el cuento

Figura 59

Actividad 6. Tablero.

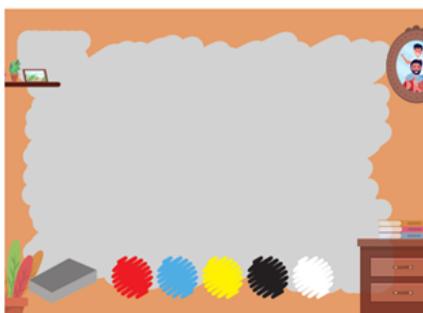
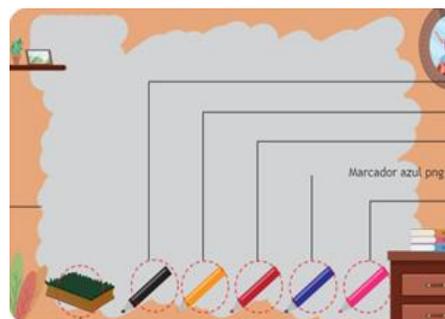


Figura 60

Actividad 6. Tablero con cambios.



**C32:** Se cambia las manchas de pintura como se refleja en la figura 59 por colores para que los niños supieran que debían dibujar y pintar en el tablero (figura 60), además el borrador se le deben hacer cambios para que los niños lo entendieran como borrador y no otro objeto.

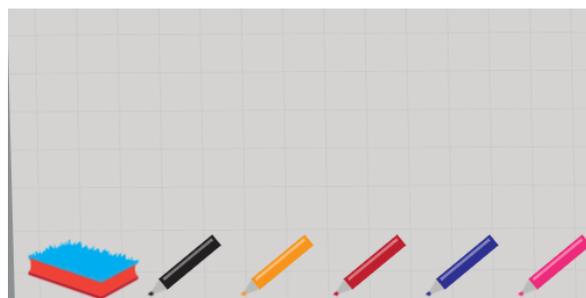
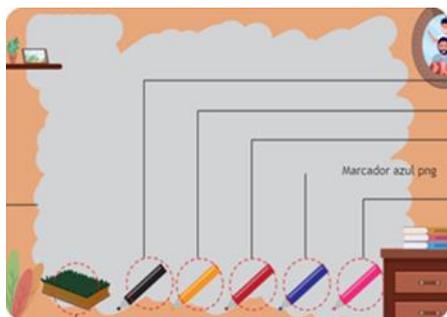
### Séptima actividad. Lo bueno de las personas.

Figura 61

Figura 62

Actividad 7. Tablero 1.

Actividad 7. Tablero 1. Corregida



Nota: Fuente de elaboración propia

**C33:** En la primera (Figura 61) los niños expresan que no parece un tablero, no entienden que es un borrado lo que está ubicado en la parte inferior - izquierdo por lo que se realizan cambios (Figura 62) para que se vea como un tablero y un borrador que es lo que se pretende expresar.

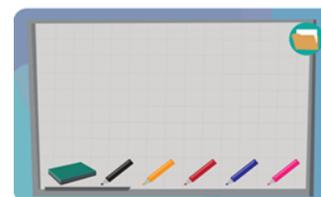
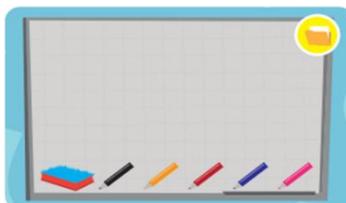
### Octava actividad. El amigo invisible

Figura 63

Figura 64

Figura 65

Actividad 8. Carpetas

Actividad 8. Carpetas y  
tablero.Actividad 8. Carpetas y  
tablero. Corregido

Nota: Fuente de elaboración propia

**C34:** En la primera (Figura 63) y (Figura 64) los niños manifiestan no entender que son los triángulos y que no parece un borrador sino pasto, por lo que se realizan cambios y en el mismo tablero se adiciona la carpeta como se puede apreciar en la (Figura 65).

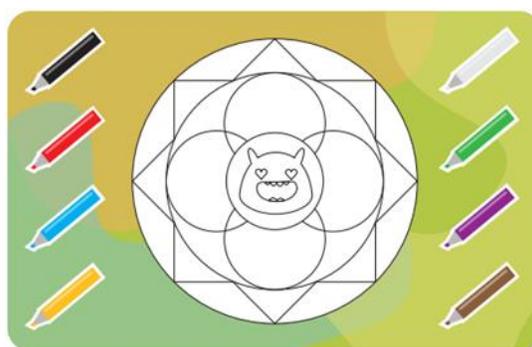
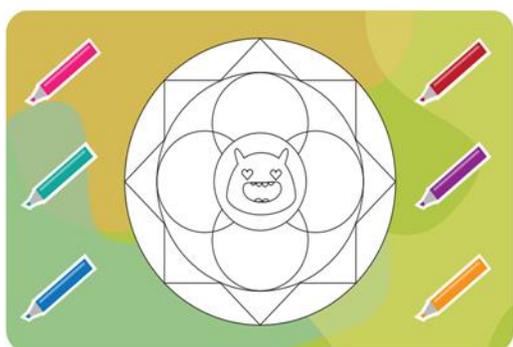
### Décima primera actividad. Mándalas

Figura 66

Figura 67

Actividad 11. Mándalas.

Actividad 11. Mándalas. Corregida



Nota: Fuente de elaboración propia

**C35:** Se decide aumentar más colores como se observa en la (Figura 67), puesto que los niños lo pidieron en la primera validación (Figura 66), expresaron que eran pocos los colores con que las podían colorear.

### Décima segunda actividad. El auto masaje

**C36:** En primer lugar, se hizo cambios al tiempo de todos los gifs, pues se realizaba el masaje a gran velocidad, por lo que los niños lo replicaban de la misma manera.

### Décima tercera actividad. Sentado me relajo.

Figura 68

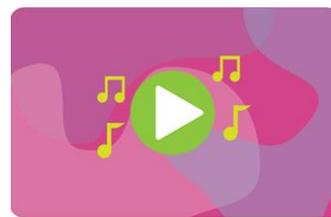
Figura 69

Figura 70

Actividad 13. Imagen 1

Actividad 13. Corrección 1

Actividad 13. Corrección 2



Nota: Fuente de elaboración propia

**C37:** Se hace una modificación completa de la figura 68 tanto de imagen como de ejecución, puesto que es muy parecida a la actividad 9. Así que en esta actividad solo aparecerá la figura 69 donde el avatar da instrucciones para la actividad de relajación; en medio de esta conversación se reproducirá dos sonidos que hacen parte del cuerpo y por ello la figura 70

**Decima segunda. El auto masaje, Décima cuarta actividad. Tensión - relajación, décima quinta actividad. Y Risoterapia, décima séptima actividad. ¿Has visto a Pepe?**

**C38:** Se hizo cambios al tiempo de todos los gifs, pues se realizaba el masaje a gran velocidad, por lo que los niños lo replicaban de la misma manera

**Décima séptima. Laberinto**

Figura 71

Actividad 17. Laberinto, nivel 1.

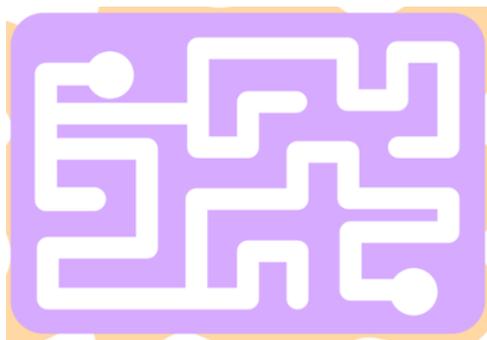
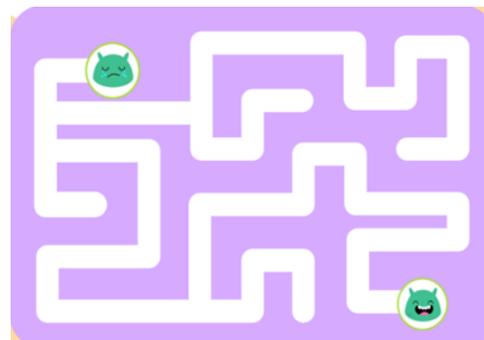


Figura 72

Actividad 17. Laberinto, nivel 1. Corregida



Nota: Fuente de elaboración propia

Figura 73

Actividad 17. Laberinto, nivel 2.

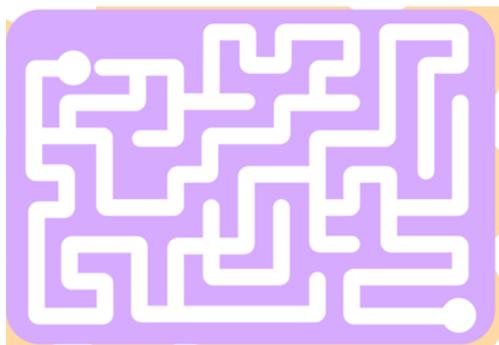
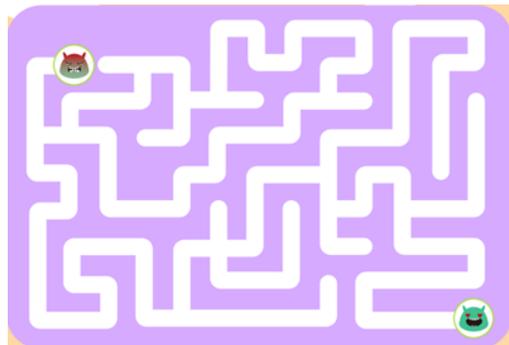


Figura 74

Actividad 17. Laberinto, nivel 2. Corregida



Nota: Fuente de elaboración propia

Figura 75

Actividad 17. Laberinto, nivel 3.

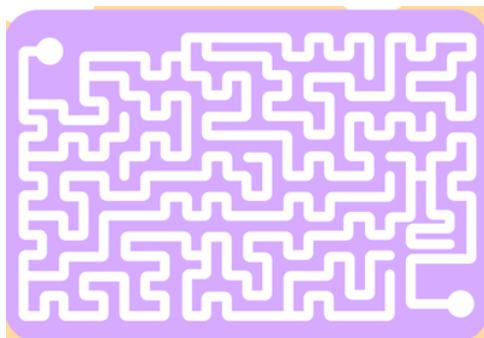
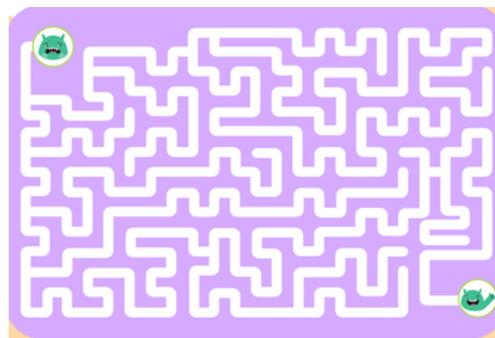


Figura 76

Actividad 17. Laberinto, nivel 3. Corregida



Nota: Fuente de elaboración propia

**C39:** En las figuras 71, 73 y 75 se aumenta imágenes a los laberintos para que se vea más llamativo para los niños. Se inicia con emociones desagradables, las cuales deben llegar a emociones agradables como se observa en las figuras 72, 74 y 76.

#### Decima octava actividad. Concéntrate con las emociones

Figura 77

Actividad 18. Emociones.

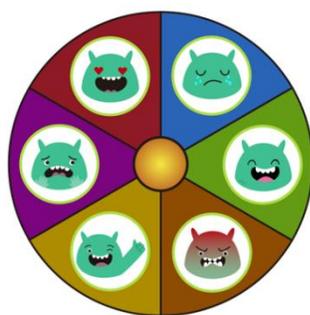


Figura 78

Actividad 18. Emociones. Corregida



Nota: Fuente de elaboración propia

**C40:** Se modifica la forma circular en la primera validación que corresponde a la figura 77 a una forma rectangular como se aprecia en la figura 78, para que en el momento de crear la actividad no se presenten inconvenientes a la hora de jugar.

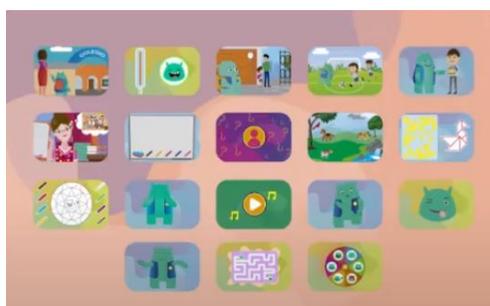
### Décima novena actividad. ¿cómo volver a la calma?

Figura 79

Figura 80

Actividad 19. Final.

Actividad 19. Final. Corregida



Nota: Fuente de elaboración propia

**C41:** En la primera validación (figura 79) los niños no asociaron la imagen con la actividad 13 (sentado me relajo), por ello se hace un cambio para la segunda validación como se observa en la Figura 80

**Nota.** La novena actividad. Sonidos y ruidos y en la décima actividad. Tangram. No hubo ningún cambio en cuanto al diseño visual.

#### 4.1.2.1. Gamificación-

Este trabajo está basado en la aplicación de estrategias gamificadas con un solo objetivo del mejoramiento de la regulación emocional a través de actividades van relacionadas con las emociones agradables y desagradables que se trabajan por medio de la aplicación M-Learning que es una herramienta digital donde los niños encontrarán actividades de arrastrar, buscar soluciones cambios de niveles, encajar fichas, realizar actividades de movimiento.

Trabajar por medio de estas estrategias permite la introducción del juego a diferentes contextos arrojando resultados positivos y teniendo como base el contexto digital y la manera lúdica de aprender que tienen los niños potenciando habilidades y destrezas por medio de cada una de las actividades con el fin de incrementar la motivación de los niños a través de estas herramientas innovadoras como lo es el juego por medio de un aparato móvil que llama mucho la atención de los niños y estas actividades se asemejan a la realidad.

La aplicación en el diseño de los prototipos se lleva a cabo por medio de dos fases con 14 niños entre las edades de 5 a 7 años, la primera fase con 5 niños y en la segunda fase con 9 niños. En la primera fase se presentaron a los niños las actividades que anteriormente el grupo de investigación preparó, para que los niños expresarán que veían en esa imagen, según sus comentarios se le hacen las modificaciones pertinentes en cuanto al color, al diseño, al contexto, a los movimientos, a la vestimenta de los personajes y a cada detalle que no dan repuesta a lo que se busca escuchar. En la segunda fase, se presentaron las actividades con las modificaciones realizadas, en esta fase se obtiene los resultados y respuestas esperadas por los niños por ende ya no hay cambios en ellas. Trabajar estas actividades por medio de la tecnología utilizando la aplicación M-Learning permitió fortalecer en los niños la motricidad gruesa y fina con actividades de movimientos, dibujar, el superar niveles, tener la capacidad para la resolución de problemas, mejorar la participación, convivencia e incentivar a los niños a que expresen sus emociones por medio de la creatividad e imaginación. El implementar estas herramientas permite profundizar los conocimientos adquiridos y la habilidad de crear nuevos, siendo una base fundamental en el proceso educativo de los estudiantes.

***4.1.3. Elaborar un libro que oriente a maestros de niños y niñas de 5 a 7 años para la utilización de una herramienta pedagógica M-Learning.***

Se realiza un libro llamado "ORIENTACIONES APLICATIVAS DE EMOTION.REGULATION APP" (por Ingrid Selene Torres Rojas, Yuli Sidney Garcés Bolaños, Martha Liliana Vitoncó Flórez y Liseth Tatiana Manzano Vargas) que guiará a los maestros de primera infancia hacia el uso adecuado y pautas a seguir durante las actividades, este libro contiene.

### **1. Presentación. Proyecto, Educación en la Regulación emocional M-Learning.**

En este libro se trabaja la regulación emocional basado en el aprendizaje M-Learning a través de las Tics, el cual está en proceso de publicación con la editorial de la Universidad Autónoma.

**2. Mensaje al profesorado sobre la app y el sitio web.** Se recomienda a todo el profesorado prestar especial atención a los apartados visuales explicados y señalados dentro del libro, así como una revisión detallada de las funcionalidades de la aplicación respecto a las explicaciones (sólo visuales) detalladas en el libro. La aplicación debe ser entendida al cien por ciento por todo el profesorado para poder llevar a cabo la estrategia educativa, y el libro debe ser totalmente entendible para los mismos, para permitirles generar diversas estrategias de enseñanza extraídas o basadas en las explicaciones visuales y textuales recalcadas dentro del libro.

**3. Para entendernos.** Contiene términos que se trabajarán en las actividades, cada uno con su respectiva definición, como por ejemplo, competencias, (ser, saber y hacer) emociones (Alegría, tristeza, miedo, amor, gratitud, enojo), dimensiones (socio afectiva, corporal, cognitiva, comunicativa, estética, ética y actitudinal y valorativo), trabajo (individual-grupo), propósitos del desarrollo y aprendizaje que está llamada a promover la educación inicial y preescolar (verde, morado, naranja), estrategias básicas de aprendizaje (El aprendizaje a través del juego, el

ejercicio de la expresión oral, resolución de problemas, escuchar, observación, dibujo, expresión corporal, Juego interactivo) y círculo de reflexión.

**4. ¿cómo usar este libro? Guía.** En este apartado hay definiciones que deben conocer los docentes, pues son importantes que conozcan sobre la aplicación y algunas recomendaciones a trabajar en ella, por ejemplo, recursos físicos, aspectos técnicos y la captura de recursos tecnológicos.

**5. Actividades.** Se dan a conocer detalladamente todas las actividades que estarán en la aplicación, de la siguiente manera

- El número y título de la actividad
- Un pequeño recuadro donde estará plasmado el tipo de actividad (individual o grupal), dimensión o dimensiones a trabajar, estrategia de aprendizaje, propósito y tiempo aproximado que dura la actividad.

#### **Ilustración 4**

*Recuadro de información de la actividad*

<b>Tipo de actividad.</b>	<b>Dimensión.</b>	<b>Estrategias de aprendizaje.</b>	<b>Tiempo.</b>  <b>Propósito.</b>
---------------------------	-------------------	------------------------------------	---

Nota: Ilustración propia

- La respectiva competencia y desempeño a trabajar en la actividad, la cual servirá para que el docente tenga un objetivo para trabajar en cada una de las actividades

- Unos posibles problemas que se pueden encontrar al realizar las actividades y que el docente esté preparado para ello.
- Momento antes de la actividad donde se describen preguntas sobre saberes previos que se pueden realizar antes de iniciar y/o el momento adecuado para que el docente enfatice sobre algunos conceptos que se les pueda dificultar en la actividad.
- Momento durante la actividad, se describe el paso a paso para desarrollar la actividad de una manera asertiva
- Momento después de la actividad, se ha denominado círculo de reflexión y es donde la maestra se reúne con los estudiantes, se realizan preguntas sobre la actividad que se llevó a cabo. Nota. Se pueden implementar más preguntas que no están estipuladas en el libro y vayan relacionadas a la actividad.
- Datos para la app, es un espacio donde se describe si la maestra debe guardar alguna información de la actividad en la base de datos.

**6. Bibliografía.** Se describen las fuentes de donde se han tomado los conceptos para trabajar en el libro.

## 5. CAPITULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 5.1 Conclusiones

En la validación del prototipo gráfico y pedagógico de la aplicación M -Learning, se tienen en cuenta los procesos de aprendizaje individual, en el que no solo se abre la puerta al aprendizaje de las emociones y sus diferentes manifestaciones, sino que también, se facilita la consolidación de la resolución de problemas expuestos por medio de imágenes y situaciones en los que fue oportuno considerar dos fases en aras de aportar mayor entendimiento e interpretación al dispositivo observable, todo esto con la única finalidad de aportar a niños y niñas, la expresión libre de sus emociones a través de situaciones que representan su vida cotidiana.

La validación se realizó en dos fases, donde la primera fase representó la forma en cómo los niños entienden los sistemas de colores y actividades en lo que se les da a conocer, por lo que, en la segunda fase, se debió presentar una información mejor organizada – cercana a la realidad – facilitando no sólo la interpretación, sino también la observación de sentimientos en otros y con otros, identificando emociones, partiendo de los comentarios de los niños, uno de los cambios a nivel general fue mermar la velocidad de los movimientos de los gif del avatar Actividades 12, 14, 15 y 16; cambios a imágenes porque no eran entendibles para el niño Actividades 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8; se hizo cambio del texto e imágenes de la actividad 6; ningún cambio en la actividad 9 y 19; cambio al orden de los niveles de juego a la actividad 10; cambio total de la actividad 13; a la actividad 11 y 17 se le aumentan emociones para ser más llamativo para el niño, se realiza cambios a la actividad 18 por utilización en la aplicación digital.

A través de la evaluación que realizaron los niños al prototipo de la aplicación M-Learning, permitió llevar a cabo las adecuadas modificaciones en cuanto al aspecto visual y pedagógico que se requería para perfeccionar la aplicación y que fuese más entendible para los niños. Así mismo, para llevar a la práctica y colocar en uso la herramienta pedagógica M-Learning, fue necesario crear un libro para que guíe a los docentes y se facilite el uso de la

aplicación; por eso en él se describen aspectos necesarios para el entendimiento y manejarla de manera adecuada, como, por ejemplo, paso a paso, desempeño, competencia, dimensión, tiempo, propósito, etc., sobre cada actividad.

Una vez se realizaron los procesos de análisis de los resultados y de chequeo de la información recolectada en los trabajos de campo se procedió a realizar una serie de informes, una especie de anotaciones con apartados específicos, que dieron cuenta a un nivel más específico y detallado cuáles son los elementos que más se deben tener en cuenta dentro de un esquema de educación infantil para niños entre los 5 y los 7 años que busca manejar las emociones como base de cualquier tipo de aprendizaje. Se destacaron diversas estrategias tanto pedagógicas como de manejo del sistema utilizado a través del sistema M- Learning con las que se pueda acentuar aún más el crecimiento en la eficiencia de este tipo de enseñanza y aprendizaje; por lo que se realizó un informe detallado de lo que más impera en este esquema de enseñanza y así mismo se valoró algunos aspectos a tener en cuenta para cada tipo de docente y su estilo de enseñanza. El informe tiene un vislumbre que sin importar el tipo de docente que maneje el sistema M-Learning, los resultados tendrán que ser siempre positivos y eficientes

## 5.2 Recomendaciones

Brindar continuidad a los presentes proyectos que se han iniciado dentro de la proyección M-Learning y el uso de las Tics para uso de desarrollo emocional permite que se continúe avanzando en aras de pedagogías y estrategias de la regulación emocional, permitiendo a los niños no solamente a controlar de manera adecuada sus emociones sino también desarrollar su pensamiento crítico y autocrítico en cuanto a la resolución de problemas cotidianos, esto nos conlleva a generar estrategias innovadoras en el entorno educativo utilizando herramientas que permitan abordar a grandes rasgos las diferentes problemáticas que se presentan en las aulas de clase que refieren a la regulación de sus emociones, también aporta que docentes y orientadores tengan herramientas para que sean ejecutadas de manera individual o grupal dando resultados positivos y oportunos frente al tema.

Trabajar el manejo de las emociones en la primera infancia de manera oportuna permitirá evitar daños a los niños en su formación emocional y les permitirá manejarlas adecuadamente, por lo cual se recomienda a los docentes darle la importancia que este tema tiene en la vida del niño; lo cual se puede manejar por medio de estrategias innovadoras utilizando herramientas como las Tics que hoy en día llaman mucho la atención del infante.

## 6. BIBLIOGRAFÍA

- Aguaded Gómez, M. C., & Valencia, J. (2017). *Estrategias para potenciar la inteligencia emocional en educación infantil: aplicación del modelo de Mayer y Salovey*. Tendencias pedagógicas.
- Andrés, M. L., Canet Juric, L., Castañeiras, C. E., & Richaud de Minzi, M. C. (2016). *Relations of Emotion Regulation and Personality with Anxiety and Depression in Children*. Avances en Psicología Latinoamericana, 34(1), 99-115.
- Bernal, C (2010). *Metodología de la investigación: administración; Economía; Humanidades y Ciencias Sociales*. (3.a ed.). Pearson
- Bilbao, A. (2016). *Validación y reducción de cuestionarios de calidad de vida relacionada con la salud: aplicación de diferentes metodologías*. [Tesis de doctorado, Universidad del País Vasco]. Repositorio institucional Universidad del País Vasco.]  
[https://addi.ehu.es/bitstream/handle/10810/18786/TESIS\\_BILBAO\\_GONZALEZ\\_AMAIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://addi.ehu.es/bitstream/handle/10810/18786/TESIS_BILBAO_GONZALEZ_AMAIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Bisquerra Alzina, R., & Escoda, N. P. (2007). *Las competencias emocionales*.
- Bisquerra Alzina, R., & García, E. (2018). *La educación emocional requiere formación del profesorado*. Participación educativa.
- Buitrago, R. E., Herrera, L., & Cárdenas, R. N. (2019). Coeficiente emocional en niños y adolescentes de Boyacá, Colombia. Estudio comparativo. *Praxis & Saber*, 10(24), 45–68.  
<https://doi.org/10.19053/22160159.v10.n25.2019.10002>
- Caicedo, C. G., & Asencio, C. V. y Delgado, A. (2005). *Regulación emocional y entrenamiento en solución de problemas sociales como herramienta de prevención para niños de 5 a 6 años*. Suma psicológica, 12(2).

- Cortés, A. & García, 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*, 10(1), 125-143. <https://doi.org/10.15332/s1657-107X.2017.0001.06>
- Cosio, J. (S.F). El proceso del Design Thinking: los pasos principales para desarrollarlo. *Conexionesan*. <https://www.esan.edu.pe/apuntes-empresariales/2019/02/el-proceso-del-design-thinking-los-pasos-principales-para-desarrollarlo/>
- Cuenca, I & Toba, M. (2018). *La incidencia de la función de la madre suficientemente buena en el desarrollo emocional de niños y niñas de cero a dos años pertenecientes a hogares FAMI de la ciudad de Popayán* [Trabajo de grado, Fundación Universitaria de Popayán]. Repositorio FUP-Univida. <https://univida.fup.edu.co/repositorio/items/show/78>
- Delgado, R y García, E. (2018). *La pintura como estrategia para el fortalecimiento emocional de los estudiantes de la Institución Educativa El Márquez del municipio de Rosas, Cauca* [Trabajo de grado, fundación universitaria los libertadores]. Repositorio Libertadores. <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/2009>
- Delgado, R. (2019). El M-Learning, las ventajas de la utilización de dispositivos móviles en el proceso autónomo de aprendizaje. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 4(3), 29-38. <http://dx.doi.org/10.33936/rehuso.v4i3.1982>
- Delors, J., Al Mufti, I., Amagi, I., Carneiro, R., Chung, F., Geremek, B., & Nazhao, Z. (1996). Informe a la Unesco de la comisión internacional sobre la educación para el siglo XXI: La educación encierra un tesoro. Madrid: Santillana, Ediciones UNESCO, 91-103.
- Diener, E., & Emmons, R. A. (1984). *The independence of positive and negative affect*. *Journal of personality and social psychology*, 47(5), 1105.

- Fernández, A (2007). *El paradigma Cualitativo en la investigación socio-educativa*. Costa Rica. Investigación y desarrollo.
- Fernández-Angulo, A., Quintanilla, L., & Gimenez-Dasi, M. (2016). *Dialogando sobre emociones con niños en riesgo de exclusión social: un estudio preliminar*. *Acción psicológica*, 13(1), 191-206.
- Guzmán, M., Mendoza, R., Garrido, L., Barrientos, J & Urzúa, A. (2020). Propuesta de valores de referencia para la Escala de Dificultades de Regulación Emocional (DERS-E) en población adulta chilena. *Revista médica de Chile*, 148(5), 644-652. <https://dx.doi.org/10.4067/S0034-98872020000500644>
- Hernández, R., Fernández, C, y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México: Sexta edición.
- Isaza, G. & Calle, J. (2016). Un Acercamiento a la Comprensión del Perfil de la Inteligencia Emocional. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 14(1), 331-345. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.11600/1692715x.14122220814>
- Jociles, M. (2018). La observación participante en el estudio etnográfico de las prácticas sociales. *Revista colombiana de antropología*, 54(1), 121-150. <http://dx.doi.org/10.22380/2539472X.386>
- Lopez, J. y DeLeón, M. (S.F.). DESIGN THINKING. <https://www.fundacionpersan.org/web/uploads/formacion/Creatividad.%20Design%20Thinking.pdf>
- Machuca, F. (26 de mayo del 2021). ¿Mamá, qué es el diseño gráfico? Te lo cuento sin cambios. *Crehana*. <https://www.crehana.com/co/blog/disenio-grafico/que-es-el-diseno-grafico/>

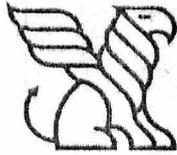
- Manzanares, M. C. S., Martín, M. Á. C., & Sánchez, J. M. R. (2014). *Aprendizaje de habilidades de autorregulación en niños de 5 a 7 años*. *Theologica Xaveriana*, 13(1), 371-380.
- Muñoz, A., Vargas, R. & Hoyos, J. (2016). *Escala de Dificultades en Regulación Emocional (DERS): Análisis Factorial en una Muestra Colombiana*. *Acta Colombiana de Psicología*, 19(1), 225-236.  
<https://doi.org/10.14718/ACP.2016.19.1.10>
- Papalia, D., Feldman, R., Martorell, G., Berber, E., & Vázquez, M. (2012). *Desarrollo humano* (12a ed.). México, D. F.: McGraw-Hill Interamericana.
- Pulido Chaves, O. O. (2014). *Veinte años de la Ley 115 de 1994*. *Educación y ciudad*, (27), 15-26.
- Rendón, M. I. (2007). Regulación emocional y competencia social en la infancia. *Diversitas: Perspectivas en Psicología*, 3(2), 349-363. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=67930213>
- Rodríguez, G., Gil, J. & Garcia, J. (1996). Metodología de la investigación cualitativa.  
<https://issuu.com/jesusmarcelino/docs/128205939-metodologia-de-la-investi>
- Shapiro, C. (2019). *El lugar de la deliberación en la filosofía para niños de Lipman*. *Childhood & philosophy*, 15, 01-18.
- Troncoso. C. & Amaya. A. (2017). Entrevista: guía práctica para la recolección de datos cualitativos en investigación de salud. *Revista de la Facultad de Medicina*, 65(2), 329-332.  
<https://doi.org/10.15446/revfacmed.v65n2.60235>
- Vargas, M. & Muñoz, M. A. (2013). La regulación emocional: Precisiones y avances conceptuales desde la perspectiva conductual. *Psicología USP*, 24(2), 225-240.  
<https://doi.org/10.1590/S0103-65642013000200003>



## PRESUPUESTO

Presupuesto Del Proyecto				
Ítem	Cantidad	Descripción	Valor Unitario	Valor Total
<b>Software</b>				
Android	1	Aplicación	Desconocido	0
Subtotal				0
<b>Insumos De Oficina</b>				
Computador	2	Diseño de aplicativo	200.000	200.000
Cartillas	15	Diseño de material didáctico	100.000	100.000
Conexión a internet	1	Acceso a bases de datos	50.000	50.000
Subtotal				350.000
<b>Pasajes y Viáticos</b>				
Transporte	2	Pasajes para dos personas y en algunas ocasiones para los niños de la actividad	500.000	500.000
Alimentación	2	Alimentación durante las actividades con los niños y para las realizadoras	110.000	110.000
Subtotal				610.000
<b>Impresos y Publicaciones</b>				
Impresiones	1	Hojas y cartillas para trabajo interno y otros	55.000	55.000
Publicaciones	1	Información del aplicativo	210.000	210.000

				Subtotal	265.000
<b>Talento Humano</b>					
Diseño visual de la información en el aplicativo	1	Asesoramiento de aspectos visuales del aplicativo	80.000	80.000	80.000
				Subtotal	80.000
Total, del Proyecto					1'250.000



Uniautónoma  
DEL CAUCA

**CONTROL Y REGISTRO ACADÉMICO INSTITUCIONAL  
SUSTENTACION PÚBLICA DE TRABAJO DE GRADO  
FACULTAD DE EDUCACION  
PROGRAMA DE LICENCIATURA PARA LA EDUCACIÓN EN LA PRIMERA INFANCIA**

FECHA: 13 de junio de 2022  
HORA: 4:00 p.m.  
LUGAR: Salón 304 Sede Principal Un autónoma del Cauca  
PRESIDENTE DE SUSTENTACION: Especialista: Juan Guillermo González Ariza

**ORDEN DEL DIA:**

1. Apertura del acto por el Presidente de la Sustentación.
2. Comprobación de asistencia de las personas que deben intervenir.
  - 2.1 Egresadas:

LISETH TATIANA MANZANO VARGAS	C.C. No. 1061805224
MARTHA LILIANA VITONCO FLORÉZ	C.C. No. 1061719945
  - 2.2 Jurados:

Magíster en Educación desde la Diversidad	Martha Lucia Rengifo Cortes
Magister en Educación desde la Diversidad	María Alejandra Rúales López
  - 2.3 Directora:

PHD: Ciencias de la Educación	Ingrid Selene Torres Rojas
-------------------------------	----------------------------
3. Exposición reglamentaria para la sustentación.
4. Desarrollo de la sustentación
5. Intervención de los Jurados.
6. Intervención del público asistente.
7. Receso del Jurado Calificador para la evaluación.
8. Lectura y firma del Acta de Sustentación.
9. Clausura del acto.



Presidente de Sustentación

Vo. Bo. Gloria M Villaquirán  
Jefe Oficina Control y Registro Académico



Uniautónoma  
DEL CAUCA

**ACTA DE SUSTENTACION No. 033 de 2022**

FECHA: 13 de junio de 2022  
HORA: 4:00 p.m.  
LUGAR: Salón 304 Sede Principal Un autónoma del Cauca  
PROGRAMA: Licenciatura para la Educación en la Primera Infancia  
EGRESADA: LISETH TATIANA MANZANO VARGAS

TRABAJO DE GRADO:

Modalidad de Investigación Grupal: **"PROPUESTA PEDAGÓGICA DE ESTRATEGIA M-LEARNING PARA LA EDUCACIÓN DE LA PRIMERA INFANCIA"**

JURADOS:

Magíster en Educación desde la Diversidad	Martha Lucia Rengifo Cortes
Magister en Educación desde la Diversidad	María Alejandra Rúales López

**EVALUACION TRABAJO DE GRADO: (Art. 7 Resolución No. 047 del 9 abril de 2012 Consejo Académico)**

- ✓ ANULADA \_\_\_\_\_  
(En caso de comprobarse que el Trabajo de Grado es copia o plagio)
- ✓ REPROBADA \_\_\_\_\_  
(Es la valoración por la cual se considera que el trabajo de grado no cumple con los objetivos planteados en el anteproyecto o no satisface los requisitos de calidad académica exigibles)
- ✓ APROBADA   
(Es la valoración académica por la cual se considera que el Trabajo de Grado satisface los requisitos de calidad exigibles).

DISTINCIONES REGLAMENTARIAS: MENCION HONORIFICA \_\_\_\_\_ LAUREADA \_\_\_\_\_

Egresada:

LISETH TATIANA MANZANO VARGAS  
C.C. No. 1061805224

MARTHA LUCIA RENGIFO CORTES  
Jurado

MARÍA ALEJANDRA RÚALES LÓPEZ  
Jurado

JUAN GUILLERMO GONZÁLEZ ARIZA  
Presidente de Sustentación



Uniautónoma  
DEL CAUCA

**ACTA DE SUSTENTACION No. 033 de 2022**

FECHA: 13 de junio de 2022  
HORA: 4:00 p.m.  
LUGAR: Salón 304 Sede Principal Un autónoma del Cauca  
PROGRAMA: Licenciatura para la Educación en la Primera Infancia  
EGRESADA: MARTHA LILIANA VITONCO FLOREZ

TRABAJO DE GRADO:

Modalidad de Investigación Grupal: "PROPUESTA PEDAGÓGICA DE ESTRATEGIA M-LEARNING PARA LA EDUCACIÓN DE LA PRIMERA INFANCIA"

JURADOS:

Magíster en Educación desde la Diversidad Martha Lucia Rengifo Cortes

Magister en Educación desde la Diversidad María Alejandra Rúales López

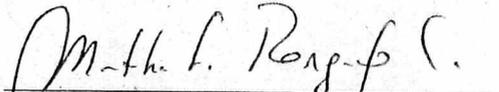
EVALUACION TRABAJO DE GRADO: (Art. 7 Resolución No. 047 del 9 abril de 2012  
Consejo Académico)

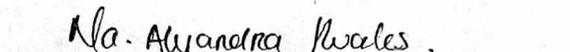
- ✓ ANULADA \_\_\_\_\_  
(En caso de comprobarse que el Trabajo de Grado es copia o plagio)
- ✓ REPROBADA \_\_\_\_\_  
(Es la valoración por la cual se considera que el trabajo de grado no cumple con los objetivos planteados en el anteproyecto o no satisface los requisitos de calidad académica exigibles)
- ✓ APROBADA   
(Es la valoración académica por la cual se considera que el Trabajo de Grado satisface los requisitos de calidad exigibles).

DISTINCIONES REGLAMENTARIAS: MENCION HONORIFICA \_\_\_\_\_ LAUREADA \_\_\_\_\_

Egresada:

MARTHA LILIANA VITONCO FLOREZ  
C.C. No. 1061719945

  
MARTHA LUCIA RENGIFO CORTES  
Jurado

  
MARÍA ALEJANDRA RÚALES LÓPEZ  
Jurado

  
JUAN GUILLERMO GONZÁLEZ ARIZA  
Presidente de Sustentación

**Resolución No. 047 del 9 de abril de 2012 – Consejo Académico.**

**Artículo 7: Evaluación:** Para la evaluación del Trabajo de Grado se tendrán en cuenta los siguientes criterios: Dominio de los paradigmas teóricos que sustentan la temática del trabajo y, la calidad de los resultados del trabajo, sean estos teóricos o prácticos. En cualquiera de sus etapas la evaluación puede arrojar los siguientes resultados:

**a. Anulación:** procede cuando se comprueba que el Trabajo de Grado es copia o plagio. En este caso, el Comité de Investigaciones, salvaguardando el debido proceso, establecerá las siguientes sanciones:

- Si el plagio se descubre antes o durante la sustentación; en consecuencia se autorizará la realización de un nuevo Trabajo de Grado, un año después de la sanción, para lo cual el estudiante deberá solicitar reingreso acogiéndose al Reglamento Estudiantil vigente.
- Si el plagio se comprueba una vez recibido el título, se procederá a informar al Ministerio de Educación Nacional, para la anulación del mismo, se expedirá Resolución motivada del Consejo Académico, para tal caso, la Institución y de conformidad con el reglamento estudiantil, se impondrá la sanción de acuerdo al Régimen Disciplinario.

**b. Reprobación:** Es la valoración por la cual se considera que el trabajo de grado no cumple con los objetivos planteados en el anteproyecto o no satisface los requisitos de calidad académica exigibles.

**Parágrafo:** En caso de reprobación, el estudiante deberá iniciar nuevamente el proceso, matriculando el trabajo de grado en cualquiera de sus modalidades con diferente tema en el periodo académico siguiente a la reprobación. En caso de persistir la reprobación, el estudiante deberá solicitar reingreso.

**c. Aprobación:** Es la valoración académica por la cual se considera que el Trabajo de grado satisface los requisitos de calidad exigibles.

**d. Solicitud de correcciones:** Cuando los jurados consideran que el informe final requiere ajustes en sus contenidos. Este concepto será procedente sólo en las etapas anteriores a la sustentación.

**Artículo 20: Distinciones reglamentarias:** La institución otorgará las distinciones "Mención Honorífica" y "Laureado" a los trabajos de grado que cumplan, exhaustivamente, con los siguientes requisitos:

- a. Cuidadosa fundamentación teórica y metodológica del trabajo y de sus resultados, que supera ampliamente lo esperado para este tipo de trabajos.
- b. Impacto académico o social de los resultados alcanzados, bien porque se genera nuevo conocimiento, o porque las soluciones teóricas o prácticas planteadas tienen un amplio alcance y factibilidad.
- c. Cuidadosa presentación reflejada en el uso apropiado del lenguaje y de la terminología científica y disciplinar, lógica discursiva y observancia de las reglas y normas técnicas para estos trabajos.

Corresponde a los jurados del trabajo, solicitar al comité de investigaciones, mediante escrito motivado y dentro de los ocho días hábiles siguientes a la sustentación, el otorgamiento de la distinción. El comité de investigaciones analizará el concepto de los jurados y teniendo en cuenta los requisitos exigidos para el otorgamiento de la distinción tomará una decisión que podrá ser negar la distinción o continuar con el trámite. En este último caso, el Comité podrá remitir el trabajo de grado, el concepto de los jurados y una copia de la presente resolución a un par evaluador que emitirá concepto. El Comité de investigaciones recomendará, si así lo considera, al Consejo Académico el otorgamiento de la distinción, soportando su petición. El Consejo Académico estudiará, la recomendación y decidirá sobre la misma. En lo posible el Consejo Académico decidirá de tal forma que la distinción pueda ser otorgada en la siguiente ceremonia de grado público.

**Parágrafo 1:** La diferencia entre las distinciones "Mención Honorífica" y "Laureado" está determinada por el nivel de cumplimiento de los requisitos, correspondiendo a la distinción "Laureado" el mayor grado. Para la evaluación de los trabajos de grado, en cualquiera de sus etapas, los jurados podrán utilizar la Guía No. 2: Evaluación de los trabajos de grado. No obstante, cuando los jurados consideren que el trabajo amerita alguna de las distinciones reglamentarias, será obligatorio su uso.

**Parágrafo 2:** El reconocimiento se notificará a los agraciados mediante nota de estilo firmada por el rector y el secretario general. El trabajo de grado así reconocido iniciará el proceso para su publicación bajo el sello editorial de la institución.

**Observaciones:** \_\_\_\_\_

En el caso de la Pasantía, deberá emitirse una nota que se computará con las registradas en el acta, en los porcentajes establecidos \_\_\_\_\_



Anexo: asistencia

ACTA DE SUSTENTACIÓN PÚBLICA  
No. 033 de 2022

**Modalidad: Investigación**

En la ciudad de Popayán a los 13 días del mes de junio de 2022, en el salón 304 Sede Principal Uniautónoma del Cauca, se llevó acabo la sustentación del Trabajo de Grado titulado **"PROPUESTA PEDAGÓGICA DE ESTRATEGIA M-LEARNING PARA LA EDUCACIÓN DE LA PRIMERA INFANCIA"**,

Egresadas:

LISETH TATIANA MANZANO VARGAS  
MARTHA LILIANA VITONCO FLORÉZ

C.C. No. 1061805224  
C.C. No. 1061719945

**JURADOS**

**NOMBRES**

**FIRMAS**

Magíster  
En Educación desde la Diversidad

Martha Lucia Rengifo Cortes

*M. Lucia Rengifo Cortes*  
C.C. No. 55062928

Magister  
En Educación desde la Diversidad

María Alejandra Rúales López

*No. Alejandra Rúales*  
C.C. No. 1.061.708.842

**DIRECTORA:**

PHD: Ciencias de la Educación

Ingrid Selene Torres Rojas

*ISLTR*  
C.C. No. 52431542

NOMBRE	EMPRESA	EMAIL	FIRMA
<i>Rosalba Flores</i>	<i>calle 274522</i>	<i>rosbalbaflores</i>	
<i>Cecardavita</i>	<i>cno 22 107</i>		<i>Cecardavita</i>



Uniautónoma  
DEL CAUCA

Valentina Gutierrez M.	Calle 63N55.	vg055272@gmail.com.	Valentina Gutierrez M.
Carlos A. Paz Paz		pazr@uniacauca.edu.co	<i>Carlos A. Paz</i>
Laura Roxana Gomez B.	Uniautónoma	laura.gomez.bea@uniacauca.edu.co	<i>Laura</i>
Lina Paz U.	Uniautónoma	lina.paz.valdonat@uniacauca.edu.co	Lina Paz
Elizabeth Vargas	calle 30 # 11-30		Elizabeth Vargas C.
David HANZANU	K12729A-4B		<i>David Hanzanu</i>
Esteban Viton C.	Calle 11F5-22		<i>Esteban</i>

OBSERVACIONES:

---

---