



Estado del arte: uso de las TIC para fomentar habilidades socioemocionales

State of the art: use of ICT to promote socio-emotional skills

Sandra Gómez Matute ¹

 <https://orcid.org/0009-0008-3924-3647>

Marcos Alejandro Yáñez Rodríguez.²

 <https://orcid.org/0000-0003-3683-8481>

¹ *Universidad Nacional de Educación, Ecuador*

segomez@unae.edu.ec

² *Universidad Nacional de Educación, Ecuador*

marcos.yanez@unae.edu.ec

Recepción: 15 de mayo de 2025

Aceptación: 21 de junio de 2025

Publicación: 05 de agosto de 2025

Citación/como citar este artículo: Gómez, S. & Yáñez, M.(2025). Estado del arte: uso de las TIC para fomentar habilidades socioemocionales. Ideas y Voces, 5(2), Pág. 112-127.



1. Introducción

El desarrollo de habilidades socioemocionales es básico en la educación actual para afrontar los desafíos de una sociedad compleja y digitalizada. En este contexto, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se han convertido en socias primordiales para incrementar las habilidades emocionales y sociales, puesto que, permiten un aprendizaje más dinámico y adaptado, avivando la interacción, el trabajo en equipo y la empatía entre los alumnos (Novillo Solórzano & Avalos Guijarro, 2024).

Ciertos estudios recopilados destacan que la integración de las TICs en el aula mejora la motivación, fomentan la colaboración y potencia habilidades como la creatividad y la resolución de conflictos, lo que da como resultado ambientes más participativos e inclusivos (Bricall, 2000; Márques, 2002, citados en Salinas, 2003).

En la infancia, las aplicaciones participativas y la realidad virtual han ayudado a los niños, desarrollando su empatía, especialmente infantes con necesidades educativas especiales (Vaca Escobar, 2024). Sin embargo, existen dificultades como la desigualdad en el acceso y la dependencia digital, por eso es importante usarlas con equilibrio, supervisión y responsabilidad (López Peñalver, 2023).

2. Metodología

Esta investigación se llevó a cabo mediante una revisión documental, la cual se define como un proceso organizado para recopilar, analizar e interpretar información de fuentes secundarias, según lo explica Arias (2012). Se analizó y compiló artículos publicados entre los años 2018 y 2023, encaminados en el uso de recursos digitales y su efecto en la motivación estudiantil. Se seleccionaron exactamente 10 estudios disponibles en bases de datos reconocidas como Redalyc, Dialnet y SciELO, aplicando ciertos criterios de selección como, enfoque en educación secundaria

y variables motivacionales. Esta búsqueda se realizó combinando términos como “recursos digitales” y “motivación intrínseca”. Luego, la información obtenida se colocó en una matriz temática que permitió identificar patrones, estrategias pedagógicas y resultados comunes. Entre los hallazgos, 7 de estas investigaciones denotaron que el uso de herramientas como plataformas gamificadas y simuladores virtuales, mejoran la autonomía y captan el interés estudiantil. También, se evidenció el escaso acceso de estudios, pudo influir en los resultados obtenidos, así que, se recurrió a la triangulación de fuentes con el fin de minimizar posibles sesgos en el análisis. Se incluyó la teoría de la autodeterminación (Ryan & Deci, 2000) para ahondar en cómo la innovación tecnológica es crucial en la motivación del escolar. De este modo, el estudio conserva un enfoque cualitativo y explicativo, buscando comprender los significados sociales y educativos desde experiencias reales y empleadas (Barraza Macías, 2018; Mejía, citado en Katayama, 2014).

2.1 Unidad de Análisis

Se descartaron artículos que no presentaban resultados originales, aquellos que eran únicamente opiniones o que no ofrecían acceso completo. Esta depuración permitió trabajar con una muestra documental sólida, siguiendo la recomendación de delimitar cuidadosamente el material para asegurar la pertinencia y validez del estudio.

2.2 Procesamiento de la Información

Se utilizó la herramienta de inteligencia artificial Consensus, únicamente como apoyo para filtrar artículos actuales y relevantes según las palabras clave, el tema y la fecha de publicación. Toda la selección del archivo base para la investigación fue realizado de forma manual, es decir, por criterio propio del investigador, siguiendo los lineamientos académicos necesarios para una correcta interpretación del problema a tratar. De igual manera, se enfatizó el uso de estudios

prácticos, de los cuales se pueda extraer conclusiones de los resultados presentes. Luego de la refinación de la indagación, se procedió a armar una tabla con los rasgos principales (Arias, 2012). Finalmente, ya con la vista clara y las ideas concretas, se procedió a analizar e interpretar los evidentes resultados, mostrando las diferencias y marcando los desafíos, destacando en sí, la necesidad de verificar los datos y asegurar que el enfoque ético e inclusivo, se dé específicamente para el uso de estas tecnologías (Barraza, 2018).

3. Resultados

Categorías emergentes sobre TIC y desarrollo socioemocional

De los textos literarios se puede subrayar el evidente acompañamiento que presenta el uso de tecnología y su actual desarrollo de habilidades socioemocionales.

3.1 Inclusión y necesidades educativas especiales

El impacto positivo que revelan el uso de TICs en la educación especial. Ciertas herramientas o apoyos virtuales como robots sociales, aplicaciones de interacción sin intervención humana y ambientes virtuales, han ayudado a mejorar la comunicación y autorregulación con alumnos que presentan Trastorno del Espectro Autista (TEA) o Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH). Además de mejorar de forma indiscutible la educación, adaptan los estilos cognitivos diversos, favoreciendo a una formación más inclusiva (Bakola et al., 2019; Scarcella et al., 2023; Ziouzos et al., 2020).

3.2 Gamificación como estrategia socioemocional

Los videojuegos y dinámicas de gamificación, direccionan dentro de escenarios virtuales, a los estudiantes, puesto que estos desarrollan y fortalecen su comprensión emocional y construyen actitudes más responsables, por ejemplo, plataformas como YouTube Kids, diseñado para su uso

en edades tempranas, las que emplean dinámicas de juego para enseñar resolución pacífica de conflictos. Esto a su vez, refuerza su manejo en diferentes áreas educativas (Papoutsi y Drigas, 2016; Weber y Greiff, 2023; Puspita y Edvra, 2022).

3.3 Perspectiva de género en el uso emocional de TIC

Los estereotipos de género han apartado la idea general de cómo se percibe realmente y se usa las habilidades socioemocionales en un apartado digitalizado. Las mujeres suelen ser más encaminadas a lo emocional, sin embargo, enfrentan retos para ser participes en roles técnicos digitales, exponiendo una desigualdad dentro del mundo tecnológico (Kelan, 2007; González-Gómez et al., 2024).

Una mejor aplicación o nueva política que regule los sesgos de género, permitirá, como dice Calderón (2024), que las TICs puedan utilizarse para eliminar estereotipos, promoviendo equilibrio en el uso de inteligencia emocional.

3.4 Entornos híbridos y competencias emocionales

Muchas de las habilidades que fueron desarrolladas en espacios de manera presencial, como el autocontrol emocional, pueden reubicarse a diversos contextos digitales. Esto nos da una idea que tanto lo digital como lo presencial deben ser incluyentes para funcionar como uno solo, es decir, complementarios. Es por eso que las TIC ofrecen nuevas formas de ganar experiencia en estos campos, mencionando por ejemplo, la retroalimentación de manera contigua (Dume et al., 2024; González et al., 2024; Scarcella et al., 2023).

3.5 Formación docente: un eje imprescindible

Los docentes son una parte fundamental y clave. Es necesario destacar la necesidad de que los profesores deben recibir una formación especializada en el uso y correcta utilización de mecanismos digitales, como también, en el desarrollo de estrategias emocionales de los participantes. Esta capacitación técnica y pedagógica no solo mejora la calidad del aprendizaje, sino que también, mejora el vínculo que mantienen estudiantes y profesores (Calderón, 2024; Weber & Greiff, 2023).

3.6 Primera infancia y alfabetización emocional digital

La tecnología a tempranas edades puede ser beneficiosa a tempranas edades siempre y cuando exista una correcta supervisión. Muchos recursos digitales podrían ayudar a niños a mejorar su expresividad y comunicación, pero los estudios demuestran que estas herramientas no deben ser reemplazadas con las interacciones humanas, debido a su importancia y vínculo que esta representa en la etapa de desarrollo (Weber y Greiff, 2023; Puspita y Edvra, 2022; Bakola et al., 2019).

3.7 Rol parental como mediador tecnológico

Un adecuado acompañamiento familiar, sea padre o madre en especial, será un factor clave en la certeza del uso emocional de TICs. Los padres siempre funcionarán como ente intermediario en el uso de aspectos digitales, siendo su formador y su guía en una buena usanza (Puspita y Edvra, 2022; Ziouzios et al., 2020; Kelan, 2007).

4. Matriz de análisis

Con previa selección, se procedió a formar la matriz, categorizando la distinta información extraída de artículos especializados en TICs. Esta tabla incluye autores, el año de publicación, objetivo del estudio, metodología usada y sus resultados importantes. Mediante su estructuración, se permitió agrupar patrones, enfoques y contribuciones al ámbito de estudio sobre el uso de herramientas digitales.

Síntesis organizada de los artículos:

Tabla 1

Matriz de análisis de artículos científicos sobre TIC y habilidades socioemocionales

Autor(es)	Año	Objetivo	Metodología	Resultados importantes	Enlace directo
Bakola, L., Rizos, N., & Drigas, A.	2019	Revisar la co-ocurrencia de TDAH y TEA en la infancia y analizar el aporte de las TIC en el desarrollo de habilidades emocionales y sociales en estos niños.	Revisión de literatura sobre TDAH, TEA y el uso de TIC en intervenciones.	Las TIC muestran gran potencial para mejorar la calidad de vida y el desarrollo de habilidades emocionales y sociales en niños con TDAH y TEA.	https://doi.org/10.3991/IJET.V14I05.9430

Kelan, E.	2007	Analizar cómo las emociones y habilidades están generizadas en el trabajo en TIC.	Estudio cualitativo basado en entrevistas y análisis de casos en el sector TIC.	Las emociones y habilidades sociales en el trabajo TIC están marcadas por estereotipos de género, influyendo en la percepción y el desarrollo profesional.	https://doi.org/10.1111/J.1468-0432.2007.00355.X
Scarcella, I., et al.	2023	Revisar sistemáticamente intervenciones basadas en TIC para niños con TEA desde la perspectiva de la tecnología positiva.	Revisión sistemática de ensayos controlados aleatorizados.	Las TIC, especialmente la realidad virtual y aplicaciones interactivas, mejoran la comunicación y habilidades sociales en niños con TEA.	https://doi.org/10.3389/fpsy.2023.1212522
Ziouzios, D., Ioannou, M., Ioanna, T., Bratitsis, T., & Dasygenis, M.	2020	Presentar el desarrollo de EI-EDUROBOT, un robot educativo para fomentar la inteligencia emocional en niños.	Diseño y descripción del desarrollo de un robot educativo; análisis de necesidades y especificaciones técnicas.	EI-EDUROBOT facilita el desarrollo de la empatía y la inteligencia emocional en niños de 4 a 9 años, incluyendo a quienes tienen necesidades educativas especiales.	https://doi.org/10.24018/ejers.2020.0.cie.2307
Papoutsis, C., & Drigas, A.	2016	Revisar el papel de los juegos digitales para promover la empatía y el impacto social.	Revisión sistemática de literatura sobre juegos digitales y empatía.	Los juegos digitales son medios efectivos para desarrollar empatía y mejorar las relaciones sociales, con impacto positivo en contextos educativos y sociales.	https://doi.org/10.3991/ijep.v6i4.6064

Villacís, M., Peña, M., Mejía, J., Bravo, D., & Loor, T.	2024	Establecer la relación estadística entre inteligencia emocional y uso de TIC en estudiantes de educación básica superior en Ecuador.	Estudio descriptivo-correlacional con muestra de 165 estudiantes; uso de inventarios y cuestionarios.	Existe una relación significativa entre el uso intensivo de TIC y el desarrollo de componentes de la inteligencia emocional, salvo el interpersonal.	https://doi.org/10.24857/rgsa.v18n12-109
González-Gómez, A., Orejudo, S., & Cebollero-Salinas, A.	2024	Analizar cómo las habilidades socioemocionales offline predicen las competencias online en estudiantes de secundaria colombianos.	Estudio cuantitativo comparativo entre entornos presenciales y virtuales.	Las competencias socioemocionales offline son predictoras de las competencias online, con diferencias de género y contexto educativo.	https://doi.org/10.14349/rlp.2024.v56.9
Calderón, A.	2024	Reflexionar sobre el desarrollo de habilidades socioemocionales en la formación de futuros educadores.	Ensayo crítico-interpretativo y fenomenología hermenéutica.	El desarrollo socioemocional es crucial en la formación docente y requiere estrategias continuas e inclusivas en el currículo universitario.	https://doi.org/10.17163/soph.n37.2024.09

Weber, A., & Greiff, S.	2023	Explorar los antecedentes cognitivos para la integración de habilidades TIC como competencias del siglo XXI en la primera infancia.	Revisión teórica y análisis de literatura sobre psicología del desarrollo y educación.	Identificaron antecedentes cognitivos y propusieron estrategias para implementar habilidades TIC y socioemocionales en educación infantil.	https://doi.org/10.3390/app13074615
Puspita, B., & Edvra, P.	2022	Comprender el uso de YouTube y apps por madres digitales para apoyar el aprendizaje en la primera infancia.	Investigación cualitativa exploratoria con entrevistas a madres y observación de niños.	El uso de TIC por madres digitales apoya el desarrollo de habilidades socioemocionales, literarias y matemáticas en niños pequeños.	https://doi.org/10.30958/ajmmc.8-4-2

Fuente: Elaboración propia.



5. **Discusión**

La revisión de literatura confirmó que las TIC representan una vía eficaz para fortalecer habilidades socioemocionales como la empatía, la autorregulación y la colaboración en entornos educativos diversos. Investigaciones recientes demuestran que herramientas como aplicaciones interactivas, robots educativos y realidad virtual benefician especialmente a estudiantes con necesidades educativas especiales, al ofrecer experiencias adaptadas que favorecen la inclusión (Bakola et al., 2019; Scarcella et al., 2023).

No obstante, también se identificaron retos importantes. La brecha digital y la escasa formación docente siguen siendo obstáculos para una integración equitativa y efectiva de estas tecnologías. Tal como advierten diversos estudios, sin políticas de acceso universal ni programas de capacitación continua, las TIC corren el riesgo de profundizar desigualdades existentes (Villacís et al., 2024; Calderón, 2024).

Un elemento importante y responsable para el uso de tecnología en compañía, es el rol tanto de docente, paternal o de miembro de la familia. La correcta mentoría no sólo guía el aprendizaje sino que también protege contra riesgos como la dependencia digital (Puspita y Edvra, 2022). En el estudio de González et al. (2024) proponen que los rumbos que combinan lo virtual con lo presencial, da resultados eficaces para potenciar el desarrollo de competencias socioemocionales.

6. **Conclusiones**

La importancia de promover una larga investigación calurosa, que evalúe, como las TICs, especialmente la digitalización, puede impulsar el aprendizaje socioemocional para mostrarse acorde a la nueva era tecnológica. Este progreso debe estar respaldado por marcos teóricos que beneficien al humano siempre por encima del uso de la tecnología.

7. Bibliografía

- Arias, F. (2012). El Proyecto de Investigación. Introducción a la metodología científica. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (6a edición, Vol. 53, Issue 9). Editorial Episteme.
<https://abacoenred.org/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigación-F.G.-Arias-2012-pdf-1.pdf>
- Bakola, L. N., Rizos, N. D., & Drigas, A. S. (2019). ICTs For Emotional and Social Skills Development for Children with ADHD And ASD Co-existenceADHD and autism, also called Autism Spectrum Disorder (ASD), according to the DSM-5, are both two of the most common neurodevelopmental disorders in childhood alth. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 14(05), 122–131.
<https://doi.org/10.3991/IJET.V14I05.9430>
- Barraza, A. (2023). Metodología de la investigación cualitativa. Una perspectiva interpretativa. In Benessere. (Ed.), *Benessere*. Benessere.
- Calderón, A. C. (2024). Desarrollo de habilidades socioemocionales en la formación de educadores en la sociedad actual. *Sophía*, 2024-July-December(37), 283–309.
<https://doi.org/10.17163/SOPH.N37.2024.09>
- Castro, S., Guzmán, B., & Casado, D. (2007). Las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Revista de Educación Laurus*, 13, 213–234. <https://www.redalyc.org/pdf/761/76102311.pdf>
- Dume, M., Torrealba, M., Mendoza, J., Vera, D., & Cedeño, T. (2024). Emotional Intelligence and The Use of ICT in Upper Basic Education Students. *Revista de Gestão Social e Ambiental*, 18(12). <https://doi.org/10.24857/rgsa.v18n12-109>
- González, A., Orejudo, S., & Cebollero, A. (2024). Socio-emotional competencies of Colombian high school students in face-to-face and virtual environments. *Revista Latinoamericana de*

Psicología, 56. <https://doi.org/10.14349/RLP.2024.V56.9>

Kelan, E. K. (2007). Emotions in a Rational Profession: The Gendering of Skills in ICT Work.

Gender, Work & Organization, 15(1), 49–71. <https://doi.org/10.1111/j.1468-0432.2007.00355.x>

López, F. (2023). El Aula Prosocial Digital: Uso de TIC para el Desarrollo Emocional y Social en

Educación: Una Propuesta Educativa. *Masterprof UMH*, 27.

<https://dspace.umh.es/bitstream/11000/33149/1/TFM López Peñalver, Francisco José.pdf>

Novillo, V. E., & Avalos, A. de L. Á. (2024). Desarrollo de Habilidades Socioemocionales a través

de las TIC. *Dominio de Las Ciencias*, 10(3), 281–391.

<https://doi.org/10.23857/dc.v10i3.3929>

Papoutsis, C., & Drigas, A. S. (2016). Games for Empathy for Social Impact. *International Journal*

of Engineering Pedagogy (IJEP), 6(4), 36–40. <https://doi.org/10.3991/IJEP.V6I4.6064>

Puspita, B. B., & Edvra, P. A. (2022). The Use of YouTube and Apps by Digital Moms to Support

Early Childhood Learning. *Athens Journal of Mass Media and Communications*, 8(4), 237–

256. <https://doi.org/10.30958/ajmmc.8-4-2>

Sánchez, F. (2019). Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa:

consensos y disensos. *Revista Digital de Investigación En Docencia Universitaria*, 13(1),

102–122. <https://doi.org/10.19083/RIDU.2019.644>

Scarcella, I., Marino, F., Failla, C., Doria, G., Chilà, P., Minutoli, R., Vetrano, N., Vagni, D., Pignolo,

L., Di Cara, M., Settimo, C., Quartarone, A., Cerasa, A., & Pioggia, G. (2023). Information

and communication technologies-based interventions for children with autism spectrum

conditions: a systematic review of randomized control trials from a positive technology

perspective. *Frontiers in Psychiatry*, 14, 1212522.



<https://doi.org/10.3389/FPSYT.2023.1212522/BIBTEX>

Vaca, P. (2024). Desarrollo de habilidades socioemocionales a través de tecnologías educativas en la primera infancia: un enfoque inclusivo. *Dominio de Las Ciencias*, 10(4), 1524–1536.

<https://doi.org/10.23857/DC.V10I4.4139>

Weber, A. M., & Greiff, S. (2023). ICT Skills in the Deployment of 21st Century Skills: A (Cognitive) Developmental Perspective through Early Childhood. *Applied Sciences*, 13(7), 4615. <https://doi.org/10.3390/APP13074615>

Ziouzios, D., Ioannou, M., Ioanna, T., Bratitsis, T., & Dasygenis, M. (2020). Emotional Intelligence and Educational Robotics: The Development of the EI-EDUROBOT. *European Journal of Engineering Research and Science*. <https://doi.org/10.24018/EJERS.2020.0.CIE.2307>

Resumen

El objetivo de esta investigación literaria fue destacar el uso de las TICs, para incentivar las habilidades socioemocionales en el área educativo (Arias, 2012), después de una exhausta búsqueda, selección por patrones y consumación de resultados, se reveló la necesidad de herramientas tecnológicas, asistentes de inteligencia artificial, gamificación de juegos educativos y el uso de la realidad virtual para desarrollar una fuerte interacción en el desarrollo formativo educacional, también, para cubrir brechas de aprendizaje con participantes con necesidades especiales. De aquí no solo destacamos los puntos positivos, puesto que, se encontraron desafíos como brechas digitales, falta de acceso a estas tecnologías, falta de formación de docentes y padres en este campo y riesgos de adicción a la digitalización. El trabajo muestra evidencia importante que enfatiza a las TICs, como recursos valiosos para el desarrollo socioemocional, pero requieren implementaciones equilibradas que prioricen la equidad y la ética.

Palabras clave: tic, habilidades socioemocionales, educación, tecnología educativa, revisión sistemática

Abstract

The objective of this literary research was to highlight the use of ICTs to encourage socioemotional skills in the educational area (Arias, 2012), after an exhaustive search, selection by patterns and consummation of results, it was revealed the need for technological tools, artificial intelligence assistants, gamification of educational games and the use of virtual reality to develop a strong interaction in the educational formative development, also, to cover learning gaps with participants with special needs. From here we do not only highlight the positive points, since, challenges such as digital gaps, lack of access to these technologies, lack of

training of teachers and parents in this field and risks of addiction to digitization were found.

The work shows important evidence that emphasizes ICTs as valuable resources for socioemotional development, but they require balanced implementations that prioritize equity and ethics.

Key words: ict, social-emotional skills, education, educational technology, systematic review.