



REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO DE MEJORAMIENTO PROFESIONAL DEL MAGISTERIO



Doctorado en Educación

Línea de Investigación: Tecnología de la Información y la Telecomunicación

**CONSTRUCTO ONTOLÓGICO DE LA PRAXIS EDUCATIVA EN EL
DESARROLLO DE COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES EN LOS AMBIENTES
VIRTUALES DE APRENDIZAJES DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS
PÚBLICAS DE CARTAGENA**

Tesis Doctoral presentada como requisito parcial para optar el Grado de Doctor en
Educación

Autor: Gómez Gavalo, Badry Carolina

Tutor: Martínez Vives, José Armando

Maracaibo, Abril 2026



REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO DE MEJORAMIENTO PROFESIONAL DEL MAGISTERIO



Doctorado en Educación

Línea de Investigación: Tecnología de la Información y la Telecomunicación

APROBACIÓN DEL TUTOR

Por medio de la presente hago constar que he leído la Tesis Doctoral, presentado por la ciudadana **Badry Carolina Gómez Gavalo** identificada con cedula de ciudadanía 45.529.980 y pasaporte No. BD738646, para optar el Grado de Doctor en Educación, cuyo título es: **Constructo ontológico de la praxis educativa en el desarrollo de las competencias socioemocionales en los ambientes virtuales de aprendizaje de las instituciones educativas públicas de Cartagena-Colombia** y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para su presentación pública y evaluación por parte del jurado examinador que se designe.

En la ciudad de Maracaibo, a los 19 días del mes de abril de 2026

Martínez Vivas, José Armando
C.I. 9.469.778

Dedicatoria

Esta Investigación está dedicada principalmente a Dios, padre celestial, que cada día me ha dado fortaleza y sabiduría para emprender y continuar cada uno de los objetivos que me he propuesto a largo de la vida. A mi madre abnegada, que siempre ha estado como mi soporte para encontrar salidas que me permitan cumplir mis sueños. A mis hijos, quienes son mi motor de vida y a quienes quiero dejarles un ejemplo a seguir. Y a mis estudiantes quienes son los protagonistas principales de la investigación, personas carentes de afecto y atención, quienes, con sus conductas inocentes, crean en mi mente un sin número de interrogantes, que día a día despiertan un plan de investigación, motivando el interés de contribuir significativamente desde mi rol de maestro, pilar fundamental en el proceso de formación para la sociedad.

Badry Carolina Gómez G.

Agradecimientos

En primer lugar, quiero agradecer a Dios por darme la oportunidad de realizar este estudio investigativo, que además de mejorar la comprensión e intervención de las realidades educativas, permiten fortalecerme como persona y como educadora.

A mis formadores de gran sabiduría, que día a día permiten la expansión de nuevos conocimientos, que nos ayudan a vivir en constante mejora, guiándonos en nuestro crecimiento académico profesional y personal, fortalecimiento nuestra capacidad de investigación y pensamiento crítico, que hoy nos sitúan en el lugar que nos encontramos.

Y a todos los miembros de mi familia, quienes creyeron en mí y que toda la vida han estado incansablemente apoyándome y motivándome en el logro de cada uno de mis proyectos.

Badry Carolina Gómez G.

TABLA DE CONTENIDO

LISTA DE TABLAS	ix
LISTA DE FIGURAS	xvii
RESUMEN	xviii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	4
1.EL PROBLEMA	4
1.2 . Planteamiento del problema	4
1.2.3. Descripción del problema de investigación	4
1.2. Propósitos Orientadores	15
1.2.1. Propósito general	15
1.2.2. Propósitos específicos	15
1.3. Justificación	16
CAPÍTULO II	20
2.MARCO TEORICO	20
2.1. Marco Referencial	20
2.1.1. Estudios previos	20
Ámbito internacional	21
	v

Ámbito nacional	24
2.2. Aspectos teóricos	30
Construccionismo social	30
Conectivismo	32
2.3. Aspectos conceptuales	34
2.3.1. Praxis Educativa	34
2.3.2. Elementos de la praxis educativa	38
2.3.3. Competencias socioemocionales	41
2.3.4. Ambientes virtuales de aprendizaje	46
2.4. Aspectos Legales	51
2.5. Criterios éticos de la investigación	53
CAPÍTULO III	55
3.METODOLOGÍA	55
3.1. Paradigma de la investigación	55
3.2. Dimensiones de la investigación	56
3.3. Tipo o Enfoque de la investigación	63
3.4. método de la investigación	64
3.5. Informantes Clave	65

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de la información	67
3.7. Procedimientos y fases de la investigación	69
3.7.1. Primera fase	69
3.7.2. Segunda fase	70
3.7.3. Tercera fase	71
3.8. Procesamiento de la información	71
3.8.1. La codificación	72
3.8.2. La categorización	72
3.8.3. La estructuración	74
3.8.4. La triangulación	74
3.8.5. La teorización	75
3.9. Criterios de rigurosidad y calidad de la investigación	76
3.10. Limitaciones teóricas, metodologías y prácticas	77
CAPITULO IV	78
4. HALLAZGOS	78
4.1. Análisis e interpretación de los hallazgos	78
4.2. Sistematización de los hallazgos emergentes	79
4.3. Triangulación	183

4.3.1. Categoría Praxis educativa	184
4.3.2. Categoría Competencias socioemocionales	195
4.3.3. Categoría Ambientes virtuales de aprendizaje	214
CAPÍTULO V	230
CONSTRUCTO ONTOLÓGICO	230
CAPÍTULO VI	236
REFLEXIONES FINALES	236
REFERÊNCIAS	240
ANEXOS	254
Anexo 1 - Guion de entrevista	254
Anexo 2 - Consentimiento informado	256
Anexo 3 categorización	257
Anexo 4 - Triangulación	262
Anexo 5 - Resumen de atributos por categoría	263
CURRICULUM VITAE	268

LISTA DE TABLAS

<i>Tabla 1 Dimensiones de la investigación.....</i>	<i>56</i>
<i>Tabla 2 Criterios de informantes clave</i>	<i>67</i>
<i>Tabla 3 Sistematización UH1 Praxis pedagógica - Ámbito formativo.....</i>	<i>85</i>
<i>Tabla 4 Sistematización UH2 Praxis pedagógica - Ámbito formativo.....</i>	<i>86</i>
<i>Tabla 5 Sistematización UH3 Praxis pedagógica - Ámbito formativo.....</i>	<i>87</i>
<i>Tabla 6 Sistematización UH4 Praxis pedagógica - Ámbito formativo.....</i>	<i>88</i>
<i>Tabla 7 Sistematización UH5 Praxis pedagógica - Ámbito formativo.....</i>	<i>89</i>
<i>Tabla 8 Sistematización UH6 Praxis pedagógica - Ámbito formativo.....</i>	<i>90</i>
<i>Tabla 9 Sistematización UH7 Praxis pedagógica - Ámbito formativo.....</i>	<i>91</i>
<i>Tabla 10 Sistematización UH8 Praxis pedagógica - Ámbito formativo</i>	<i>92</i>
<i>Tabla 11 Sistematización UH9 Praxis pedagógica - Ámbito formativo</i>	<i>93</i>
<i>Tabla 12 Sistematización UH10 Praxis pedagógica - Ámbito formativo.....</i>	<i>94</i>
<i>Tabla 13 Sistematización UH11 Praxis pedagógica - Ámbito formativo</i>	<i>95</i>
<i>Tabla 14 Sistematización UH12 Praxis pedagógica - Ámbito formativo.....</i>	<i>96</i>
<i>Tabla 15 Sistematización UH13 Praxis pedagógica - Ámbito formativo.....</i>	<i>97</i>

<i>Tabla 16 Sistematización UH2 Praxis pedagógica - Estrategias didácticas.....</i>	<i>98</i>
<i>Tabla 17 Sistematización UH4 Praxis pedagógica - Estrategias didácticas.....</i>	<i>99</i>
<i>Tabla 18 Sistematización UH5 Praxis pedagógica - Estrategias didácticas.....</i>	<i>100</i>
<i>Tabla 19 Sistematización UH6 Praxis pedagógica - Estrategias didácticas.....</i>	<i>101</i>
<i>Tabla 20 Sistematización UH7 Praxis pedagógica - Estrategias didácticas.....</i>	<i>102</i>
<i>Tabla 21 Sistematización UH8 Praxis pedagógica - Estrategias didácticas.....</i>	<i>103</i>
<i>Tabla 22 Sistematización UH9 Praxis pedagógica - Estrategias didácticas.....</i>	<i>104</i>
<i>Tabla 23 Sistematización UH10 Praxis pedagógica - Estrategias didácticas</i>	<i>105</i>
<i>Tabla 24 Sistematización UH11 Praxis pedagógica - Estrategias didácticas.....</i>	<i>106</i>
<i>Tabla 25 Sistematización UH12 Praxis pedagógica - Estrategias didácticas</i>	<i>107</i>
<i>Tabla 26 Sistematización UH13 Praxis pedagógica - Estrategias didácticas</i>	<i>109</i>
<i>Tabla 27 Sistematización UH1 Competencias socioemocionales - Educación emocional</i>	<i>110</i>
<i>Tabla 28 Sistematización UH2 Competencias socioemocionales – educación emocional</i>	<i>111</i>
<i>Tabla 29 Sistematización UH3 Competencias socioemocionales – educación emocional</i>	<i>112</i>
<i>Tabla 30 Sistematización UH4 Competencias socioemocionales – educación emocional</i>	<i>113</i>
<i>Tabla 31 Sistematización UH5 Competencias socioemocionales – educación emocional</i>	<i>114</i>

<i>Tabla 32 Sistematización UH6 Competencias socioemocionales – educación emocional</i>	115
<i>Tabla 33 Sistematización UH7 Competencias socioemocionales – educación emocional</i>	116
<i>Tabla 34 Sistematización UH8 Competencias socioemocionales – educación emocional</i>	117
<i>Tabla 35 Sistematización UH9 Competencias socioemocionales – educación emocional</i>	119
<i>Tabla 36 Sistematización UH10 Competencias socioemocionales – educación emocional</i>	120
<i>Tabla 37 Sistematización UH11 Competencias socioemocionales – educación emocional</i>	121
<i>Tabla 38 Sistematización UH12 Competencias socioemocionales – educación emocional</i>	122
<i>Tabla 39 Sistematización UH13 Competencias socioemocionales – educación emocional</i>	124
<i>Tabla 40 Sistematización UH1 Competencias socioemocionales – Autoconocimiento emocional</i>	125
<i>Tabla 41 Sistematización UH4 Competencias socioemocionales – Autoconocimiento emocional</i>	126
<i>Tabla 42 Sistematización UH5 Competencias socioemocionales – Autoconocimiento emocional</i>	127
<i>Tabla 43 Sistematización UH6 Competencias socioemocionales – Autoconocimiento emocional</i>	128

<i>Tabla 44 Sistematización UH7 Competencias socioemocionales – Autoconocimiento emocional</i>	129
<i>Tabla 45 Sistematización UH9 Competencias socioemocionales – Autoconocimiento emocional</i>	130
<i>Tabla 46 Sistematización UH10 Competencias socioemocionales – Autoconocimiento emocional</i>	131
<i>Tabla 47 Sistematización UH1 Competencias socioemocionales – Habilidades socioemocionales</i>	132
<i>Tabla 48 Sistematización UH2 Competencias socioemocionales – Habilidades socioemocionales</i>	133
<i>Tabla 49 Sistematización UH3 Competencias socioemocionales – Habilidades socioemocionales</i>	134
<i>Tabla 50 Sistematización UH4 Competencias socioemocionales – Habilidades socioemocionales</i>	136
<i>Tabla 51 Sistematización UH5 Competencias socioemocionales – Habilidades socioemocionales</i>	137
<i>Tabla 52 Sistematización UH6 Competencias socioemocionales – Habilidades socioemocionales</i>	138
<i>Tabla 53 Sistematización UH7 Competencias socioemocionales – Habilidades socioemocionales</i>	139
<i>Tabla 54 Sistematización UH9 Competencias socioemocionales – Habilidades socioemocionales</i>	141
<i>Tabla 55 Sistematización UH10 Competencias socioemocionales – Habilidades socioemocionales</i>	142

<i>Tabla 56 Sistematización UH11 Competencias socioemocionales – Habilidades socioemocionales</i>	144
<i>Tabla 57 Sistematización UH12 Competencias socioemocionales – Habilidades socioemocionales</i>	145
<i>Tabla 58 Sistematización UH13 Competencias socioemocionales – Habilidades socioemocionales</i>	146
<i>Tabla 59 Sistematización UH3 Competencias socioemocionales – Emociones socioemocionales</i>	147
<i>Tabla 60 Sistematización UH4 Competencias socioemocionales – Emociones socioemocionales</i>	148
<i>Tabla 61 Sistematización UH6 Competencias socioemocionales – Emociones socioemocionales</i>	149
<i>Tabla 62 Sistematización UH7 Competencias socioemocionales – Emociones socioemocionales</i>	150
<i>Tabla 63 Sistematización UH9 Competencias socioemocionales – Emociones socioemocionales</i>	151
<i>Tabla 64 Sistematización UH11 Competencias socioemocionales – Emociones socioemocionales</i>	153
<i>Tabla 65 Sistematización UH12 Competencias socioemocionales – Emociones socioemocionales</i>	154
<i>Tabla 66 Sistematización UH12 Competencias socioemocionales – Emociones socioemocionales</i>	155
<i>Tabla 67 Sistematización UH3 Ambientes virtuales de aprendizaje – Herramientas didácticas</i>	156

<i>Tabla 68 Sistematización UH4 Ambientes virtuales de aprendizaje – Herramientas didácticas</i>	157
<i>Tabla 69 Sistematización UH5 Ambientes virtuales de aprendizaje – Herramientas didácticas</i>	158
<i>Tabla 70 Sistematización UH6 Ambientes virtuales de aprendizaje – Herramientas didácticas</i>	159
<i>Tabla 71 Sistematización UH7 Ambientes virtuales de aprendizaje – Herramientas didácticas</i>	160
<i>Tabla 72 Sistematización UH8 Ambientes virtuales de aprendizaje – Herramientas didácticas</i>	161
<i>Tabla 73 Sistematización UH9 Ambientes virtuales de aprendizaje – Herramientas didácticas</i>	162
<i>Tabla 74 Sistematización UH10 Ambientes virtuales de aprendizaje – Herramientas didácticas</i>	163
<i>Tabla 75 Sistematización UH11 Ambientes virtuales de aprendizaje – Herramientas didácticas</i>	164
<i>Tabla 76 Sistematización UH12 Ambientes virtuales de aprendizaje – Herramientas didácticas</i>	165
<i>Tabla 77 Sistematización UH13 Ambientes virtuales de aprendizaje – Herramientas didácticas</i>	166
<i>Tabla 78 Sistematización UH3 Ambientes virtuales de aprendizaje – Estrategias de interacción didáctica</i>	167
<i>Tabla 79 Sistematización UH4 Ambientes virtuales de aprendizaje – Estrategias de interacción didáctica</i>	168

<i>Tabla 80 Sistematización UH5 Ambientes virtuales de aprendizaje – Estrategias de interacción didáctica</i>	<i>169</i>
<i>Tabla 81 Sistematización UH6 Ambientes virtuales de aprendizaje – Estrategias de interacción didáctica</i>	<i>170</i>
<i>Tabla 82 Sistematización UH7 Ambientes virtuales de aprendizaje – Estrategias de interacción didáctica</i>	<i>171</i>
<i>Tabla 83 Sistematización UH8 Ambientes virtuales de aprendizaje – Estrategias de interacción didáctica</i>	<i>172</i>
<i>Tabla 84 Sistematización UH11 Ambientes virtuales de aprendizaje – Estrategias de interacción didáctica</i>	<i>173</i>
<i>Tabla 85 Sistematización UH12 Ambientes virtuales de aprendizaje – Estrategias de interacción didáctica</i>	<i>174</i>
<i>Tabla 86 Sistematización UH13 Ambientes virtuales de aprendizaje – Estrategias de interacción didáctica</i>	<i>175</i>
<i>Tabla 87 Sistematización UH3 Ambientes virtuales de aprendizaje – Características de la interacción didáctica.....</i>	<i>176</i>
<i>Tabla 88 Sistematización UH5 Ambientes virtuales de aprendizaje – Características de la interacción didáctica.....</i>	<i>177</i>
<i>Tabla 89 Sistematización UH8 Ambientes virtuales de aprendizaje – Características de la interacción didáctica.....</i>	<i>178</i>
<i>Tabla 90 Sistematización UH9 Ambientes virtuales de aprendizaje – Características de la interacción didáctica.....</i>	<i>179</i>
<i>Tabla 91 Sistematización UH10 Ambientes virtuales de aprendizaje – Características de la interacción didáctica.....</i>	<i>180</i>

<i>Tabla 92 Sistematización UH11 Ambientes virtuales de aprendizaje – Características de la interacción didáctica.....</i>	<i>181</i>
--	------------

<i>Tabla 93 Sistematización UH12 Ambientes virtuales de aprendizaje – Características de la interacción didáctica.....</i>	<i>182</i>
--	------------

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 Matriz categorial.....	84
Figura 2 Ámbito formativo de la praxis pedagógica; Error! Marcador no definido.	
Figura 3 Las estrategias pedagógicas en el desarrollo de las competencias ...	189
Figura 4 La educación emocional en el desarrollo de las competencias	196
Figura 5 el autoconocimiento emocional en el desarrollo de las competencias	202
Figura 6 Habilidades socioemocionales en el desarrollo de las competencias	205
Figura 7 Emociones socioemocionales en el desarrollo de las competencias..	211
Figura 8 Las herramientas didácticas en los ambientes virtuales	215
Figura 9 Las estrategias de interacción didáctica en los ambientes	220
Figura 10 Características de la interacción didáctica en los ambientes	224
Figura 11 La praxis pedagógica virtual	228
Figura 12 La praxis pedagógica en el desarrollo de las competencias	233

REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO DE MEJORAMIENTO PROFESIONAL DEL MAGISTERIO
DOCTORADO EN EDUCACION
Línea: Tecnología de la información y la telecomunicación

**CONSTRUCTO ONTOLÓGICO DE LA PRAXIS EDUCATIVA EN EL
DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES EN LOS
AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJES DE LAS INSTITUCIONES
EDUCATIVAS PUBLICAS DE CARTAGENA**

Tesis Doctoral presentada como requisito parcial para optar el Grado de Doctor
en Educación

Autor: Gómez Gavalo, Badry Carolina

Tutor: Martínez, José

Fecha: Abril, 2026

RESUMEN

La realidad de los entornos socioemocionales en las instituciones educativas, demandan un gran reto para los docentes de las distintas áreas, quienes en este aspecto requieren de formación para hacer acompañamiento a los estudiantes, de manera que pueden generar en ellos, respuestas efectivas y adaptativas ante cualquier adversidad o problema social; de ahí la necesidad de integrar estas competencias en su praxis educativa. El principal propósito de esta investigación, fue generar un constructo ontológico de la praxis educativa en el desarrollo de las competencias socioemocionales en los ambientes virtuales de aprendizaje de la educación pública de Cartagena. Se tomó como bases teóricas el construccionismo social de Kenneth Gergen y el conectivismo, bajo un enfoque cualitativo, con un paradigma interpretativo, a través del método fenomenológico hermenéutico, que posibilitó la comprensión profunda y detallada de las experiencias de los actores del proceso educativo. Como técnicas se utilizaron la observación participante y la entrevista en profundidad, aplicada a docentes de básica secundaria de tres instituciones públicas de la ciudad. Los hallazgos permitieron dilucidar la importancia de la formación docente en el desarrollo de las competencias socioemocionales, generando un constructo ontológico que articula la praxis educativa en los entornos virtuales de aprendizaje, como una acción reflexiva e intencional, mediada por la tecnología, que no solo promueve el aprendizaje académico, sino que también impulsa el desarrollo de las competencias socioemocionales, siempre que esté sustentada en una mediación pedagógica consciente y una formación pedagógica adecuada.

Descriptor: ambientes virtuales de aprendizaje, competencias socioemocionales, praxis educativa.



Acta Defensa Tesis Doctoral

*Constructo Ontológico de la Praxis Educativa en el desarrollo de Competencias
Socioemocionales en los Ambientes Virtuales de Aprendizajes de las Instituciones
Educativas Públicas de Cartagena*

Por: Gomez Gavalo Badry Carolina
Nº C.C.: 45.529.980

Tesis Doctoral del Doctorado en Educación aprobada por el aporte que representa en el contexto donde se efectuó la investigación, en nombre de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador, por el siguiente jurado, en la ciudad de Maracaibo, a los nueve (09) días del mes de mayo de 2026.

Dr. José A. Martínez Vivas (Tutor)
C.I. Nº. 9.469.778

Dra. Belkys Guzmán de C.
C.I. Nº. 4.569.663

+

Dra. Shirley Rangel O.
C.I. Nº. 9.099.379



Dra. Rosmary Zabala D.
C.I. Nº. 18.871.413

Dra. Maribel Tavares
C.I. Nº. 12.435.956

INTRODUCCIÓN

La incidencia de la praxis educativa en el desarrollo de las competencias socioemocionales en la educación secundaria de las instituciones educativas del sector público resulta importante, teniendo en cuenta que estas no solo afectan el desarrollo cognitivo o mental de las personas, sino que inciden en las áreas afectivas como: la gestión emocional, el manejo de la conciencia y las emociones, la relación con el otro y la proyección a la comunidad o grupos sociales a los que pertenece. En este sentido, el desarrollo de estas competencias le permite al sujeto disminuir la agresión, construir buenas o mejores relaciones con los demás, alcanzar las metas que se propone, tomar mejores decisiones en situaciones que son importantes en su diario vivir, y de esta manera aumentar su calidad y satisfacción de vida.

En este proceso, el rol del docente es fundamental, puesto que sus acciones dentro del proceso educativo inciden en el desarrollo de los estudiantes, mediante las formas en la que poco a poco moldean sus habilidades socioemocionales, fomentando actividades que propicien la empatía, el trabajo en equipo, modelos de conductas ejemplares y productivas, la interacción comprensiva, tanto de estudiante a estudiante, como de docente a estudiante, que finalmente, demuestren un buen manejo de las emociones y que generen mayores niveles de satisfacción.

La estructura de este documento, proyecta el desarrollo de una investigación doctoral, detallada en seis capítulos fundamentales descritas a continuación:

El **Capítulo I**, describe el problema de investigación, allí se planteó la situación objeto de estudio del trabajo de investigación y se especificó el contexto del problema, caracterizando la realidad y las condiciones del fenómeno en las instituciones públicas de Cartagena, además de las preguntas de investigación que orientaron el método con el que se ejecutó el trabajo de investigación. De igual forma, en este momento se planteó el propósito general que consistió en generar un constructo ontológico de la praxis educativa en el desarrollo de competencias socioemocionales en los ambientes virtuales de aprendizaje de la educación pública de Cartagena y los propósitos específicos que delinean el camino a recorrer en el proceso investigativo para generar conocimiento; finalmente se justifica la importancia de la investigación.

En el **Capítulo II** se presentó el marco referencial de la investigación, donde se organizaron los estudios previos que se han realizado a nivel nacional e internacional, relacionados con la temática de estudio y que fueron significativos para el desarrollo de la investigación. Así mismo, se describieron los referentes teóricos y conceptuales en general, válidos para establecer el estudio; así como, los aspectos legales y éticos dentro de la normativa nacional, que garantizan la protección, seguridad e integridad de los derechos de los involucrados en la investigación y que permitieron el desarrollo y la pertinencia del estudio en el ámbito educativo.

El **Capítulo III**, fue organizado con los aspectos metodológicos de la investigación, en el cual se describió el paradigma, el diseño y el método que se aplicó en el desarrollo de la investigación, vistos desde las diferentes dimensiones: ontológica, epistemológica, axiológica, teleológica y metodológica. Además, en este momento también fue relevante los informantes clave, las técnicas e instrumentos con los cuales se recolectó la información; para luego pasar al procedimiento y fases de la investigación en la que se realizó la codificación, la categorización, la estructuración y la triangulación, para finalmente generar la teorización como resultado del estudio. A este proceso también se

le anexaron los criterios de credibilidad, auditabilidad y triangulación, que proyectaron la calidad de la investigación.

El **Capítulo IV**, se estructuró a partir de los hallazgos de la investigación, en la cual se presenta el análisis e interpretación de la información obtenida mediante la aplicación de los instrumentos de recolección diseñados en la anterior sección. Asimismo la sistematización de los hallazgos, en la cual con base en las categorías, subcategorías y atributos emergentes, se lleva a cabo la triangulación de la información recolectada con los actores sociales del proceso investigativo. Esto permite comprender los hallazgos y ofrecer una visión más clara de la realidad contextual.

El **Capítulo V**, se estructuro a partir del constructo ontológico, en el cual se genera la teorización de los hallazgos del estudio. En ella se expone la manera en que se concibe la realidad objeto de análisis, la naturaleza del fenómeno abordado en la investigación, el rol de los actores sociales y la relación existente entre el contexto y dicha realidad.

El **Capítulo VI**, presenta las reflexiones finales, en las cuales se expone una interpretación global de los hallazgos. En ella se destacan las principales interpretaciones derivadas de la ejecución del estudio, el grado de cumplimiento de los propósitos, los aprendizajes teóricos generados durante el proceso, las limitaciones que posiblemente pudieron influir en los hallazgos, así como recomendaciones y sugerencias para futuras investigaciones.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA

1.2. Planteamiento del problema

1.2.3. Descripción del problema de investigación

La relevancia de la praxis pedagógica, radica en el quehacer del docente y la implementación de diversas estrategias que favorecen el desarrollo de habilidades y competencias, orientadas a la formación de sujetos críticos, creativos e innovadores, capaces de construir aprendizajes significativos; por lo anterior, esta temática suele ser objeto de interés en investigación, puesto que la práctica pedagógica incide en la transformación del acto educativo, al integrar un conjunto de elementos (currículo, estrategias, conceptos, etc.) fundamentales para la formación integral de los estudiantes.

Abordar la ontología de la praxis educativa, implica realizar una reflexión específica sobre la realidad y el conocimiento que se posee acerca de la práctica pedagógica en el ámbito educativo. En este sentido, lo ontológico aborda el estudio del ser y del existir, la subjetividad, el significado que la realidad adquiere para los individuos y la manera en cómo esta se vincula con sus conductas.

De acuerdo con lo expuesto, Kemmis et al. (2014) plantea que la práctica se concibe desde una forma general como una forma de actividad humana cooperativa y socialmente establecida, en la que se articulan acciones, discursos y relaciones dentro

de un contexto determinado. Por su parte, Villamarín (2025) sostiene que la visión ontológica se orienta a comprender al sujeto como un ser que construye la realidad a partir de sus vivencias, pensamientos y creencias, con lo cuales configura el mundo en el que participa. En este sentido se evidencia que la práctica no constituye una acción aislada, sino una actividad social construida colectivamente, donde el sujeto el sujeto asume un papel activo en la construcción de la realidad en sus múltiples dimensiones, en la que se desarrolla lo social, lo cultural y las interacciones con los otros.

En este contexto, la escuela se configura como el espacio en el que se promueve el desarrollo de habilidades a través de la práctica educativa, incorporando las competencias socioemocionales. Estas se comprenden como capacidades que integran el desarrollo de los procesos mentales, cognitivos y las dimensiones afectivas de las personas. Por ello, de acuerdo con el Ministerio de Educación Nacional (MINEDUCACION, 2017) el fortalecimiento de dichas habilidades implica la formación de la conciencia, la gestión de las emociones, la relación con los otros y la manera en la que se proyectan en la sociedad.

Las competencias socioemocionales son descritas por Bisquerra (2003) como el “conjunto de conocimientos capacidades, habilidades y actitudes necesarias para comprender, expresar y regular de forma apropiada los fenómenos emocionales.” (p. 39). Así mismo, las organiza en tres dimensiones fundamentales: la autorregulación, la conciencia emocional y la colaboración, todas esenciales para el desarrollo del sujeto en su proceso de socialización.

En este sentido, Aristóteles (1988 *Trad. García Valdés*) sostiene que el ser humano es social por naturaleza, lo que resalta la importancia de estas competencias en el ámbito educativo. La capacidad de expresar y regular las emociones, así como de adoptar conductas que favorezcan una comunicación asertiva, efectiva y satisfactoria con los demás, les facilita el contacto con el mundo, el alcance de metas tanto

individuales como colectivas, y promueve el crecimiento personal junto con la gestión del bienestar como individuo y como miembro de una sociedad.

Estos procesos resultan esenciales dentro del ámbito educativo, tanto a nivel individual como relacional. En lo personal favorecen el autoconocimiento, la gestión de las emociones, la toma de conciencia sobre los propios actos, el establecimiento de metas y la evaluación de su avance. En cuanto a la interacción con los demás, contribuyen a la construcción de relaciones más sólidas, al reconocimiento y respeto por las diferencias, a la disminución de las conductas de riesgo, y a la toma de decisiones relevantes, aspectos que inciden en el bienestar mental y en una convivencia saludable con sus pares y comunidad en general.

De esta manera, la incorporación de las competencias socioemocionales en el ámbito educativo, no debe limitarse a considerarlas como parte del ambiente de aprendizaje, sino también como un componente clave en la construcción de relaciones significativas y valiosas que aporten a la formación integral. Su influencia en la capacidad de las persona para relacionarse, resolver problemas, generar un bienestar psicológico, personal y social en los diferentes ámbitos de la vida (familia, comunidad, escuela, etc.), permiten destacar la importancia del entorno en el que se desarrollan. Este entorno es reconocido por el Instituto Nacional de Evaluación Educativa (INEED, 2019) como: “*el espacio socioemocional*, entendido como el lugar donde todas estas experiencias confluyen.” (p.2). En el contexto educativo en pleno siglo XXI no solo los ambientes físicos cumplen esta función, sino que también emergen como nuevos escenarios de aprendizaje, los ambientes virtuales.

Desde la perspectiva de Palomeque y Guevara (2021), los ambientes virtuales de aprendizaje son descritos como “recursos útiles empleados dentro de los procesos educativos, integrados por un conjunto de herramientas didácticas que posibilitan la interacción desde cualquier lugar, facilitando los procesos formativos, donde se genera

un aprendizaje autónomo.” (p. 298). A través de estos espacios los docentes pueden promover en los estudiantes el desarrollo de habilidades orientadas al trabajo en equipo, fortaleciendo la comunicación a través del intercambiando de ideas y la construcción colectiva de conocimiento. De esta manera, además de potenciar la interacción, se favorece la generación de aprendizajes significativos, constituyéndose en escenarios propios para el desarrollo de competencias socioemocionales.

En concordancia, Gómez et al. (2024) señalan que el desarrollo de las competencias socioemocionales más allá de las capacidades cognitivas, permite comprender el fracaso escolar como una condición socio personal, en tanto la carencia de estas habilidades se vincula con el bajo rendimiento académico, dificultades de adaptación y riesgo de deserción escolar. De igual manera, Suárez y Castro (2022), sostienen que diversos estudios evidencian que los adolescentes con bajo desarrollo de competencias socioemocionales suelen encontrarse en condiciones de mayor vulnerabilidad y desventaja, dado que estas habilidades actúan como factores protectores frente a contextos adversos. Por su parte Rojas et al. (2017) como se citó en Castañeda y Fernández (2022), plantean que la insuficiente formación socioemocional de los estudiantes puede atribuirse, en parte, a la escasez de herramientas que los docentes implementan en su práctica pedagógica.

Por otra parte, el reporte estadístico de migración del Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE, 2022) indica que, en los últimos años, Colombia ha sido un país en el que se ha incrementado el número de inmigrantes y desplazados, quienes se han instalado alrededor de las diferentes ciudades, presentando problemáticas de tipo social y emocional. En la actualidad, es esta la realidad de la ciudad de Cartagena de Indias, en la que las problemáticas de este tipo, se han incrementado en los entornos educativos, convirtiéndose en espacios con comunidades de gran diversidad poblacional, en la que se observan jóvenes tecnologizados, autodidactas, sobreexpuestos a la información, con baja autoestima,

depresión, bajo rendimiento académico, consumo de drogas, carentes de autocontrol, empatía, y una comunicación poca asertiva a la hora de resolver conflictos con sus pares.

Aunado a lo anterior, un estudio del Fondo de las Naciones Unidas para la infancia (UNICEF, 2020) realizado en América Latina y el Caribe, asegura que el confinamiento originado por el cierre de las escuelas a causa del COVID 19, tuvo efectos significativos en el bienestar y en el desarrollo socioemocional de los niños, niñas y jóvenes. Si bien previamente ya se reconocía la importancia de estas competencias, la experiencia de la pandemia evidenció la necesidad de fortalecer y ampliar las estrategias para su desarrollo, en especial en el ámbito educativo.

Los resultados del estudio indican que los jóvenes experimentaron emociones como: ansiedad (27%) y depresión (17%). En cuanto a la motivación, un 46% manifestó sentirse menos motivado para realizar sus actividades habituales. Así mismo, en relación con el bienestar físico y mental, aunque el 73% expresó la intención de buscar ayuda, solo el 33% lo hizo efectivamente(UNICEF, 2020). En este contexto los participantes señalaron diversas estrategias para afrontar las dificultades y gestionar sus emociones, como la lectura, el dibujo y la participación en entornos digitales. No obstante estos hallazgos evidencian la necesidad de promover acciones orientadas al fortalecimiento de las competencias socioemocionales.

En relación con lo anterior, Parada (2024) menciona que en mayo de 2024, el Ministerio de Educación Nacional, la secretaria de educación de Bogotá y el Banco Mundial, realizaron el conversatorio “*Social Emotional Learning*” en el que se expertos en educación analizaron los principales desafíos del sistema educativo. Entre las interpretaciones más relevantes de este conversatorio organizado por la Secretaría de Educación de Bogotá (2024) se destacó la importancia de reflexionar de manera permanente, desde la escuela, sobre las estrategias para abordar el aprendizaje

socioemocional; reconociendo que su fortalecimiento no solo favorece el rendimiento académico, sino que también incide positivamente en el bienestar emocional y en la calidad de la educación.

Finalmente, Parada (2024) señala que la intencionalidad del conversatorio fue examinar el nivel de preparación de las escuelas, las comunidades y las familias frente a estos desafíos, con el fin de promover entornos más empáticos, tolerantes y respetuosos. En este sentido, se busca formar individuos capaces de comprender, gestionar y afrontar sus emociones, considerando que el desarrollo de estas habilidades contribuye a mejorar el clima escolar, optimizar los procesos de aprendizaje y favorecer mejores perspectivas a futuro, tanto en el ámbito personal como laboral.

Es importante resaltar, que el incremento de conductas de riesgo, la crisis de valores, así como la falta de disciplina, interés y motivación en los estudiantes, demandan una práctica pedagógica más integral y pertinente. Esta situación invita a reflexionar sobre el rol del docente y a replantear los propósitos del proceso educativo. En este contexto el docente se posiciona como un actor clave en el diseño e implementación de estrategias orientadas al fortalecimiento de las competencias socioemocionales, las cuales no solo favorecen el aprendizaje de los estudiantes, sino que también contribuyen al bienestar del propio docente y al desarrollo de sus habilidades socioemocionales.

De acuerdo a lo anterior, el docente del siglo XXI debe estar en capacidad de formar no solo en lo académico, sino también en lo emocional y social, enseñando “la aritmética del corazón y la gramática de las relaciones sociales” (Goleman, 1995, s/n). En este sentido para responder a estas exigencias, Márquez y Gaeta (2017) consideran que es necesario que domine los conocimientos propios de su área, promueva valores en sus estudiantes, impulse procesos de toma de decisiones responsables y actúe como mediador entre los saberes que imparte y aquellos que los estudiantes construyen

Este tipo de relaciones dentro del proceso educativo, favorece la interacción tanto entre el docente y el estudiante como entre los mismos estudiantes, propiciando espacios de intercambio, donde se comparten experiencias de vida, acompañadas de emociones, aspectos esenciales para su desarrollo integral y su desarrollo en la sociedad. Dichas relaciones se manifiestan en diversos entornos, tanto presenciales como virtuales, en los cuales el docente debe reflexionar sobre su praxis con el fin de establecer vínculos cercanos con sus estudiantes, promoviendo ambientes de confianza y comprensión, que faciliten el aprendizaje y una convivencia armoniosa.

El auge de la educación virtual, impulsado por la pandemia junto con el acelerado avance de las tecnologías de la información y la comunicación, ha representado un desafío para los docentes en la formación de competencias socioemocionales, no solo en contextos presenciales, sino también en entornos virtuales de aprendizaje. Durante este periodo, los jóvenes enfrentaron situaciones que afectaron su desarrollo emocional, como la depresión, la ansiedad, la violencia, la pérdida de sus seres queridos y la deserción escolar. En esta etapa de postpandemia, aun se evidencian carencias de estas habilidades.

Lo anterior invita a reflexionar sobre la manera en que se promueven las competencias socioemocionales en el aula, no solo como elementos estratégicos que favorecen los procesos cognitivos y el rendimiento académico, sino también como dimensiones fundamentales del ser humano relacionadas con la conciencia, la gestión emocional, la interacción social y la proyección en la sociedad. No obstante en muchos escenarios educativos persiste una visión reduccionista centrada únicamente en la transmisión de conocimientos, lo cual limita el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales en los estudiantes.

En las instituciones educativas de la ciudad de Cartagena, se evidencia que los docentes no siempre cuentan con la formación especializada ni con las estrategias

metodológicas pertinentes para integrar de manera efectiva el componente socioemocional en su práctica pedagógica. Esta limitación se relaciona en gran medida, con la escasa inclusión de la educación socioemocional en los procesos de formación inicial y continua, así como en la falta de orientaciones didácticas claras que faciliten su implementación en el aula. En consecuencia el abordaje de estas competencias suele realizarse de forma parcial o poco sistemática, lo que dificulta su consolidación en los procesos de enseñanza aprendizaje.

Lo expuesto coincide con lo planteado por diversos autores, quienes señalan que la insuficiente preparación docente constituye una de las principales barreras para la incorporación efectiva del aprendizaje socioemocional en el desarrollo de su praxis educativa. En esta línea, Bisquerra (2009) y CASEL (2020) advierten que, aunque las políticas públicas educativas promueven una educación integral, persisten limitaciones en la preparación docente para llevar estos lineamientos al aula, lo que genera una brecha entre lo propuesto a nivel normativo y la realidad educativa. Como consecuencias se pueden generar ambientes de aprendizajes poco armónicos y/o estudiantes con dificultades en el manejo de sus emociones en las relaciones interpersonales, afectando de manera directa su rendimiento académico y su desarrollo personal.

En otros casos, aunque se conocen las políticas educativas y la importancia de fortalecer las competencias socioemocionales en el nivel de secundaria, algunos docentes la abordan de manera fragmentada, sin integrarla en su praxis pedagógica como un aspecto no fundamental. A su vez, el docente prioriza los contenidos teóricos del área, sobre la educación integral.

Al respecto, Durlak et al. (2011) a través de un metaanálisis sobre programas de aprendizaje socioemocional, sostienen que la efectividad de estos procesos depende en gran medida de la preparación de los docentes. Cuando los educadores no reciben formación adecuada la implementación de estrategias socioemocionales tienden a ser

limitada o poco sistemática, afectando los resultados en los estudiantes. En una línea más reciente, Gómez Molina et al. (2024) señalan que a pesar de los avances en la inclusión de las competencias socioemocionales en las políticas educativas, aún persisten vacíos en la formación docente y en la aplicación de metodologías pertinentes, lo que dificulta su integración en la práctica pedagógica cotidiana.

En relación a los estudiantes, se observa que en el nivel de educación secundaria los jóvenes atraviesan la etapa de la adolescencia, caracterizada por significativos cambios emocionales, sociales y cognitivos que influyen en la forma en que se relacionan consigo mismo, con sus pares y con su entorno. En este contexto, las competencias socioemocionales adquieren un papel fundamental para su desarrollo integral.

Por otra parte, a partir de las interacciones en el grupo colectivo de WhatsApp de docentes de básica de la localidad 3 industrial de la bahía de Cartagena, se evidencia que en las instituciones públicas de la ciudad, la mayoría de los estudiantes utilizan dispositivos electrónicos de manera frecuente durante el desarrollo de las clases, a través de estos acceden a redes sociales y mantienen comunicación activa con sus pares, colaboran en actividades y gestionan conflictos. Asimismo, estos entornos digitales se configuran como espacios dinámicos que favorecen el aprendizaje, mediante el uso de plataformas interactivas que incluyen foros y salas de chat para el debate académico.

No obstante, aunque la era digital ofrece múltiples oportunidades, también plantea desafíos, ya que la comunicación mediada por tecnologías carece de ciertos elementos propios de la interacción presencial que son fundamentales para una comprensión completa del mensaje y para la construcción de relaciones efectivas, lo que puede propiciar conflictos y malentendidos entre los estudiantes.

Entre estos elementos se encuentra la carencia del lenguaje no verbal, como los gestos y las expresiones faciales, los cuales permiten interpretar emociones y disminuir posibles interpretaciones erróneas; así mismo se pierden los matices de la voz, como el tono y en la entonación, fundamentales para evitar ambigüedades en el mensaje. De igual manera, se limita la inmediatez y la retroalimentación, lo que dificulta aclarar dudas al instante y prevenir malentendidos. También se ve afectado el contexto situacional compartido, que aporta significado a la comunicación, y, finalmente la conexión emocional y empática propia de la interacción presencial, la cual favorece la confianza y la comprensión del otro.

Por otra parte, se señala que con frecuencia los docentes enfrentan situaciones disruptivas, así como casos de estudiantes que presentan ansiedad y depresión. En este contexto, pueden ocurrir episodios en los que algunos estudiantes manifiestan conductas como llorar repentinamente en clases sin causa aparente o ausentarse sin justificación. Asimismo, se identifican dinámicas de agresión en entornos virtuales, donde se crean espacios para difundir mensajes, imágenes o publicaciones anónimas o directas que exponen y afectan a otros compañeros, atentando contra su integridad. Estas situaciones, además de generar un clima poco favorable en el aula, tienden a incrementar comportamientos asociados al estrés, la depresión y la agresividad en los estudiantes. En algunos casos, estas problemáticas son atendidas por la coordinación académica y por el área de orientación escolar.

En el seguimiento de estas conductas, los docentes suelen generarse juicios valorativos hacia algunos estudiantes, quienes son clasificados, por ejemplo, como, estudiantes con déficit de atención en los que se evidencian manifestaciones de agresividad o hiperactividad, así como otros trastornos de ansiedad, baja autoestima y bajo rendimiento académico. Estas situaciones propician la evasión de clases, manifestada en ausencias durante la jornada, permanencia en los pasillos o la participación en riñas.

Asimismo, se observa una pérdida de motivación y un mayor interés por el uso de dispositivos electrónicos, lo que ocasiona interrupciones constantes en el desarrollo de las clases. Estas conductas afectan la concentración en las clases, disminuyen el interés por los contenidos y desvirtúan el sentido del proceso de enseñanza aprendizaje. En este sentido, la UNESCO (2024) advierte que la exposición constante a plataformas virtuales y redes sociales, puede incidir negativamente en la salud emocional de los estudiantes.

La problemática se centra, entonces, en comprender de qué manera la praxis educativa incide en el desarrollo de las competencias socioemocionales de los estudiantes, así como en identificar los factores que favorecen o limitan este proceso. En este sentido, el manejo de las emociones en las instituciones públicas de la ciudad de Cartagena, se convierte en una necesidad prioritaria, dado que su inadecuado abordaje no solo afecta el proceso educativo, sino que también incide en la convivencia escolar. A partir de ello, surgen los siguientes interrogantes:

- ¿De qué manera los docentes de las instituciones educativas públicas de Cartagena, perciben su Praxis Educativa en el desarrollo de las competencias socioemocionales en los entornos virtuales de aprendizaje?
- ¿Cuáles son las experiencias que aportan conocimiento y permiten dar nuevos significados a la Praxis Educativa en el desarrollo de las competencias socioemocionales en los entornos virtuales de aprendizaje de las instituciones públicas de Cartagena?
- ¿Qué concepciones tienen los docentes de las instituciones públicas de Cartagena acerca de su Praxis Educativa en el desarrollo de las competencias socioemocionales en los entornos virtuales de aprendizaje?

- ¿Qué componentes teóricos constituyen el constructo ontológico de la praxis educativa para el desarrollo de competencias socioemocionales en los ambientes virtuales de aprendizaje de la educación pública de Cartagena?

1.2. Propósitos Orientadores

1.2.1. Propósito general

- Generar un constructo ontológico de la praxis educativa en el desarrollo de competencias socioemocionales en los ambientes virtuales de aprendizaje de la educación pública de Cartagena.

1.2.2. Propósitos específicos

- Develar las percepciones de los docente de las instituciones educativas públicas de Cartagena, en relación con su Praxis Educativa y su incidencia en el desarrollo de las competencias socioemocionales en los entornos virtuales de aprendizaje.
- Comprender los significados que aporten conocimiento y que permitan dar nuevos significados a la Praxis Educativa en el desarrollo de las competencias socioemocionales en los entornos virtuales de aprendizaje de las instituciones públicas de Cartagena.
- Interpretar las concepciones de los docente de las instituciones públicas de Cartagena acerca de su Praxis Educativa y su incidencia en el desarrollo de las competencias socioemocionales en los entornos virtuales de aprendizaje.
- Construir los componentes teóricos que constituyan el constructo ontológico de la praxis educativa para el desarrollo de competencias socioemocionales en los ambientes virtuales de aprendizaje de la educación pública de Cartagena.

1.3. Justificación

El desarrollo de las competencias socioemocionales es fundamental en la etapa de la vida del ser, considerando que estas permiten que la persona posea una autorregulación emocional, en la que se evidencie la empatía, la asertividad y la resolución de conflictos; habilidades que al momento de tomar decisiones, les permita generar actitudes donde estén presentes los valores y que favorezcan a una convivencia pacífica; dado que como seres humanos a diario estamos expuestos a situaciones que ponen a prueba la capacidad para organizar las emociones y responder a ellas de manera sensata.

En el ámbito educativo la UNESCO (2024), en su informe “*Delors*” destaca la importancia de las emociones y hace énfasis en la necesidad de educar la dimensión emocional y cognitiva del ser humano, basándose en que las habilidades socioemocionales abren puertas a los estudiantes, no solo en el rendimiento académico, sino también en su bienestar emocional e integral. “...al continuar fomentando la empatía, la apertura a la diversidad y la autorregulación, estamos ayudando a construir una generación más resiliente, conscientes del otro y preparada para los retos del futuro.” (UNESCO, 2023, p. s/n)

En este mismo concepto, Rendon et al. (2015) consideran incorporar dentro del proceso de enseñanza aprendizaje la dimensión emocional, a causa de que los aspectos exclusivos y determinantes de este proceso no son solo los conocimientos, sino la conciencia y la capacidad de los estudiantes para gestionar, controlar sus propias emociones y sentimientos, además de la motivación con la que afrontan este proceso y las relaciones interpersonales que establecen con sus pares.

En este sentido, EducarChile (2021) sostienen que formar personas integrales, requiere que se incluya la educación emocional en la enseñanza, siendo la escuela el pilar central de los individuos y de la sociedad misma. De igual manera, formar personas emocionalmente competentes, es hacerlos capaces de reconocer y manejar sus emociones, de manera que puedan interactuar socialmente de forma pacífica y adecuada.

Con respecto a lo previamente expuesto, en el conversatorio sobre la implementación de estrategias pedagógicas que promuevan el aprendizaje en la escuela realizado por el ministerio de educación (MINEDUCACIÓN, 2024), el experto del Banco Mundial Koji Miyamoto describe el enfoque estructurado del aprendizaje socioemocional a través de cinco pilares fundamentales: la capacidad de interactuar con los otros, la calidad de esa interacción, la gestión de las emociones, la planificación y cumplimiento de metas y la apertura de nuevas ideas. Sin embargo, Parada (2024) describe que, para que se dé el desarrollo del aprendizaje socioemocional, se requiere de la triada: escuela, hogar y comunidad. Por ende, el desarrollo de políticas públicas que integren el desarrollo de las competencias socioemocionales se convierte en una meta clave para las instituciones educativas, en las que se requiere el compromiso de la familia y de todos los actores del sector educativo.

Abordar la presente investigación resulta relevante si se considera la importancia de las buenas prácticas educativas en el desarrollo de las competencias socioemocionales en los ambientes virtuales de aprendizaje en las instituciones educativas de carácter público de la Ciudad de Cartagena; en vista de que es el docente a través de su práctica educativa, quien promueve el desarrollo de habilidades en los estudiantes, para que sean emocionalmente competentes y logren un aprendizaje significativo.

Por otra parte, Moya et al. (2020) consideran que el progreso de la educación virtual en los últimos años se ha dado de manera acelerada, como respuesta a la necesidad de implementar medios de educación global donde cada estudiante tenga acceso a todo tipo de información y donde la disposición de conocimiento sea equitativa para cada uno; de igual forma, el confinamiento generado por la pandemia del COVID 19 que trajo como consecuencia cambios en los estudiantes, en la forma de responder a los desafíos, en un escenario en el que es él quien adquiere una mayor responsabilidad, afrontando la adversidad y el manejo de estados emocionales que le permitan una comunicación asertiva.

Lo antes expuesto, marca el planteamiento de una educación emocional, en la que se implica el proceso educativo, y todos los entornos que en este convergen, teniendo en cuenta los entornos virtuales como espacios de aprendizaje en el que el desarrollo de las emociones no este circunscrito solo en eventos aislados, sino como parte del acto educativo, transversal a la práctica educativa, en la que el docente percibe el movimiento afectivo y lo dirige de forma provechosa para el aprendizaje.

Por consiguiente, esta tesis doctoral fue orientada hacia la conexión entre las competencias socioemocionales de los estudiantes, la práctica pedagógica de los docentes y los entornos virtuales de aprendizaje; en donde procuró develar las percepciones de los actores del proceso educativo en referencia a las competencias socioemocionales en los ambientes virtuales de aprendizaje, interpretar sus concepciones y construir los componentes teóricos que dieron lugar a un constructo ontológico, que se constituye en fuente de consulta a nivel local, regional, nacional e internacional.

Así mismo, la pertinencia de esta tesis, en la que se afloraron las problemáticas de tipo social de las instituciones públicas de la ciudad de Cartagena, dio lugar a la identificación de realidades que viven otras instituciones de otras ciudades, a la

interpretación y a la búsqueda de estrategias que permitieran mejorar la calidad educativa. Además, despertó el interés por el estudio de esta temática, generada en ese momento histórico en el que se evidenció la necesidad de fortalecer las competencias socioemocionales en los entornos educativos.

Por lo antes expuesto, la tesis doctoral se encuentra vinculada a la línea de investigación Tecnología de la información y la telecomunicación, perteneciente al centro de investigaciones educativas del Instituto de Mejoramiento Profesional del Magisterio, cuyo propósito es fortalecer los procesos investigativos en la educación para promover y articular la docencia, la investigación y los diferentes niveles educativos en los que se establezcan vínculos con las redes de conocimiento y comunidades virtuales. De esta manera, la praxis educativa en el desarrollo de las competencias socioemocionales en los ambientes virtuales de aprendizaje, establece el desarrollo del aprendizaje y la formación social de los estudiantes y la práctica educativa en entornos mediados por las TIC.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEORICO

2.1. Marco Referencial

2.1.1. Estudios previos

Los estudios previos de una investigación, Según Retamozo (2014) “consisten en la breve revisión bibliográfica exploratoria donde se muestra el conocimiento de las principales referencias escritas sobre su tema.” (p.184). Así mismo, Londoño et al. (2016) refiere que estos estudios previos tienen como propósito fundamental “mostrar el estado actual del conocimiento en determinado campo...relevante y actualizado, las tendencias, núcleos problemáticos, vacíos, principales enfoques... y avances de un tema determinado.” (p.5). Esto implica, indagar sobre el estado de conocimiento que se tiene sobre la investigación, para ello se realiza un proceso de búsqueda y selección de información relacionadas con las categorías y propósitos del estudio a desarrollar.

En las últimas décadas se ha fortalecido el estudio sobre los constructos, significados y acciones que los sujetos le dan al desarrollo de las competencias socioemocionales, el uso de los ambientes virtuales, y todas las actividades que surgen en torno a estas. Sin embargo, sobre el tema en particular de la praxis pedagógica en el desarrollo de las competencias socioemocionales en los ambientes virtuales de aprendizaje de las instituciones públicas no se hallaron estudios específicos, pero si

temas similares y complementarios que resaltan la importancia de continuar investigando al respecto. Bajo este criterio se referencias las siguientes investigaciones:

Ámbito internacional

Desde el ámbito internacional, Vega (2023) propone en su tesis doctoral elaborada como trabajo de grado en la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (UPEL) de Venezuela el estudio titulado: Fundamentos epistemológicos para la práctica pedagógica innovadora mediado por las tecnologías digitales, centrando como objetivo principal la generación de fundamentos epistemológicos para la práctica pedagógica innovadora apoyado por las Tecnologías Digitales para los docentes de la IRCPE, en Cúcuta Norte de Santander –Colombia, mediante una metodología de enfoque cualitativo con un paradigma interpretativo y un método etno Figura en la que los informantes clave son 9 docentes de primaria de las diferentes sedes de la Institución educativa Carlos Pérez Escalante (Cúcuta – Norte de Santander) con más de 9 años de experiencia en la institución, accediendo a la información mediante las técnicas de observación y la entrevista.

Los hallazgos, permitieron hacer una reflexión sobre la práctica del docente y la incidencia de las TIC en el desarrollo de las mismas. Se muestran los fundamentos epistemológicos que condujeron a generar nuevos conocimientos enmarcados a generar herramientas necesarias que permitan implementar en la práctica pedagógica nuevos medios de enseñanza que constituyan un modelo de formación utilizando las tecnologías digitales en las aulas de clases.

Este estudio presentó una vinculación directa con la Tesis Doctoral, puesto que trae consigo aspectos significativos que corresponden a la innovación y fortalecimiento de la práctica educativa del docente haciendo uso de las TIC, así como los mecanismos

propuestos para la implementación de la misma y el logro de niveles de formación e innovación mayores.

Así mismo, el estudio titulado Promoción de la salud mental, la competencia emocional y la autoestima en adolescentes: Diseño e implementación de una plataforma tecnológica de educación emocional, realizado por De la Barrera (2021), como trabajo de tesis doctoral para la Universidad de Valencia de España. Su objetivo es promocionar la salud mental, la competencia emocional y la autoestima en adolescentes mediante un programa de educación emocional, implementado sobre una plataforma tecnológica; este se realizó a través de un estudio cualitativo interpretativo, mediante el método de estudio de caso, al que se accede a la información por medio de las entrevistas, tomando como informantes clave estudiantes adolescentes entre 11 y 18 años. Como resultado se observa que el uso de la tecnología resulta atractivo para los estudiantes, además la implementación de la plataforma tecnológica de educación emocional mejoró la autoestima, el balance afectivo, los conocimientos acerca de la competencia emocional, así como los problemas emocionales y los problemas conductuales.

Este estudio fue considerado pertinente en el desarrollo de la investigación, debido a que desarrolla teorías sobre el desarrollo de las competencias emocionales en los adolescentes que fortalecen las bases teóricas, además de presentarse como un estudio teórico sólido que, mediante el uso de una plataforma tecnológica interactiva, relaciona el aspecto tecnológico con las competencias emocionales. De esta manera, la relación entre ambas categorías del estudio, permiten profundizar sobre el funcionamiento de la competencia emocional y las fortalezas personales mientras se divierten y potencian las competencias tecnológicas.

En este mismo nivel, la tesis doctoral: La educación emocional en el currículo universitario venezolano, realizada por Torres (2022), presentada para la Universidad Pedagógica Experimental Libertador UPEL de Venezuela, cuyo propósito es presentar el

papel de la educación emocional en las mallas curriculares universitarias del personal formador de docentes en Venezuela. Para desarrollar el estudio, empleó una metodología de enfoque cualitativo interpretativa, bajo el método de investigación fenomenológico hermenéutico, utilizando como técnica la entrevista, para recopilar información en cinco informantes clave estudiantes de doctorado.

La información obtenida permitió visualizar el fenómeno desde muchas dimensiones, no solo desde preceptos, emociones y creencias, llegando a una reflexión filosófica y bibliográfica profunda, que llevaron a pensar que los currículos están más enfocados en lo cognitivo y ambiental, y no en la educación emocional. Por lo anterior fundamenta su estudio basándose en las teorías de Goleman, Bisquerra, Morin, Freire y otros teóricos que han profundizado en la temática, a fin de que se tome conciencia que educar desde la libertad y el reconocimiento emocional requiere de un conocimiento profundo que se dirija a la formación de un ser integro, capaz de generar aportes a la sociedad a la que hace parte.

En el marco de la presente investigación, la información proveniente de este estudio previo resulta altamente pertinente, ya que se fundamenta en el análisis de dichas competencias desde la práctica educativa. En este sentido, aporta una base teórica sólida sustentada en los planteamientos de Daniel Goleman, Rafael Bisquerra y Edgar Morin, quienes destacan la importancia de la educación emocional como eje transversal en la formación integral del estudiante.

Asimismo, este antecedente contribuye a la comprensión de la praxis pedagógica como un proceso transformador que trasciende la simple transmisión de conocimientos, orientándose hacia la construcción de sujetos capaces de comprender su papel en la sociedad. Desde esta perspectiva, se promueve el desarrollo de la criticidad, el diálogo y la reflexión profunda como elementos esenciales dentro de los ambientes de aprendizaje, incluyendo los entornos virtuales.

En consecuencia, estos aportes fortalecen el sustento teórico de la investigación al reafirmar la necesidad de integrar las competencias socioemocionales en la práctica pedagógica, especialmente en contextos educativos contemporáneos , donde se requiere una formación más humana, más reflexiva e integral.

Ámbito nacional

Desde el ámbito nacional, la tesis doctoral titulada practicas pedagógicas en contexto de incertidumbre una mirada hacia la complejidad en una institución educativa, realizada por Mastrascusa (2025) y aprobada por la Universidad Simón Bolívar de Colombia. El propósito principal de esta investigación se centró en el análisis y transformación de las practicas pedagógicas en contextos de incertidumbre, tomando como caso de estudio la Institución Educativa Nuestra señora del Carmen de Cartagena de Indias, Colombia.

La investigación se enmarca en el paradigma socio-critico propuesto por Paulo Freire y se desarrolló bajo un enfoque cualitativo de investigación acción educativa, sustentado en los aportes del pensamiento complejo de Edgar Morin, la transdisciplinariedad de Basarab Nicolescu y la inteligencia emocional de Daniel Goleman. A partir de técnicas como la entrevista, grupos focales y análisis documental, se identificó una brecha significativa entre las practicas pedagógicas tradicionales y las necesidades reales de los estudiantes, especialmente en lo relacionado con el desarrollo de competencias socioemocionales, la inteligencia emocional y la flexibilidad pedagógica.

Entre los hallazgos más relevantes, se evidencio la predominancia de las practicas pedagógicas rígidas, centradas en la disciplina y la transmisión de contenidos, en contraste con la necesidad de metodologías participativas, inclusivas y emocionalmente significativas. Asimismo, se destacó la importancia de fortalecer la formación docente en

competencias socioemocionales, gestión emocional y construcción de ambientes de aprendizaje más humanizados. Finalmente la investigación propone un modelo denominado practicas Pedagógicas Complejas Contextualizadas (PPCC), orientado a transformar la praxis educativa mediante la integración de la alineación curricular, la formación docente en competencias socioemocionales y el diseño de experiencias de aprendizaje participativas y contextualizadas.

En el marco de la presente investigación, este antecedente aporta fundamentos teóricos y metodológicos relevantes al evidenciar la necesidad de transformar las practicas pedagógicas hacia enfoques más flexibles, inclusivos y centrados en el estudiante. Asimismo la construcción de ambientes de aprendizaje significativos, especialmente en contextos contemporáneos caracterizados por la virtualidad, la complejidad y la incertidumbre, con una práctica que integra dimensiones cognitivas, emocionales y sociales, orientada a responder a los desafíos educativos actuales.

Por otra parte Silva, Carvajal y Galindo (2025) realizan el estudio fortalecimiento de competencias pedagógicas de docentes para la enseñanza del aprendizaje socioemocional con base en el modelo CASEL, como investigación de tesis doctoral aprobada por la Universidad El Bosque de Bogotá, cuyo propósito fortalecer las competencias pedagógicas de los docentes de primaria para la enseñanza del aprendizaje socioemocional, tomando como base el modelo CASEL. El procedimiento investigativo se llevó a cabo mediante un paradigma interpretativo, con un enfoque cualitativo, con base a la investigación participativa, en la que participaron once docentes con quienes se desarrolló un proceso formativo que facilitó identificar sus percepciones y necesidades mediante la reflexión pedagógica.

Los hallazgos del estudio evidencian que el fortalecimiento de las competencias pedagógicas permite a los docentes diseñar estrategias didácticas más pertinentes para el desarrollo socioemocional, favoreciendo la creación de ambientes de aprendizaje

inclusivos, participativos y emocionalmente seguros. Este antecedente contribuye al presente estudio al evidenciar la relación directa entre la praxis pedagógica y el desarrollo de competencias socioemocionales, destacando la importancia de la formación docente y la implementación de estrategias pedagógicas contextualizadas. Además, sus aportes resultan transferibles a los ambientes virtuales de aprendizaje, donde el diseño de experiencias educativas mediadas por tecnologías requiere integra dimensiones emocionales, sociales y pedagógicas para lograr procesos formativos significativos.

En consecuencia se sustenta la relación entre la praxis educativa y las competencias socioemocionales, se evidencia la necesidad de estrategias pedagógicas intencionadas para el desarrollo emocional y se aportan bases para comprender como estas dinámicas pueden ser adaptadas a ambientes virtuales de aprendizaje en instituciones públicas.

En la misma temática, el estudio competencias emocionales y practicas pedagógicas de la formación de docentes en Colombia, desarrollada por González (2025) como proyecto de investigación doctoral y aprobada por la Corporación Universitaria Unilasallista de Antioquia Colombia. El propósito de la investigación fue explorar la relación entre competencias socioemocionales y la práctica pedagógica a través de un análisis crítico de como se ha abordado el desarrollo de competencias emocionales en la formación de docentes en Colombia. Metodológicamente el estudio se sustenta en la revisión sistemática de la literatura, en la cual se analizaron trece estudios relacionados con las competencias emocionales, la práctica pedagógica y la formación docente en el contexto colombiano. A partir de este análisis se identificaron tendencias, enfoques y vacíos investigativos, permitiendo una comprensión integral sobre cómo se abordan las competencias emocionales en los procesos de formación docente y su incidencia en la práctica educativa.

Los hallazgos destacan la estrecha relación entre las habilidades cognitivas y socioemocionales, evidenciando que el fortalecimiento de las competencias emocionales en los docentes impacta significativamente en la calidad de su praxis pedagógica. Asimismo, se resalta la necesidad de otorgar mayor relevancia a esta dimensión en los programas de formación docente, con el fin de mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje y responder a las demandas del contexto educativo actual.

En el marco de la presente investigación, este antecedente aporta una base teórica significativa, al evidenciar que el desarrollo de competencias emocionales en los docentes es un factor determinante para la construcción de prácticas pedagógicas efectivas. En este sentido, sus aportes permiten comprender que, en entornos virtuales, la mediación docente requiere no solo competencias tecnológicas, sino también habilidades socioemocionales que favorezcan la interacción, el acompañamiento y el aprendizaje integral de los estudiantes.

Asimismo, la tesis doctoral de Núñez (2024) titulada: Relaciones longitudinales de las competencias socioemocionales y de la educación inclusiva con la ciberviolencia en el alumnado de la ESO presentado en la universidad de Córdoba - Colombia, de la cual el propósito principal es analizar las relaciones de las competencias socioemocionales y de la educación inclusiva con la ciberviolencia (ciberodio, ciberbullying y ciberviolencia en pareja) en el alumnado de la Educación Secundaria Obligatoria (ESO). Para ello, se aplica un método cuantitativo, combinando varios diseños: multi-informante, transversal ex-post-facto, longitudinal prospectivo y multinivel, empleando como instrumentos para la recolección de información dos cuestionarios auto uniforme, uno para el alumnado y otro para el profesorado.

Los hallazgos de la investigación establecen que las competencias socioemocionales como la autorregulación, la empatía y habilidades sociales, se desarrollan tanto de manera directa (programas específicos) como indirecta mediante la

práctica docente; así mismo la calidad de la interacción pedagógica (clima de aula, acompañamiento, estrategias didácticas) es determinante para dicho desarrollo, como también las prácticas inclusivas que favorecen ambientes de aprendizaje más equitativos y emocionalmente seguros, lo que potencia al aprendizaje integral.

En este sentido, el estudio vincula directamente la praxis pedagógica con las competencias socioemocionales; aunque no se limita exclusivamente a entornos virtuales, sus resultados son transferibles a los ambientes virtuales de aprendizaje, donde el rol docente sigue siendo mediador clave. Además, sustenta teóricamente que las estrategias pedagógicas como aprendizaje colaborativo, retroalimentación y acompañamiento emocional, son esenciales en la educación digital.

Por otra parte, la tesis doctoral realizada por Guerrero (2022) titulada: Competencias tecnológicas del docente en la práctica pedagógica en la educación media técnica en Colombia, presentada en la universidad Pedagógica Experimental Libertador (UPEL) de Venezuela. Como objetivo principal, planteó generar un constructo teórico sobre las competencias tecnológicas y su repercusión hacia la práctica pedagógica en la educación media técnica en Colombia en la búsqueda de experiencias educativas significativas, mediante un estudio interpretativo, de método etnometodológico, en el que accede a la información a través de la observación y la entrevista, teniendo como informantes clave a 6 docentes del colegio Pablo Neruda- Cúcuta que laboran por más de 10 años en la media académica .

El estudio evidencia como características didácticas, el desarrollo de contenidos programáticos con aplicación de las TIC, pero también debilidad en el uso de estas, debido al desconocimiento de los docentes, el temor y el rechazo a incursionar en estos espacios. Así mismo, advierte la necesidad de incluir estrategias, recursos y acciones didácticas para la formación integral del estudiante, que respondan al contexto social en que se desenvuelve; resaltando la actitud del docente como factor importante en la

incorporación de las herramientas tecnológicas en el desarrollo de los procesos educativos.

El estudio aporta a la investigación referentes teóricos vinculados con las competencias tecnológicas de los docentes de educación media de Colombia y las diferentes estrategias para el empoderamiento de estas competencias en el ámbito educativo. Temática vinculada con el objeto de estudio que nutren las bases teóricas del estudio planteado.

De igual forma Bernal (2022) propone el estudio modelo teórico pedagógico para el desarrollo de competencias emocionales en estudiantes de secundaria visto desde su contexto sociocultural en Colombia, como investigación de tesis doctoral aprobado por la Universidad Pedagógica Experimental Libertador UPEL de Venezuela, cuyo propósito principal fue generar un modelo teórico pedagógico para el desarrollo de competencias emocionales en estudiantes de secundaria visto desde su contexto sociocultural. Como fundamento metodológico establece el paradigma interpretativo, basándose en un enfoque metodológico cualitativo, sustentado bajo el método fenomenológico, mediante investigación de campo, en el que los informantes clave son tres estudiantes, tres docentes y un orientador escolar de básica secundaria de la I.E. Manuela Beltrán de Yopal Casanare, accediendo a la información mediante la técnica de entrevista.

El estudio presenta la teorización sobre la importancia de estructurar las clases desde un enfoque sociocultural, donde se amplíe la visión de formación emocional atendiendo a la necesidad de articular fundamentos didácticos como referentes en el desarrollo de las competencias socioemocionales, de manera que los estudiantes puedan desarrollar su personalidad de una manera óptima. En este sentido el desarrollo de los métodos y estrategias abordados en el presente constituye un aporte significativo desde el punto de vista teórico, al evidenciar diversas formas en que la praxis pedagógica docente contribuye al fortalecimiento de las competencias socioemocionales. Asimismo,

estos aportes permiten comprender como, a través de la implementación de estrategias y métodos en la práctica pedagógica, los docentes favorecen el desarrollo integral de los estudiantes, promoviendo la construcción de praxis educativas significativas en los ambientes de aprendizaje.

2.2. Aspectos teóricos

Las bases teóricas constituyen el soporte conceptual que orienta y da sentido al estudio. En este contexto, de acuerdo con Roberto Sampieri (2014), la construcción de este apartado implica un proceso de revisión profunda del conocimiento existente relacionado con el problema de investigación, lo cual conlleva analizar, interpretar y articular teorías, conceptos y antecedentes pertinentes. De esta manera, los aspectos teóricos permiten delimitar el enfoque del estudio y proporcionar una comprensión integral del fenómeno investigado, sustentando así el desarrollo de la investigación desde una perspectiva científica.

En ese orden de ideas, este proceso comprende los fundamentos epistemológicos que constituyen el problema de investigación, mediante la crítica de las teorías relacionadas, con las cuales se pretende generar conocimiento. De acuerdo con lo anterior, las bases teóricas de la investigación se establecen desde el construccionismo social de Kenneth Gergen y el conectivismo de George Siemens, comprendidas desde lo siguiente:

Construccionismo social

El construccionismo social, es un término que aparece por primera vez en el año 1985 en un documento desarrollado por Kenneth Gergen (1986), quien hoy es reconocido como su precursor. En este sentido, el autor utiliza el término para referirse al “conjunto de conversaciones que se dan a través de todo el mundo y que participan

en un proceso que logran generar significados, comprensiones, conocimientos y valores colectivos.” (Gergen, 2005, p.34)

En consonancia, Kenneth Gergen (2005), afirma que, existe la realidad social que se genera a través de la conducta y la acción de los agentes en la interacción, las relaciones y la construcción colectiva, en la que se produce conocimiento, determinado por las propiedades culturales, históricas, discursivas y sociales.

Así mismo, Gergen (2005) considera que el objetivo del construccionismo es lograr explicar como la persona comprende, describe y explica el mundo en el que vive, utilizando como términos, los elementos sociales, productos del intercambio entre las personas, históricamente situados; en cuya comprensión prevalece las vicisitudes de los procesos sociales, como: la comunicación, el conflicto, la negociación etc. conectadas con otras muchas actividades sociales que permiten sostener y apoyar ciertos modelos sociales.

De esta manera, la teoría del construccionismo social de Kenneth Gergen (2005) centra al conocimiento como la expresión de la estructura social y de los significados sociales que la comunidad enuncia y acepta como tal. Lo que se llama conocimiento, no es un asunto sobre hechos de un mundo externo y objetivo, sino que es la pretensión hegemónica de un grupo social que intenta ilegítimamente proclamar la superioridad de su forma de entender la realidad por sobre otra; reconociendo que la realidad es socialmente construida, entendiéndose a partir de las conversaciones que se dan en todo el mundo en un proceso en el que se generalizan los significados, los conocimientos y los valores colectivos.

El construccionismo social es uno de los modelos que al igual que el constructivismo introduce nuevas formas de conocimiento crítico, cuyo conocimiento consiste en un proceso social constructor de la realidad que determina el comportamiento

humano; de ahí a que sus teóricos consideren que lo que ocurre entre los seres humano adquiere significado de acuerdo a sus interacciones sociales, que luego son expresadas por el lenguaje.

Este modelo teórico ubica las fuentes de las acciones humanas en las relaciones con los otros; teoría que fundamenta la Tesis Doctoral, al considerar la importancia de las relaciones y la búsqueda de la verdad a través de los intercambios y consensos sociales. Lo anterior valora la necesidad de identificar el desarrollo de las competencias socioemocionales en los entornos virtuales a través de las practicas educativas, como acción fortalecedora de los procesos de interacción y comunicación entre los estudiantes.

Asimismo, este enfoque plantea que la realidad es una construcción del observador, por lo que el pensamiento adquiere un carácter subjetivo, y se obtienen apreciaciones de la praxis pedagógica y el desarrollo de las competencias socioemocionales de acuerdo con las percepciones de los involucrados, además de dar lugar al pensamiento cooperativo de los grupos sociales organizados en la comunidad educativa. Como los estudiantes viven en constantes actividades sociales, donde el lenguaje forma parte de ellas, tienen la posibilidad de desarrollar sus competencias socioemocionales, con ellas interactuar y organizar su propia realidad.

Conectivismo

Con la teoría del conectivismo de Siemens (2004), el aprendizaje se contextualiza en la era digital, la cual se caracteriza por la influencia de la tecnología en el campo de la educación; por ende, las conexiones que nos permiten aprender más, tienen mayor importancia que nuestro estado actual de conocimiento. De esta manera, los elementos clave del conectivismo son los procesos educativos de la interacción, sea física o virtual, debido a que en ella, se lleva a cabo el intercambio de ideas y de las experiencias propias y la de los otros.

Siemens (2006) define este modelo como “la teoría modificada del aprendizaje, en la que se describe como ocurre el aprendizaje en la era digital.” (p. 13). En este concepto, cuando menciona que es una teoría modificada, se refiere al contexto donde se produce el conocimiento, señalando que tiene unos principios específicos: la diversidad de opiniones para presentar el todo, permitiendo la selección del mejor enfoque; el conocimiento dado en la redes y facilitado por la tecnología; la capacidad de saber más, es más relevante que lo que en el momento se sabe; la capacidad para ver conexiones, reconocer patrones, concepto e ideas, es la actividad central de las personas en la actualidad; la actualización es el propósito de las actividades conectivistas de aprendizaje; aprender es tomar una decisión; y el significado de la información es visto a través del significado de la realidad en constante cambio, es decir, puede que una respuesta hoy sea correcta , pero mañana puede cambiar de acuerdo a las alteraciones en el ambiente que puedan afectar la decisión.

A este respecto, la teoría conectivista muestra el aprendizaje como proceso humano, condicionado por la conectividad, la creatividad, la innovación y la comunicación que se da en la relación entre los estudiantes que hacen uso de los diversos recursos digitales. Este proceso de información compartida, de acuerdo con Ruiz (2003) “promueve el aprendizaje colaborativo, la formación de grupos con intereses comunes y el compartir de conocimientos con otros grupos muy diferentes.” (p. 6)

Lo anterior reafirma el concepto de Siemens con respecto a la teoría modificada, teniendo en cuenta que las formas de aprender y crear conocimiento han cambiado, en este orden de ideas:

La información es accesible a todos de manera libre, se fortalecen los atributos individuales, el aprendizaje se hace por medio de comunidades. En esta etapa la educación pretende prepararse para enfrentar la incertidumbre, para vivir en pluralidad y para actuar de manera pertinente (Aguilar, 2012, p. 808).

Con respecto a esta investigación, se toma como referente la teoría del conectivismo que propone Siemens, por ser un modelo que propicia el aprendizaje condicionado por la tecnología, la conectividad, la creatividad, la innovación y la comunicación entre los estudiantes que utilizan los diferentes medios tecnológicos para socializar con sus pares. En este sentido, hablar del desarrollo de las competencias socioemocionales en los ambientes virtuales de aprendizaje, es reafirmar que aprender es interactuar; por lo tanto, todo lo que altere la interacción cambia las formas de aprender; de hecho, surgen nuevas ideas, se implementan nuevos dispositivos y aplicaciones que generan nuevas formas de interacción e intercambios, de las que emergen pedagogías innovativas.

2.3. Aspectos conceptuales

Los aspectos conceptuales del tema de estudio, comprenden los fundamentos teóricos desde los que parte el investigador, que lo comprometen al desarrollo de procedimientos específicos que le permitan sustentar la investigación. De acuerdo con Tafur (2008) estos aspectos en una investigación, se conciben como un sistema de conceptos básicos, que tienen como finalidad plantear el problema específico del proyecto de investigación, que a su vez componen los fundamentos de los procesos epistemológicos.

Para tal fin y acorde a la temática de estudio, la recopilación de la información y la conceptualización se hará en base a las categorías: Praxis educativa, competencias socioemocionales y ambientes virtuales de aprendizaje.

2.3.1. Praxis Educativa

Propiciar un ambiente dinámico, motivador, enriquecido de forma constante, que desarrolle la comunicación y la interacción que conlleve a un aprendizaje significativo,

puede comprenderse como uno de los propósitos de la práctica educativa como generadora de nuevos saberes, escenario de interacciones e intersubjetividades que conforman el acto educativo.

Este concepto en palabras de Aristóteles (1988 *Trad. García Valdés*) se refiere a *la actividad o el hacer* que solo pueden realizar *los seres humanos libres*, por esta razón, resalta que la vida es una praxis, porque es una acción humana a través de la cual se va transformando lo humano mismo, y en la que en ella y con ella el ser tiene que decidir y tomar decisiones.

El aporte de Aristóteles (1988 *Trad. García Valdés*) afirmando que la vida es una praxis, en la que solo los seres humanos libres participan, toman decisiones, pero también piensan detenidamente sobre la elección de estas, permite reconocer la praxis como un proceso reflexivo, en el que se exponen ideas predeterminadas, responsables que apuntan a las necesidades de los estudiantes y a las condiciones del entorno. En este orden de ideas, resaltar la praxis pedagógica como un proceso fundamental en el desarrollo de un aprendizaje significativo se hace necesario, si se quiere valorar la importancia de esta y su aporte en el desarrollo de las competencias socioemocionales en los ambientes virtuales de aprendizaje.

Por otra parte, Benner (1980) define la práctica pedagógica como “la acción que de modo voluntario produce algo y lo necesario en el sentido de la necesidad a la que se dirige y responde la praxis.” (p.14). Acción comprendida, como escenario de aprendizaje en el que se obtienen resultados de un proceso en constante búsqueda de un aprendizaje significativo, en el que interactúan los maestros con sus estudiantes, como un lugar de construcción colectiva, investigación, producción y compartir de conocimientos que posibilitan la transformación del contexto académico, social, cultural y político.

Esta percepción permite sustentar que la praxis educativa responde a una necesidad humana, a la que ningún otro ser vivo requiere, como acción básica en el contexto social en el que se desenvuelven las personas. Tomando como base este aporte, se resalta la importancia de la intervención docente en los procesos educativos y la pertinencia de las estrategias que emplean para hacer un aprendizaje significativo en el desarrollo de las competencias socioemocionales a través de los entornos virtuales de aprendizaje.

En esta misma idea, Olson (1992) afirma que la práctica “no va dirigida a producir algo sino a desarrollar y ejercitar las virtudes del grupo al cual pertenecen los profesores y los alumnos- es una empresa moral, no una técnica.” (p. 93). Contradiendo la teoría anterior, en lo que respecta a que no es una acción que produce algo sino la acción que resalta y pone en marcha virtudes, cualidades, aptitudes, habilidades, etc. que el ser humano ya posee.

Esta teoría cuestiona la intencionalidad de la práctica educativa, que no va directamente a producir algo, sino que permite que se desarrollen y ejerciten las habilidades y virtudes que los actores del proceso educativo poseen y que están determinadas por los múltiples factores del entorno. En este sentido, se busca explicar que mediante las estrategias que el docente aplica en su praxis, contribuye al fortalecimiento y al desarrollo de las competencias emocionales de sus estudiantes, que, a su vez, responden a las necesidades de estos, a las condiciones del entorno, a la transformación de la práctica educativa y por ende al proceso educativo.

En concordancia, el docente como principal generador de la praxis pedagógica, debe procurar que su ejercicio influya en la educación del estudiante; aplicando su saber teórico, práctico y formativo, de tal manera que actúe sobre la realidad para transformarla. Para dar lugar a este proceso, en el desarrollo de su ejercicio el docente investiga, cuestiona su práctica y opta por una disposición de cambios permanentes

acordes a la demanda, social, política, educativa y cultural que sugiera el entorno en que se desempeña.

A este respecto, Alves y Acevedo (2003) afirman que la acción educativa es un verdadero proceso dinamizador del desarrollo individual, social y cultural del individuo, por lo que encuentran necesario que el docente como guía, tenga plena fundamentación conceptual del discurso objeto de estudio y mucha claridad en la relación de los procesos de interacción coincidentes con la construcción pedagógica del conocimiento que va a dirigir. En este aspecto la formación del maestro es fundamental; esta debe comprender la preparación y autonomía profesional en la que tenga la capacidad de planear, organizar y ejecutar a través de una crítica reflexiva, un estilo de enseñanza que promueva en sus estudiantes un aprendizaje significativo.

En esta misma idea, Fierro (1999) resalta la importancia de la praxis pedagógica como parte de las relaciones permanentes, colectivas y culturales que tienen entre maestros y estudiantes, en función de la vida humana y la vida en sociedad; que dan lugar a la indagación, la exploración, la descripción e interpretación de manera frecuente de las realidades que día a día observa el maestro y en la que a través de su quehacer pedagógico participa.

En el desarrollo de estos eventos, la investigación cobra relevancia dentro de la práctica pedagógica del maestro, considerando que se busca aportar a las comprensiones que se tienen sobre los estudiantes en los discursos que se obtienen del contexto, desde las diferentes situaciones y vivencias, en el caso de la investigación en curso, sobre el manejo de sus competencias socioemocionales en los ambientes virtuales de aprendizaje.

Para condensar en una reflexión final lo antes expuesto, se podría indicar que la praxis pedagógica según Aristóteles (1988 *Trad. García Valdés*), Benner (1980) y Olson

(1992) es entendida como una acción reflexiva y transformadora que adquiere un papel esencial en los entornos virtuales de aprendizaje, en el que las competencias socioemocionales resultan ser el eje principal que garantizan procesos educativos significativos. De esta manera, el quehacer docente sobre pasa la transmisión de contenidos y se convierten en escenarios de comunicación, construcción colectiva e interacción, favoreciendo la empatía, la autorregulación emocional y la resolución de conflictos de manera pacífica.

Desde esta perspectiva, el desarrollo de estas competencias dentro de los espacios virtuales, se fortalece a medida que el docente concibe su praxis como un proceso reflexivo, capaz de integrar dinámicas que promuevan el respeto, la cooperación y la responsabilidad social. Por lo tanto, la praxis educativa en los entornos virtuales además de generar conocimiento, potencia la formación integral de los estudiantes.

2.3.2. Elementos de la praxis educativa

Objetivos didácticos.

De acuerdo con Freire (1997) el ejercicio de la praxis pedagógica es un proceso que implica la reflexión y acción de los hombres sobre el mundo para transformarlo; por ende, los objetivos como propósitos que orientan la acción educativa, buscan generar procesos autónomos desde una conciencia crítica, para una formación integral. Así mismo, desde la visión de Habermas (1987) los objetivos de la praxis pedagógica deben favorecer los procesos comunicativos que más allá de la transmisión de conocimientos, se conviertan en acciones que permitan la comprensión, la cooperación y que guíen el proceso educativo hacia la formación crítica, la autonomía y la justicia social.

Contenidos.

Según Freire (1997) el proceso educativo parte del dialogo y la problematización, por lo no se reduce a la transferencia de contenidos. Sin embargo, estos son fundamentales en el proceso pedagógico y deben construirse en interacción entre el docente y el estudiante, integrando dimensiones cognitivas, procedimentales, actitudinales y socioemocionales. Por su parte, Giroux (1990) señala que en la praxis pedagógica los contenidos deben estar contextualizados, es decir, vinculados a las condiciones sociales, históricas y culturales de los estudiantes, a fin de que se promueva un aprendizaje crítico y significativo.

Medios.

Los medios como elementos de la praxis educativa, son los recursos e instrumentos a través de los cuales se realiza el proceso educativo, es decir aquellos soportes que surgen como mediaciones pedagógicas y culturales para orientar la interacción entre el estudiante y el docente. Cabrero (2007) señala que los medios no solo son simples instrumentos didácticos, sino elementos de mediación cognitiva y social, que permitan articular los contenidos temáticos con la experiencia del estudiante.

En esta línea, Habermas (1987) explica que los medios pedagógicos tienen sentido, cuando se adentran a la acción comunicativa, es decir, cuando promueven la comunicación, la comprensión, la participación y la construcción colectiva de los significados. Y en cuanto a su relación con lo tecnológico. Por su parte, Arias (2012) indica que cuando se utilizan de manera crítica y contextualizada favorecen al desarrollo de competencias y por ende a la transformación del proceso educativo.

Relaciones de comunicación.

Como la base del proceso educativo es la interacción dialógica entre el estudiante y el docente, las relaciones de comunicación en el desarrollo de la praxis educativa, se convierte en un eje central. Para McLaren (2005) estas comunicaciones constituyen un espacio cultural de negociación y resistencia, en el que se configuran identidades y formas de pensamiento crítico.

Así mismo, Habermas (1987) desde la teoría de acción comunicativa, señala que las relaciones de comunicación en la praxis educativa deben estar orientadas a la comprensión intersubjetiva, en la que el lenguaje es el mediador entre entendimiento y la cooperación.

Organización.

El proceso educativo, requiere de la planificación y distribución de las actividades, en el que se estructura la práctica, a fin de que se logre una formación integral acorde a los contextos y necesidades de los estudiantes. Carr y Kemmis (1988) sostienen que está ligada a la reflexión y acción transformadora, en la que el docente diseña, ajusta y reestructura su práctica con un propósito transformador. En este sentido, Stenhouse (1987) señala que esta organización no es un plan rígido y prescriptivo, sino la acción que implica concebir el currículo como un proceso flexible, adaptable a la realidad del aula y a la interacción docente – estudiante.

Evaluación.

Freire (1997) plantea que la evaluación, debe concebirse como un acto dialógico y problematizador donde participan el docente y el estudiante, en un proceso de reflexión conjunta que promueve la autonomía y la conciencia crítica. Así mismo, Álvarez (2001)

sustenta que el proceso de evaluación debe ser de carácter formativo y participativo, centrándose en el aprendizaje del estudiante y en el fortalecimiento continuo de la praxis educativa.

2.3.3. Competencias socioemocionales

El Ministerio de Educación Nacional, define la competencia socioemocional como:

El estado de bienestar en el cual el individuo es consciente de sus propias capacidades, puede afrontar las tensiones normales de la vida, puede trabajar de forma productiva y fructífera, y es capaz de hacer una contribución a su comunidad (Min Educación, 2017, p. 3).

De acuerdo con esta definición, hablar de estas competencias, es tener presente todos aquellos procesos afectivos y cognitivos que una persona desarrolla a partir de la conciencia y la gestión emocional, reconociendo sus fortalezas, habilidades y limitaciones que le permitan tener una vida en sociedad, en la que pueda enfrentar las dificultades cotidianas, sin perder el equilibrio emocional.

Así mismo, Bisquerra (2002) resalta dos tipos de competencias, las competencias de desarrollo técnico profesional que hacen referencia a las cualidades que describen un área de conocimiento útil para el desempeño laboral y las competencias de desarrollo socio personal, que describen las estrategias y cualidades que posee o desarrolla la persona para construir su identidad, ser competente, relacionarse y aplicar todas aquellas características que le permitan tener una vida en sociedad. Dentro de las competencias socio personales, se encuentran las competencias personales, interpersonales, relacionales, competencias sociales, competencias básicas para la vida, competencias emocionales, competencias socioemocionales, entre otras que son sumamente importantes en el desarrollo del ser humano.

En el marco del desarrollo de la presente investigación se emplearon las denominadas competencias socioemocionales. Según Bisquerra (2003) estas competencias son “el conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes necesarias para comprender, expresar y regular de forma apropiada los fenómenos emocionales.” (p. 39); siendo todas estas competencias, factores clave potencializadores del desarrollo de la personalidad del ser humano.

Estas competencias, para Bisquerra y Pérez (2007) incluyen la automotivación, la autorregulación, la autoestima, el manejo del estrés, el asertividad, la empatía, la toma de decisiones, el trabajo en equipo y la solución de conflictos, como conjunto de conocimientos, capacidades, actitudes y habilidades necesarias para tomar conciencia, comprender, expresar y organizar adecuadamente los fenómenos emocionales, que permitan promover el bienestar personal y social de la persona.

De igual forma, para Bisquerra (2016) las competencias socioemocionales se estructuran en tres dimensiones, que comprenden: las capacidades, las habilidades y las actitudes, estas se reconocen como:

1. La autorregulación: dimensión que permite el manejo de las emociones de manera apropiada. Para ello, se toma conciencia de la relación entre lo cognitivo, lo emotivo y lo comportamental para lograr tener buenas estrategias de afrontamiento de las distintas situaciones y tener la capacidad para autogenerarse emociones positivas, etc.
2. Conciencia socioemocional: dimensión que desarrolla la capacidad para tomar conciencia de las emociones propias y las emociones de los demás; este ejercicio, permite desarrollar la habilidad para detectar el clima emocional que exista en determinado contexto.
3. Colaboración: dimensión en la que se desarrolla la capacidad para mantener buenas relaciones con otras personas. Esto implica dominar las habilidades

sociales de cada persona, en la que se logran actitudes prosociales que aumentan la capacidad de mantener una comunicación efectiva con el otro, en donde exista el respeto, la empatía, el asertividad, etc.

A este respecto, Goleman (1995) plantea que la inteligencia emocional es vista como un proceso educativo, continuo y permanente que potencia el desarrollo de las competencias socioemocionales como elemento propio y esencial del ser humano, preparándolo para la vida y garantizándole el bienestar personal y social. De esta manera, la inteligencia emocional como parte del proceso educativo, permite que se puedan identificar las habilidades de los estudiantes para reconocer sus propias emociones, pero también la de los demás; de motivarse y manejar adecuadamente las relaciones con los otros. En concordancia, Goleman (1995), plantea tres principios que deben regir y orientar la inteligencia emocional:

El primer principio, el Autoconocimiento emocional, como la conciencia de los propios estados internos, recursos e intuiciones. Para Goleman (1995), este implica reconocer las propias emociones y los efectos que éstas tienen sobre nuestro estado físico, comportamiento y pensamiento, requiere la toma de conciencia y capacidad de percepción del propio estado emocional, incluyendo el reconocimiento de la posibilidad de experimentar emociones múltiples y simultáneas, la habilidad para referirse a ellas utilizando el vocabulario emocional y el reconocimiento del impacto que tiene la propia expresión emocional en los demás. Este componente implica que el estudiante reconozca sus capacidades y limitaciones internas y de acuerdo a ellas reflexionar y aprender de sus vivencias y experiencias.

El segundo principio, es el Autocontrol o autorregulación comprendido como la habilidad para manejar las emociones en uno mismo y en los demás moderando las negativas y aumentando las positivas, utilizando estrategias de autocontrol que regulen la intensidad y la duración de los estados emocionales. Goleman (1995) explica que este

principio Incorpora asuntos relacionados con el grado en que el individuo es capaz de controlar sus emociones en situaciones de fuerte carga emocional, así como la capacidad de redirigir y jerarquizar el pensamiento. Este componente implica que el estudiante desarrolle la habilidad para controlar sus estados emocionales, sin importar si la situación es adversa, proporciona felicidad, tristeza o cualquier otra dificultad.

Por último, la Percepción emocional, descrita por Goleman (1995) como habilidad para identificar las emociones en sí mismo y en los demás, mediante la expresión facial y otros elementos como la voz o la expresividad corporal, también como la habilidad de percibir emociones en objetos, arte, historias, música y otros estímulos. Con este componente, el estudiante puede identificar como se siente y regular su conducta de manera adecuada, esto le ayuda a controlar sus impulsos, manejar el estrés y evitar reacciones negativas, de igual forma le permite relacionarse con empatía, reconocer como se sienten sus compañeros y actuar con respeto y sensibilidad.

Expuesto lo anterior, resulta pertinente resaltar la importancia del factor emocional dentro del ámbito de interacción educativa y comunitaria, por lo que se requiere la necesidad de incorporar la educación emocional en el ejercicio de la praxis educativa. Tener en cuenta la incorporación de estas habilidades en la formación integral de la persona, resulta fundamental para el reconocimiento del desarrollo de las competencias socioemocionales; estas a su vez permiten que se identifiquen las características de las competencias desarrolladas, las causas y consecuencias que se generan de las acciones tomadas y el grado en el que se perciben en los estudiantes de una comunidad educativa, a fin de determinar de qué manera los estudiantes desarrollan sus competencias socioemocionales, a partir de la práctica educativa en los entornos virtuales de aprendizaje, si se les atiende no solo a las necesidades intelectuales, sino a las necesidades sociales que desde el ámbito académico generalmente quedan relegadas.

De acuerdo con el Ministerio de Educación, las instituciones educativas deben incluir dentro de su propuesta pedagógica educativa, el desarrollo de actividades pedagógicas que promuevan la formación en estas competencias. Muestra de esto se evidencia en lo dispuesto en la reciente Ley 2503 de 2025 en la que se crea e implementa la cátedra de la educación emocional en todas las instituciones educativas de Colombia en los niveles de preescolar, básica y media. El abordaje de esta estrategia, garantiza que los estudiantes accedan a una educación adecuada, que le permita llevar una vida responsable no solo a nivel personal, sino también a nivel social; la idea central es entonces, proporcionar al estudiante herramientas que contribuyan a su formación física, mental y emocional.

Con respecto a lo anterior, existe un histórico de investigaciones que promueven diversas alternativas para la enseñanza y el desarrollo de competencias socioemocionales desde las distintas disciplinas, por lo que resaltó lo siguiente:

1. La educación centrada en los intereses del individuo. Dewey (1952) citado en Westbrook (1993), centra la educación en todo su proceso (inicio - centro - final) en el estudiante, basando su enfoque pedagógico en los intereses de este.
2. En este orden de ideas, Zepeda, Abascal y López (2016) proponen que el docente debe integrar metodologías versátiles, innovadoras, dinámicas, divertidas y emocionantes que incentiven al estudiante al aprendizaje y desarrollo de las temáticas, actividades, ejercicios y todo lo que respecta al ámbito educativo.
3. Las relaciones sanas en el ámbito del desarrollo de las competencias socioemocionales. Para Goleman (1995), el ser humano está diseñado para conectar con los demás; conexiones que tienen lugar en cualquier momento y espacio (aula, casa, patio, etc.). Por su parte Rendón (2015) estima que, cuando la enseñanza de las competencias socioemocionales está relacionada con los estilos de aprendizaje y se focalizan desde el desarrollo de competencias sociales, de la inteligencia emocional, la convivencia, el desempeño académico y la

promoción de los valores, se proyectan en los diferentes contextos pedagógicos entre el estudiante y el docente.

4. Las reacciones de los vínculos con otras personas. Thorndike (1940) citado en Goleman (1995) señala que las relaciones positivas tienen un impacto beneficioso en la salud mental del individuo; mientras que las relaciones tóxicas, envenenan poco a poco el cuerpo. En concordancia, se entiende la regulación emocional, según el criterio de Eisenberg, et al. (2004) como la capacidad de mantener, aumentar o disminuir la respuesta emocional; por lo que al llevarse a la práctica según Carvajal y Caro (2009), implica hacer énfasis en la necesidad de mejorar la convivencia escolar, de manera que se brinde un mejor bienestar personal a los niños y adolescentes en un ambiente favorable para la regulación emocional y la mediación o solución de conflictos entre pares.
5. El empleo de metodologías innovadoras haciendo uso de los espacios y elementos virtuales. Para Kapp (2012), las propuestas didácticas con el uso de la tecnología posibilitan ambientes de aprendizaje idóneos para el desarrollo de las competencias socioemocionales en los adolescentes; cuyo objetivo de acuerdo con Muñoz, Herrero y García (2018) es potenciar el autocontrol emocional y la autorregulación, desarrollar las habilidades sociales, fortalecer el pensamiento crítico y fomentar la cooperación.

2.3.4. Ambientes virtuales de aprendizaje

El avance tecnológico ha contribuido a crear nuevos escenarios de innovación que buscan la mejora continua de los aprendizajes en el proceso educativo. De esta manera, los ambientes virtuales de aprendizaje se convierten en:

Una alternativa empleada en la enseñanza que permite por medio de las redes, interactuar, discutir, compartir y desarrollar trabajo de tipo colaborativo y cooperativo, así

como la adquisición de conocimientos y el establecimiento de destrezas formativas, cognitivas, por medio de la participación activa (Villacís et al., 2021, p.696).

El autor en su discurso describe el concepto de los ambientes virtuales de aprendizaje, resaltando sus virtudes en el desarrollo del trabajo cooperativo y colaborativo, aspecto que se considera fundamental, si se observa el entorno como un espacio propio para la socialización, el compartir de experiencias de los estudiantes y efectivamente para el desarrollo de las competencias socioemocionales. Además, como herramienta para la adquisición de conocimientos, la importancia de su aplicación por parte del docente en el desarrollo de su práctica pedagógica, a fin de propiciar un aprendizaje significativo.

Bajo esta misma perspectiva Palomeque y Guevara (2021) describen los entornos virtuales como “recursos útiles empleados dentro de los procesos educativos, conformados por un conjunto de herramientas didácticas que permiten interactuar desde cualquier sitio, facilitando los procesos formativos, donde se genera un aprendizaje autónomo.” (p. 298). Es a través de estos espacios a disposición de los docentes, en el que se estimula a los estudiantes al desarrollo de habilidades que fortalezcan el trabajo en equipo, cuyo objetivo es fortalecer la comunicación, a través del intercambio de ideas y la construcción de conocimientos, que además de fortalecer la interacción, fortalezcan la producción de un aprendizaje significativo.

Esta concepción, resalta la pertinencia de los entornos virtuales, como recursos importantes y útiles dentro del ámbito educativo; enfatizando que el estudiante vive en constante aprendizaje y que los entornos virtuales le brindan facilidad a este proceso, debido a que pueden acceder a ellos desde cualquier espacio y tiempo, fortaleciéndoles un aprendizaje autónomo, pero también permitiéndoles que puedan interactuar desde los diferentes momentos y entornos.

Aunado lo anterior, se reconoce que los entornos virtuales de aprendizaje, poseen características que posibilitan la interacción didáctica, como evidencia de que se encuentra en uso, Hernández et al., (2022) expone:

1. Un ambiente electrónico constituido por tecnologías digitales.
2. Un hospedaje en la red, en el que se tiene acceso a través de dispositivos conectados a la internet.
3. Aplicaciones y programas informáticos, como soporte de las diversas actividades formativas.
4. Relación didáctica entre docente y maestro, que permiten que coincidan entre espacio y tiempo.

Estas mismas características son separadas por Maldonado et al. (2020) en dos grandes grupos: las características dinámicas que acontecen en el uso del entorno virtual, dentro de las cuales menciona: la colaboración, la interactividad, la flexibilidad, la estandarización, la escalabilidad, la funcionabilidad, la usabilidad, la ubicuidad, la accesibilidad, la comunicación, el auto aprendizaje y la interconexión. Todas ellas relacionadas con lo que puede experimentar el usuario o lo que el Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) puede hacerle sentir, de manera que puedan lograrse los propósitos de la actividad, en el que se experimenten el control, la efectividad, la eficiencia, la satisfacción y la interacción.

El otro grupo de características asociadas son los componentes de los entornos virtuales: como los materiales multimedia empleados, el acceso al correo electrónico, evaluaciones, foros, chats, cuestionarios y las simulaciones; específicos de los recursos que en los EVA se requieren y que van a generar en el usuario, lo mencionado en las características dinámicas.

Estas descripciones, pueden justificar los beneficios de la inclusión de estos medios al entorno educativo, además permiten entender la dinámica que comprende todo el proceso que acontece en el uso de los entornos virtuales. De esta manera se puede hacer una comparación entre cada una de las características dinámicas que se desarrollan a través de estos medios y la manera en que fortalecen cada una el desarrollo de las competencias socioemocionales.

En este sentido, los espacios virtuales se convierten en intermediarios, siendo instrumentos que permiten el desarrollo del proceso de aprendizaje. En concordancia, en la obra *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*, se plantea que:

El uso de medios artificiales, la transición a la actividad mediata, cambia fundamentalmente todas las funciones psicológicas, al tiempo que el uso de herramientas ensancha de modo ilimitado la serie de actividades dentro de las que operan las nuevas funciones psicológicas (Vygotsky, 1978,p.92).

Al respecto, el autor afirma que toda actividad depende del material con el que opera, desarrollando el conocimiento como el conjunto de capacidades independientes y particulares necesarias en el desarrollo de las funciones psicológicas. De esta manera se resalta la importancia de proponer estrategias a través de la praxis educativa como alternativa para el desarrollo del individuo, esto incluye las competencias socioemocionales.

La praxis educativa en el desarrollo de las competencias socioemocionales en los ambientes virtuales de aprendizaje

La praxis educativa como proceso dinamizador en el desarrollo de las competencias socioemocionales, adquiere una relevancia significativa. Coronel (2024) señala que las practicas a través de los ambientes virtuales de aprendizaje, no solo deben enfocarse en la transmisión de conocimientos, sino también en la formación

integral del sujeto, fomentando habilidades como la autoexploración, la comunicación asertiva, la colaboración y el liderazgo.

A este respecto, Jolay y Purizaca (2022) afirman que la praxis educativa que fomenta este tipo de competencias, fortalece la capacidad de adaptación continua en los entornos cambiantes y promueve relaciones interpersonales constructivas desde la distancia física. En este sentido, incorporar estas competencias en el ejercicio pedagógico, garantiza la motivación y la perseverancia al momento de enfrentar los desafíos del aprendizaje, ahora en los ambientes virtuales además de los entornos físicos.

En esta era digital y postpandemia, Coronel (2024) afirma que las estrategias para promover dichas competencias, deben adaptarse a las características del entorno digital, en el que se incorporen recursos educativos personalizados, fomentando procesos de coevaluación para una formación más completa. Y aunque estos espacios presentan algunos retos, las practicas evaluativas son clave si integran el pensamiento crítico y la adaptación a las nuevas demandas educativas, a fin de que se fortalezcan las actividades socioemocionales en los entornos virtuales.

En resumen, la praxis educativa es clave para el desarrollo de las competencias socioemocionales, teniendo en cuenta que su enfoque va más allá de transmitir conocimientos, además de ello, fortalecen habilidades como la comunicación, la colaboración y el liderazgo. Por otro lado, está el hecho de que, en los entornos virtuales estas competencias permiten enfrentar los retos actuales, con resiliencia y motivación. Bajo esta perspectiva adaptar las estrategias pedagógicas a la era digital con recursos personalizados y evaluaciones que promuevan el pensamiento crítico, asegura una formación más completa y pertinente frente a las demandas educativas de la sociedad actual.

2.4. Aspectos Legales

Las siguientes normativas vigentes nacionales e internacionales se presentan como bases legales que permiten el desarrollo y la pertinencia del estudio en el ámbito educativo:

1. La Organización de las Naciones Unidas para la Cultura, las Ciencias y la Educación (UNESCO), en el *informe para la comisión internacional sobre la educación para el siglo XXI*, en el capítulo IV habla de “los cuatro pilares de la educación: Aprender a conocer, Aprender a hacer, Aprender a ser y aprender a vivir Juntos aprender a vivir con los demás” (Delors, 1996). donde los dos últimos están directamente relacionados con el desarrollo de las competencias socioemocionales. Estos pilares señalan:
 - 1.2. **ARENDER A VIVIR JUNTOS:** permite desarrollar la capacidad de poder vivir con los demás, fomentando el descubrimiento gradual del otro, identificando las formas de independencia y participación, tomando conciencia de las semejanzas y las diferencias con los otros, trabajando en proyectos comunes que ayuden a resolver cualquier tipo de problemáticas que se presenten.
 - 1.3. **APRENDER A SER:** se propicia la libertad de pensamiento, sentimiento o imaginación necesaria para que la persona alcance en total plenitud sus talentos; desarrollo que va desde el nacimiento hasta el fin de la vida del ser y que tiene por objetivo el esparcimiento del hombre en todo su ser, en sus expresiones, compromisos, como individuo, como colectivo, como miembro de una comunidad.
2. *La constitución política de Colombia* (1991) en el artículo 45, hace referencia que desde la escuela se propongan planes estratégicos que garanticen la formación integral del estudiante, cuando menciona: El adolescente tiene derecho a la protección y a la formación integral. El Estado y la sociedad garantizan la

participación activa de los jóvenes en los organismos públicos y privados que tengan a cargo la protección, educación y progreso de la juventud. (ART. 45)

3. La *ley* 115 de 1994 menciona dentro de los objetivos comunes en todos los niveles de la educación en el artículo 13, el desarrollo integral de los educandos mediante acciones estructuradas y encaminadas a formar la personalidad y la capacidad de asumir con responsabilidad y autonomía sus derechos y deberes, proporcionar una formación ética y moral sólida y fomentar la práctica del respeto a los derechos humanos. Esta ley reafirma que el objetivo es el respeto del desarrollo libre de la personalidad, en el que en el proceso formativo se tengan en cuentas todos los aspectos físicos, psíquicos, morales, intelectuales, éticos etc., de la persona, que conlleven a una personalidad integral.
4. La *ley* 1620 del 15 de marzo de 2013, establece que la educación se encargue de las competencias emocionales, el mejoramiento del clima escolar, el fomento de los derechos humanos y los estilos de vida saludable de una ciudadanía activa democrática y con una convivencia pacífica.
5. El documento *Estándares básicos en competencias ciudadanas*, elaborado por el Ministerio de Educación de Colombia y la Asociación Colombiana de Facultades de Educación en noviembre de 2003, promueve el desarrollo de competencias emocionales, consideradas fundamentales en el proceso educativo, teniendo en cuenta que permiten la identificación y respuesta constructiva ante las emociones propias y las de los demás. En este concepto, los expertos mencionan que, dedicarle tiempo al desarrollo de dichas competencias sirve para potenciar el desarrollo intelectual y además para prevenir problemáticas complejas que el desarrollo intelectual por sí solo no logra evitar, es decir si se forma desde las emociones, se contribuye a la prevención de problemáticas y por ende a la formación de una sociedad centrada emocionalmente. De acuerdo con Maturana (1988) “No hay acción humana sin una emoción que la funde y la haga posible como acto.” (p.8)

6. La ley 2170 de 2020 en la que el congreso de la República de Colombia decreta en el artículo 3 que las instituciones educativas establecerán acuerdos de convivencia escolar en el uso adecuado de dispositivos, a fin de garantizar el buen uso de las herramientas tecnológicas y de facilitar los procesos de aprendizaje, participación, cuidado y protección de niños, niñas y adolescentes.

2.5. Criterios éticos de la investigación

En el marco de una investigación con enfoque fenomenológico hermenéutico las consideraciones comprenden las buenas prácticas éticas en la que se tienen en cuenta los principios establecidos en la normatividad a nivel nacional e internacional, que eviten por completo el plagio y el incumplimiento de la norma legal y ética. En este sentido, el presente estudio cumple con los siguientes requerimientos:

1. Se realizó la inspección de los documentos a referenciar, en los que se tuvo en cuenta la confiabilidad de los mismos y el reconocimiento de los derechos de autor haciendo uso de las normas APA vigentes, para la citación de los mismos.
2. Se protegió la Confidencialidad de la información y se recabaron los respectivos consentimientos informados.

En cuanto a los criterios éticos de científicidad, se orientan a garantizar tanto el rigor interpretativo como el respeto por los participantes, reconociendo el carácter intersubjetivo en la construcción del conocimiento. En este sentido, se presentan en la investigación los siguientes criterios:

1. Credibilidad : se aseguró la validez de las comprensiones construidas, a partir de la fidelidad en la interpretación de los relatos y significados expresados por los participantes. Esto implicó el uso de la triangulación y la contrastación de las interpretaciones con los docentes.

2. Transferibilidad: se dio la posibilidad de que los hallazgos fueran comprendidos y considerados en contextos similares. Para ello, se dio una descripción compacta y contextualizada del fenómeno, permitiendo que otros investigadores puedan valorar su aplicabilidad.
3. Consistencia: se garantizó la coherencia del proceso investigativo. Se evidencia en la manera clara y sistemática las decisiones metodológicas, técnicas y procedimentales desarrolladas durante el estudio.
4. Confirmabilidad: en la investigación se aseguró que las interpretaciones emergieran de las experiencias de los participantes. Mediante una actitud reflexiva y el registro transparente del proceso interpretativo.
5. Consentimiento informado: se garantizó que los participantes conocieran los propósitos del estudio y su participación voluntaria, respetando sus derechos, asegurando la confidencialidad y el uso responsable de la información.
6. Respeto y dignidad de los participantes: durante el estudio se garantizó un trato ético basado en la empatía, el reconocimiento del otro como sujeto y la valoración de sus experiencias y significados, evitando cualquier forma de vulneración.
7. Co-construcción ética del conocimiento: en la investigación se consideró que el conocimiento se genera de manera conjunta entre el investigador y los participantes, en un marco de respeto, diálogo y responsabilidad compartida.

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA

La metodología o marco metodológico de la investigación de acuerdo con Sampieri (2014) comprende un conjunto de procesos sistemáticos, estructurados y críticos que permiten organizar, analizar e interpretar la información con el propósito de dar respuesta al problema de investigación. Desde esta perspectiva, la metodología no se limita a la aplicación de técnicas, sino que integra un enfoque lógico y secuencial que garantiza la validez y la confiabilidad del estudio.

Es así, como descrito el fenómeno de estudio se establece el paradigma, el enfoque, el método de investigación con el que se va a orientar el estudio, se disponen los propósitos y el marco teórico, para luego organizar las técnicas y los instrumentos que se emplearán para obtener las interpretaciones emergentes, hacer el análisis, establecer las síntesis temática e indicar las recomendaciones desde los hallazgos o desde las percepciones del autor en el tema de estudio.

3.1. Paradigma de la investigación

El paradigma de investigación, según Guba (1990) se comprende como: “la forma en la que el investigador puede proceder para hallar el conocimiento de aquella realidad que se cree que puede ser conocida.” (p.18). A este respecto, teniendo en cuenta que con desarrollo de la investigación se pretendía caracterizar, analizar e interpretar las practicas pedagógicas en el desarrollo de las competencias socioemocionales en los

ambientes virtuales de aprendizaje, se optó por la implementación del paradigma interpretativo; modelo que a criterio de Silva (2012) se encuentra “relacionado con la investigación cualitativa, por lo que ambas tienen la característica similar de ser holística, es decir ven el fenómeno como un todo en su contexto, es naturalista y aceptan la verdad del otro.” (p. 43). De hecho, a partir de este paradigma, se pudo estudiar el fenómeno de forma subjetiva, considerando los relatos de cada uno de los informantes.

3.2. Dimensiones de la investigación

Referente a las dimensiones de una investigación Creswell (2007) considera que, señalan los supuestos que tienen un paradigma dentro de la investigación cualitativa y cuantitativa. El abordaje ontológico, epistemológico, axiológico, teleológico y metodológico de la investigación social, se convierte en una necesidad, teniendo en cuenta que la producción de conocimiento obedece a una teoría del conocimiento científico por el cual se rige la investigación, en el que se interpreta la percepción de la realidad social por parte del investigador, la relación existente entre el investigador y lo investigado y las estrategias metodológicas del investigador, que permitirán comprobar lo que se propone en el estudio (Ver tabla 1). De esta manera, el abordaje permite comprender y explicar que:

... la naturaleza de la realidad investigada, ¿cómo se conoce lo que se sabe?, es decir: “¿Qué tipo de conocimiento obtendremos en una investigación?, ¿Cuál es la perspectiva del investigador en cuanto a lo que va a investigar? ¿Qué características tendrá ese conocimiento?, ¿Cuál es el propósito de la investigación?, ¿Cómo y con que lo hará? y ¿Qué valor puede otorgarse a los resultados obtenidos? (Paz, 2003, p. 47).

Cuando el autor hace mención a la naturaleza de la realidad investigada, se refiere a que tipo de realidad se estudia. Si es objetiva, subjetiva, social, cambiante, construida por personas, etc., y esto influye en la manera en que se puede conocer; por otra parte al preguntar ¿Cómo se conoce lo que se sabe?, cuestiona los métodos o formas de conocer, es decir, si el conocimiento se obtiene mediante la observación, la

interpretación, la medición, la experiencia, entre otros. Asimismo, el resto de los interrogantes definen elementos indispensables que se requieren conocer en proceso investigativo, demostrando que investigar no es solo recolectar información, sino reflexionar profundamente sobre qué tipo de conocimiento se busca, se construye y qué sentido tiene dentro del proceso de investigación.

Tabla 1

Dimensiones de la investigación

DIMENSIONES	METODOLOGIA	CARACTERISTICAS
Ontológica	¿Cuál es la naturaleza de la realidad?	-Realidad subjetiva y múltiple. -El mundo se entiende desde el punto de vista de los demás.
Epistemológica	¿Cómo se accede al conocimiento? ¿Cuál es la naturaleza de la relación entre el investigador y lo que investiga?	-El conocimiento se construye a partir de las vivencias, significados y experiencias. - El investigador interactúa con aquello que investiga.
Axiológica	¿Cuál es el papel de los valores en la investigación?	-Los valores forman parte del proceso de investigación. -Co-construcción ética – se construye conjuntamente con los participantes dentro de un marco de valores.

Teleológica	¿Cómo es el lenguaje de investigación?	-Se toman decisiones junto a la recolección de las experiencias. - Voz personal, palabras y conceptos cualitativos
Metodológica	¿Qué estrategia teórico metodológica se desarrollará en la investigación?	- El fenómeno se comprende a partir de teorías. -El investigador explora, describe y genera perspectivas teóricas de lo particular a lo general. -Los conceptos y categorías se visualizan a lo largo de todo el proceso investigativo.

Nota. Elaborada por Gómez (2026), como estructura de las dimensiones de la investigación

De acuerdo a lo expuesto, la dimensión ontológica describe la naturaleza de la realidad investigada; para el caso de la investigación cualitativa la realidad es subjetiva y múltiple, y se muestra desde la perspectiva de quienes son investigados. En este orden de ideas el investigador parte de la idea que el mundo social es relativo y solo puede ser entendido desde el punto de vista de los actores. Al respecto, Martínez (1982) afirma que el sujeto es un agente social en tanto socializa con los demás, este es un proceso de humanización inacabable en el que el sujeto se identifica y se diferencia. En este orden de ideas, en la investigación se consideraron las percepciones de los sujetos investigados, y en base a sus prácticas y relaciones, se comprendieron e interpretaron sus vivencias.

Por otra parte, el momento del abordaje epistémico se constituye como la vía a través de la cual se accede al conocimiento, al posibilitar la comprensión de la relación que se configura entre el investigador y el fenómeno objeto de estudio. Desde la perspectiva cualitativa, el investigador se encuentra inmerso en el contexto que investiga, lo que le permite construir conocimiento a partir de la interacción, la experiencia y el encuentro con los actores sociales. En este marco, se configuran los aspectos metodológicos como mediaciones que orientan el proceso investigativo, no como una secuencia rígida, sino como una dinámica reflexiva que organiza las estrategias, técnicas y momentos del proceso investigativo, favoreciendo la comprensión e interpretación coherente de los significados.

Al respecto, el paradigma asumido se sustenta en una matriz epistémica que orienta la forma de conocer y comprender la realidad. Tal como lo plantea Edgar Morin (2005) el paradigma se concibe como un entramado de principios que establecen distinciones, relaciones y opciones fundamentales, configurando matrices que posibilitan la construcción teórica y la producción de conocimiento dentro de la comunidad científica. De esta manera, el abordaje epistémico permite situar la investigación desde una perspectiva interpretativa, donde el conocimiento emerge de la relación entre el sujeto investigador, el contexto y los sentidos que se construyen en dicha relación.

Así mismo, la dimensión axiológica según Ramos (2008) remite al sistema de valores que orienta la acción investigativa; sin embargo, en el marco de la investigación estos no se conciben únicamente desde el investigador, sino que se configuran y resignifican de manera conjunta con los participantes. En este sentido el investigador no solo reconoce, hace conscientes y aplica sus propios valores, sino que los pone en diálogo con los valores, percepciones y significados de los actores sociales.

Desde esta perspectiva, los valores adquieren un carácter intersubjetivo, en tanto emergen del encuentro y la interacción, otorgando sentido y relevancia al proceso

investigativo. De esta manera en el presente estudio, la construcción compartida de los valores permitió comprender y apreciar el fenómeno y el proceso social implicado en el desarrollo de las competencias socioemocionales en la praxis pedagógica, generando orientaciones que posibilitaron una forma de abordaje más comprensiva, ética y contextualizada.

De igual forma, la dimensión teleológica o como la titula Queraltó (1980) *Conducta orientada a la consecución de fines específicos*, es la dimensión que plantea la meta o el fin al que está orientado la investigación y en ese orden de ideas se da respuesta al ¿para qué de la investigación? . En el abordaje de esta investigación, la dimensión teológica develó lo que se investiga mediante los propósitos ya planteados, buscando en este caso la intención de los fines dentro del desarrollo de la práctica pedagógica, pero también, desde la parte afectiva que involucra el desarrollo de las competencias socioemocionales, de acuerdo a la finalidad, así se dio lugar al lenguaje utilizado desde el momento de la exploración.

Finalmente, la dimensión metodológica que señaló la estrategia teórico metodológica que se desarrolló en la investigación, cuya finalidad fue el modo o método como sería abordado el estudio. En este sentido, González (2008) describe el método como un asunto de natura intelectual que no puede separarse de lo histórico, debido a que es transitorio, y como toda acción humana que se compone de un acto físico, un significado, una intención y una función se suscita en realidades sociales contextualizadas, en cuyo contexto la acción adquiere sentido. Es así, como a través del método, en esta investigación se hizo viable la adquisición de la información sobre la praxis educativa y el desarrollo de las competencias socioemocionales, que posteriormente permitieron escudriñar los significados de las acciones que ejecutan los actores clave en las situaciones descritas.

Por otra parte, Martínez (2006) señala que, cuando se habla de una metodología cualitativa se da una aceptación en sentido propio y filosófico, en el que se realiza un estudio del todo integrado, de manera que se constituya como una unidad de análisis, en la que las relaciones con el todo contribuyan a darle una significación propia. De esta manera, Kvale (2011) sostiene que la investigación cualitativa pretende entender y describir esos fenómenos sociales, desde varias formas distintas en las que se observan las vivencias de los individuos, analizando las interacciones y las comunicaciones.

En relación con lo antes mencionado, la Tesis Doctoral que lleva por título: constructo ontológico de la praxis educativa en el desarrollo de las competencias socioemocionales en los ambientes virtuales de aprendizaje de la educación pública localidad tres Cartagena – Colombia, cuyo propósito fue “Generar un constructo ontológico de la praxis educativa en el desarrollo de competencias socioemocionales en los ambientes virtuales de aprendizaje de la educación pública de Cartagena”, se desarrolló mediante un abordaje epistemológico empírico idealista, en el que dominó el sujeto sobre la teoría, convirtiendo la evidencia en imágenes, sensaciones y emociones, como los contenidos más importante de la conciencia para reconstruir los constructos teóricos; esto, haciendo uso del método fenomenológico hermenéutico, como eje central que permitió percibir las experiencias y los significados que el sujeto define en su vida y las reflexiones en profundidad de esas experiencias cotidianas.

Así mismo, como la intención del estudio era interpretar las concepciones de los docente de las instituciones públicas de Cartagena acerca de su Praxis Educativa y su incidencia en el desarrollo de las competencias socioemocionales en los entornos virtuales de aprendizaje, se optó por la implementación del paradigma interpretativo, que efectivamente se encuentra relacionado con el enfoque cualitativo; además, como tanto el paradigma como el enfoque son naturalistas, se aceptó la verdad del otro y se observó el fenómeno como un todo en su contexto.

Al mismo tiempo, se decidió desarrollar la investigación en seis capítulos: un primer capítulo en la que se realizó el acercamiento al objeto de estudio, siendo clave la observación del investigador y la experiencia que se tiene del contexto, para acceder de la mejor manera a los sujetos, de esa manera se indagaron las percepciones de los docentes con respecto a sus vivencias en los diversos escenarios, donde tiene lugar la interacción académica, que implica el encuentro de subjetividades y el desarrollo de las competencias socioemocionales. Un segundo capítulo, donde se organizaron los estudios previos, los referentes teóricos y conceptuales en general relacionados con la temática de estudio y que fueron significativos para el desarrollo de la investigación.

Así mismo, en el tercer capítulo se describieron los aspectos metodológicos de la investigación como son el paradigma, el diseño y el método, al igual que la técnica (entrevista) con la cual se consiguieron los relatos de los informantes, permitiendo identificar las acciones, vivencias, interacciones, emociones, experiencias y sentimientos expresados a través de los guiones discursivos. En el cuarto capítulo, a partir de los hallazgos se presenta el análisis e interpretación de los relatos recopilados en función de los propósitos establecidos, dando paso al procesamiento de la información mediante la organización de la codificación, la categorización y la estructuración, de igual forma la sistematización de los hallazgos con base en las categorías, subcategorías y atributos emergentes, dando lugar a la triangulación de la información, que permitió comprender los hallazgos y ofrecer una visión más clara de la realidad contextual.

En el sexto capítulo se genera la teorización de los hallazgos, donde se expone la manera en que se concibe la realidad objeto de análisis, la naturaleza de los fenómenos abordados, el rol de los actores sociales y la relación existente entre el contexto y dicha realidad. Finalmente en el séptimo capítulo se exponen las reflexiones finales, presentando la interpretación global de los hallazgos.

Realizar el abordaje de esta metodología cualitativa en este constructo ontológico, permitió que a partir del paradigma interpretativo se estudiase el fenómeno en forma subjetiva, considerando la información de cada uno de los informantes. De igual forma aplicar el método fenomenológico hermenéutico, que logró analizar los aspectos más importantes de estas experiencias, destacando la importancia y pertinencia del fenómeno en estudio, en atención a que según Heidegger (2006) la hermenéutica se orienta hacia la comprensión del otro, no solo a partir del dialogo, sino también mediante la interpretación de lo expresado. Asimismo la fenomenología posibilita percibir aquello que se manifiesta, tal como se presenta por sí mismo y en la manera en que se revela.

3.3. Tipo o Enfoque de la investigación

El enfoque metodológico de acuerdo con Palazzolo (2013) se convierte en la primera aproximación general al diseño metodológico, en el que se representa la posición del investigador frente a la realidad a investigar. A este respecto:

Todo individuo, grupo o sistema social, tiene una manera única de ver el mundo y entender situaciones y eventos, las cuales se construyen por el inconsciente, lo transmitido por otros y por la experiencia, y mediante la investigación, debemos tratar de comprenderla en su contexto (Sampieri, 2014, p. 9).

En este sentido el autor señala que cada persona o grupo interpreta la realidad de forma distinta, es decir, no existe una única forma de ver el mundo. Por ello no basta con observar de manera superficial, sino buscar las formas de comprender el mundo dentro de su propio contexto, respetando las particularidades de cada persona o grupo. De acuerdo con lo anterior, la investigación se desarrolló bajo un enfoque metodológico cualitativo, considerando que, al indagar sobre la praxis educativa en el desarrollo de las competencias socioemocionales dentro de los espacios virtuales en los estudiantes de las instituciones públicas de la ciudad de Cartagena, se presentó el estudio de un hecho social, en el que se describió, comprendió e interpretaron los significados que los sujetos le dan a sus propias acciones.

3.4. método de la investigación

Tamayo (2007) refiere que el diseño de investigación hace relación al manejo metodológico, es decir, es la guía que soporta el proceso investigativo. De igual forma Kerlinger (2002) lo describe como un plan y estructura de una investigación ideada para obtener respuestas de un estudio específico. En este orden de ideas, el método seleccionado para desarrollar la investigación fue el Fenomenológico Hermenéutico, teniendo en cuenta que permite comprender la esencia de las experiencias, la forma en que son percibidas y los significados que los informantes clave les atribuyen en su vida, así como la reflexión profunda sobre dichas vivencias cotidianas.

Para Heidegger (1927, trad. Rivera, 1997) la fenomenología radica en “permitir y percibir lo que se muestra, tal como se muestra a sí mismo y en cuanto se muestra por sí mismo; en consecuencia, es un fenómeno objetivo, por lo tanto, verdadero y a la vez científico.” (p.99). Así mismo expresa que la Hermenéutica está en la búsqueda de comprender al otro, no solo en el conversar, sino en la interpretación de lo que se conversa. Para Ayala (2008) aplicar este método en la educación, lleva a la reflexión a los agentes educativos con respecto a la experiencia y a la labor profesional que llevan a cabo, así, se analizan los aspectos más importantes de esa experiencia, aportándole el debido sentido e importancia a estos fenómenos.

Por otra parte, Leal (2013) indica que en la investigación cualitativa “el método fenomenológico como expresión directa de la filosofía fenomenológica expuesta por Edmund Husserl se orienta al abordaje de la realidad, partiendo del marco de referencia interno del individuo” (p.52); es decir, se basa en el estudio de las experiencias propias de vida del sujeto investigado, en el que se explora, describe y comprenden las conductas y acciones que de acuerdo a sus experiencias los sujetos tienen en común en determinado fenómeno; aquí el investigador trabaja directamente las declaraciones de sus participantes y vivencias, enfocándose en las experiencias compartidas. Agrega

además que, este método amerita el conocimiento y manejo por parte del investigador, quien lo asume desde sus principios, bases y nociones bases, de tal forma que el proceso no se convierta en el algo mecánico.

Con respecto a la hermenéutica, Dilthey citado en Martínez (2005) la describe como el proceso que permite revelar por medio de palabras los significados que tiene las personas en su conciencia acerca de las cosas, direccionando a la descripción de estos significados en el contexto real donde ocurre el fenómeno, mediante todo tipo de expresión del ser humano: texto escrito, expresiones, acciones y actitudes. Para el autor la expresión del ser humano es importante dentro del proceso hermenéutico, y ésta se encuentra permeada por sus experiencias y por el contexto.

De esta manera, Fuster (2019) sostiene que el método fenomenológico hermenéutico, por estar orientado a las interpretaciones de las estructuras fundamentales de las experiencias de vida de los sujetos y al reconocer el valor pedagógico que tiene esta experiencia desde la educación, mantiene un acercamiento coherente y un análisis estricto de las dimensiones éticas, relacionales y prácticas de la pedagógica cotidiana que difícilmente se pueden lograr a través de otros métodos convencionales. En consecuencia, el enfoque se convierte en potencialmente relevante como método de indagación en el ámbito educativo, con nuevas ideas y principios metodológicos que logren un mejor desarrollo del proceso investigativo.

3.5. Informantes Clave

Los informantes clave en un estudio, constituyen el eje central de la investigación, en tanto son quienes, a partir de sus experiencias vividas, aportan los significados que permiten comprender el fenómeno en estudio. Son los actores que mediante sus relatos e interpretaciones, no solo describen lo que ocurre, sino que también revelan la manera en que lo perciben y le otorgan sentido, posibilitando una comprensión profunda de la

realidad que experimentan. A su vez, como fuente de información, permiten que se puedan vincular otras personas e incluso nuevos escenarios. Sampieri (2014) define el grupo general de informantes como “el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones.” (p. 65), Mientras que para Tamayo y Tamayo (2006) los informantes clave son una fracción considerable observada de ese conjunto de actores.

En este orden de ideas, en la investigación se reconoce como informantes clave, docentes de tres instituciones educativas del sector público de la ciudad de Cartagena: Institución Educativa José Manuel Rodríguez Torices, Institución Educativa Salim Bechara e Institución Educativa de Ternera, teniendo en cuenta que la población estudiantil con la cual desempeñan su labor en esta localidad pertenece al mismo entorno social. Para tal fin, se tendrán presentes cinco docente de educación básica secundaria de las instituciones seleccionadas.

Los docentes que participaron fueron seleccionados de acuerdo con los siguientes criterios (a) tiempo de antigüedad en la institución educativa (mínimo 5 años); (b) experiencia profesional; (c) organización y desarrollo de actividades pedagógicas relacionadas con el uso de ambientes virtuales de aprendizaje; (d) desempeñarse en los grados de básica secundaria (e) pleno conocimiento de competencias socioemocionales y todo lo que converge con ellas; (f) disposición de participar en el estudio. Al realizar el estudio, cada informante clave se identifica con un código conformado por letras (para indicar que es docente) y numero para indicar el orden. (ver tabla 2)

Tabla 2*Criterios de informantes clave*

CODIGO DE INFORMANTE	AREA	INSTITUCION	GRADO QUE LABORA O CURSA
AS1	Biología	1	8 y 9
AS2	Sociales	2	7 y 9
AS3	Física	1	9
AS4	Castellano	2	9
AS5	Tecnología e informática	3	9

Nota. Elaborada por Gómez (2026) como estructura de los informantes clave

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de la información

Las técnicas para la obtención de experiencias, son las diferentes formas de obtener información. Arias (2012) define como ejemplo de técnicas: la observación directa, la encuesta en sus dos modalidades (entrevista- cuestionario), el análisis documental, el análisis de contenido entre otros. En cuanto a los Instrumentos de recolección de las vivencias, Hernández (2003) afirma que el instrumento es el recurso que utiliza el investigador para registrar la información. En relación con esto, la técnica que se utilizó en la investigación para obtener la información fue la entrevista (**ver anexo A1**), considerando que:

La entrevista cualitativa busca conocimiento cualitativo expresado en lenguaje normal, no se encamina a la cuantificación. La entrevista pretende conseguir relatos matizados de diferentes aspectos del mundo de la vida del entrevistado; trabaja con palabras y no con números. En las entrevistas cualitativas, la precisión en la descripción y la rigurosidad en la interpretación del significado se corresponden con la exactitud en las mediciones cuantitativas (Kvale, 2011, p.54).

De acuerdo con el autor, el investigador que hace uso de la entrevista busca que el entrevistado hable de forma abierta; con esta técnica construida en base a las unidades de análisis iniciales en relación con la investigación, pretende identificar las acciones, vivencias, interacciones, emociones, experiencias y sentimientos que expresen los informantes a través de los guiones discursivos, que lleven a la comprensión final de la problemática abordada.

Para aplicar la entrevista y el respectivo instrumento (guion de entrevista con preguntas semiestructuradas) Carrasquilla (2005) establece los siguientes pasos:

1. La planificación: momento en el que el entrevistador con base a los propósitos planteados elabora el guion de preguntas delimitadas y precisas, considerando el tiempo y duración de la entrevista.
2. Permiso: al aplicar la entrevista se requiere el consentimiento formal y permiso documentado de grabación (en caso de hacerlo) por parte de los entrevistados, a quienes se les provee de la información con los propósitos, metodología y anonimato de la información recabada.
3. Realización de la entrevista: proceder con la ejecución de la entrevista, considerar las condiciones: escenario donde el entrevistado y entrevistador puedan interactuar, lenguaje preciso, precisión de las preguntas, actitud que inspire tranquilidad, seguridad y confianza para el entrevistado.
4. Contexto Etno Figura: considerar la incidencia de los factores sociales, culturales, lingüísticos, entre otros que puedan de alguna forma determinar o condicionar lo que dice el entrevistado,

Con base a lo anterior, se aplicó una entrevista en profundidad, técnica que permite según Taylor y Bogdán (1990) “encuentros reiterados cara a cara entre el investigador y los informantes.” (p.101), permitiendo conforme a lo sustentado por Cicourel (1982) citado en Robles (2011), adentrarse en el mundo personal y privado de

extraños, con el fin de obtener información de su vida cotidiana. Este es el momento en el que el investigador mantiene una conversación profunda e intensa con el informante y se obtienen detalles transcendentales con los que se logra comprender e interpretar experiencias, acciones y actitudes significativas y relevantes del entrevistado.

Para lograr el objetivo con esta técnica, el entrevistador empleo un guion temático de preguntas semiestructuradas (**ver anexo A1**) sobre la temática que se pretendía dialogar con los informantes, construida con base a los propósitos de la investigación y a las características precisas y claras de las personas que fueron objeto de esta. En el guion de la entrevista, se incluyó una introducción donde se dio a conocer el propósito, la estructura y los alcances que se esperaban con su ejecución; haciéndola abierta y dialógica, considerando la oportunidad de que el informante organizara sus respuestas y expresara sus opiniones.

Una vez elaborado el guion de la entrevista y definido los ítems a abordar a lo largo de cada encuentro previamente socializados, la naturaleza flexible del dialogo, permitió apartarse del esquema inicial de preguntas cuando surgieron temas emergentes. Estos fueron considerados pertinentes por el investigador-entrevistador y resultaron relevantes para profundizar en la comprensión del fenómeno en estudio.

3.7. Procedimientos y fases de la investigación

Teniendo en cuenta que el método de investigación fue fenomenológico hermenéutico, se llevaron a cabo tres fases, propuestas por Ayala (2008):

3.7.1. Primera fase

Descripción – Recolección de la experiencia vivida. Esta es la fase más descriptiva, previamente seleccionado el objeto de estudio, se tuvieron en cuenta las

observaciones iniciales del investigador y la experiencia que tiene en el contexto para establecer la mejor forma de acceder a los sujetos; se buscó un acercamiento previo que permitiera indagar las percepciones de los Docentes acerca de las vivencias encontradas en los diversos escenarios donde existe la interacción académica (física, virtual) que implica el encuentro de subjetividades y el desarrollo de las competencias socioemocionales.

Esta fase comprendió la definición del escenario y de los informantes clave. El escenario se concibe el espacio o contexto donde se desarrollan las experiencias objeto de estudio y donde se configuran las vivencias propias de cada sujeto; en esta Tesis Doctoral, correspondió a los ambientes virtuales de aprendizaje. Por su parte, los informantes clave fueron los docentes, quienes a partir de sus experiencias, aportaron información relevante para la comprensión del fenómeno abordado; específicamente, docentes de tres instituciones educativas públicas de la localidad tres de la ciudad de Cartagena.

3.7.2. Segunda fase

Interpretación. en esta segunda fase, se recolecta e interpreta la información que se ha adquirido con los informantes clave. En esta investigación, se trianguló la información a partir de las categorías definidas inicialmente; estas generaron subcategorías que se tomaron de base para organizar la información que dio lugar al proceso de teorización. En este sentido, la generación de la información se llevó a cabo, mediante entrevistas dirigidas a los informantes clave, llevadas a cabo en varias sesiones con el propósito de identificar y comprender los fenómenos que inciden en el objeto de estudio.

3.7.3. Tercera fase

Descripción, interpretación Teorización. esta fase de teorización permitió la estructuración de los hallazgos obtenidos. Estos permitieron establecer el constructo ontológico de la praxis educativa en el desarrollo de las competencias socioemocionales en los entornos virtuales de aprendizajes de las instituciones educativas públicas de la ciudad de Cartagena. Este constructo generó aportaciones teóricas desde fundamentos ontológicos que permitirán fortalecer los procesos educativos con relación al desarrollo de las competencias socioemocionales a través de la praxis educativa en los entornos virtuales de aprendizaje.

3.8. Procesamiento de la información

El análisis e interpretación de la información, es un proceso que para Gibbs (2012) implica:

Identificar y registrar uno o más pasajes de texto u otros datos como parte de cuadros que, en cierto sentido, ejemplifican la misma idea teórica o descriptiva... Codificar es una manera de indexar o categorizar el texto para establecer un marco de ideas temáticas sobre él (p.78).

En la investigación esta codificación permitió que con cada testimonio se construyera la unión de varios elementos que dieron origen a categorías emergentes del fenómeno abordado, en el que se asociaron dimensiones específicas que consiguieron la profundidad del análisis. Luego de este procesamiento de información, se procedió a la teorización, proceso que se consolidó a partir de la triangulación de la información, en la cual se contrastaron las perspectivas de los informantes con los referentes teóricos y la interpretación del investigador.

3.8.1. La codificación

La codificación en la investigación cualitativa es el proceso inicial y necesario para realizar el análisis de la información y aclarar su significado. Es así, como este proceso, permite al investigador obtener la información precisa que necesita para realizar el análisis, identificando subcategorías y patrones emergentes. A este respecto, Rodríguez, et al. (2005) considera que: “la desmembración en unidades singulares del texto es una actividad imprescindible, junto con la identificación y la clasificación de elementos, su síntesis y agrupamiento, en un intento por llevar a cabo la reducción de datos.” (p. 9)

En esta investigación la codificación se llevó a cabo, analizando cada línea de información, elaborando como códigos, color en cada palabra o segmentos de información, para luego comparar la secuencia de los mismos y determinar cuál es el criterio de la población en su conjunto sobre la temática de estudio. En palabras de Rodríguez, et al. (2005) se separan las unidades de contenido que determinan criterios de separación espacial, temporal, temática, gramatical, conversacional y social; se identifican y clasifican los elementos que conlleven a la codificación y finalmente se realiza la síntesis y el agrupamiento.

3.8.2. La categorización

La categorización para Straus y Corbin (2002) es la asignación de conceptos a un nivel más abstracto, en el que el investigador reúne grupos de conceptos o categorías e inicia el proceso de establecer relaciones entre los conceptos y el fenómeno. mientras que para Galeano (2004) son como ordenadores epistemológicos y supuestos implícitos en el fenómeno de estudio, que como unidades significativas dan sentido a los información, permitiendo reducirlos, compararlos y relacionarlos.

En esta investigación, la categorización se dio de manera deductiva, teniendo en cuenta que las categorías se derivaron de los conceptos desarrollados en el marco teórico y el análisis previo que se había realizado; posterior a la recolección se procedió a clasificarlas de acuerdo a los vivencias descritas en el desarrollo de la entrevista, en las categorías generales definidas antes de la recolección de la información y las categorías específicas formuladas después de la recolección.

Romero (2005) resalta que la categorización no es un proceso arbitrario, debido a que está regida por varios principios, por lo tanto, se deben tener en cuenta algunos factores que inciden en ella: los objetivos de la investigación, la accesibilidad de las unidades de análisis, las características objetivas del contexto, el referente conceptual y el grado de discriminación que sea necesario hacer de la población. En este sentido al realizar el proceso de categorización se tuvieron criterios como: la relevancia, en el que el sistema de categorías tuviese posibilidad de variación; la exclusividad, en el que cada categoría fuera única sin dar lugar a la redundancia; la complementariedad que permitió profundizar sobre cada categoría, la especificidad, en la que se delimitó un área en específico ; y la exhaustividad, en la que se desarrolló en su totalidad el objeto de estudio, sin dejar por fuera ninguna observación posible o relevante.

Galeano (2004) describe el proceso de categorización de la siguiente manera: (a) luego de hacer la codificación, es decir dividir los contenidos en unidades temáticas, se asigna a cada una unidad una categoría (Término claro e inequívoco); (b) el termino se escribe en el espacio correspondiente en las fichas de contenido, palabras clave frente al párrafo o párrafos correspondientes; (c) se asignan subcategorías, o propiedades descriptivas para hacer una mayor especificación.

3.8.3. La estructuración

De acuerdo con Martínez (2009) el proceso de estructuración, implica la integración de las categorías específicas en categorías más amplias y comprensivas. Es decir, luego del proceso que describe Galeano (2004) en el que para categorizar se crean categorías y subcategorías, sigue el proceso en que estas se agrupan de acuerdo a su naturaleza o contenido, para este efecto se recomienda utilizar un programa computarizado. De acuerdo con lo anterior, en el estudio desarrollado, las categorías se generaron en base a los constructos teóricos específicos relacionados con las competencias socioemocionales, los ambientes virtuales de aprendizaje y la praxis pedagógica.

3.8.4. La triangulación

La triangulación, para Benavides y Restrepo (2005), representa el objetivo del investigador que busca patrones que converjan, con el fin de corroborar una interpretación global de un fenómeno humano objeto de investigación, esto permite dilucidar los diferentes momentos, eventos, situaciones o elementos complementarios de la totalidad del fenómeno, de manera que contribuya a la construcción de la teoría y al desarrollo de nuevos conocimientos.

Los autores continúan sustentando que, en la investigación cualitativa, la triangulación comprende varias estrategias para el estudio del fenómeno, y para que estas sean equivalentes las técnicas utilizadas en la observación e interpretación del fenómeno deberían ser también de tipo cualitativo, como lo es la técnica de entrevista para la recolección de las vivencias, caso puntual de esta investigación. A criterio de Charres et al. (2018) la entrevista como estrategia de investigación mediante la triangulación, persigue una mayor comprensión de la realidad estudiada.

De esta manera, la triangulación de la información mediante la técnica de entrevista realizada a los docentes y estudiantes de dichas instituciones permitió analizar la calidad de la praxis educativa en el desarrollo de las competencias socioemocionales. De acuerdo con Arias (2000) el análisis que se desarrolló fue de tipo colectivo, teniendo en cuenta que la unidad observacional es una comunidad educativa, en la que las interacciones de los sujetos fueron tratados solo de acuerdo a como ellos reflejan sus acciones y demandas de la colectividad total. Para garantizar lo antes mencionado Mitchel citado en Charres et al. (2018) propone:

1. Que la pregunta de investigación este claramente focalizada.
2. Que las fortalezas y debilidades de cada método seleccionado, tenga la capacidad de contemplar al otro.
3. Los métodos seleccionados deben ser relevantes según la naturaleza del fenómeno de estudio.
4. Realizar evaluación continua del método seleccionado, de manera que se pueda monitorear si se da continuidad a los principios anteriores.

3.8.5. La teorización

Para Martínez (2006) el proceso de Teorización es “el modo de mirar los hechos, organizarlos y representarlos conceptualmente mediante una nueva red de relaciones entre sus partes constituyentes.” (p. 282); de esta manera la teorización se considera como un proceso integral que organiza una serie de conceptos para poder comprender el fenómeno de estudio.

La fase de teorización, en el método fenomenológico hermenéutico, que se desarrolló en esta investigación, está orientada al criterio de Manen (2003) quien la describe como “diseñar una descripción inspiradora y recordatoria de acciones, conductas, intenciones y experiencias de los sujetos, tal como se conoce en el mundo

de la vida.” (p.37). Además, en concordancia con Fuster (2019) en la construcción de esta, se realiza la búsqueda de fuentes fenomenológicas que permitan confrontar con otros estudios que tengan el mismo enfoque.

De esta manera, para la investigación, este texto expositivo, debe tener un significado profundo que impacte y logre transformaciones en el desarrollo de la praxis educativa en torno al desarrollo de las competencias socioemocionales de los estudiantes a través de los espacios virtuales de aprendizaje.

3.9. Criterios de rigurosidad y calidad de la investigación

Al igual que la validez, la confiabilidad es un concepto inherente al proceso de investigación, esta permite que tanto los instrumentos como la información recolectada sea exacta y necesaria para realizar el análisis y posteriormente la divulgación de los hallazgos. Guba & Lincoln (1985) afirman que la credibilidad se logra cuando el investigador, a través de observaciones y conversaciones con los participantes del estudio, recoge información que produce hallazgos que resultan reconocidos por los informantes como una verdadera aproximación sobre lo que ellos piensan y sienten.

Por lo anterior, es importante saber captar el mundo de los involucrados a fin de que lo pueda conocer, creer o concebir. En el caso de la confiabilidad en la investigación hermenéutica García (2002) considera que se debe apoyar en tres medios racionales: la intuición, la interpretación y el entendimiento, de manera que se le facilite al investigador el desarrollo de un proceso real y veraz del fenómeno a investigar. En este orden de ideas, este tipo de confiabilidad en un proceso de evaluación que permite al investigador comprender, explicar y darle sentido a su interpretación de la manera más fidedigna en relación con el objeto de estudio.

3.10. Limitaciones teóricas, metodologías y prácticas

En el desarrollo de la investigación pueden presentarte algunas limitaciones que bien cambien el sentido de la investigación o por el contrario proporcionen mayor validez y rigurosidad al proyecto de investigación. Dentro de las limitaciones metodológicas podrían encontrarse la falta de información confiable que limiten el alcance del análisis y que imposibiliten encontrar relaciones significativas entre los discursos de los informantes; así mismo la forma en la que se realice la recopilación de la información a través de la entrevista, puede que, al hacer la interpretación de los mismos, impida o limite la capacidad para realizar un análisis exhaustivo de los hallazgos.

En cuanto a las limitaciones teóricas, puede presentarse que no se cuente con las fuentes de información suficiente que permitan continuar con el desarrollo de la investigación, de esta manera se debe optar por buscar los mecanismos necesarios para acceder a la misma, ya sea que se encuentre limitada, por tiempo, espacio, falta de organización o recursos.

CAPITULO IV

4. HALLAZGOS

4.1. Análisis e interpretación de los hallazgos

Este epígrafe, se configura como un espacio de comprensión e interpretación de la experiencia investigativa, en el que los hallazgos emergen a partir del encuentro entre los instrumentos de recolección de recolección de información y las vivencias que estos develan. Desde una perspectiva fenomenológica hermenéutica, se busca no solo describir los hallazgos, sino también interpretar sus significados en el marco de la metodología previamente expuesta, reconociendo el sentido que subyace en las manifestaciones de los participantes y en el proceso mismo de la investigación.

En concordancia, el propósito se orienta a la comprensión e interpretación de las vivencias emergentes, a la luz de los propósitos formulados y del entramado teórico que sustenta el estudio, reconociendo en ellos no solo la información, sino los significados contruidos en la experiencia, con el fin de obtener información pertinente que permita identificar relaciones, tendencias y significados relevantes de las fuentes primarias que contribuyan a la comprensión del fenómeno investigado en las instituciones educativas de la ciudad de Cartagena.

4.2. Sistematización de los hallazgos emergentes

La interpretación de los hallazgos, se construyó a partir de la delimitación intencionada del objeto de estudio, considerando las primeras aproximaciones y observaciones del investigador en el contexto. Estas comprensiones iniciales orientaron la selección de los actores clave (5 docentes de 3 tres instituciones educativas) cuya participación posibilitó profundizar en la riqueza y sentido del fenómeno; esto incluye la experiencia de los docentes en cuanto a la interacción académica (física y virtual) que implica el encuentro de subjetividades y el desarrollo de las competencias socioemocionales, el manejo del fenómeno a investigar y la experiencia que se tiene del contexto para acceder de la mejor forma a estos.

En coherencia con los fundamentos del método fenomenológico hermenéutico, se llevó a cabo la selección de la técnica y el instrumento de recolección de las experiencias. Desde esta perspectiva el interés se centró en comprender la experiencia subjetiva del fenómeno tal como significa para quienes la viven, reconociendo sus interpretaciones, sentidos y construcciones desde su propia perspectiva. En este sentido, se procedió a recolectar las experiencias a través de las entrevistas en profundidad, aplicada durante dos sesiones a los informantes clave. Con estas se lograron captar las experiencias, opiniones detalladas y las perspectivas de cada docente de las instituciones públicas de Cartagena seleccionadas, incluyendo sus significados, sus acciones, actitudes frente a las diversas situaciones y la forma en la que organizan las actividades para promover el desarrollo de las competencias socioemocionales.

Para establecer la estructura de la entrevista, fue necesaria la revisión de los aspectos del fenómeno estudiado, con el fin de que pudiera abarcar las vivencias ontológicas de los actores sociales, aproximándose en lo posible a los significados de

las experiencias de los docentes acerca de la praxis educativa en el desarrollo de las competencias socioemocionales dentro de los ambientes virtuales de aprendizaje. Las categorías centrales (Praxis educativa, ambientes virtuales de aprendizaje, desarrollo de competencias socioemocionales) fueron incorporadas en el guion de entrevista semiestructurada, donde se consideraron las emociones, sentimientos, conductas, pensamientos y las formas de actuar de los actores involucrados para favorecer el intercambio dialógico.

Para tal fin, se organizaron trece unidades hermenéuticas que responderían a: (a) significado de las competencias socioemocionales. (b) uso de herramientas virtuales de aprendizaje (c) desarrollo de actividades en los ambientes virtuales de aprendizaje, (d) incidencia de la praxis educativa en los ambientes virtuales de aprendizaje y en el desarrollo de las competencias socioemocionales, (e) experiencias con las competencias socioemocionales y los ambientes virtuales de aprendizajes (f) experiencias con los ambientes virtuales de aprendizaje y el desarrollo de las competencias socioemocionales, (g) recomendaciones para el desarrollo de las competencias socioemocionales con el uso de los ambientes virtuales de aprendizaje. Antes de la aplicación de la entrevista se solicitó la autorización a los actores sociales (ver anexo A) para emplear los recursos audiovisuales, como el celular, grabadora, cámara y ficha de notas para hacer el registro de la información.

En el desarrollo de estas se generaron condiciones ambientales (un entorno tranquilo, libre de interrupciones, garantizando la privacidad, favoreciendo la concentración y la confianza del participante) y psicológicas adecuadas (investigador con actitud empática, respetuosa y de escucha activa, que propicia clima de seguridad y comodidad para el entrevistado) que favorecieron un clima de espontaneidad y empatía. Esto permitió establecer una conexión armoniosa de entendimiento mutuo durante el encuentro.

En relación con los actores clave seleccionados para la realización de las entrevistas, y con el propósito de abordar los aspectos procedimentales del estudio, a continuación se presenta la descripción de sus principales características. Están representados por 5 docentes del nivel de básica secundaria seleccionados de 3 instituciones educativas públicas (INEM I.E. José Manuel Rodríguez Torices, I.E. Salim Bechara e Institución Educativa de Ternera) ubicadas en la localidad 3 industrial y de la bahía de la ciudad de Cartagena, quienes dentro de su praxis pedagógica en las diferentes áreas en las que se desempeñan (biología, informática, física, sociales, castellano) emplean los ambientes virtuales de aprendizaje.

La interpretación de la información, permitió develar las percepciones de los actores del proceso educativo en las instituciones educativas públicas de Cartagena, en cuanto a la Praxis Educativa en el desarrollo de las competencias socioemocionales en los entornos virtuales de aprendizaje, mediante el análisis del discurso realizado de manera sistemática, ordenada y flexible, siguiendo un proceso de construcción interpretativa de carácter artesanal sustentado en la creatividad. En este proceso la interpretación de la información se configuró de manera progresiva, partiendo de los testimonios individuales de los docentes como actores sociales, cuyos aportes permitieron identificar patrones, relaciones y significados emergentes.

A partir de estos elementos particulares, se fue construyendo una comprensión más amplia del fenómeno, integrando las partes de una visión global que enriqueció el proceso interpretativo. De esta manera se organizó la información en una tabla, clasificando las unidades de sentido, los atributos, las subcategorías y las categorías. **(ver anexo A2)**

Esta clasificación de la información, corresponde a lo referente con la codificación, como fase inicial y necesaria para realizar el análisis de la información y aclarar su significado. Mediante esta se obtiene la información precisa que se necesita para realizar

el análisis, separando las unidades de contenido que determinan criterios de separación espacial, temporal, temática, gramatical, conversacional y social, identificando subcategorías y patrones emergentes. En la investigación, esta codificación se llevó a cabo analizando cada una de las líneas de información que fueron renombradas por medio de códigos alfanuméricos que identificaban la letra P de página y el número de la página, la P de párrafo y el número del párrafo y la L de línea y el número de la línea como P#P#L# . Además, para resaltar los atributos y subcategoría de cada una de las categorías se utilizaron 3 gamas de colores con sus respectivas tonalidades; para la categoría praxis pedagógica se utilizó el color rojo, para la categoría ambientes virtuales de aprendizaje se utilizó el color azul y para la categoría competencias socioemocionales se utilizó el color verde (ver anexo A2); luego se comparó la secuencia de estos y se determinó cuál es el criterio de los actores sociales en general sobre la temática de estudio.

En cuanto a la categorización, que según Straus y Corbin (2002) hace referencia a la asignación de conceptos a un nivel más abstracto en el que se organizan grupos de conceptos o categorías e inicia el proceso de establecer relaciones entre los conceptos y el fenómeno; en esta investigación se dio de manera deductiva, teniendo en cuenta que las categorías se derivaron de los conceptos desarrollados en el marco teórico y el análisis previo que se había realizado. En el estudio, luego de hacer la codificación, es decir de dividir los contenidos en unidades temáticas, se le asignó a cada una unidad una categoría, el término se escribió en el espacio correspondiente en las fichas de contenido, con palabras clave frente al párrafo o párrafos correspondientes, asignando subcategorías o propiedades descriptivas para hacer una mayor especificación.

Para que este proceso de categorización tuviese un esquema sencillo, sistemático y dinámico, se organizó la información de la investigación de la siguiente manera (ver figura):

1. Referencias: conformadas por el código alfanumérico que describe los aportes de los actores sociales, identificando cada una líneas de la codificación P#P#L#, es decir, numero de página, número de párrafo y numero de línea.
2. Actores sociales : AS# representando en la ficha la voz de cada actor social, diferenciándolo de un número.
3. Unidades Hermenéuticas (UH) cada una de las preguntas formuladas que dieron lugar al intercambio dialógico, diferenciándose con un numero según su orden.
4. Atributos (A) Cada una de las palabras o frases clave consideradas significados emergentes en los relatos de los docentes.
5. Subcategorías (SC) Subdivisión de las categorías de las categorías, surgen de las palabras clave o significados emergentes.
6. Categorías (C) Palabras o frases clave acordes al fenómeno de estudio que se derivan de los significados emergentes de los relatos de los informantes.
7. Colorimetría del discurso: se aplican colores de la misma tonalidad para representar la correlación entre las unidades de sentido, los atributos, las subcategorías y las categorías (Ver figura 1).

Figura 1

Matriz categorial

CATEGORIZACION				
Actor social: AS1 Instrumento: Entrevista Lugar: Departamento de naturales – INEM JOSE MANUEL RODRIGUEZ TORICES				
REFERENCIA	UNIDADES DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORÍAS	CATEGORÍA
P1P1L1 P1P1L2 P1P1L3 P1P1L4 P1P1L5 P1P1L6 P1P1L7 P1P1L8 P1P1L9 P1P1L10 P1P1L11 P1P1L12	UH1¿Desde el contexto educativo, que significado tienen para ti las competencias socioemocionales? Para mí las competencias socioemocionales son esenciales para el desarrollo integral de los estudiantes porque les facilita aparte del conocimiento académico, les permite mejorar su capacidad de gestión de emociones, resolución de conflictos , mejorar sus relaciones interpersonales y le permite tomar decisiones sabiamente y estas competencias le permite mejorar las habilidades, la convivencia escolar , mejoramiento del entorno del aprendizaje y por lo tanto va a tener un mejor éxito personal y profesional.	capacidad de gestión de emociones, resolución de conflictos desarrollo integral relaciones interpersonales decisiones sabiamente la convivencia escolar entorno del aprendizaje éxito personal	Habilidades socioemocionales Ámbito formativo Habilidades socioemocionales Educación emocional Ámbito formativo Educación emocional	Praxis pedagógica Competencias socioemocionales Ambientes virtuales de aprendizaje
P1P2L13 P1P2L14 P1P2L15 P1P2L16 P1P2L17 P1P2L18 P2P2L19	UH2Podrías describirme las herramientas virtuales que se han utilizado hasta el momento para el aprendizaje dentro del acto pedagógico. Bueno en mis años de experiencia laboral he utilizado una variedad de plataformas virtuales y herramientas para facilitarme el trabajo y facilitar los procesos de aprendizaje de los estudiantes y mejorar la interacción con ellos. Las plataformas que he utilizado son Moodle, Google Classroom, Canvas Live Workshop, Khan Academy,	plataformas virtuales procesos de aprendizaje la interacción Moodle, Google Classroom, Canvas Live Workshop, Khan Academy,	Herramientas didácticas Ámbito formativo Habilidades socioemocionales Herramientas didácticas	Praxis pedagógica Competencias socioemocionales

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como matriz de sistematización de las experiencias.

Organizar la información de esta manera, permitió que se interpretara cada discurso siguiendo un orden secuencial coherente con el desarrollo de las entrevistas, y al mismo tiempo el mapeo de la redes semánticas surgidas de cada relato, lo que permitió develar las subcategorías emergentes. Esta trama interpretativa se presenta en recuadros agrupados por categorías, de acuerdo a los atributos y subcategorías resultantes del análisis de los sentidos de cada una de las unidades hermenéuticas. A continuación, la interpretación del análisis de las unidades de los sentidos encontrados en cada una de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 1 (UH1) referente a ¿Desde el contexto educativo, que significado tienen para ti las competencias

socioemocionales? develaron como atributos en la Categoría (C) **Praxis Pedagógica** de la Subcategoría (SC) **Ámbito Formativo**, desarrollo integral. Entorno de aprendizaje , compañeros, docentes, estudiante, éxito académico, laboral y bienestar (ver tabla 3); desde los cuales se interpreta que las competencias socioemocionales permiten dentro de los entornos de aprendizaje que utilizan los docentes el desarrollo integral de los estudiantes permitiendo el éxito académico, laboral y el bienestar.

Tabla 3

Sistematización UH1 Praxis pedagógica - Ámbito formativo

UH1

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS1	Para mí las competencias socioemocionales son esenciales para el <u>desarrollo integral</u> de los estudiantes porque les facilita aparte del conocimiento académico, les permite mejorar su capacidad de gestión de emociones, resolución de conflictos, mejorar sus relaciones interpersonales y le permite tomar decisiones sabiamente y estas competencias le permite mejorar las habilidades, la convivencia escolar, mejoramiento <u>del entorno del aprendizaje</u> y por lo tanto va a tener un mejor éxito personal y profesional. (P1P1L1- P1P1L12)	<u>desarrollo integral</u> <u>entorno del aprendizaje</u>	A m b i t o F o r m a t i v o	P R A X I S P E D A G O G I C A
AS2	Para mí las competencias socioemocionales son esas habilidades que el <u>estudiante</u> tiene para relacionarse tanto con la asignatura como con el contexto, <u>incluyendo compañeros, docentes</u> el aula, en la casa. Es esa percepción, que tiene el estudiante sobre la asignatura, el interés y esas emociones que demuestra hacia la asignatura como tal (P11P13L1- P11P13L10)	<u>compañeros, docentes</u>		
AS4	Desde el contexto educativo las competencias socio emocionales mejoran las relaciones interpersonales que ayudan a establecer y mantener relaciones saludables y significativas fomentan <u>el éxito académico y laboral</u> , ayuda a tomar decisiones y a trabajar, promueven la salud mental <u>y bienestar</u> . Ayuda gestionar el estrés y ansiedad en ejecución y desarrolle la resiliencia, ayuda a enfrentar a superar obstáculos.(P32P38L1- P32P38L14)	<u>el estudiante</u> <u>el éxito académico y laboral</u> <u>bienestar</u>		
AS5	Las competencias socioemocionales son esas habilidades que deben de tener <u>los estudiantes y docentes</u> para comprender sus sentimientos, autorregularse. Manejar las buenas relaciones y las responsabilidades, en fin, el actuar bien. (P43P51L1- P43P51L9)	<u>los estudiantes</u> <u>docentes</u>		

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 2 (UH2) referente a: Podrías describirme las herramientas virtuales que se han utilizado hasta el momento para el aprendizaje dentro del acto pedagógico, develaron como atributos en la Categoría (C) **Praxis Pedagógica** de la Subcategoría (SC) **Ámbito Formativo**, los procesos de aprendizaje, la organización de contenidos, las actividades académicas y evaluaciones,

las tutorías y asesorías (ver tabla 4); desde los cuales se interpreta que las actividades que hasta el momento se han utilizado dentro del acto pedagógico definen los procesos de aprendizaje, por lo que se deben saber organizar los contenidos, las actividades académicas evaluativas y las tutorías por parte del docente.

Tabla 4

Sistematización UH2 Praxis pedagógica - Ámbito formativo

UH2

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS1	Bueno en mis años de experiencia laboral he utilizado una variedad de plataformas virtuales y herramientas para facilitarme el trabajo y facilitar <u>los procesos de aprendizaje</u> de los estudiantes y mejorar la interacción con ellos. Las plataformas que he utilizado son Moodle, Google Classroom, Canvas Live Workshop, Khan Academy, esto me permite <u>organizar contenidos, realizar actividades y evaluaciones...</u> entonces con ella puedo hacerle <u>tutorías, asesorías</u> , complementar las actividades. Aparte de eso utilizo lo que es el chat que me permite estar informado y tener una estrecha comunicación con ellos. (P1P2L13-P2P2L31)	procesos de aprendizaje organizar contenidos actividades y evaluaciones tutorías, asesorías	A m b i t o	P R A X I S
AS3	Las herramientas que he utilizado para el aprendizaje dentro del acto pedagógico han sido la plataforma de Classroom, canva para el diseño de actividades de socialización, también utilizo Whatsapp que, aunque es una red social también la utilizo como como una herramienta virtual a través de las cual se permite la interacción entre los estudiantes para desarrollar las diferentes <u>actividades académicas y organizaciones en subgrupos</u> (P21P26L1-P21P26L14)	actividades académicas	F o r m a t i v o	P E D A G O G I C A

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 3 (UH3) referente a : Podrías describir con el mayor detalle ¿cómo es la relación y el proceso de comunicación a través de los entornos virtuales de aprendizaje?, develaron como atributos en la Categoría (C) **Praxis Pedagógica** de la Subcategoría (SC) **Ámbito Formativo**, ofrecer la retroalimentación, responder dudas, resolver cuestionamientos, los contenidos, desarrollar actividades, crear un ambiente de aprendizaje, conocer a los estudiantes, intereses necesidades, estilos de aprendizaje, personalizar la enseñanza, establecer expectativas claras, la participación y la evaluación, auditiva en el aula, escrita y visual,

interpretación (ver tabla 5) ; desde los cuales se interpreta, que la relación y comunicación a través de los entornos virtuales deben permitir crear un entorno de aprendizaje, con actividades relacionadas con los contenidos, que respondan a los estilos de aprendizaje, intereses y necesidades de los estudiantes, así mismo, que permita conocer al estudiante e interpretar sus formas de comunicación, ya sea auditiva, escrita y visual, de manera que promueva la participación, la evaluación y la retroalimentación de las actividades desarrolladas.

Tabla 5

Sistematización UH3 Praxis pedagógica - Ámbito formativo

UH3

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS1	...pero cuando están los entornos virtuales es necesario tratar de comunicarse para que los estudiantes puedan tener una comunicación crucial para que se pueda <u>ofrecer una retroalimentación, que se pueda responder dudas, resolver cuestionamientos</u> y demás. (P2P3L16-P3P3L19)	ofrecer una retroalimentación responder dudas, resolver cuestionamientos	Ambientación	PRAXIS
AS2	Pero en el sentido del aula virtual como tal, por ejemplo, en una plataforma virtual que les <u>subirle los contenidos, las actividades</u> , ellos no se motivan mucho por eso le gusta más la presencialidad para la educación en ese sentido. (P12P15L20- P12P15L24)	los contenidos, las actividades	Formación	PEDAGOGICA
AS3	A través de los entornos virtuales en el proceso educativo de los estudiantes me parece que la comunicación y relación es activa a través de estos elementos pues los estudiantes Se asignan roles para poder <u>desarrollar las actividades</u> que se les compartan... (P21P27L1- P21P27L9)	desarrollar las actividades		
AS4	Para establecer una relación efectiva, <u>crear un ambiente de aprendizaje, conocer los estudiantes</u> , establecer un ambiente de aprendizaje en línea que sea acogedor y atractivo para los estudiantes. Aprender sobre los <u>intereses, necesidades, estilos de aprendizaje de los estudiantes</u> para <u>personalizar la enseñanza, establecer expectativas claras</u> sobre la comunicación, <u>la participación y la evaluación</u> , estar disponible para responder preguntas o hacer <u>la retroalimentación</u> de manera que sea una ayuda efectiva, para crear un ambiente de aprendizaje. (P33P40L1-P34P40L20)	crear un ambiente de aprendizaje, conocer los estudiantes intereses, necesidades, estilos de aprendizaje de los estudiantes personalizar la enseñanza establecer expectativas claras la participación y la evaluación retroalimentación		
AS5	la comunicación se hace de <u>dos maneras, auditiva en el aula</u> , explicando la actividad y <u>de manera ya escrita y visual</u> por medio de la aplicación, porque si no se explica de esa manera hay una ruptura, <u>una mala interpretación</u> de las actividades (P44P53L1- P44P53L8)	auditiva en el aula escrita y visual interpretación		

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 4 (UH4) referente a : Puedes contarme ¿cómo se has desarrollado las actividades, dinámicas o estrategias pedagógicas para el desarrollo de competencias socioemocionales en los entornos

virtuales? develaron como atributos en la Categoría (C) **Praxis Pedagógica** de la Subcategoría (SC) **Ámbito Formativo**, aportar conocimiento, las dinámicas, completar tareas, tiempo (ver tabla 6); desde los cuales se interpreta que las actividades, dinámicas o estrategias pedagógicas para el desarrollo de competencias socioemocionales en los entornos virtuales se han desarrollan a través de dinámicas que pretenden aportar conocimiento, complementa tareas en un determinado tiempo.

Tabla 6

Sistematización UH4 Praxis pedagógica - Ámbito formativo

UH4

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS3	... se puedan asignar roles en los cuales puedan organizar una actividad y ofrecer un producto de ellos donde puedan escucharse estimularse el uno con el otro ,a aportar conocimiento , a hablar sin temor a equivocarse siempre dando sus ideas, Tratando de que pues sean asertivos, de que manejen la tolerancia en todas las actividades que ellos puedan organizar y sobre todo el respeto para que la dinámica o el trabajo se pueda desarrollar. (P22P28L13-P23P28L27)	aportar conocimiento la dinámica	A m b i t o F o r m a t i v o	P R A X I S P E D A G O G I C A
AS4	... se ha hecho juegos de roles donde se tenía que presentar situaciones de la vida real para participar en habilidad habilidades de comunicación y resolución de conflictos. Se ha realizado proyectos colaborativos, los estudiantes trabajan en equipo para resolver problemas o completar tareas . Entre diferentes herramientas y recursos que se ha utilizado, diferentes tipo de plataformas de aprendizaje en línea. Como Classroom, Edmodo, Academy. (P35P41L25- P35P41L40)	completar tareas		
AS5	Bueno, de las estrategias que ayudan a potencializar las habilidades socioemocionales, primero están los foros, ya que hay comunicación y hay empatía y aceptación del pensamiento de la otra persona y también los concursos de preguntas con padlet o mendeley, que digamos los quiz en línea y ellos trabajaron un poquito bajo presión, con tiempo , y bueno esto les ayuda a autorregularse. (P44P54L1-P45P54L13)	tiempo		

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 5 (UH5) referente a : Desde su experiencia, Podría describir el impacto que tiene la praxis educativa en los ambientes virtuales, en el desarrollo de las competencias socioemocionales, develaron como atributos en la Categoría (C) **Praxis Pedagógica** de la Subcategoría (SC) **Ámbito**

Formativo, impacto positivo, una temática, ritmo de aprendizaje, estudiantes, docentes, actividad, praxis (ver tabla 7); desde los cuales se interpreta que el impacto que tiene la praxis educativa en los ambientes virtuales, en el desarrollo de las competencias socioemocionales es positivo, teniendo en cuenta que permite que el docente en base a una temática desarrolle en su praxis, actividades acordes a los ritmos de aprendizaje de los estudiantes.

Tabla 7

Sistematización UH5 Praxis pedagógica - Ámbito formativo

UH5				
ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS3	Ha tenido <u>un impacto positivo</u> teniendo en cuenta que los jóvenes tienen poco manejo del uso de las herramientas virtuales y a través de las diferentes pautas que se le enseñan para que ellos a través de estos medios puedan trabajar en equipo organizarse por subgrupos <u>tomar una temática</u> liderar dentro del grupo que les toque exponer sus ideas entonces... (P23P29L6- P23P29L17)	<u>impacto positivo</u> <u>una temática</u>	A m b i t o F o r m a t i v o	P R A X I S P E D A G O G I C A
AS4	Los ambientes virtuales permiten a los estudiantes acceder a recursos y actividades en cualquier momento lo que facilita la gestión del tiempo <u>y el ritmo de aprendizaje</u> . Es una interacción y colaboración, los foros de discusión, los grupos de trabajo que las herramientas de comunicación en línea permiten que <u>los estudiantes</u> interactúen con sus compañeros <u>y docentes</u> , fomentando la colaboración y el trabajo en equipo. (P35P42L1- P36P42L14)	<u>ritmo de aprendizaje</u> <u>estudiantes</u> <u>docentes</u>		
AS5	Bueno, esa relación se da desde que se implementa la actividad o <u>asigna la actividad</u> , primero, pues debe haber una comunicación clara del <u>maestro</u> hacia la actividad <u>del estudiante</u> . La implementación de la actividad de pronto hay el manejo de la presión de las emociones al enfrentarse a la actividad y ya el hacer bien las cosas eso sería como que la última, pienso que esa es la relación que sentiría <u>entre la praxis</u> , la actividad y los ambientes virtuales. (P45P55L1- P45P55L16)	<u>la actividad maestro</u> <u>estudiante</u> <u>la praxis</u>		

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 6 (UH6) referente a : Desde su experiencia, explica actividades o dinámicas virtuales que contribuyen al fortalecimiento de competencias socioemocionales, develaron como atributos en la Categoría (C) **Praxis Pedagógica** de la Subcategoría (SC) **Ámbito Formativo**,

conocimiento, evaluar estado de los estudiantes, recursos, información, presentación de contenidos, exploración de conocimientos, quiz, actividad, pensamiento, el desarrollo, puntos de vista, ideas (ver tabla 8); en los cuales se interpreta desde la experiencia de los docentes que las actividades o dinámicas virtuales que contribuyen al fortalecimiento de competencias socioemocionales, permiten evaluar el estado de los estudiantes y presentar la información de contenidos, integrando recursos con los que se pueden explorar los conocimientos, los pensamientos, los puntos de vista y las ideas de los estudiantes, que los conducen a la creación de conocimiento.

Tabla 8

Sistematización UH6 Praxis pedagógica - Ámbito formativo

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS1	...creando videos también esto lo que les hace que los estudiantes aparte de trabajar en grupo puedan crear conocimiento , hagan sus consultas y fomentan el trabajo en equipo por lo tanto van a trabajar la comunicación asertiva. En otras ocasiones he utilizado encuestas y cuestionarios de bienestar emocional, hago formularios que me permiten evaluar cómo es el estado de los estudiantes , qué recursos ofrecerles para su mejoramiento o para traer el mejor beneficio de los estudiantes mejor procesos con ellos. Esas actividades me ayudan a que los estudiantes se enfoquen en los contenidos y también en su bienestar emocional y social. (P5P6L13-P5P6L25)	conocimiento Evaluar estado de los estudiantes recursos estudiantes	A m b i t o	P R A X I S
AS2	. Por ejemplo, ahorita que tenemos los eventos(foros educativos), cada monitor se comunica conmigo, yo le digo lo que tienen que hacer, miren, en la plataforma tiene esto, incluso por allí le mando información y fluye más que utilizando de pronto otras plataformas. Entonces si promueve el liderazgo, la comunicación, la interacción, de pronto la expresión, poder expresarse con más seguridad. En esta parte si veo lo positivo. (P14P17L12- P15P17L25)	Información	F o r m a t i v o	P E D A G O G I C A
AS4	se aplican para fortalecer competencias socioemocionales los foros de discusión, juegos, de roles, proyectos colaborativos, presentación de contenidos , En esas actividades los estudiantes desarrollan diferentes competencias para el fortalecimiento de las emociones. Se contribuye entonces a la comunicación efectiva, la empatía, la resolución de conflictos, se desarrollan habilidades, sociales, como la empatía. (P36P43L1- P36P43L15)	Presentación de contenidos		
AS5	Las dinámicas virtuales que he implementado y más que todo es en la parte inicial de exploración de conocimientos es el uso de la aplicación mendeley con el juego de rol, ... les toca nuevamente volver a retomar la actividad para poder pasar los obstáculos, también con padlet para que cada uno escriba cada uno de sus pensamientos , esta actividad se desarrolla tanto en la exploración como en el desarrollo , ellos con padlet escribe ahí su punto de vista y si hay puntos de vista parecidos, va ampliándose la idea , entonces existe una forma de comunicación, de empatía y también de aceptación del pensamiento de los compañeros. (P46P56L1-P46P56L29)	exploración de conocimientos quiz la actividad pensamientos la exploración el desarrollo punto de vista la idea		

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 7 (UH7) referente a :
¿Cómo crees que los entornos virtuales de aprendizaje promueven el desarrollo de las competencias socioemocionales?, develaron como atributos en la Categoría (C) **Praxis**

Pedagógica de la Subcategoría (SC) **Ámbito Formativo**, acceder a los contenido, participar en las actividades de acuerdo a su horario, costumbres, aprender, oportunidades, estudiantes, docentes, proceso de aprendizaje, (ver tabla 9); desde los cuales se interpreta que los entornos virtuales de aprendizaje promueven el desarrollo de las competencias socioemocionales al permitir que dentro del proceso de aprendizaje a los estudiantes se le brinden oportunidades para aprender de formas diferentes, con otras costumbres, en la que puedan acceder ellos mismos a los contenidos, participar en las actividades de acuerdo a su horario.

Tabla 9

Sistematización UH7 Praxis pedagógica - Ámbito formativo

UH7

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS1	... También tienen posibilidad de acceder a los contenidos, participar en las actividades de acuerdo a su horario , teniendo en cuenta sus procesos socioemocionales, se puede mejor gestionar su tiempo y sus emociones, teniendo en cuenta en qué momento se sienten mejor y más dispuestos para realizar las actividades. (P5P7L9-P6P7L16)	Acceder a los contenidos, participar en las actividades de acuerdo a su horario	Ambito	PRAXIS PEDAGOGICA
AS3	... pero como hace parte de un medio que también están manejando y en donde hay otras costumbres y otras relaciones, entonces pensaría yo que en ellos se fortalecen habilidades como la autoconciencia la autogestión, el ser empático a través de estos medios, al igual ... entonces es como un reflejo de la realidad en donde ellos también van a imitar características como en el mundo físico para poder aprender a tener una buena convivencia. (P25P31L15- P26P31L34)	costumbres aprender	Formación	
AS4	Los entornos virtuales de aprendizaje brindan una cantidad de oportunidades , a los estudiantes para que desarrollen competencias socio emocionales, Esta interacción y colaboración permite a los estudiantes interactuar con sus compañeros y docentes a través de herramientas de comunicación en línea, lo que fomenta la colaboración, el trabajo en equipo, también permiten autonomía y responsabilidad, que permita a los estudiantes trabajar a su propio ritmo y tomar decisiones sobre su proceso de aprendizaje . (P37P44L1- P37P44L19)	Oportunidades Estudiantes Docentes proceso de aprendizaje	Interacción	

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 8 (UH8) referente a : ¿ En relación con su experiencia, ¿qué tipo de formación o apoyo institucional has recibido para promover el desarrollo de competencias socioemocionales en los entornos virtuales

de aprendizaje?, develaron como atributos en la Categoría (C) **Praxis Pedagógica** de la Subcategoría (SC) **Ámbito Formativo**, orientación psicológica, formación de los estudiantes, la institución, docente, capacitaciones (ver tabla 10); desde los cuales se interpreta que la formación o apoyo institucional para promover el desarrollo de competencias socioemocionales en los entornos virtuales de aprendizaje debe darse a través de capacitaciones que brinden orientación psicológica para que el docente pueda formar a sus estudiantes.

Tabla 10

Sistematización UH8 Praxis pedagógica - Ámbito formativo

UH8

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORÍA	CATEGORÍA
AS1	... esta herramienta a veces les ayuda a los estudiantes a mejorar mediante esta charla, estos vídeos son como una forma de orientación psicológica para apoyar a los estudiantes en su desarrollo socioemocional. Bueno mi experiencia ha sido principalmente positiva en cuanto al desarrollo de ambientes escolares mediante el uso de las competencias socioemocionales y su relación con los ambientes virtuales ha sido positivo, aunque desafiante. (P6P8L11-P7P8L21)	Orientación psicológica	A m b i t o	P R A X I S
AS3	Bueno desde mi experiencia no he recibido ningún tipo de apoyo institucional acerca de cómo promover la competencia socioemocional, pero como docente pues al saber qué es uno de los puntos necesarios en la formación de los estudiantes , me he puesto en la tarea de consultar y buscar estrategias que puedan promoverlas. (P26P32L1- P27P32L11)	formación de los estudiantes		
AS4	Ninguna, formación por parte de la institución . Aquí la formación pues ha sido por cuenta de cada docente . (P37P45L1- P38P45L4)	Formación la institución docente		
AS5	Bueno, de pronto el apoyo ha sido mínimo, casi que muy poco. lo que han implementado son capacitaciones el manejo de Classroom, de que existen ciertas herramientas tic que ayudan a las actividades virtuales, pero cómo relacionarlo con las competencias socioemocionales no he recibido. (P47P58L1- P48P58L11)	Capacitaciones		

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 9 (UH9) referente a : ¿Cómo describirías tu experiencia en el desarrollo de competencias socioemocionales dentro de los ambientes virtuales de aprendizaje y qué emociones o actitudes han experimentado tus estudiantes con mayor frecuencia en este tipo de entornos?,

develaron como atributos en la Categoría (C) **Praxis Pedagógica** de la Subcategoría (SC) **Ámbito Formativo**, diferentes aspectos, estudiantes, actividades, docente, directa e indirecta (ver tabla 11); desde los cuales se interpreta que desde la experiencia de los docentes son diferentes aspectos los que inciden en el desarrollo de las competencias socioemocionales desde los ambientes virtuales de aprendizaje, donde priman las vivencias directas e indirectas de los estudiantes.

Tabla 11

Sistematización UH9 Praxis pedagógica - Ámbito formativo

UH9

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS4	Mi experiencia en el desarrollo de las competencias socio emocionales en los ambientes virtuales Han sido grandes, siempre se encuentra <u>diferentes aspectos</u> , ¿verdad? En la mayoría de los casos con frecuencia he observado en mis <u>estudiantes</u> en ambiente virtuales de aprendizaje, a veces emoción, entusiasmo a veces frustración, en muchas ocasiones empatía colaboración, autoestima y confianza. (P38P46L1- P38P46L15)	<u>diferentes aspectos</u> <u>estudiantes</u>	A m b i t o	P R A X I S
AS5	Bueno, yo creo que este tipo de <u>actividades</u> han sido buenas y aceptadas tanto como para <u>el estudiante</u> como para <u>los docentes</u> por. Aparte que es una vivencia. no <u>directa</u> , sino de manera <u>indirecta</u> , el trabajo en equipo, las buenas relaciones, los roles que ellos mismos se estipulan, la toma de decisiones, también se puede evidenciar ... (P48P59L1- P48P59L11)	<u>Actividades el estudiante los docentes</u> <u>directa indirecta</u>	F o r m a t i v o	P E D A G O G I C A

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 10 (UH10) referente a ¿De qué manera consideras que estas experiencias han impactado la forma de aprender de los estudiantes y sus relaciones con otros?, develaron como atributos en la Categoría (C) **Praxis Pedagógica** de la Subcategoría (SC) **Ámbito Formativo**, formas de aprender, búsqueda de conocimiento, nuevas construcciones, construyendo conocimiento, experiencias, procesos de aprendizaje, metas y objetivos, experiencias,

estudiantes, actividad, foro, docente, profesional (ver tabla 12); desde los cuales se interpreta que las experiencias en los ambientes virtuales de aprendizaje, han impactado en la forma de aprender de los estudiantes, permitiéndoles lograr metas y objetivos, a través de un proceso de aprendizaje que integra diferentes actividades, como los foros, propiciando la búsqueda y la construcción de conocimiento, donde desde su experiencia y las diversas formas de aprender generan nuevas construcciones.

Tabla 12

Sistematización UH10 Praxis pedagógica - Ámbito formativo

UH10

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORÍA
AS3	Considero que estas experiencias han impactado de manera efectiva en las formas de aprender de los estudiantes de manera que Existe esa autogestión porque el estudiante en la búsqueda de conocimiento consulta a través de los diferentes espacios, utilizan las IA, realizan consultas construyen documentos, leen documentos y con su compañeros dan sus aportaciones realizan nuevas construcciones , son autónomos... cada día van aprendiendo a cuáles son los límites que deben tener dentro de estos espacios y de qué manera pueden ir paso por pasos relacionándose con sus compañeros y construyendo conocimiento en compañía de estos.. (P28P34L1- P29P34L33)	formas de aprender búsqueda de conocimiento nuevas construcciones construyendo conocimiento	Ambiente Formativo	PRAXIS PEDAGOGICA
AS4	Estas experiencias han permitido aprender de manera autónoma y autodirigida, por qué les permite tomar control de su propios procesos de aprendizaje , han aprendido a establecerse metas y objetivos claros y gestionar sus emociones de manera efectiva. En colaboración y trabajo en equipo, los estudiantes han aprendido a colaborar y trabajar en equipo con otros lo que ha mejorado sus habilidades de comunicación y resolución de conflictos. (P39P47L1- P39P47L16)	Experiencias procesos de aprendizaje metas y objetivos		
AS5	Bueno, esta experiencias , yo creo que fortalecen el aprendizaje de los estudiantes porque hoy en día, los jóvenes están Metidos en El Mundo de las pantallas y enfrentarse a una actividad , ya sea un vídeo que ellos hagan, un foro o un trabajo que hagan de manera colaborativa, Ellos tratan de hacerlo de la mejor manera porque es su diario vivir, es el mundo en el que ellos están inmersos; por eso pienso que han tenido aceptación y las relaciones que ellos han establecido en la web, la experiencia demuestra que la mayoría de los casos hay buen trabajo en equipo. Es bien sabido que a casi todos les gusta trabajar en equipo, pero la cuando ellos se proponen a trabajar; y yo creo que como docentes debemos fortalecer esa parte que es la que ellos necesitan cuando salen a la parte profesional esa es la base de trabajo. (P49P60L1- P49P60L29)	Experiencias los estudiantes Actividad Foro la experiencia docentes profesional		

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 11 (UH11) referente a ¿Cómo describirías las experiencias socioemocionales que has observado en estudiantes al participar en entornos presenciales comparadas con las que viven en entornos virtuales? ¿Podrías narrar una situación concreta donde hayas notado un

contraste en el desarrollo socioemocional de los estudiantes en estos dos tipos de entornos?, develaron como atributos en la Categoría (C) **Praxis Pedagógica** de la Subcategoría (SC) **Ámbito Formativo**, entornos presenciales, entornos escolares, ambientes físicos, temáticas, habilidades de pensamiento crítico, habilidades excepcionales, inteligencia, textos que construyen, (ver tabla 13) ; desde los cuales se interpreta que las experiencias socioemocionales que los docentes han observado en los estudiantes al participar en entornos presenciales con las que viven en los entornos virtuales han sido habilidades excepcionales y de pensamiento crítico, en la que los estudiantes en los ambientes virtuales como entorno escolar desarrollan su inteligencia para la construcción de textos desde las diferentes temáticas.

Tabla 13

Sistematización UH11 Praxis pedagógica - Ámbito formativo

UH11

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS3	Bueno yo considero que las experiencias que los estudiantes experimentan en los entornos virtuales en comparación con los <u>entornos presenciales</u> , veo que muchos de los estudiantes que son muy cohibidos que son muy pasivos en los <u>entornos escolares</u> , en los <u>ambientes físicos</u> como tal, a través de los espacios virtuales asumen roles con toda confianza por ejemplo si les coloco a hacer un video acerca de una <u>temática</u> maneja una soltura, se ven motivados a trabajar con esto o sea muestran su interés total y muestran tener competencias que solo a través de estos espacios se pueden demostrar con los videos con los <u>textos que construyen</u> y demás actividades. (P29P35L1- P30P35L23)	<u>entornos presenciales</u> <u>entornos escolares</u> <u>ambientes físicos</u> <u>temática</u> <u>textos que construyen</u>	A m b i t o F o r m a t i v o	P R A X I S P E D A G O G I C A
AS4	...La comunicación en entornos virtuales suele ser más reflexiva y considerada, lo que puede ayudar a los estudiantes a desarrollar, <u>habilidades de pensamiento crítico</u> en la resolución de problemas. (P40P48L25-P40P48L32)	<u>habilidades de pensamiento crítico</u>		
AS5	Para responder aquí yo lo voy a hacer con un ejemplo que me paso con un estudiante. un estudiante Tiene espectro autista grado 1 y él es muy <u>inteligente</u> , pero sí muy callado en el aula de clases. Cuando yo les coloqué una actividad de elaboración de un video en el cual tenía que explicar <u>la temática</u> . El mostró unas <u>habilidades excepcionales</u> con las pantallas, con la elaboración de videos y él fue el que organizó a su grupo para presentar la actividad... (P50P61L1- P50P61L16)	<u>Inteligente</u> <u>la temática</u> <u>habilidades excepcionales</u>		

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 12 (UH12) referente a :
¿Qué prácticas te gustaría compartir sobre tu experiencia con los ambientes virtuales de aprendizaje en el desarrollo del componente socioemocional? , develaron como atributos

en la Categoría (C) **Praxis Pedagógica** de la Subcategoría (SC) **Ámbito Formativo**, retroalimentación constante, positiva y constructiva, medios físicos, aprendizaje, sección presencial, temática, creativa, estudiante, la información, el conocimiento, (ver figura 14); desde los cuales se interpreta que de sus prácticas en la experiencia con los ambientes virtuales de aprendizaje en el desarrollo del componente socioemocional, los docentes comparten que este ejercicio se caracteriza por el desarrollo de la temática, donde el estudiante procesa la información de manera creativa y con esta construye su propio conocimiento, acompañada de una retroalimentación constante, positiva y constructiva, donde se requiere de una sección presencial que complemente el proceso de aprendizaje.

Tabla 14

Sistematización UH12 Praxis pedagógica - Ámbito formativo

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORÍA	CATEGORÍA
AS1	También me sirve a nivel presencial también donde hacemos tertulias de hablar cómo nos sentimos, cómo estamos, también lo he hecho a nivel virtual y esto permite como una <u>retroalimentación constante, positiva y constructiva</u> , porque los estudiantes se sienten respaldados y a la vez comprendidos. No siempre utilizo actividades de relajación para gestionar el estrés, pero sí trato de crear actividades de tertulia, tranquilas, aminoras sobre la vida, sobre los juegos, sobre eventos particulares, esto con el fin de que los estudiantes se sientan emocionalmente cómodos. (P9P11L5-P10P11L19)	Retroalimentación constante, positiva y constructiva	Ambientos	P R A X I S P E D A G O G I C A
AS3	Bueno una de las experiencias que me llama mucho la atención es de pronto sencilla pero muy significativa para mí es la forma como los chicos a través de estos medios logran agruparse sin quedar un estudiante por fuera, cosa que a través de los <u>medios físicos</u> poco puedo lograr...(P30P36L1- P30P36L9)	medios físicos	Formación	
AS4	...y la colaboración, a través de la comunicación en línea, con foros de discusión y chats para propiciar la interacción entre los estudiantes, proporcionando la retroalimentación constructiva y personalizada que le ayuden a mejorar <u>su aprendizaje</u> y desarrollo socioemocional. (P41P49L10- P41P49L19)	aprendizaje	Actividad	
AS5	Bueno, hay una actividad que digamos tiene dos secciones, y que es una <u>sección presencial</u> y secciones virtuales y es asignar <u>una temática</u> a cada grupo y que ellos de la manera más <u>creativa</u> cada grupo haga una presentación en el aula de clases, por ejemplo, que haga el museo de cierto tema, que tenga varias divisiones y luego ellos de una manera ya sería virtual, usando canva o el medio que ellos quieran, cada <u>estudiante</u> puede hacer una infografía de lo presentado en el aula de clases. Bueno, qué se fortalece o qué se trabaja, primero en el aula de clases, las comunicaciones cuando se aplica en el Museo y ellos toman notas, ahí se mira para ver, si el tema queda claro entre ellos, hay comunicación; ya después organizar <u>la información</u> en la infografía, y se pasa de una comunicación oral a una comunicación escrita y ahí pues se mira para ver si hay posible aceptación desde <u>el conocimiento</u> del tema como tal trabajo en grupo...(P51P62L1- P51P62L32)	sección presencial una temática creativa estudiante la información el conocimiento	Sección	

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 13 (UH13) referente a: ¿Te gustaría dejar recomendaciones para que se apoye de mejor forma el desarrollo socioemocional a través de las actividades en los entornos virtuales de aprendizaje?,

develaron como atributos en la Categoría (C) **Praxis Pedagógica** de la Subcategoría (SC) **Ámbito Formativo**, crear espacios seguros para los estudiantes, donde puedan expresarse, docentes, orientación docente, avanzado, aliados al proceso de formación, efectivos, demanda de la sociedad, temáticas, (ver tabla 15); desde los cuales se interpreta como recomendaciones por parte de los docentes para que se apoye de mejor forma el desarrollo socioemocional a través de las actividades en los entornos virtuales de aprendizaje, la creación de espacios seguros para los estudiantes, donde puedan expresarse desde las diferentes temáticas, donde prime la orientación docente y se incluyan todos los aliados al proceso de formación, de manera que el proceso de enseñanza sea avanzado, efectivo y acorde a lo que demanda de la sociedad.

Tabla 15

Sistematización UH13 Praxis pedagógica - Ámbito formativo

UH13

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORÍA	CATEGORÍA
AS1	Mis recomendaciones sería <u>crear espacios seguros para los estudiantes donde puedan expresar</u> sus emociones sin temor a ser juzgados, señalados... (P10P12L1- P10P12L4)	crear espacios seguros para los estudiantes donde puedan expresar	A m b i t o	P R A X I S
AS3	Claro que sí Yo invito a <u>los docentes</u> desde las diferentes áreas Que traten de vincularse, de interactuar con los ambientes virtuales de aprendizaje, cuyos espacios pues nuestros estudiantes los vienen manejando. Pero que a través de <u>la orientación docente</u> , con unas buena técnicas con una buenas sugerencias con unas buenas estrategias de aprendizaje podemos hacer de que ellos a través de estos espacios tengan mejores experiencias que sean significativas y formativas pues la generaciones van <u>avanzando</u> y nosotros no nos podemos quedar atrás, más bien tenemos que ir de la mano con los estudiantes y utilizar esto elementos más que en contra de nosotros como <u>aliados al proceso de formación</u> de manera que se haga <u>efectivo</u> y acorde a lo que <u>demanda la sociedad</u> . (P31P37L1- P32P37L27)	los docentes orientación docente avanzando aliados al proceso de formación efectivo demanda la sociedad	F o r m a t i v o	
AS5	... para fortalecer más la empatía por medio de actividades donde hay controles, que de pronto, no todo manejamos esas <u>temáticas</u> ...(P52P63L6- P52P63L10)	temáticas		

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 2 (UH2) referente a Podrías describirme las herramientas virtuales que se han utilizado hasta el momento

para el aprendizaje dentro del acto pedagógico, develaron como atributos en la Categoría (C) **Praxis Pedagógica** de la Subcategoría (SC) **Estrategias Pedagógicas**, organizaciones en subgrupos (ver tabla 16); desde los cuales se interpreta que al utilizar las herramientas virtuales para el aprendizaje dentro del acto pedagógico, las organizaciones por subgrupos han sido una estrategia de trabajo que automáticamente se genera.

Tabla 16

Sistematización UH2 Praxis pedagógica - Estrategias didácticas

UH2				
ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS3	Las herramientas que he utilizado para el aprendizaje dentro del acto pedagógico han sido la plataforma de Classroom, canva para el diseño de actividades de socialización, también utilizo Whatsapp que aunque es una red social también la utilizo como como una herramienta virtual a través de las cual se permite la interacción entre los estudiantes para desarrollar las diferentes actividades académicas y <u>organizaciones en subgrupos</u> (P21P26L1- P21P26L14)	organizaciones en subgrupos	Estrategias Didácticas	P R A X I S P E D A G O G I C A

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 4 (UH4) referente a : Puedes contarme ¿cómo has desarrollado las actividades, dinámicas o estrategias pedagógicas para el desarrollo de competencias socioemocionales en los entornos virtuales? develaron como atributos en la Categoría (C) **Praxis Pedagógica** de la Subcategoría (SC) **Estrategias Pedagógicas**, juegos de roles, pueden trabajar con los estudiantes en tareas y proyectos, actividades de reflexión sobre su propio aprendizaje

y bienestar, coloco foros con preguntas, problemáticas, organizar una actividad, ofrecer un producto, proyectos colaborativos, los foros, (ver tabla 17); desde los cuales se interpreta que al desarrollar las actividades, dinámicas o estrategias pedagógicas para el desarrollo de competencias socioemocionales en los entornos virtuales, los docentes organizan actividades que pueden trabajar con los estudiantes en tareas y proyectos, que les exijan un producto final como: juegos de roles, foros con preguntas o problemáticas, proyectos colaborativos y actividades de reflexión sobre su propio aprendizaje y bienestar.

Tabla 17

Sistematización UH4 Praxis pedagógica - Estrategias didácticas

UH4

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORÍA
AS1	... Algunas de estas actividades más comunes son como <u>los juegos de roles, pueden trabajar con los estudiantes en tareas, proyectos</u> con el fin de fomentar la cooperación, el trabajo colaborativo, la empatía y todo basándose en una comunicación efectiva pertinente. También hacemos <u>algunas actividades de reflexión sobre su propio aprendizaje y bienestar</u> , lo que hace que se favorezca el autoconocimiento de los estudiantes y cómo mejorarse, cómo mejorar algunos tipos de comportamientos... (P3P4L2 - P3P4L17)	Juegos de roles , pueden trabajar con los estudiantes en tareas, proyectos actividades de reflexión sobre su propio aprendizaje y bienestar	E s t r a t e g i a s	P R A X I S P E D A G O G I C A
AS2	Y en esta presentación del curso, los muchachos les doy la opción de que se presenten, que hagan una breve presentación y coloquen en esa presentación todo lo que ellos quieren que sus compañeros sepan de ello. Y luego también en actividades, ya más adelante, le coloco <u>foros con preguntas problemáticas</u> , en lo que los muchachos aporten lo que ellos piensan desde esa problemática. (P13P16L6- P13P16L15)	coloco foros con preguntas problemáticas	D i d a c t a s	
AS3	... propongo siempre que los estudiantes puedan interactuar a través de ella Tienen como finalidad siempre trabajar en equipo en los cuales ellos se puedan asignar roles en los cuales puedan <u>organizar una actividad y ofrecer un producto</u> de ellos donde puedan escucharse estimularse el uno con el otro ,a aportar conocimiento, a hablar sin temor a equivocarse siempre dando sus ideas... (P22P28L8- P22P28L20)	organizar una actividad y ofrecer un producto		
AS4	Se ha realizado <u>proyectos colaborativos</u> , los estudiantes trabajan en equipo para resolver problemas o completar tareas. Entre diferentes herramientas y recursos que se ha utilizado, diferentes tipo de plataformas de aprendizaje en línea. Como Classroom, Edmodo, Academy. (P35P41L31- P35P41L40)	proyectos colaborativos		
AS5	Bueno, de las estrategias que ayudan a potencializar las habilidades socioemocionales, primero están <u>los foros</u> , ya que hay comunicación y hay empatía y aceptación del pensamiento de la otra persona y también los concursos de preguntas con padlet o mendeley, que digamos los quiz en línea y ellos trabajaron un poquito bajo presión, con tiempo, y bueno esto les ayuda a autorregularse. (P44P54L1- P45P54L13)	los foros		

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 5 (UH5) referente a : Desde su experiencia, Podría describir el impacto que tiene la praxis educativa en los ambientes virtuales, en el desarrollo de las competencias socioemocionales, develaron como atributos en la Categoría (C) **Praxis Pedagógica** de la Subcategoría (SC) **Estrategias Pedagógicas**, foros de discusión, grupos de trabajo, (ver tabla 18); desde los cuales se interpreta según la experiencia de los docentes que en el impacto que tiene la praxis educativa en los ambientes virtuales, en el desarrollo de las competencias socioemocionales, los foros de discusión y los grupos de trabajos, son herramientas frecuentes y pertinentes para el desarrollo del componente emocional.

Tabla 18

Sistematización UH5 Praxis pedagógica - Estrategias didácticas

UH5				
ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS4	Los ambientes virtuales permiten a los estudiantes acceder a recursos y actividades en cualquier momento lo que facilita la gestión del tiempo y el ritmo de aprendizaje. Es una interacción y colaboración, <u>los foros de discusión, los grupos de trabajo</u> que las herramientas de comunicación en línea permiten que los estudiantes interactúen con sus compañeros y docentes, fomentando la colaboración y el trabajo en equipo. (P35P42L1-P36P42L14)	los foros de discusión los grupos de trabajo	E s t r a t e g i a s D i d a c t a s	P R A X I S P E D A G O G I C A

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 6 (UH6) referente a : Desde su experiencia, explica actividades o dinámicas virtuales que contribuyen al

fortalecimiento de competencias socioemocionales, develaron como atributos en la Categoría (C) **Praxis Pedagógica** de la Subcategoría (SC) **Estrategias Pedagógicas**, foros de reflexión, ofrecerles recursos para su mejoramiento o traer el mejor beneficio para los estudiantes, foros de discusión, juego de roles, proyectos colaborativos, (ver tabla 19), desde los cuales se interpreta que desde la experiencia de los docentes las actividades o dinámicas virtuales que contribuyen al fortalecimiento de competencias socioemocionales, incluyen recursos para el beneficio de los estudiantes como: los foros de reflexión, foros de discusión, juego de roles y proyectos colaborativos.

Tabla 19

Sistematización UH6 Praxis pedagógica - Estrategias didácticas

UH6				
ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORÍA	CATEGORÍA
AS1	Bueno, algunas actividades que he implementado son los <u>foros de reflexión</u> sobre emociones, como esto realizó una clase y al finalizar la clase o la actividad les pregunta a los estudiantes cómo se sienten, qué emociones han experimentado y ellos me explican, el que quiera o el que desea hablar me dice cómo se sintió en el desarrollo de la actividad... En otras ocasiones he utilizado encuestas y cuestionarios de bienestar emocional, hago formularios que me permiten evaluar cómo es el estado de los estudiantes, qué recursos <u>ofrecerles para su mejoramiento o para traer el mejor beneficio de los estudiantes</u> mejor procesos con ellos. Esas actividades me ayudan a que los estudiantes se enfoquen en los contenidos y también en su bienestar emocional y social.(P4P6L1- P5P6L25)	foros de reflexión ofrecerles recursos para su mejoramiento o para traer el mejor beneficio de los estudiantes	Estrategias didácticas	PRAXIS PEDAGÓGICA
AS4	Se aplican para fortalecer competencias socioemocionales los <u>foros de discusión, juegos de roles, proyectos colaborativos</u> , presentación de contenidos, En esas actividades los estudiantes desarrollan diferentes competencias para el fortalecimiento de las emociones. Se contribuye entonces a la comunicación efectiva, la empatía, la resolución de conflictos, se desarrollan habilidades, sociales, como la empatía. (P36P43L1-P36P43L15)	foros de discusión juegos de roles proyectos colaborativos	Didácticas	

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 7 (UH7) referente a :
¿Cómo crees que los entornos virtuales de aprendizaje promueven el desarrollo de las

competencias socioemocionales?, develaron como atributos en la Categoría (C) **Praxis Pedagógica** de la Subcategoría (SC) **Estrategias Pedagógicas**, actividades para pequeños grupos colaborativos en los que los muchachos tiene que crear un texto, dar respuestas a un producto de acuerdo a esa actividad, experiencias, espacios físicos, desarrollen competencias, (ver tabla 20); desde los cuales se interpreta que para los docentes los entornos virtuales de aprendizaje promueven el desarrollo de las competencias socioemocionales, en cuanto permiten al igual que en los espacios físicos desarrollar estas competencias a través de actividades en pequeños grupos colaborativos donde los muchachos deben crear un texto, dando respuesta a un producto de acuerdo a sus experiencias en la ejecución de la actividad.

Tabla 20

Sistematización UH7 Praxis pedagógica - Estrategias didácticas

UH7

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS2	Yo creo actividades en la plataforma Moodle. Principalmente <u>son actividades para pequeños grupos colaborativos en los que los muchachos tienen que crear un texto</u> , por decirlo así, un texto, llámese texto o cualquier otra actividad en la que tengan que interactuar de manera grupal y tengan que <u>dar respuesta a un producto de acuerdo a esa actividad</u> . De la misma manera, los foros de interacción, ya sea preguntas problemáticas o un tema de investigación y los muchachos tengan que interactuar. (P15P18L- P15P18L13)	actividades para pequeños grupos colaborativos en los que los muchachos tienen que crear un texto dar respuesta a un producto de acuerdo a esa actividad	Estrategias	Praxis Pedagógica
AS3	hoy en día los estudiantes se encuentran sumergidos entonces estas habilidades que ellos adquieren a través de digamos la participación social, la conexión que tienen con los demás, les permite tener <u>experiencias</u> que también pues en los <u>espacios físicos</u> ellos experimentan, pero como hace parte de un medio que también están manejando y en donde hay otras costumbres y otras relaciones, entonces pensaría yo que en ellos se fortalecen habilidades como la autoconciencia la autogestión, el ser empático... (P25P31L6- P26P31L22)	Experiencias espacios físicos	Didácticas	
AS4	Los entornos virtuales de aprendizaje brindan una cantidad de oportunidades, a los estudiantes para que <u>desarrollen competencias</u> socio emocionales. (P37P44L1- P37P44L6)	desarrollen competencias		

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 8 (UH8) referente a : ¿ En relación con su experiencia, ¿qué tipo de formación o apoyo institucional has recibido para promover el desarrollo de competencias socioemocionales en los entornos virtuales de aprendizaje? develaron como atributos en la Categoría (C) **Praxis Pedagógica** de la Subcategoría (SC) **Estrategias Pedagógicas**, consultar y buscar estrategias, (ver tabla 21); desde los cuales se interpreta que en cuanto al tipo de formación o apoyo institucional para promover el desarrollo de competencias socioemocionales en los entornos virtuales de aprendizaje los docentes consultan y buscan estrategias que permitan el logro de este objetivo.

Tabla 21

Sistematización UH8 Praxis pedagógica - Estrategias didácticas

UH8

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS3	Bueno desde mi experiencia no he recibido ningún tipo de apoyo institucional acerca de cómo promover la competencia socioemocional, pero como docente pues al saber qué es uno de los puntos necesarios en la formación de los estudiantes, me he puesto en la tarea de <u>consultar y buscar estrategias</u> que puedan promoverlas. (P26P32L1-P27P32L11)	consultar y buscar estrategias	Estrategias Didácticas	PRAXIS PEDAGÓGICA

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 9 (UH9) referente a : ¿Cómo describirías tu experiencia en el desarrollo de competencias socioemocionales dentro de los ambientes virtuales de aprendizaje y qué emociones o actitudes han

experimentado tus estudiantes con mayor frecuencia en este tipo de entornos?, develaron como atributos en la Categoría (C) **Praxis Pedagógica** de la Subcategoría (SC) **Estrategias Pedagógicas**, actividades distintas (ver tabla 22); desde los cuales se interpreta que en su experiencia en el desarrollo de competencias socioemocionales dentro de los ambientes virtuales de aprendizaje y las emociones o actitudes que han experimentado sus estudiantes con mayor frecuencia en este tipo de entornos, los docentes consideran que han planteado diversas actividades para que los estudiantes desarrollen el componente socioemocional.

Tabla 22

Sistematización UH9 Praxis pedagógica - Estrategias didácticas

UH9

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS5	Bueno, yo creo que este tipo de actividades han sido buenas y aceptadas tanto como para el estudiante como para los docentes por. Aparte que es una vivencia. no directa, sino de manera indirecta, el trabajo en equipo, las buenas relaciones, los roles que ellos mismos se estipulan, la toma de decisiones, también se puede evidenciar que algunos de estos no todos se motivan por tener <u>actividades distintas</u> de la actividad en línea, también que se sienten a gusto trabajando en lo que ellos le gustan, que es estar frente a una pantalla. (P48P59L1- P48P59L18)	actividades distintas	Estrategias didácticas	PRAXIS PEDAGÓGICA

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 10 (UH10) referente a : ¿De qué manera consideras que estas experiencias han impactado la forma de aprender de los estudiantes y sus relaciones con otros?, develaron como atributos en la Categoría (C) **Praxis Pedagógica** de la Subcategoría (SC) **Estrategias Pedagógicas**, nuevas

formas de comunicarse con los estudiantes, de trabajar, y desarrollar sus competencias teniendo en cuenta los entornos digitales, consultas, construyen documentos, leen documentos, fortalecen el aprendizaje, foro, (ver tabla 23); desde los cuales se interpreta que los docentes consideran que estas experiencias han impactado la forma de aprender de los estudiantes y sus relaciones con otros, a partir de las nuevas formas que se adquieren para comunicarse y trabajar con los estudiantes, así como desarrollar sus competencias teniendo en cuenta los entornos digitales, en donde ellos crean foros, consultan, construyen documentos y leen documentos para fortalecer el aprendizaje.

Tabla 23

Sistematización UH10 Praxis pedagógica - Estrategias didácticas

UH10

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS1	También he aprendido a ser más flexible en mi propio aprendizaje, tratando de buscar <u>nueva forma de comunicarme con los estudiantes, de trabajar y desarrollar sus competencias teniendo en cuenta los entornos digitales</u> . La autoconciencia y la autorregulación emocional también se ha vuelto habilidades claves para interactuar de manera efectiva en el contexto virtual. (P7P10L6- P8P10L15)	nueva forma de comunicarme con los estudiantes, de trabajar y desarrollar sus competencias teniendo en cuenta los entornos digitales.	Estrategias Didácticas	PRAXIS PEDAGÓGICA
AS3	Considero que estas experiencias han impactado de manera efectiva en las formas de aprender de los estudiantes de manera que Existe esa autogestión porque el estudiante en la búsqueda de conocimiento consulta a través de los diferentes espacios, utilizan las IA, realizan <u>consultas construyen documentos, leen documentos</u> y con su compañeros dan sus aportaciones realizan nuevas construcciones, son autónomos...(P28P34L1- P28P34L14)	Consultas construyen documentos leen documentos		
AS5	Bueno, esta experiencias, yo creo que <u>fortalecen el aprendizaje</u> de los estudiantes porque hoy en día, los jóvenes están Metidos en El Mundo de las pantallas y enfrentarse a una actividad, ya sea un vídeo que ellos hagan, un <u>foro</u> o un trabajo que hagan de manera colaborativa... (P49P60L1- P49P60L10)	fortalecen el aprendizaje Foro		

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 11 (UH11) referente a :
¿Cómo describirías las experiencias socioemocionales que has observado en estudiantes al participar en entornos presenciales comparadas con las que viven en

entornos virtuales? ¿Podrías narrar una situación concreta donde hayas notado un contraste en el desarrollo socioemocional de los estudiantes en estos dos tipos de entornos?, develaron como atributos en la Categoría (C) **Praxis Pedagógica** de la Subcategoría (SC) **Estrategias Pedagógicas**, hacer videos en cualquier lugar de la institución, hacer videos de entrevistas, noticias u otros, (ver tabla 24); desde los cuales se interpreta que las experiencias socioemocionales que han observado los docentes en los estudiantes al participar en entornos presenciales comparadas con las que viven en entornos virtuales han sido visibles, teniendo en cuenta que a través de estos medios los estudiantes muestran su capacidad de hacer videos en cualquier lugar de la institución , hacer entrevistas, noticias u otros.

Tabla 24

Sistematización UH11 Praxis pedagógica - Estrategias didácticas

UH11

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS2	Por ejemplo, cuando yo le he colocado a los muchachos ciertas actividades en las que ellos tienen que <u>hacer videos en cualquier lugar de la institución, hacer videos de entrevistas, noticias, u otros</u> ; cuando lo hacen a través de los medios de comunicación, lo hacen de una manera espontánea, artística, se desenvuelven con más soltura, lo hacen con más convencimiento. Es algo que, de verdad, casualmente me pasó la semana pasada, hicieron una noticia que me quedó impactada con esas muchachas que tú las ves en el aula y las ves demasiado calladas, que cuando salen a hacer una exposición se aferran tanto a un material escrito, y se observa que hay pena, la vergüenza, la timidez. En cambio, acá actúan como si lo virtual fuera de su entorno propio, más que así, con más fluidez. (P17P22L7- P18P22L29)	hacer videos en cualquier lugar de la institución, hacer videos de entrevistas, noticias, u otros	Estrategias didácticas	PRAXIS PEDAGÓGICA

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 12 (UH12) referente a : ¿Qué prácticas te gustaría compartir sobre tu experiencia con los ambientes virtuales de aprendizaje en el desarrollo del componente socioemocional? , develaron como atributos en la Categoría (C) **Praxis Pedagógica** de la Subcategoría (SC) **Estrategias Pedagógicas**, creación de espacios de comunicación abierta, tertulias de hablar como nos sentimos, como estamos, aprenden a realizar un texto escrito y luego a exponerlo ante un jurado o ante un público, armamos grupos, selección de los equipos, aprendizaje, infografía,(ver tabla 25); desde los cuales se interpreta que las practicas que los docentes les gustaría compartir sobre su experiencia con los ambientes virtuales de aprendizaje en el desarrollo del componente socioemocional son: la creación de espacios de comunicación abierta, tertulias de hablar como nos sentimos, como estamos, el aprendizaje de los estudiantes para realizar un texto escrito y luego exponerlo ante un jurado o un público, la creación de grupos, la selección de los equipos, desarrollo del aprendizaje a través de la construcción de infografías.

Tabla 25

Sistematización UH12 Praxis pedagógica - Estrategias didácticas

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS1	Bueno, una de las prácticas que me ha funcionado es la <u>creación de espacios de comunicación abierta</u> , por ejemplo, en foros, en chat, donde los estudiantes expresen sus emociones, experiencias sin juicio. También me sirve a nivel presencial también donde hacemos <u>tertulias de hablar cómo nos sentimos, cómo estamos</u> , también lo he hecho a nivel virtual y esto permite como una retroalimentación constante, positiva y constructiva, porque los estudiantes se sienten respaldados y a la vez comprendidos. (P9P11L1-P10P11L12)	creación de espacios de comunicación abierta tertulias de hablar cómo nos sentimos, cómo estamos	E s t a t e	P R A X I S
AS2	La práctica más importante y significativa para mí es la temática de competencias comunicativas. Los estudiantes <u>aprenden a realizar un texto escrito y luego a ponerlo ante un jurado y ante un público</u> . (P18P23L4- P18P23L6)	aprenden a realizar un texto escrito y luego a ponerlo ante un jurado y ante un público.	g i a s	P E D A G O G I C A
AS3	la forma como los chicos a través de estos medios logran agruparse sin quedar un estudiante por fuera, cosa que a través de los medios físicos poco puedo lograr. cuando se colocan actividades o para hacerlas en equipo generalmente se asocian los mismos y doy una cantidad de integrantes por ejemplo sean 3 o cuatro estudiantes siempre me quedan dos o uno al que no eligen al que no llaman; pero cuando a través de los entornos virtuales <u>armamos los grupos</u> , realizan la <u>selección de los equipos</u> sin que quede por fuera un compañero... (P30P36L4- P30P36L21)	armamos los grupos selección de los equipos	D i d a c t c a s	
AS4	Donde los estudiantes se sientan cómodos compartiendo sus pensamientos y sentimientos herramientas que fomentan la interacción y la colaboración, a través de la comunicación en línea, con foros de discusión y chats para propiciar la interacción entre los estudiantes, proporcionando la retroalimentación constructiva y personalizada que le ayuden a mejorar su <u>aprendizaje</u> y desarrollo socioemocional. (P41P49L5- P41P49L19)	aprendizaje		
AS5	... cada estudiante puede hacer una <u>infografía</u> de lo presentado en el aula de clases. Bueno, qué se fortalece o qué se trabaja, primero en el aula de clases, las comunicaciones cuando se aplica en el Museo y ellos toman notas, ahí se mira para ver, si el tema queda claro entre ellos, hay comunicación... (P51P62L14- P51P62L24)	infografía		

Nota: Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las

unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 13 (UH13) referente a :
¿Te gustaría dejar recomendaciones para que se apoye de mejor forma el desarrollo socioemocional a través de las actividades en los entornos virtuales de aprendizaje?, develaron como atributos en la Categoría (C) **Praxis Pedagógica** de la Subcategoría (SC) **Estrategias Pedagógicas**, integrar actividades de desarrollo emocional dentro del currículo académico, capacitaciones para los docentes, solucionar algunas situaciones que se presentan en los entornos virtuales así como presenciales, lograr con estos muchachos todas estas habilidades, el juego es una manera fácil de aprender, porque aprendemos inconscientemente, enseñar jugando, interactuar con los ambientes virtuales de aprendizaje, buenas técnicas, buenas sugerencias, buenas estrategias de aprendizaje, mejores experiencias significativas y formativas, proyectos de grupos, diarios de aprendizaje, cuestionarios de autoevaluación, los docentes, actividades, (ver tabla 26).

De estos constructos emergente, se interpreta que los docentes proponen como recomendaciones para que se apoye de mejor forma el desarrollo socioemocional a través de las actividades en los entornos virtuales de aprendizaje: integrar actividades de desarrollo emocional dentro del currículo académico, capacitaciones para los docentes que permitan solucionar algunas situaciones que se presentan en los entornos virtuales así como en los presenciales, enseñar jugando, teniendo en cuenta que el juego es un material fácil de aprender porque se aprende inconscientemente, interactuar con los ambientes virtuales de aprendizaje, considerando que en él se desarrollan buenas técnicas, buenas estrategias de aprendizaje, y se le instruya al estudiante con buenas sugerencias para que obtengan mejores experiencias significativas y formativas, a través de proyectos de grupo, diarios de aprendizaje y cuestionarios de autoevaluación.

Tabla 26

Sistematización UH13 Praxis pedagógica - Estrategias didácticas

UH13

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORÍA	CATEGORÍA
AS1	Mis recomendaciones sería crear espacios seguros para los estudiantes donde puedan expresar sus emociones sin temor a ser juzgados, señalados. Aparte de eso <u>integrar actividades de desarrollo emocional dentro del currículo académico</u> , que no sea que cada asignatura aparte haga alguna actividad sobre desarrollo de competencias socioemocionales, sino que, dentro del currículo, haciendo parte del proceso educativo, esta sea una parte estructural y fundamental en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Aparte de eso sería tener más <u>capacitaciones para los docentes</u> sobre manejar y reconocer las emociones de los estudiantes en el entorno virtual y también a nivel presencial. Cuando los docentes están capacitados es más fácil <u>solucionar algunas situaciones que se presentan en los entornos virtuales, así como presenciales</u> (P10P12L1- P10P12L4)	integrar actividades de desarrollo emocional dentro del currículo académico, capacitaciones para los docentes solucionar algunas situaciones que se presentan en los entornos virtuales, así como presenciales.	E s t r a t e g i a s	P R A X I S
AS2	a través de educación mediada por la tecnología, la educación a distancia, logré el autoaprendizaje y logré el uso de estas diferentes herramientas que me han dado la posibilidad de <u>lograr con estos muchachos todas esas habilidades</u> . Recomendando el uso no solamente plataformas virtuales como tal, sino de recursos y herramientas como los juegos. Los juegos que realmente hacen que los muchachos se interactúen y reciban la asignatura con más ganas, porque a nosotros nos gusta jugar, pequeño o grande nos gusta jugar y <u>el juego es una manera fácil de aprender, porque aprendemos inconscientemente</u> . Enseñar jugando es importante, yo lo utilizo mucho en el aula y brinda la oportunidad de conocer al otro de participar de ceder la palabra, de ceder el espacio a la otra persona. la verdad es que se logran muchas habilidades a través de esto, de su entorno. (P19P24L7- P19P24L33)	lograr con estos muchachos todas esas habilidades el juego es una manera fácil de aprender, porque aprendemos inconscientemente Enseñar jugando	D i d a c t c a s	P E D A G O G I C A
AS3	Claro que sí Yo invito a los docentes desde las diferentes áreas que traten de vincularse, de <u>interactuar con los ambientes virtuales de aprendizaje</u> , cuyos espacios pues nuestros estudiantes los vienen manejando. Pero que a través de la orientación docente, con unas <u>buenas técnicas</u> con una <u>buenas sugerencias</u> con unas <u>buenas estrategias de aprendizaje</u> podemos hacer de que ellos a través de estos espacios tengan <u>mejores experiencias</u> que sean <u>significativas y formativas</u> pues la generaciones van avanzando y nosotros no nos podemos quedar atrás, más bien tenemos que ir de la mano con los estudiantes y utilizar esto elementos más que en contra de nosotros como aliados al proceso de formación de manera que se haga efectivo y acorde a lo que demanda la sociedad. (P31P37L1- P32P37L27)	interactuar con los ambientes virtuales de aprendizaje buenas técnicas buenas sugerencias buenas estrategias de aprendizaje mejores experiencias significativas y formativas		
AS4	Mis recomendaciones son diseñar actividades que fomenten la interacción y la colaboración. entre los estudiantes, como debates en línea, <u>proyectos de grupo</u> , actividades de resolución de problemas Segundo, utilizar herramientas de comunicación en línea como los foros de discusión y chats para fomentar la interacción y la colaboración, también incluir actividades que fomenten la autoevaluación y la autorreflexión como <u>diarios de aprendizaje</u> y <u>cuestionarios de autoevaluación</u> Y utilizar preguntas abiertas y actividades de reflexión para ayudar a los estudiantes a pensar críticamente sobre su aprendizaje. (P42P50L1- P42P50L22)	proyectos de grupo diarios de aprendizaje cuestionarios de autoevaluación		
AS5	Bueno, sí sería bueno que se hagan capacitaciones <u>a los docentes</u> . En la cual se fundamente el trabajo en equipo, aunque creo que todos aquí lo hacemos, pero para fortalecer más la empatía por medio de <u>actividades</u> donde hay controles, que de pronto, no todo manejamos esas temáticas. (P52P63L1- P52P63L23)	capacitaciones los docentes actividades		

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 1 (UH1) referente a ¿Desde el contexto educativo, que significado tienen para ti las competencias socioemocionales? develaron como atributos en la Categoría (C) **Competencias Socioemocionales** de la Subcategoría (SC) **Educación Emocional**, la convivencia escolar, éxito personal, gestionar sus emociones, mejoran las relaciones interpersonales, establecer y mantener relaciones saludables y significativas, (ver tabla 27); desde los cuales se interpreta que para los docentes las competencias socioemocionales significan: convivencia escolar, éxito personal, gestionar emociones, mejorar las relaciones interpersonales, establecer y mantener relaciones saludables y significativas.

Tabla 27

Sistematización UH1 Competencias socioemocionales - Educación emocional

UH1

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS1	Para mí las competencias socioemocionales son esenciales para el desarrollo integral de los estudiantes porque les facilita aparte del conocimiento académico, les permite mejorar su capacidad de gestión de emociones, resolución de conflictos, mejorar sus relaciones interpersonales y le permite tomar decisiones sabiamente y estas competencias le permite mejorar las habilidades, <u>la convivencia escolar</u> , mejoramiento del entorno del aprendizaje y por lo tanto va a tener un mejor <u>éxito personal</u> y profesional. (P1P1L1- P1P1L12)	<u>la convivencia escolar</u> <u>éxito personal</u>	Educación emocional	Competencias Socioemocionales
AS3	Para mí las competencias socioemocionales son todas aquellas habilidades que tienen las personas para <u>gestionar sus emociones</u> , elementos necesarios para poder relacionarse de manera asertiva con los demás, solucionar conflictos y saber llevar su vida en la sociedad. (P20P25L1- P20P25L9)	<u>gestionar sus emociones</u>		
AS4	Desde el contexto educativo las competencias socio emocionales <u>mejoran las relaciones interpersonales</u> que ayudan a <u>establecer y mantener relaciones saludables y significativas</u> fomentan el éxito académico y laboral, ayuda a tomar decisiones y a trabajar, promueven la salud mental y bienestar Ayuda gestionar el estrés y ansiedad en ejecución y desarrolle la resiliencia, ayuda a enfrentar a superar obstáculos. (P32P38L1- P32P38L14)	<u>mejoran las relaciones interpersonales</u> <u>establecer y mantener relaciones</u>		

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 2 (UH2) referente a Podrías describirme las herramientas virtuales que se han utilizado hasta el momento para el aprendizaje dentro del acto pedagógico, develaron como atributos en la Categoría (C) **Competencias Socioemocionales** de la Subcategoría (SC) **Educación Emocional**, actividades de socialización, (ver tabla 28); desde los cuales se interpreta que para los docentes las herramientas virtuales que se han utilizado hasta el momento para el aprendizaje dentro del acto pedagógico propician actividades de socialización.

Tabla 28

Sistematización UH2 Competencias socioemocionales – educación emocional

UH2

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS3	Las herramientas que he utilizado para el aprendizaje dentro del acto pedagógico han sido la plataforma de Classroom, canva para el diseño de <u>actividades de socialización</u> , también utilizo Whatsapp que aunque es una red social también la utilizo como una herramienta virtual a través de la cual se permite la interacción entre los estudiantes para desarrollar las diferentes actividades académicas y organizaciones en subgrupos (P21P26L1- P21P26L14)	actividades de socialización	Educación emocional	COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 3 (UH3) referente a : Podrías describir con el mayor detalle ¿cómo es la relación y el proceso de comunicación a través de los entornos virtuales de aprendizaje? develaron como atributos en la Categoría (C) **Competencias Socioemocionales** de la Subcategoría (SC) **Educación Emocional**, relacionarse adecuadamente con los docentes y sus mismos compañeros, se motivan, emociones positivas, comunicación y relación es activa, establecer una relación efectiva, la comunicación, (ver tabla 29); desde los cuales se interpreta que los docentes describen la relación y el proceso de comunicación a través de los entornos virtuales de aprendizaje como una relación adecuada con los docentes y sus mismos compañeros, donde los estudiantes se motivan y tiene emociones positivas que les permite comunicarse y tener una relación activa, estableciendo una relación efectiva con sus pares.

Tabla 29

Sistematización UH3 Competencias socioemocionales – educación emocional

UH3

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS1	En los entornos virtuales la comunicación es fundamental, independientemente si es una comunicación sincrónica o asincrónica, lo importante es que los estudiantes puedan relacionarse adecuadamente con los docentes y con sus mismos compañeros, poder participar de las actividades, responder adecuadamente. Estas formas de comunicación les permite ser autónomos en sus procesos. (P2P3L1- P2P3L8)	relacionarse adecuadamente con los docentes y con sus mismos compañeros	Educación emocional	Competencias Socioemocionales
AS2	Los estudiantes se motivan cuando utilizamos las tecnologías, por ejemplo, los juegos para el aprendizaje, eso a ellos les motiva y veo que lo asumen con emociones positivas y les gusta. (P12P15L1- P12P15L5)	se motivan emociones positivas		
AS3	A través de los entornos virtuales en el proceso educativo de los estudiantes me parece que la comunicación y relación es activa a través de estos elementos pues los estudiantes Se asignan roles para poder desarrollar las actividades que se les compartan Entonces manejan el respeto la escucha por el otro tiene la capacidad de poder organizarse para realizar un producto y mostrarlo (P21P27L1- P22P27L13)	comunicación y relación es activa		
AS4	Para establecer una relación efectiva, crear un ambiente de aprendizaje, conocer los estudiantes, establecer un ambiente de aprendizaje en línea que sea acogedor y atractivo para los estudiantes. Aprender sobre los intereses, necesidades, estilos de aprendizaje de los estudiantes para personalizar la enseñanza, establecer expectativas claras sobre la comunicación, la participación y la evaluación, estar disponible para responder preguntas o hacer la retroalimentación de manera que sea una ayuda efectiva, para crear un ambiente de aprendizaje. (P33P40L1- P34P40L20)	establecer una relación efectiva, la comunicación		

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 4 (UH4) referente a : Puedes contarme ¿cómo se has desarrollado las actividades, dinámicas o estrategias pedagógicas para el desarrollo de competencias socioemocionales en los entornos virtuales? develaron como atributos en la Categoría (C) **Competencias Socioemocionales** de la Subcategoría (SC) **Educación Emocional**, desarrollo de competencias, autorregulen sus emociones, puedan resolver pacíficamente sus procesos y conflictos, comunicación efectiva pertinente, aporten lo que ellos piensan desde esa problemática, escucharse, estimularse el uno con el otro, hablar sin temor a

equivocarse, manejen la tolerancia, fomentar la autoconciencia, la empatía, fomentar la autocomprensión, el diario de emociones. Rueda de emociones, juego de roles, (ver tabla 30); desde los cuales se interpreta que los docentes han desarrollado las actividades, dinámicas o estrategias pedagógicas para el desarrollo de competencias socioemocionales en los entornos virtuales, a través de diarios de emociones, rueda de emociones y juegos de roles, en donde se fomenta la autoconciencia, la empatía, la comprensión y los estudiantes desarrollan competencias que les permiten manejar la tolerancia, autorregular sus emociones, resolver pacíficamente sus procesos y conflictos, tener una comunicación efectiva pertinente, aportando lo que ellos piensan desde cualquier problemática, escuchándose, estimulándose con los otros y hablando sin temor a equivocarse.

Tabla 30

Sistematización UH4 Competencias socioemocionales – educación emocional

UH5

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS1	Bueno tenemos que en los entornos virtuales algunas actividades que se desarrollan con los estudiantes en cuanto al <u>desarrollo de competencia</u> son para tratar de fortalecer estas habilidades para que <u>autorregulen sus emociones, puedan resolver pacíficamente sus procesos y sus conflictos</u> . Algunas de estas actividades más comunes son como los juegos de roles, pueden trabajar con los estudiantes en tareas, proyectos con el fin de fomentar la cooperación, el trabajo colaborativo, la empatía y todo basándose en una <u>comunicación efectiva pertinente</u> . (P3P4L1- P3P4L13)	desarrollo de competencias autorregulen sus emociones, puedan resolver pacíficamente sus procesos y sus conflictos comunicación efectiva pertinente	E d u c a c i n	C O M S O C I O E M O C I O N A L E S
AS2	Y en esta presentación del curso, los muchachos les doy la opción de que se presenten, que hagan una breve presentación y coloquen en esa presentación todo lo que ellos quieren que sus compañeros sepan de ello. Y luego también en actividades, ya más adelante, le coloco foros con preguntas problemáticas, en lo que los muchachos <u>aporten lo que ellos piensan desde esa problemática</u> . (P13P16L4- P13P16L15)	aporten lo que ellos piensan desde esa problemática	o n	
AS3	...Tienen como finalidad siempre trabajar en equipo en los cuales ellos se puedan asignar roles en los cuales puedan organizar una actividad y ofrecer un producto de ellos donde puedan <u>escucharse estimularse el uno con el otro</u> , a aportar conocimiento, a <u>hablar sin temor a equivocarse</u> siempre dando sus ideas. Tratando de que pues sean asertivos, de que <u>manejen la tolerancia</u> en todas las actividades que ellos puedan organizar y sobre todo el respeto para que la dinámica o el trabajo se pueda desarrollar. (P22P28L10- P23P28L27)	escucharse estimularse el uno con el otro hablar sin temor a equivocarse, manejen la tolerancia	E m o c i o n a l	
AS4	La dinámicas que se ha utilizado para el desarrollo de competencias socioemocionales en los entornos virtuales de aprendizaje. Son estrategias para <u>fomentar la autoconciencia y la empatía</u> aquellas para desarrollar habilidades sociales y de comunicación. Se ha utilizado diferentes herramientas, recursos virtuales. Entre actividades para <u>fomentar la autocomprensión</u> , la simpatía, <u>El diario de emociones</u> donde los estudiantes registraron sus emociones diarias y escuchan sobre ellas. <u>Rueda de emociones</u> , los estudiantes eligen una emoción que representa su estado de ánimo y explican el fase porque se sienten así. Entre otras actividades, desarrollo, habilidades sociales y de comunicación se ha hecho <u>juegos de roles</u> donde se tenía que presentar situaciones de la vida real para participar en habilidades de comunicación y resolución de conflictos. Se ha realizado proyectos colaborativos, los estudiantes trabajan en equipo para resolver problemas o completar tareas. (P34P41L1- P35P41L35)	fomentar la autoconciencia la empatía fomentar la autocomprensión El diario de emociones Rueda de emociones juegos de roles		

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 5 (UH5) referente a : Desde su experiencia, Podría describir el impacto que tiene la praxis educativa en los ambientes virtuales, en el desarrollo de las competencias socioemocionales, develaron como atributos en la Categoría (C) **Competencias Socioemocionales** de la Subcategoría (SC) **Educación Emocional**, organizarse por subgrupos, liderar dentro del grupo, exponer sus ideas, participación, aportar, piensan, las emociones, (ver tabla 31); desde los cuales se interpreta que los docentes describen el impacto que tiene la praxis educativa en los ambientes virtuales, en el desarrollo de las competencias socioemocionales como la capacidad para liderar dentro de un grupo, organizarse por subgrupos, exponer sus ideas, participar , aportar, pensar y demostrar sus emociones.

Tabla 31

Sistematización UH5 Competencias socioemocionales – educación emocional

UH5

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS3	Ha tenido un impacto positivo teniendo en cuenta que los jóvenes tienen poco manejo del uso de las herramientas virtuales y a través de las diferentes pautas que se le enseñan para que ellos a través de estos medios puedan trabajar en equipo <u>organizarse por subgrupos</u> tomar una temática <u>liderar dentro del grupo</u> que les toque <u>exponer sus ideas</u> entonces les ha ayudado a que ellos tengan una mayor <u>participación</u> sin sentirse cohibidos de poder hablar de poder accionar y como en los trabajos que construye son colaborativos y dentro de un mismo espacio todos pueden escribir y todos pueden <u>aportar</u> No hay como esta barrera de poder expresar lo que ellos están sintiendo en el momento o lo que ellos <u>piensan</u> acerca de la temática que estemos trabajando. (P23P29L6- P24P29L31)	organizarse por subgrupos liderar dentro del grupo exponer sus ideas participación aportar piensan	Educación emocional	Competencias Socioemocionales
AS5	Bueno, esa relación se da desde que se implementa la actividad o asigna la actividad, primero, pues debe haber una comunicación clara del maestro hacia la actividad del estudiante. La implementación de la actividad de pronto hay el manejo de la presión de <u>las emociones</u> al enfrentarse a la actividad y ya el hacer bien las cosas eso sería como que la última, pienso que esa es la relación que sentiría entre la praxis, la actividad y los ambientes virtuales. (P45P55L1- P45P55L16)	las emociones		

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 6 (UH6) referente a : Desde su experiencia, explica actividades o dinámicas virtuales que contribuyen al fortalecimiento de competencias socioemocionales, develaron como atributos en la Categoría (C) **Competencias Socioemocionales** de la Subcategoría (SC) **Educación Emocional**, bienestar emocional, fortalecimiento de las emociones, (ver tabla 32); desde los cuales se interpreta que los docentes desde su experiencia explican las actividades o dinámicas virtuales que contribuyen al fortalecimiento de competencias socioemocionales, como elementos que aportan al bienestar emocional y al fortalecimiento de las emociones.

Tabla 32

Sistematización UH6 Competencias socioemocionales – educación emocional

UH6

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS1	En otras ocasiones he utilizado encuestas y cuestionarios de bienestar emocional, hago formularios que me permiten evaluar cómo es el estado de los estudiantes, qué recursos ofrecerles para su mejoramiento o para traer el mejor beneficio de los estudiantes mejor procesos con ellos. Esas actividades me ayudan a que los estudiantes se enfoquen en los contenidos y también en su bienestar emocional y social . (P5P6L17-P5P6L25)	bienestar emocional	E d u c a c i o n	C O M S O C I O E M O C I O N A L E S
AS4	se aplican para fortalecer competencias socioemocionales los foros de discusión, juegos, de roles, proyectos colaborativos, presentación de contenidos, En esas actividades los estudiantes desarrollan diferentes competencias para el fortalecimiento de las emociones . Se contribuye entonces a la comunicación efectiva, la empatía, la resolución de conflictos, se desarrollan habilidades, sociales, como la empatía. (P36P43L1- P36P43L15)	fortalecimiento de las emociones	E m o c i o n a l	

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 7 (UH7) referente a : ¿Cómo crees que los entornos virtuales de aprendizaje promueven el desarrollo de las competencias socioemocionales?, develaron como atributos en la Categoría (C) **Competencias Socioemocionales** de la Subcategoría (SC) **Educación Emocional**, sumergidos, la participación social, la conexión que tienen con los demás, relaciones, habilidades para relacionarse, resolver conflictos, imitar características, buena convivencia, tomar decisiones, (ver tabla 34); desde los cuales se interpreta que los docentes consideran que los entornos virtuales de aprendizaje promueven el desarrollo de las competencias socioemocionales al permitir la participación social, la conexión con los demás, relaciones que les permiten estar sumergidos en estos entornos y desarrollar habilidades para relacionarse, resolver conflictos, imitar características, lograr una buena convivencia y tomar decisiones.

Tabla 33

Sistematización UH7 Competencias socioemocionales – educación emocional

UH7

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS3	Bueno para mí los entornos virtuales de aprendizaje promueven el desarrollo las competencias socioemocionales porque si bien sabemos estos son espacios en los que hoy en día los estudiantes se encuentran sumergidos entonces estas habilidades que ellos adquieren a través de digamos la participación social, la conexión que tienen con los demás , les permite tener experiencias que también pues en los espacios físicos ellos experimentan, pero como hace parte de un medio que también están manejando y en donde hay otras costumbres y otras relaciones , entonces pensaría yo que en ellos se fortalecen habilidades como la autoconciencia la autogestión, el ser empático a través de estos medios, al igual que las habilidades para relacionarse y también resolver conflictos , porque en estos espacios también se presentan conflictos y a prenden a resolverlos de manera adecuada entonces es como un reflejo de la realidad en donde ellos también van a imitar características como en el mundo físico para poder aprender a tener una buena convivencia . (P25P31L1- P26P31L34)	sumergidos la participación social la conexión que tienen con los demás relaciones habilidades para relacionarse resolver conflictos imitar características buena convivencia tomar decisiones	A E d u c a c i o n E m o c i o n a i	C O M S O C I O E M O C I O N A L E S
AS4	Esta interacción y colaboración permite a los estudiantes interactuar con sus compañeros y docentes a través de herramientas de comunicación en línea, lo que fomenta la colaboración, el trabajo en equipo, también permiten autonomía y responsabilidad, que permita a los estudiantes trabajar a su propio ritmo y tomar decisiones sobre su proceso de aprendizaje. (P37P44L6- P37P44L19)			

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 8 (UH8) referente a : ¿ En relación con su experiencia, ¿qué tipo de formación o apoyo institucional has recibido para promover el desarrollo de competencias socioemocionales en los entornos virtuales de aprendizaje? develaron como atributos en la Categoría (C) **Competencias Socioemocionales** de la Subcategoría (SC) **Educación Emocional**, formación en educación emocional, bienestar emocional, técnicas de gestión del estrés, resolución de conflictos en línea, (ver tabla 34); desde los cuales se interpreta que en lo referente a la formación o apoyo institucional que han recibido los docentes para promover el desarrollo de competencias socioemocionales en los entornos virtuales de aprendizaje, se requiere la formación en educación emocional, bienestar emocional, técnicas de gestión del estrés y resolución de conflictos en línea.

Tabla 34

Sistematización UH8 Competencias socioemocionales – educación emocional

UH8

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS1	A lo largo de mi carrera he recibido <u>formación en educación emocional</u> y gestión de aulas virtuales, se incluye algunos talleres cómo usar herramientas digitales para promover el <u>bienestar emocional</u> en los estudiantes, <u>técnicas de gestión del estrés, resolución de conflictos en línea</u> y a nivel institucional se han brindado acceso a algunos recursos como el proceso de bienestar escolar en esto utiliza la psicóloga, el trabajador social entonces ellos hablan con los estudiantes y esta herramienta a veces les ayuda a los estudiantes a mejorar mediante esta charla, estos vídeos es como una forma de orientación psicológica para apoyar a los estudiantes en su desarrollo socioemocional. (P6P8L1- P6P8L15)	formación en educación emocional bienestar emocional técnicas de gestión del estrés, resolución de conflictos en línea	Educación emocional	COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 9 (UH9) referente a :
¿Cómo describirías tu experiencia en el desarrollo de competencias socioemocionales dentro de los ambientes virtuales de aprendizaje y qué emociones o actitudes han experimentado tus estudiantes con mayor frecuencia en este tipo de entornos?, develaron como atributos en la Categoría (C) **Competencias Socioemocionales** de la Subcategoría (SC) **Educación Emocional**, convivir pacíficamente, conexión emocional, desarrollan su autoconocimiento, desarrollan el trabajo en equipo, el liderazgo para realizar las actividades, respetar los tiempos, trabaja la escucha, trabaja el buen trato, evita las confrontaciones, vivencia los roles, la toma de decisiones, (ver tabla 35);

De estos constructos emergente, se interpreta de acuerdo a la experiencia de los docentes en el desarrollo de competencias socioemocionales dentro de los ambientes virtuales de aprendizaje y las emociones o actitudes que han experimentado sus estudiantes con mayor frecuencia en este tipo de entornos a través de sus vivencias y los roles que asumen, la convivencia pacífica, la conexión emocional, donde los estudiantes desarrollan su autoconocimiento, desarrollan el trabajo en equipo, el liderazgo para realizar las actividades, respetar los tiempos, la toma de decisiones, trabajando la escucha y el buen trato para evitar las confrontaciones.

Tabla 35

Sistematización UH9 Competencias socioemocionales – educación emocional

UH9

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORÍA
AS1	He visto un progreso en la autonomía desenvolvimiento de los estudiantes, algunos regulan su tiempo, las emociones, han aprendido a <u>convivir pacíficamente</u> , a resolver sus diferencia manera pacífica. También he tenido algunas dificultades porque al no tener esa comunicación, esa interacción cara a cara algunos estudiantes no sienten como que esa <u>conexión emocional</u> por lo tanto a veces no logra desarrollar todos los procesos y también hay frustración cuando no se está obteniendo lo que se desea tanto del estudiante o el estudiante con respecto al docente. (P7P9L1- P7P9L13)	convivir pacíficamente conexión emocional	E d u c a c i o n	C O M S O C I O E M O C I O N A L E S
AS3	Bueno hasta el momento yo considero que mi experiencia dentro de los ambientes virtuales de aprendizaje con los estudiantes ha sido muy buena. He observado que los estudiantes a través de estas herramientas <u>desarrollan su autoconocimiento desarrollan el trabajo en equipo</u> porque en realidad pues en algunos estudiantes desconocía que tenían tales habilidades y resulta que a través de estos medios toman <u>el liderazgo para organizar las actividades</u> son asertivos a la hora de comunicarse con el otro, parece <u>respetar los tiempos</u> , se <u>trabaja la escucha</u> se <u>trabaja el buen trato</u> y existen pausas como para <u>evitar las confrontaciones</u> . (P27P33L1- P28P33L21)	desarrollan su autoconocimiento desarrollan el trabajo en equipo el liderazgo para organizar las actividades respetar los tiempos trabaja la escucha trabaja el buen trato evitar las confrontaciones.	E m o c i o n a l	
AS5	Bueno, yo creo que este tipo de actividades han sido buenas y aceptadas tanto como para el estudiante como para los docentes por. Aparte que es una <u>vivencia</u> , no directa, sino de manera indirecta, el trabajo en equipo, las buenas relaciones, <u>los roles</u> que ellos mismos se estipulan, <u>la toma de decisiones</u> , también se puede evidenciar que algunos de estos no todos se motivan por tener actividades distintas de la actividad en línea, también que se sienten a gusto trabajando en lo que ellos le gustan, que es estar frente a una pantalla. (P48P59L1- P48P59L18)	vivencia los roles la toma de decisiones		

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 10 (UH10) referente a :
¿De qué manera consideras que estas experiencias han impactado la forma de aprender de los estudiantes y sus relaciones con otros?, develaron como atributos en la Categoría (C) **Competencias Socioemocionales** de la Subcategoría (SC) **Educación Emocional**, aportaciones, relacionarse, interactuar, resolver, relacionándose, gestionar sus emociones, (ver tabla 36); desde los cuales se interpreta los docentes consideran que estas experiencias han impactado la forma de aprender de los estudiantes y sus relaciones con los otros, siendo evidentes en las formas de relacionarse, interactuar, resolver, aportarse entre sí y la forma en la que gestionan sus emociones.

Tabla 36

Sistematización UH10 Competencias socioemocionales – educación emocional

UH10

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS3	Considero que estas experiencias han impactado de manera efectiva en las formas de aprender de los estudiantes de manera que existe esa autogestión porque el estudiante en la búsqueda de conocimiento consulta a través de los diferentes espacios, utilizan las IA, realizan consultas construyen documentos, leen documentos y con su compañeros dan sus <u>aportaciones</u> realizan nuevas construcciones, son autónomos; y pues en la parte de las relaciones se ve ese acompañamiento también porque como todos los trabajos son en equipo buscando eso de que ellos puedan <u>relacionarse</u> que puedan <u>interactuar</u> que puedan <u>resolver</u> que conozcan cuáles son estas herramientas donde se puede realizar un trabajo cooperativo. se observa pues que ellos cada día van aprendiendo a cuáles son los límites que deben tener dentro de estos espacios y de qué manera pueden ir paso por pasos <u>relacionándose</u> con sus compañeros y construyendo conocimiento en compañía de estos. (P28P34L1- P29P34L33)	<u>Aportaciones</u> <u>relacionarse</u> <u>interactuar</u> <u>resolver</u> <u>relacionándose</u>	Educación emocional	Competencias Socioemocionales
AS4	Estas experiencias han permitido aprender de manera autónoma y autodirigida, por qué les permite tomar control de su propios procesos de aprendizaje, han aprendido a establecerse metas y objetivos claros y <u>gestionar sus emociones</u> de manera efectiva. En colaboración y trabajo en equipo, los estudiantes han aprendido a colaborar y trabajar en equipo con otros lo que ha mejorado sus habilidades de comunicación y resolución de conflictos. (P39P47L1-P39P47L16)	<u>gestionar sus emociones</u>		

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 11 (UH11) referente a ¿Cómo describirías las experiencias socioemocionales que has observado en estudiantes al participar en entornos presenciales comparadas con las que viven en entornos virtuales? ¿Podrías narrar una situación concreta donde hayas notado un contraste en el desarrollo socioemocional de los estudiantes en estos dos tipos de entornos?, develaron como atributos en la Categoría (C) **Competencias Socioemocionales** de la Subcategoría (SC) **Educación Emocional**, vinculo un poco más estrecho con los profesores, pasivos, asumen roles, soltura, motivados, los roles (ver tabla 37); desde los cuales se interpreta que los docentes describen las experiencias socioemocionales que han observado en los estudiantes al participar en entornos

presenciales comparadas con las que viven en entornos virtuales, resaltando que los estudiantes en los entornos virtuales se encuentran más pasivos, asumen roles, tienen mayor soltura, se encuentra mayormente motivados y mantienen un vínculo un poco más estrecho con los profesores.

Tabla 37

Sistematización UH11 Competencias socioemocionales – educación emocional

UH11

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORÍA
AS1	En la presencialidad los estudiantes suelen tener <u>un vínculo un poco más estrecho con los profesores</u> , por lo tanto, se maneja mucho más las emociones, permite como que haber una retroalimentación inmediata sobre sus emociones, sobre comportamiento, como tratar de solucionar rápidamente todos los procesos que se dan ahí en el aula. (P8P10L1-P8P10L8)	<u>vínculo un poco más estrecho con los profesores</u>	Educa	C O M S O C I O E M O C I O N A L E S
AS3	Bueno yo considero que las experiencias que los estudiantes experimentan en los entornos virtuales en comparación con los entornos presenciales, veo que muchos de los estudiantes que son muy cohibidos que son <u>muy pasivos</u> en los entornos escolares, en los ambientes físicos como tal, a través de los espacios virtuales <u>asumen roles</u> con toda confianza por ejemplo si les coloco a hacer un video acerca de una temática maneja una <u>soltura</u> , se ven <u>motivados</u> a trabajar con esto o sea muestran su interés total y muestran tener competencias que solo a través de estos espacios se pueden demostrar con los vídeos con los textos que construyen y demás actividades. (P29P35L1- P30P35L23)	<u>Pasivos</u> <u>asumen roles</u> <u>soltura</u> <u>motivados</u>	Emoc	
AS5	Bueno, para responder aquí yo lo voy a hacer con un ejemplo que me paso con un estudiante. un estudiante Tiene espectro autista grado 1 y él es muy inteligente, pero sí muy callado en el aula de clases. Cuando yo les coloqué una actividad de elaboración de un video en el cual tenía que explicar la temática. El mostró unas habilidades excepcionales con las pantallas, con la elaboración de videos y él fue el que organizó a su grupo para presentar la actividad, entonces yo creo que aquí se evidenció en este tipo de actividades el fortalecimiento del trabajo en equipo, se fortaleció <u>los roles</u> y hubo empatía en el grupo por él, por la posición que adoptó en este momento Alejandro. (P50P61L1- P50P61L23)	<u>los roles</u>	ional	

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 12 (UH12) referente a : ¿Qué prácticas te gustaría compartir sobre tu experiencia con los ambientes virtuales de aprendizaje en el desarrollo del componente socioemocional? , develaron como atributos en la Categoría (C) **Competencias Socioemocionales** de la Subcategoría (SC)

Educación Emocional, actividades de relajación, respaldados y a la vez comprendidos, agruparse, asocian, ubicar, sin tener inconvenientes, sin hacer reparo, sin poner límites, ser parte del grupo, asignar roles, desarrollo socioemocional, (ver tabla 38); desde los cuales se interpreta las practicas significativas que los docentes le gustaría compartir sobre su experiencia con los ambientes virtuales de aprendizaje en el desarrollo del componente socioemocional, las actividades de relajación y asignación de roles en la que los estudiantes se agrupan, se asocian, se ubican sin tener inconvenientes, sin hacer reparo, sin poner límites, para ser parte de un grupo y sentirse respaldados y a la vez comprendidos, contribuyendo así a su desarrollo socioemocional.

Tabla 38

Sistematización UH12 Competencias socioemocionales – educación emocional

UH12

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS1	También me sirve a nivel presencial también donde hacemos tertulias de hablar cómo nos sentimos, cómo estamos, también lo he hecho a nivel virtual y esto permite como una retroalimentación constante, positiva y constructiva, porque los estudiantes se sienten respaldados y a la vez comprendidos . No siempre utilizo actividades de relajación para gestionar el estrés, pero si trato de crear actividades de tertulia, tranquilas, aminoras sobre la vida, sobre los juegos, sobre eventos particulares, esto con el fin de que los estudiantes se sientan emocionalmente cómodos. (P9P11L5- P10P11L19)	actividades de relajación respaldados y a la vez comprendidos	E d u c a c i o n	C O M S O C I O E M O C I O N A L E S
AS3	Bueno una de las experiencias que me llama mucho la atención es de pronto sencilla pero muy significativa para mí es la forma como los chicos a través de estos medios logran agruparse sin quedar un estudiante por fuera, cosa que a través de los medios físicos poco puedo lograr. cuando se colocan actividades o para hacerlas en equipo generalmente se asocian los mismos y doy una cantidad de integrantes por ejemplo sean 3 o cuatro estudiantes siempre me quedan dos o uno al que no eligen al que no llaman; pero cuando a través de los entornos virtuales armamos los grupos, realizan la selección de los equipos sin que quede por fuera un compañero, ósea tienen la capacidad de ubicar y tener ese liderazgo para armar la cantidad de grupos que he solicitado sin tener inconvenientes, sin hacer reparo, sin poner límite a que determinado compañero no pueda ser parte del grupo e incluso asignarse roles . (P30P36L1- P31P36L29)	agruparse asocian ubicar sin tener inconvenientes sin hacer reparo sin poner límite ser parte del grupo asignarse roles	E m o c i o n a l	
AS4	Me gustaría que establecieran entorno de aprendizaje acogedores y seguros, a través de herramientas como canva, mendeley o Classroom. Donde los estudiantes se sientan cómodos compartiendo sus pensamientos y sentimientos herramientas que fomentan la interacción y la colaboración, a través de la comunicación en línea, con foros de discusión y chats para propiciar la interacción entre los estudiantes, proporcionando la retroalimentación constructiva y personalizada que le ayuden a mejorar su aprendizaje y desarrollo socioemocional . (P41P49L1- P41P49L19)	desarrollo socioemocional		

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 13 (UH13) referente a :
¿Te gustaría dejar recomendaciones para que se apoye de mejor forma el desarrollo socioemocional a través de las actividades en los entornos virtuales de aprendizaje?, develaron como atributos en la Categoría (C) **Competencias Socioemocionales** de la Subcategoría (SC) **Educación Emocional**, interactúen y reciban la asignatura con más ganas, oportunidad de conocer al otro, participar, ceder la palabra, ceder el espacio a la otra persona, actividades de reflexión, controles, regulen las emociones, competencias, la fortaleza, los valores, (ver tablas 39).

Desde estos hallazgos, se interpreta que los docentes proponen recomendaciones para que se apoye de mejor forma el desarrollo socioemocional a través de las actividades en los entornos virtuales de aprendizaje teniendo en cuenta que estas actividades permiten que los estudiantes interactúen y reciban la asignatura con más ganas, tengan la oportunidad de conocer al otro, participar, ceder la palabra, ceder el espacio a la otra persona, participar en actividades de reflexión, estableciendo controles que regulen las emociones, a través de competencias que resalten sus fortalezas y la formación en valores.

Tabla 39

Sistematización UH13 Competencias socioemocionales – educación emocional

UH13

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORÍA
AS2	Recomiendo el uso no solamente plataformas virtuales como tal, sino de recursos y herramientas como los juegos. Los juegos que realmente hacen que los muchachos se <u>interactúen y reciban la asignatura con más ganas</u> , porque a nosotros nos gusta jugar. pequeño o grande nos gusta jugar y el juego es una manera fácil de aprender, porque aprendemos inconscientemente. Enseñar jugando es importante, yo lo utilizo mucho en el aula y brinda la <u>oportunidad de conocer al otro de participar de ceder la palabra, de ceder el espacio a la otra persona</u> . la verdad es que se logran muchas habilidades. (P19P24L14- P19P24L32)	<u>interactúen y reciban la asignatura con más ganas</u> <u>oportunidad de conocer al otro, de participar de ceder la palabra, de ceder el espacio a la otra persona</u>	Educación emocional	COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES
AS4	...utilizar herramientas de comunicación en línea como los foros de discusión y chats para fomentar la interacción y la colaboración, también incluir actividades que fomenten la autoevaluación y la autorreflexión como diarios de aprendizaje y cuestionarios de autoevaluación y utilizar preguntas abiertas y <u>actividades de reflexión</u> para ayudar a los estudiantes a pensar críticamente sobre su aprendizaje. (P42P50L8 - P42P50L22)	<u>actividades de reflexión</u>		
AS5	Bueno, sí sería bueno que se hagan capacitaciones a los docentes, en la cual se fundamente el trabajo en equipo, aunque creo que todos aquí lo hacemos, pero para fortalecer más la empatía por medio de actividades donde hay <u>controles</u> , que de pronto, no todo manejamos esas temáticas. Pero también sería bueno que nos capaciten más para hacer la autorregulación, el autoconocimiento, ya sea también para que ellos <u>regulen las emociones</u> por medio del desarrollo de estas <u>competencias</u> , o quiz virtuales, implementando las tic que nos ayudan a mirar la competitividad, también <u>la fortaleza, los valores</u> , y digamos que hasta la motivación de los estudiantes. Sería bueno ese tipo de la validaciones para que. ayudemos y fomentemos la competitividad que no es mala en los estudiantes. (P52P63L1- P53P63L28)	<u>controles regulen las emociones competencias la fortaleza los valores</u>		

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 1 (UH1) referente a ¿Desde el contexto educativo, que significado tienen para ti las competencias socioemocionales? develaron como atributos en la Categoría (C) **Competencias Socioemocionales** de la Subcategoría (SC) **Autoconocimiento Emocional**, gestionar el estrés, tomar decisiones desarrolle la resiliencia, superar obstáculos, comprender sus sentimientos, autorregularse, (ver tabla 40); desde los cuales se interpreta que desde el contexto educativo, las competencias socioemocionales para los docentes significan: saber gestionar el estrés, tomar decisiones, desarrollar la resiliencia, superar obstáculos, comprender sus sentimientos y autorregularse.

Tabla 40

Sistematización UH1 Competencias socioemocionales – Autoconocimiento emocional

UH1

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS4	Desde el contexto educativo las competencias socio emocionales mejoran las relaciones interpersonales que ayudan a establecer y mantener relaciones saludables y significativas fomentan el éxito académico y laboral, ayuda a tomar decisiones y a trabajar, promueven la salud mental y bienestar Ayuda <u>gestionar el estrés</u> y ansiedad en ejecución y <u>desarrolle la resiliencia</u> , ayuda a enfrentar a <u>superar obstáculos</u> . (P32P38L1- P32P38L14) Las competencias socioemocionales son esas habilidades que deben de tener los estudiantes y docentes para <u>comprender sus sentimientos, autorregularse</u> . Manejar las buenas relaciones y las responsabilidades, en fin, el actuar bien. (P43P51L1- P43P51L9)	<u>gestionar el estrés</u> <u>tomar decisiones</u> <u>desarrolle la resiliencia</u> <u>superar obstáculos</u> <u>comprender sus sentimientos</u> <u>autorregularse</u>	A u t o c o n o c i m i e n t o E m o c i o n a l	C O M S O C I O E M O C I O N A L E S

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 4 (UH4) referente a : Puedes contarme ¿cómo se has desarrollado las actividades, dinámicas o estrategias pedagógicas para el desarrollo de competencias socioemocionales en los entornos virtuales? develaron como atributos en la Categoría (C) **Competencias Socioemocionales** de la Subcategoría (SC) **Autoconocimiento Emocional**, fomentar la cooperación, el trabajo en equipo, la empatía, aceptación del pensamiento, autorregularse, (ver tabla 41); desde los cuales se interpreta que los docentes han desarrollado las actividades, dinámicas o estrategias pedagógicas para el desarrollo de competencias socioemocionales en los entornos virtuales, fomentando la cooperación, el trabajo en equipo, la empatía, la aceptación del pensamiento y la autorregulación.

Tabla 41

Sistematización UH4 Competencias socioemocionales – Autoconocimiento emocional

UH4				
ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS1	Algunas de estas actividades más comunes son como los juegos de roles, pueden trabajar con los estudiantes en tareas, proyectos con el fin de <u>fomentar la cooperación, el trabajo colaborativo, la empatía</u> y todo basándose en una comunicación efectiva pertinente. También hacemos algunas actividades de reflexión sobre su propio aprendizaje y bienestar, lo que hace que se favorezca <u>el autoconocimiento</u> de los estudiantes y cómo mejorarse, cómo mejorar algunos tipos de comportamientos. Aparte de eso utilizo algunos vídeos y algunos cuentos para que puedan regular sus emociones mediante reflexiones. (P3P4L10-P3P4L21)	fomentar la cooperación, el trabajo colaborativo, la empatía el autoconocimiento	Autoconocimiento	Competencias Socioemocionales
AS5	Bueno, de las estrategias que ayudan a potencializar las habilidades socioemocionales, primero están los foros, ya que hay comunicación y hay empatía y <u>aceptación del pensamiento</u> de la otra persona y también los concursos de preguntas con padlet o mendeley, que digamos los quiz en línea y ellos trabajaron un poquito bajo presión, con tiempo, y bueno esto les ayuda a <u>autorregularse</u> . (P44P54L1- P45P54L13)	aceptación del pensamiento autorregularse	Emocional	

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 5 (UH5) referente a : Desde su experiencia, Podría describir el impacto que tiene la praxis educativa en los ambientes virtuales, en el desarrollo de las competencias socioemocionales, develaron como atributos en la Categoría (C) **Competencias Socioemocionales** de la Subcategoría (SC) **Autoconocimiento Emocional**, autonomía, pueden regular su tiempo, sus emociones, favorecer su autoconocimiento, autoconciencia, autorregulación, reflexionar sobre su propio desempeño, gestión del tiempo, manejo de la presión, (ver tabla 42) desde los cuales se interpreta que los docentes desde su experiencia describen el impacto que tiene la praxis educativa en los ambientes virtuales, en el desarrollo de las competencias socioemocionales, como promotores de la autonomía, en la que los estudiantes pueden regular su tiempo, sus emociones, favorecer su autoconocimiento,

la autoconciencia, la autorregulación y reflexionar sobre su propio desempeño, la gestión del tiempo y el manejo de la presión.

Tabla 42

Sistematización UH5 Competencias socioemocionales – Autoconocimiento emocional

UH5				
ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORÍA
AS1	En la práctica pedagógica en ambientes virtuales tiene un impacto mixto, dual en el desarrollo de las competencias socioemocionales, porque por un lado los estudiantes adquieren <u>autonomía, pueden regular su tiempo, sus emociones</u> , por lo tanto, se va a <u>favorecer su autoconocimiento, autoconciencia, su autorregulación</u> , entonces éstas le permitirán <u>reflexionar sobre su propio desempeño</u> y mejorar continuamente. (P4P5L1- P4P5L9)	autonomía, pueden regular su tiempo, sus emociones favorecer su autoconocimiento, autoconciencia, autorregulación reflexionar sobre su propio desempeño	A u t o c o n o c i m i e n t o E m o c i o n a l	C O M S O C I O E M O C I O N A L E S
AS4	Los ambientes virtuales permiten a los estudiantes acceder a recursos y actividades en cualquier momento lo que facilita <u>la gestión del tiempo</u> y el ritmo de aprendizaje. Es una interacción y colaboración, los foros de discusión, los grupos de trabajo que las herramientas de comunicación en línea permiten que los estudiantes interactúen con sus compañeros y docentes, fomentando la colaboración y el trabajo en equipo. (P35P42L1- P36P42L14)	gestión del tiempo		
AS5	Bueno, esa relación se da desde que se implementa la actividad o asigna la actividad, primero, pues debe haber una comunicación clara del maestro hacia la actividad del estudiante. La implementación de la actividad de pronto hay <u>el manejo de la presión</u> de las emociones al enfrentarse a la actividad y ya el hacer bien las cosas eso sería como que la última, pienso que esa es la relación que sentiría entre la praxis, la actividad y los ambientes virtuales. (P45P55L1- P45P55L16)	manejo de la presión		

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 6 (UH6) referente a : Desde su experiencia, explica actividades o dinámicas virtuales que contribuyen al fortalecimiento de competencias socioemocionales, develaron como atributos en la Categoría (C) **Competencias Socioemocionales** de la Subcategoría (SC) **Autoconocimiento Emocional**, expresar lo que piensan, pasar los obstáculos, (ver tabla 43); desde los cuales se interpreta que desde su experiencia, los docentes explican que las actividades o dinámicas virtuales que contribuyen al fortalecimiento de

competencias socioemocionales le permiten a los estudiantes expresar lo que piensan y superar los obstáculos.

Tabla 43

Sistematización UH6 Competencias socioemocionales – Autoconocimiento emocional

UH6

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS3	Otra de las dinámicas puede ser a través de los grupos de WhatsApp cuando se colocan foros, ellos deben colocar aportes y expresar lo que piensan acerca de lo que el otro dice también, se hace como hecho respeto permite de que el resto pueda escuchar aunque es un medio escrito se pueda escuchar la voz del otro y hacer aportaciones a eso pero también respetar lo que el otro está diciendo, lo que el otro está aportando. (P25P30L25- P25P30L39)	expresar lo que piensan	A u t o c o n o c i m i e n t o	C O M S O C I O E M O C I O N A L E S
AS5	...también utilizo mendeley con los quiz y de como los muñequitos que tienden a ahogarse o a caerse, entonces ahí manejan un poco la frustración al no responder una buena pregunta, se cae, y les toca nuevamente volver a retomar la actividad para poder pasar los obstáculos , también con padlet para que cada uno escriba cada uno de sus pensamientos, esta actividad se desarrolla tanto en la exploración como en el desarrollo, ellos con padlet escribe ahí su punto de vista y si hay puntos de vista parecidos, va ampliándose la idea, entonces existe una forma de comunicación, de empatía y también de aceptación del pensamiento de los compañeros. (P46P56L7- P46P56L29)	pasar los obstáculos	E m o c i o n a l	

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 7 (UH7) referente a : ¿Cómo crees que los entornos virtuales de aprendizaje promueven el desarrollo de las competencias socioemocionales?, develaron como atributos en la Categoría (C) **Competencias Socioemocionales** de la Subcategoría (SC) **Autoconocimiento Emocional**, responsabilidad en su propio aprendizaje, el autoconocimiento de sus capacidades, fortalecen habilidades, resolverlos de manera adecuada, trabajar a su propio ritmo, (ver tabla 44); desde los cuales se interpreta que los docentes consideran que los entornos virtuales de aprendizaje promueven el desarrollo de las competencias socioemocionales al permitirle a los estudiantes que tengan responsabilidad en su propio

aprendizaje, el autoconocimiento de sus capacidades, fortalezcan habilidades para resolver de manera adecuada los conflictos, trabajando a su propio ritmo.

Tabla 44

Sistematización UH7 Competencias socioemocionales – Autoconocimiento emocional

UH7

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORÍA	CATEGORÍA
AS1	Bueno, los entornos virtuales son desafiantes, pero tienen sus beneficios y son efectivos para el desarrollo de competencias socioemocionales, porque los estudiantes pueden tener <u>responsabilidad en su propio aprendizaje, el autoconocimiento de sus capacidades</u> , por lo tanto, va a tener una autonomía en el desarrollo de las actividades. (P5P7L1-P5P7L8)	<u>responsabilidad en su propio aprendizaje, el autoconocimiento de sus capacidades</u>	A u t o c o n o c i m i e n t o E m o c i o n a l	C O M S O C I O E M O C I O N A L E S
AS3	...estas habilidades que ellos adquieren a través de digamos la participación social, la conexión que tienen con los demás, les permite tener experiencias que también pues en los espacios físicos ellos experimentan, pero como hace parte de un medio que también están manejando y en donde hay otras costumbres y otras relaciones, entonces pensaría yo que en ellos se <u>fortalecen habilidades</u> como la autoconciencia la autogestión, el ser empático a través de estos medios, al igual que las habilidades para relacionarse y también resolver conflictos. porque en estos espacios también se presentan conflictos y a aprenden a <u>resolverlos de manera adecuada</u> entonces es como un reflejo de la realidad en donde ellos también van a imitar características como en el mundo físico para poder aprender a tener una buena convivencia. (P25P31L8- P26P31L34)	<u>fortalecen habilidades</u> <u>resolverlos de manera adecuada</u>		
AS4	Los entornos virtuales de aprendizaje brindan una cantidad de oportunidades, a los estudiantes para que desarrollen competencias socio emocionales, Esta interacción y colaboración permite a los estudiantes interactuar con sus compañeros y docentes a través de herramientas de comunicación en línea, lo que fomenta la colaboración, el trabajo en equipo, también permiten autonomía y responsabilidad, que permita a los estudiantes <u>trabajar a su propio ritmo</u> y tomar decisiones sobre su proceso de aprendizaje. (P37P44L1- P37P44L19)	<u>trabajar a su propio ritmo</u>		

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 9 (UH9) referente a :
¿Cómo describirías tu experiencia en el desarrollo de competencias socioemocionales dentro de los ambientes virtuales de aprendizaje y qué emociones o actitudes han experimentado tus estudiantes con mayor frecuencia en este tipo de entornos?, develaron como atributos en la Categoría (C) **Competencias Socioemocionales** de la Subcategoría (SC) **Autoconocimiento Emocional**, aceptadas, (ver tabla 45); desde los cuales se interpreta que en su experiencia en el desarrollo de competencias

socioemocionales dentro de los ambientes virtuales de aprendizaje y las emociones o actitudes que han experimentado sus estudiantes con mayor frecuencia en este tipo de entornos, los docentes refieren que es sentirse aceptados.

Tabla 45

Sistematización UH9 Competencias socioemocionales – Autoconocimiento emocional

UH9

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORÍA	CATEGORÍA
AS5	Bueno, yo creo que este tipo de actividades han sido buenas y <u>aceptadas</u> tanto como para el estudiante como para los docentes por. Aparte que es una vivencia. no directa, sino de manera indirecta, el trabajo en equipo, las buenas relaciones, los roles que ellos mismos se estipulan, la toma de decisiones, también se puede evidenciar que algunos de estos no todos se motivan por tener actividades distintas de la actividad en línea, también que se sienten a gusto trabajando en lo que ellos le gustan, que es estar frente a una pantalla. (P48P59L1- P48P59L18)	Aceptadas	A u t o c o n o c i m i e n t o E m o c i o n a l	C O M P S O C I O E M O C I O N A L E S

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 10 (UH10) referente a : ¿De qué manera consideras que estas experiencias han impactado la forma de aprender de los estudiantes y sus relaciones con otros?, develaron como atributos en la Categoría (C) **Competencias Socioemocionales** de la Subcategoría (SC) **Autoconocimiento Emocional**, comprender sus emociones, necesidades, gustos, la aceptación sobre todo de la persona, su integridad, acompañamiento, (ver tabla 46); desde los cuales se

interpreta que los docentes consideran que estas experiencias han impactado la forma de aprender de los estudiantes y sus relaciones con otros, al permitirles comprender sus emociones, necesidades y gustos, la aceptación sobre todo de la persona, a ser íntegros y brindarse acompañamiento.

Tabla 46

Sistematización UH10 Competencias socioemocionales – Autoconocimiento emocional

UH10

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS1	...Estas experiencias con los estudiantes a nivel virtual me han enseñado a ser un poco más paciente, empático a interactuar con algunos estudiantes para tratar de <u>comprender sus emociones, necesidades, gustos</u> . (P7P10L1- P7P10L6)	comprender sus emociones, necesidades, gustos	A u t o c o n o c i m i e n t o	C O M P E T E N C I A S S O C I O E M O C I O N A L E S
AS2	Ha impactado en la autogestión, en el autoaprendizaje, por decirlo así. Y pienso que en su desarrollo también, en cuanto a la forma de relacionarse con los demás, el respeto por las opiniones de los demás y la aceptación, <u>la aceptación sobre todo de la persona, su integridad</u> . (P16P21L1- P16P21L8)	la aceptación sobre todo de la persona, su integridad	E m o c i o n a l	
AS3	Considero que estas experiencias han impactado de manera efectiva en las formas de aprender de los estudiantes de manera que Existe esa autogestión porque el estudiante en la búsqueda de conocimiento consulta a través de los diferentes espacios, utilizan las IA, realizan consultas construyen documentos, leen documentos y con su compañeros dan sus aportaciones realizan nuevas construcciones, son autónomos; y pues en la parte de las relaciones se ve ese <u>acompañamiento</u> también porque como todos los trabajos son en equipo buscando eso de que ellos puedan relacionarse que puedan interactuar que puedan resolver que conozcan cuáles son estas herramientas donde se puede realizar un trabajo cooperativo. (P28P34L1- P28P34L24)	acompañamiento		

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 1 (UH1) referente a ¿Desde el contexto educativo, que significado tienen para ti las competencias socioemocionales? develaron como atributos en la Categoría (C) COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES de la Subcategoría (SC) HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES, capacidad de gestión de emociones, resolución de conflictos,

relaciones interpersonales, decisiones sabiamente, habilidades para relacionarse tanto con la asignatura como con el contexto, elementos necesarios para poder relacionarse de manera asertiva, promueven la salud mental, habilidades, las responsabilidades, actuar bien, (ver tabla 47); desde los cuales se interpreta que desde el contexto educativo, el significado que tienen las competencias socioemocionales para los docentes es, habilidades que permiten desarrollar la capacidad de gestión de emociones, la resolución de conflictos, y las relaciones interpersonales, además de las habilidades para relacionarse tanto con la asignatura como con el contexto, tomando decisiones sabiamente y seleccionando elementos necesarios para poder relacionarse de manera asertiva, acciones que promueven la salud mental, el desarrollo de las responsabilidades y el actuar bien.

Tabla 47

Sistematización UH1 Competencias socioemocionales – Habilidades socioemocionales

UH1				
ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTO:	SUBCATEGORÍA	CATEGORÍA
AS1	Para mí las competencias socioemocionales son esenciales para el desarrollo integral de los estudiantes porque les facilita aparte del conocimiento académico, les permite mejorar su <u>capacidad de gestión de emociones, resolución de conflictos</u> , mejorar sus <u>relaciones interpersonales</u> y le permite tomar <u>decisiones sabiamente</u> y estas competencias le permite mejorar las habilidades, la convivencia escolar, mejoramiento del entorno del aprendizaje y por lo tanto va a tener un mejor éxito personal y profesional. (P1P1L1- P1P1L12)	capacidad de gestión de emociones, resolución de conflictos relaciones interpersonales decisiones sabiamente	H a b i l i d a d e s	COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES
AS2	Para mí las competencias socioemocionales son esas <u>habilidades</u> que el estudiante tiene para <u>relacionarse tanto con la asignatura como con el contexto</u> , incluyendo compañeros, docentes el aula, en la casa. Es esa percepción, que tiene el estudiante sobre la asignatura, el interés y esas emociones que demuestra hacia la asignatura como tal.(P11P13L1- P11P13L10)	Habilidades, para relacionarse tanto con la asignatura como con el contexto	a d e s	
AS3	Para mí las competencias socioemocionales son todas aquellas habilidades que tienen las personas para gestionar sus emociones, <u>elementos necesarios para poder relacionarse de manera asertiva</u> con los demás, solucionar conflictos y saber llevar su vida en la sociedad. (P20P25L1- P20P25L9)	elementos necesarios para poder relacionarse de manera asertiva	S o c i o e m o c i o n a l e s	
AS4	Desde el contexto educativo las competencias socio emocionales mejoran las relaciones interpersonales que ayudan a establecer y mantener relaciones saludables y significativas fomentan el éxito académico y laboral, ayuda a tomar decisiones y a trabajar, <u>promueven la salud mental</u> y bienestar Ayuda gestionar el estrés y ansiedad en ejecución y desarrolle la resiliencia, ayuda a enfrentar a superar obstáculos . (P32P38L1- P32P38L14)	promueven la salud mental	c i o n a l e s	
AS5	Las competencias socioemocionales son esas <u>habilidades</u> que deben de tener los estudiantes y docentes para comprender sus sentimientos, autorregularse. Manejar las buenas relaciones y <u>las responsabilidades</u> , en fin, el <u>actuar bien</u> . (P43P51L1- P43P51L9)	Habilidades las responsabilidades actuar bien	l e s	

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 2 (UH2) referente a Podrías describirme las herramientas virtuales que se han utilizado hasta el momento para el aprendizaje dentro del acto pedagógico, develaron como atributos en la Categoría (C) **Competencias Socioemocionales** de la Subcategoría (SC) **Habilidades Socioemocionales**, la interacción, interacción entre los estudiantes, (ver tabla 48); desde los cuales se interpreta que las herramientas virtuales que se han utilizado hasta el momento para el aprendizaje dentro del acto pedagógico, promueven la interacción entre los estudiantes.

Tabla 48

Sistematización UH2 Competencias socioemocionales – Habilidades socioemocionales

UH2

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS1	Bueno en mis años de experiencia laboral he utilizado una variedad de plataformas virtuales y herramientas para facilitarme el trabajo y facilitar los procesos de aprendizaje de los estudiantes y mejorar la interacción con ellos. Las plataformas que he utilizado son Moodle, Google Classroom, Canvas Live Workshop, Khan Academy, esto me permite organizar contenidos, realizar actividades y evaluaciones de una manera eficaz, rápida y que se pueden resolver en el tiempo de los estudiantes. (P1P2L13-P2P2L23)	la interacción	H a b i l i d a d e s	C O M P S O C I O E M O C I O N A L E S
AS3	Las herramientas que he utilizado para el aprendizaje dentro del acto pedagógico han sido la plataforma de Classroom, canva para el diseño de actividades de socialización, también utilizo Whatsapp que aunque es una red social también la utilizo como una herramienta virtual a través de la cual se permite la interacción entre los estudiantes para desarrollar las diferentes actividades académicas y organizaciones en subgrupos. (P21P26L1-P21P26L14)	interacción entre los estudiantes	S o c i o e m o c i o n a l e s	

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 3 (UH3) referente a : Podrías describir con el mayor detalle ¿cómo es la relación y el proceso de comunicación a través de los entornos virtuales de aprendizaje? develaron como atributos en la Categoría (C) **Competencias Socioemocionales** de la Subcategoría (SC) **Habilidades Socioemocionales**, la comunicación, autónomos en sus procesos, asignan roles, el respeto, la escucha, organizarse para realizar un producto y mostrarlo, la comunicación, (ver tabla 49); desde los cuales se interpreta que los docentes describen la relación y el proceso de comunicación a través de los entornos virtuales de aprendizaje, como ese espacio en el que existe comunicación, en el que los estudiantes son autónomos en sus procesos, se asignan roles, manteniendo el respeto, la escucha, siendo capaces de organizarse para realizar un producto y mostrarlo.

Tabla 49

Sistematización UH3 Competencias socioemocionales – Habilidades socioemocionales

UH3				
ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS1	En los entornos virtuales <u>la comunicación</u> es fundamental, independientemente si es una comunicación sincrónica o asincrónica, lo importante es que los estudiantes puedan relacionarse adecuadamente con los docentes y con sus mismos compañeros, poder participar de las actividades, responder adecuadamente. Estas formas de comunicación les permite ser <u>autónomos en sus procesos</u> . (P2P3L1- P2P3L9)	<u>la comunicación</u> <u>autónomos en sus procesos</u>	H a b i l i d a d e s	C O M P S O C I O E M O C I O N A L E S
AS3	A través de los entornos virtuales en el proceso educativo de los estudiantes me parece que la comunicación y relación es activa a través de estos elementos pues los estudiantes Se <u>asignan roles</u> para poder desarrollar las actividades que se les compartan Entonces manejan <u>el respeto la escucha</u> por el otro tiene la capacidad de poder <u>organizarse para realizar un producto y mostrarlo</u> (P21P27L1- P22P27L13)	<u>asignan roles</u> <u>el respeto la escucha</u> <u>organizarse para realizar un producto y mostrarlo</u>	S o c i o e m o c i o n a l e s	
AS4				
AS5	<u>la comunicación</u> se hace de dos maneras, auditiva en el aula, explicando la actividad y de manera ya escrita y visual por medio de la aplicación, porque si no se explica de esa manera hay una ruptura, una mala interpretación de las actividades. (P44P53L1- P44P53L8)	<u>la comunicación</u>		

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 4 (UH4) referente a : Puedes contarme ¿cómo se has desarrollado las actividades, dinámicas o estrategias pedagógicas para el desarrollo de competencias socioemocionales en los entornos virtuales? develaron como atributos en la Categoría (C) **Competencias Socioemocionales** de la Subcategoría (SC) **Habilidades Socioemocionales**, el autoconocimiento, regular sus emociones mediante reflexiones, interactuar, trabajar en equipo, asignar roles, asertivos, el respeto, habilidades sociales y de comunicación, la simpatía, resolución de conflictos, resolver problemas, comunicación, empatía, (ver tabla 50).

Desde estos hallazgos, se interpreta que los docentes han desarrollado actividades, dinámicas o estrategias pedagógicas para el desarrollo de competencias socioemocionales en los entornos virtuales que les han permitido a los estudiantes adquirir habilidades sociales y de comunicación como el autoconocimiento, la regulación de sus emociones mediante reflexiones, interactuar, trabajar en equipo, asignar roles, siendo asertivos, manteniendo el respeto, con simpatía y con empatía, desarrollando la capacidad de resolución de conflictos a través de la comunicación.

Tabla 50

Sistematización UH4 Competencias socioemocionales – Habilidades socioemocionales

UH4

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORÍA	CATEGORÍA
AS1	También hacemos algunas actividades de reflexión sobre su propio aprendizaje y bienestar, lo que hace que se favorezca <u>el autoconocimiento</u> de los estudiantes y cómo mejorarse, cómo mejorar algunos tipos de comportamientos. Aparte de eso utilizo algunos vídeos y algunos cuentos para que puedan <u>regular sus emociones mediante reflexiones</u> . (P3P4L13- P3P4L21)	el autoconocimiento regular sus emociones mediante reflexiones.	H a b i	C O M P S O C I O E M O C I O N A L E S
AS3	Bueno las actividades y estrategias pedagógicas que permiten el desarrollo de las competencias socioemocionales en los espacios virtuales a través de las diferentes actividades académicas que he asignado, propongo siempre que los estudiantes puedan <u>interactuar</u> a través de ella Tienen como finalidad siempre <u>trabajar en equipo</u> en los cuales ellos se puedan <u>asignar roles</u> en los cuales puedan organizar una actividad y ofrecer un producto de ellos donde puedan escucharse estimularse el uno con el otro ,a aportar conocimiento, a hablar sin temor a equivocarse siempre dando sus ideas, Tratando de que pues sean <u>asertivos</u> , de que manejen la tolerancia en todas las actividades que ellos puedan organizar y sobre todo <u>el respeto</u> para que la dinámica o el trabajo se pueda desarrollar. (P22P28L1- P23P28L27)	Interactuar trabajar en equipo asignar roles	I i d a d e s	
AS4	La dinámicas que se ha utilizado para el desarrollo de competencias socioemocionales en los entornos virtuales de aprendizaje. Son estrategias para fomentar la autoconciencia y la empatía aquellas para desarrollar <u>habilidades sociales y de comunicación</u> . Se ha utilizado diferentes herramientas, recursos virtuales. Entre actividades para fomentar la autocomprensión, <u>la simpatía</u> . El diario de emociones donde los estudiantes registraron sus emociones diarias y escuchan sobre ellas. ... Entre otras actividades, desarrollo, habilidades sociales y de comunicación se ha hecho juegos de roles donde se tenía que presentar situaciones de la vida real para participar en habilidad habilidades de comunicación y <u>resolución de conflictos</u> . Se ha realizado proyectos colaborativos, los estudiantes trabajan en equipo para <u>resolver problemas</u> o completar tareas. Entre diferentes herramientas y recursos que se ha utilizado, diferentes tipo de plataformas de aprendizaje en línea. Como Classroom, Edmodo, Academy. (P34P41L1- P35P41L40)	habilidades sociales y de comunicación la simpatía resolución de conflictos. resolver problemas	S o c i o e m o c i o n a l e s	
AS5	Bueno, de las estrategias que ayudan a potencializar las habilidades socioemocionales, primero están los foros, ya que hay <u>comunicación</u> y hay <u>empatía</u> y aceptación del pensamiento de la otra persona y también los concursos de preguntas con padlet o mendeley, que digamos los quiz en línea y ellos trabajaron un poquito bajo presión, con tiempo, y bueno esto les ayuda a autorregularse.(P44P54L1- P45P54L13)	comunicación empatía	n a l e s	

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 5 (UH5) referente a : Desde su experiencia, Podría describir el impacto que tiene la praxis educativa en los ambientes virtuales, en el desarrollo de las competencias socioemocionales, develaron como atributos en la Categoría (C) **Competencias Socioemocionales** de la Subcategoría (SC) **Habilidades Socioemocionales**, la empatía, entablar amistades, trabajar en equipo, interacción, comunicación y colaboración, (ver tabla 51); desde los cuales se interpreta que desde su experiencia los docentes describen el impacto que tiene la praxis educativa en los ambientes virtuales, en el desarrollo de las competencias socioemocionales, como un ejercicio en el que se desarrolla la empatía, se entablan amistades, se trabaja en equipo, interactuando, como espacio de comunicación y colaboración.

Tabla 51

Sistematización UH5 Competencias socioemocionales – Habilidades socioemocionales

UH5

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORÍA	CATEGORÍA
AS1	Pero cuando la distancia es muy grande, la distancia virtual y no hay esa interacción cara a cara, a veces es difícil para los jóvenes establecer relaciones socioemocionales profundas con sus compañeros o con el docente, aunque se trabajen con las videoconferencias y esto, la ausencia de contacto físico y la limitación física puede hacer que algunas dinámicas socioemocionales sean más difíciles de abordar, como la empatía , ponerse en lugar del otro. Entonces esto tiene ciertos desafíos. (P4P5L14- P4P5L23)	la empatía	H a b i l i d a d e s	C O M P E T E N C I A S S O C I O E M O C I O N A L E S
AS2	Posible y creo que bueno, sabiendo yo que fui formada en un ambiente virtual, mediada por la tecnología, ya que estudié a distancia, a mí me sirvió para bien, para comunicarme, relacionarme con compañeros de otras ciudades, de otros lugares, que no nos conocíamos físicamente, pero llegamos a entablar amistades, trabajo en equipo . (P13P17L1- P14P16L9)	entablar amistades, trabajo en equipo	i d a d e s	
AS3	las competencias socioemocionales ha tenido un impacto positivo teniendo en cuenta que los jóvenes tienen poco manejo del uso de las herramientas virtuales y a través de las diferentes pautas que se le enseñan para que ellos a través de estos medios puedan trabajar en equipo organizarse por subgrupos tomar una temática liderar dentro del grupo que les toque exponer sus ideas entonces les ha ayudado a que ellos tengan una mayor participación sin sentirse cohibidos de poder hablar de poder accionar y como en los trabajos que construye son colaborativos y dentro de un mismo espacio todos pueden escribir y todos pueden aportar... (P23P29L5- P24P29L26)	trabajar en equipo colaborativos	S o c i o e m o c i o n a l e s	
AS4	Los ambientes virtuales permiten a los estudiantes acceder a recursos y actividades en cualquier momento lo que facilita la gestión del tiempo y el ritmo de aprendizaje. Es una interacción y colaboración , los foros de discusión, los grupos de trabajo que las herramientas de comunicación en línea permiten que los estudiantes interactúen con sus compañeros y docentes, fomentando la colaboración y el trabajo en equipo . (P35P42L1- P36P42L14)	interacción y colaboración interactúen trabajo en equipo.	m o c i o n a l e s	
AS5	Bueno, esa relación se da desde que se implementa la actividad o asigna la actividad, primero, pues debe haber una comunicación clara del maestro hacia la actividad del estudiante. La implementación de la actividad de pronto hay el manejo de la presión de las emociones al enfrentarse a la actividad y ya el hacer bien las cosas eso sería como que la última, pienso que esa es la relación que sentiría entre la praxis, la actividad y los ambientes virtuales. (P45P55L1- P45P55L16)	Comunicación	a l e s	

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 6 (UH6) referente a : Desde su experiencia, explica actividades o dinámicas virtuales que contribuyen al fortalecimiento de competencias socioemocionales, develaron como atributos en la Categoría (C) **Competencias Socioemocionales** de la Subcategoría (SC) **Habilidades Socioemocionales**, trabajo en equipo, comunicación asertiva, el liderazgo, se comunican, toman decisiones, la comunicación, la interacción, la expresión, poder expresarse con más seguridad, asertiva, colaborativo, la comunicación efectiva, la empatía, la resolución de conflictos, comunicación, aceptación del pensamiento, (ver tabla 52).

De estos constructos emergentes se interpreta que los docentes desde su experiencia, explican como las actividades o dinámicas virtuales contribuyen al fortalecimiento de competencias socioemocionales, permitiendo el trabajo en equipo, la comunicación asertiva, el liderazgo, la toma de decisiones, la interacción entre los estudiantes, la capacidad de poder expresarse con más seguridad, siendo asertivos, colaborativos, mediante una comunicación efectiva que se caracteriza por la empatía, la resolución de conflictos y la aceptación del pensamiento.

Tabla 52

Sistematización UH6 Competencias socioemocionales – Habilidades socioemocionales

UH6

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORÍA	CATEGORÍA
AS1	También he trabajado con los estudiantes en grupos creando Google Docs o padlet, utilizando diapositivas, creando videos también esto lo que les hace que los estudiantes aparte de trabajar en grupo puedan crear conocimiento, hagan sus consultas y fomentan el <u>trabajo en equipo</u> por lo tanto van a trabajar la <u>comunicación asertiva</u> . (P5P6L8- P5P6L16)	trabajo en equipo comunicación asertiva	H a b i l i d a d e s o c i o e m o c i o n a l e s	C O M P E T E N C I A S S O C I O E M O C I O N A L E S
AS2	Por ejemplo, ahorita que tenemos los eventos(foros educativos), cada monitor se comunica conmigo, yo le digo lo que tienen que hacer, miren, en la plataforma tiene esto, incluso por allí le mando información y fluye más que utilizando de pronto otras plataformas. Entonces si promueve <u>el liderazgo, la comunicación, la interacción, de pronto la expresión, poder expresarse con más seguridad</u> . En esta parte sí veo lo positivo. (P14P17L13- P15P17L25)	el liderazgo se comunican, toman decisiones el liderazgo, la comunicación, la interacción, de pronto la expresión, poder expresarse con más seguridad		
AS3	Esto le da la posibilidad de que lean lo que el otro expresa, de que a través del chat ellos puedan decir de una manera <u>asertiva</u> al compañero ¿Cómo podemos modificar o cómo podemos entrelazar la otra idea que ellos tienen y entonces aquí se da esa parte de ser <u>colaborativo</u> de que si en un momento surge un conflicto ellos tengan la manera de poder solucionarlo dialogando a través de la herramienta. (P24P30L12- P25P30L25)	asertiva colaborativo		
AS4	Se aplican para fortalecer competencias socioemocionales los foros de discusión, juegos, de roles, proyectos colaborativos, presentación de contenidos, En esas actividades los estudiantes desarrollan diferentes competencias para el fortalecimiento de las emociones. Se contribuye entonces a <u>la comunicación efectiva, la empatía, la resolución de conflictos</u> , se desarrollan habilidades, sociales, como la empatía. (P36P43L1- P36P43L15)	la comunicación efectiva la empatía la resolución de conflictos la comunicación efectiva, la empatía la resolución de conflictos		
AS5	Esta actividad se desarrolla tanto en la exploración como en el desarrollo, ellos con padlet escribe ahí su punto de vista y si hay puntos de vista parecidos, va ampliándose la idea, entonces existe una forma de <u>comunicación, de empatía y también de aceptación del pensamiento</u> de los compañeros. (P46P56L18- P46P56L29)	comunicación empatía aceptación del pensamiento		

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 7 (UH7) referente a : ¿Cómo crees que los entornos virtuales de aprendizaje promueven el desarrollo de las competencias socioemocionales?, develaron como atributos en la Categoría (C) **Competencias Socioemocionales** de la Subcategoría (SC) **Habilidades Socioemocionales**, interactuar de manera grupal, la autoconciencia, la autogestión, habilidades para relacionarse, resolver conflictos, interacción, colaboración, el trabajo en equipo, autonomía, responsabilidad, autoconocimiento, habilidades de relación, (ver tabla 53); desde los cuales se interpreta que los docentes consideran que los entornos virtuales de aprendizaje promueven el desarrollo de las competencias socioemocionales al permitir que los estudiantes interactúen de manera grupal, desarrollando la autonomía, la responsabilidad, el autoconocimiento, la autoconciencia, la autogestión, las habilidades para relacionarse y resolver conflictos, mediante la colaboración y el trabajo en equipo.

Tabla 53

Sistematización UH7 Competencias socioemocionales – Habilidades socioemocionales

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORÍA	CATEGORÍA
AS2	Principalmente son actividades para pequeños grupos colaborativos en los que los muchachos tienen que crear un texto, por decirlo así, un texto, llámese texto o cualquier otra actividad en la que tengan que <u>interactuar de manera grupal</u> y tengan que dar respuesta a un producto de acuerdo a esa actividad. (P15P18L2- P15P18L9)	Interactuar de manera grupal	H a b i l i d a d e s	C O M P S O C I O E M O C I O N A L E S
AS3	En los espacios físicos ellos experimentan, pero como hace parte de un medio que también están manejando y en donde hay otras costumbres y otras relaciones, entonces pensaría yo que en ellos se fortalecen habilidades como <u>la autoconciencia la autogestión</u> , el ser empático a través de estos medios, al igual que las <u>habilidades para relacionarse</u> y también <u>resolver conflictos</u> , porque en estos espacios también se presentan conflictos y a prenden a resolverlos de manera adecuada entonces es como un reflejo de la realidad en donde ellos también van a imitar características como en el mundo físico para poder aprender a tener una buena convivencia. (P26P31L18- P26P31L34)	la autoconciencia la autogestión habilidades para relacionarse resolver conflictos	S o c i o e m o c i o n a l e s	
AS4	Los entornos virtuales de aprendizaje brindan una cantidad de oportunidades, a los estudiantes para que desarrollen competencias socio emocionales, Esta <u>interacción</u> y <u>colaboración</u> permite a los estudiantes <u>interactuar</u> con sus compañeros y docentes a través de herramientas de comunicación en línea, lo que fomenta la colaboración, el trabajo en equipo, también permiten <u>autonomía y responsabilidad</u> , que permita a los estudiantes trabajar a su propio ritmo y tomar decisiones sobre su proceso de aprendizaje. (P37P44L1- P37P44L19)	Interacción Colaboración Interactuar la colaboración el trabajo en equipo autonomía responsabilidad	o a l e s	
AS5	Los entornos virtuales promueven las competencias socioemocionales , desde el punto de vista en el que se desarrolle la actividad. Sí puede ser <u>autoconocimiento</u> , cuando se <u>trabaja en equipo</u> , que se elaboran actividades en línea como en Google doc., o en la creación de presentaciones en aplicaciones como Canva, pues también se trabaja de manera colaborativa y se fomenta el trabajo en equipo y las <u>habilidades de relación</u> . (P47P57L1- P47P57L15)	autoconocimiento trabaja en equipo habilidades de relación		

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 9 (UH9) referente a :
¿Cómo describirías tu experiencia en el desarrollo de competencias socioemocionales dentro de los ambientes virtuales de aprendizaje y qué emociones o actitudes han experimentado tus estudiantes con mayor frecuencia en este tipo de entornos?, develaron como atributos en la Categoría (C) **Competencias Socioemocionales** de la Subcategoría (SC) **Habilidades Socioemocionales**, la autonomía, resolver sus diferencias de manera pacífica, el trabajo en equipo, el liderazgo, la interacción, asertivos, comunicarse, empatía, colaboración, autoestima, confianza, (ver tabla 54).

Desde estos hallazgos, se interpreta que en la experiencia de los docentes en el desarrollo de competencias socioemocionales dentro de los ambientes virtuales de aprendizaje y las emociones o actitudes que han experimentado sus estudiantes con mayor frecuencia en este tipo de entornos, se evidencia , la autonomía, la capacidad para resolver sus diferencias de manera pacífica, el trabajo en equipo, el liderazgo, la interacción, la asertividad, la comunicación, la empatía, la colaboración, el desarrollo de la autoestima y la confianza en sí mismos.

Tabla 54

Sistematización UH9 Competencias socioemocionales – Habilidades socioemocionales

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS1	He visto un progreso en <u>la autonomía</u> desenvolvimiento de los estudiantes, algunos regulan su tiempo, las emociones, han aprendido a convivir pacíficamente, a <u>resolver sus diferencia manera pacífica</u> . (P7P9L1- P7P9L5)	la autonomía resolver sus diferencia manera pacífica	H a b i l i d a d e s	C O M P S O C I O E M O C I O N A L E S
AS2	Bueno, las habilidades socioemocionales que he visto desarrollar con más frecuencia en estos entornos en los que me desenvuelvo con los estudiantes es <u>el trabajo en equipo</u> , principalmente, el liderazgo, la interacción porque se observan en el producto de entrega.(P16P20L1- P16P20L8)	el trabajo en equipo el liderazgo, la interacción}		
AS3	He observado que los estudiantes a través de estas herramientas desarrollan su autoconocimiento desarrollan el trabajo en equipo- porque en realidad pues en algunos estudiantes desconocía que tenían tales habilidades y resulta que a través de estos medios toman el liderazgo para organizar las actividades son <u>asertivos</u> a la hora de <u>comunicarse</u> con el otro, parece respetar los tiempos, se trabaja la escucha se trabaja el buen trato y existen pausas como para evitar las confrontaciones. (P27P33L6- P28P33L21)	asertivos comunicarse	S o c i o e m o c i o n a l e s	
AS4	Mi experiencia en el desarrollo de las competencias socio emocionales en los ambientes virtuales Han sido grandes, siempre se encuentra diferentes aspectos, ¿verdad? En la mayoría de los casos con frecuencia he observado en mis estudiantes en ambiente virtuales de aprendizaje, a veces emoción, entusiasmo a veces frustración, en muchas ocasiones <u>empatía colaboración, autoestima y confianza</u> . (P38P46L1- P38P46L15)	empatía colaboración autoestima y confianza.	y	

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 10 (UH10) referente a ¿De qué manera consideras que estas experiencias han impactado la forma de aprender de los estudiantes y sus relaciones con otros?, develaron como atributos en la Categoría (C) **Competencias Socioemocionales** de la Subcategoría (SC) **Habilidades Socioemocionales**, ser un poco más paciente, empático, ser más flexible en su propio aprendizaje, la autogestión en el autoaprendizaje, la forma de relacionarse con los demás, el respeto por las opiniones de los demás, autogestión, autónomos, trabajo en equipo, trabajo cooperativo, limites, autónoma, autodirigida, colaboración, habilidades de comunicación, resolución de conflictos, colaborativa, aceptación, las relaciones, (ver tabla 55).

De estos constructos emergentes, se interpreta que los docentes consideran que estas experiencias han impactado la forma de aprender de los estudiantes y sus

relaciones con los otros, teniendo en cuenta que han contribuido a que sean un poco más pacientes, empáticos, más flexible en su propio aprendizaje, siendo autónomos y trabajando en equipo, a tener autogestión en el autoaprendizaje, cambios en la forma de relacionarse con los demás, manteniendo el respeto por las opiniones de los otros, mediante el trabajo cooperativo, estableciendo límites, convirtiéndose así el proceso educativo en autónomo y autodirigido, marcado por la colaboración, las habilidades de comunicación, la aceptación y la resolución de conflictos.

Tabla 55

Sistematización UH10 Competencias socioemocionales – Habilidades socioemocionales

UH10

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS1	Bueno todas estas situaciones y estas experiencias con los estudiantes a nivel virtual me han enseñado a ser un poco más paciente, empático a interactuar con algunos estudiantes para tratar de comprender sus emociones, necesidades, gustos. También he aprendido a ser más flexible en mi propio aprendizaje , tratando de buscar nueva forma de comunicarme con los estudiantes, de trabajar y desarrollar sus competencias teniendo en cuenta los entornos digitales. (P7P10L1- P8P10L12)	ser un poco más paciente, empático ser más flexible en mi propio aprendizaje	H a b i l	C O M P S O C I O E M O C I O N A L E S
AS2	Ha impactado en la autogestión, en el autoaprendizaje , por decirlo así. Y pienso que en su desarrollo también, en cuanto a la forma de relacionarse con los demás, el respeto por las opiniones de los demás y la aceptación, la aceptación sobre todo de la persona, su integridad. (P16P21L1- P16P21L8)	la autogestión, en el autoaprendizaje la forma de relacionarse con los demás, el respeto por las opiniones de los demás	i d a d e s	
AS3	Considero que estas experiencias han impactado de manera efectiva en las formas de aprender de los estudiantes de manera que Existe esa autogestión porque el estudiante en la búsqueda de conocimiento consulta a través de los diferentes espacios, utilizan las IA, realizan consultas construyen documentos, leen documentos y con su compañeros dan sus aportaciones realizan nuevas construcciones, son autónomos ; y pues en la parte de las relaciones se ve ese acompañamiento también porque como todos los trabajos son en equipo buscando eso de que ellos puedan relacionarse que puedan interactuar que puedan resolver que conozcan cuáles son estas herramientas donde se puede realizar un trabajo cooperativo . se observa pues que ellos cada día van aprendiendo a cuáles son los límites que deben tener dentro de estos espacios y de qué manera pueden ir paso por pasos relacionándose con sus compañeros y construyendo conocimiento en compañía de estos. (P28P34L1- P29P34L33)	autónomos trabajo en equipo trabajo cooperativo límites	S o c i o m o c i o n a l e s	
AS4	Estas experiencias han permitido aprender de manera autónoma y autodirigida , por qué les permite tomar control de su propios procesos de aprendizaje, han aprendido a establecerse metas y objetivos claros y gestionar sus emociones de manera efectiva. En colaboración y trabajo en equipo , los estudiantes han aprendido a colaborar y trabajar en equipo con otros lo que ha mejorado sus habilidades de comunicación y resolución de conflictos . (P39P47L1- P39P47L16)	Autónoma autodirigida colaboración trabajo en equipo habilidades de comunicación resolución de conflictos	c i o n a l e s	
AS5	Bueno, estas experiencias, yo creo que fortalecen el aprendizaje de los estudiantes porque hoy en día, los jóvenes están Metidos en El Mundo de las pantallas y enfrentarse a una actividad, ya sea un vídeo que ellos hagan, un foro o un trabajo que hagan de manera colaborativa . Ellos tratan de hacerlo de la mejor manera porque es su diario vivir, es el mundo en el que ellos están inmersos; por eso pienso que han tenido aceptación y las relaciones que ellos han establecido en la web, la experiencia demuestra que la mayoría de los casos han buen trabajo en equipo . (P49P60L1- P49P60L29)	Colaborativa Aceptación las relaciones trabajo en equipo	e s	

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 11 (UH11) referente a : ¿Cómo describirías las experiencias socioemocionales que has observado en estudiantes al participar en entornos presenciales comparadas con las que viven en entornos virtuales? ¿Podrías narrar una situación concreta donde hayas notado un contraste en el desarrollo socioemocional de los estudiantes en estos dos tipos de entornos?, develaron como atributos en la Categoría (C) **Competencias Socioemocionales** de la Subcategoría (SC) **Habilidades Socioemocionales**, comunicación asertiva y profunda, se desempeñan con más soltura, con más eficacia, con más seguridad, espontánea, artística, se desenvuelven con más soltura, lo hacen con más convencimiento, fluidez, confianza, comprensión, activos o participativos, habilidades emocionales, la comunicación, la empatía, la resolución de conflictos, la interacción cara a cara, sentidos de comunicación, pertenencia en los entornos, participar libremente, resolución de problemas, participar activamente, habilidades de comunicación, trabajo en equipo, empatía en el grupo, (ver tabla 56).

De estos constructos, se interpreta como describen los docentes las experiencias socioemocionales que han observado en los estudiantes al participar en entornos presenciales, comparadas con las que viven en entornos virtuales, marcadas estas por la comunicación asertiva y profunda, donde se desenvuelven con más soltura, con más eficacia, con más seguridad, siendo espontáneos, artísticos, lo hacen con más convencimiento, participan libremente, con fluidez, confianza, comprensión, activos o participativos, desarrollando habilidades emocionales como la comunicación, la empatía, la resolución de conflictos, la interacción cara a cara, donde adquieren sentidos de comunicación, pertenencia en los entornos, habilidades de comunicación, capacidad para resolución de conflictos, trabajo en equipo y empatía con su grupo.

Tabla 56

Sistematización UH11 Competencias socioemocionales – Habilidades socioemocionales

UH11

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORÍA	CATEGORÍA
AS1	En la presencialidad los estudiantes suelen tener un vínculo un poco más estrecho con los profesores, por lo tanto, se maneja mucho más las emociones, permite como que haber una retroalimentación inmediata sobre sus emociones, sobre comportamiento, como tratar de solucionar rápidamente todos los procesos que se dan ahí en el aula. En cambio, en los entornos virtuales, aunque las herramientas de videoconferencia ayudan, la falta de contacto físico puede dificultar la creación de ese vínculo con el docente, por lo tanto, no va a haber de pronto una comunicación asertiva y profunda que trate de solucionar algunas dificultades. (P8P10L1- P8P10L14)	comunicación asertiva y profunda	H a b i l i d a d e s	C O M P E T E N C I A S
AS2	Bueno, puedo observar que cuando los muchachos realizan una actividad a través de la mediación tecnológica o de la virtualidad, se desempeñan con más soltura, con más eficacia, con más seguridad que cuando lo hacen en el aula. Por ejemplo, cuando yo le he colocado a los muchachos ciertas actividades en las que ellos tienen que hacer videos en cualquier lugar de la institución, hacer videos de entrevistas, noticias, u otros; cuando lo hacen a través de los medios de comunicación, lo hacen de una manera espontánea, artística, se desenvuelven con más soltura, lo hacen con más convencimiento . Es algo que, de verdad, casualmente me pasó la semana pasada, hicieron una noticia que me quedó impactada con esas muchachas que tú las ves en el aula y las ves demasiado calladas, que cuando salen a hacer una exposición se aferran tanto a un material escrito, y se observa que hay pena, la vergüenza, la timidez. En cambio, acá actúan como si lo virtual fuera de su entorno propio, más que así, con más fluidez . (P17P22L1- P18P22L29)	se desempeñan con más soltura, con más eficacia, con más seguridad espontánea, artística, se desenvuelven con más soltura, lo hacen con más convencimiento fluidez	S o c i o e m o c i o n a l e s	S O C I O E M O C I O N A L E S
AS3	... en los entornos escolares, en los ambientes físicos como tal, a través de los espacios virtuales asumen roles con toda confianza por ejemplo si les coloco a hacer un video acerca de una temática maneja una soltura, se ven motivados a trabajar con esto o sea muestran su interés total y muestran tener competencias que solo a través de estos espacios se pueden demostrar con los videos con los textos que construyen y demás actividades. Pareciera que hubiese una mayor confianza de trabajo o una mayor comprensión a través de estos ambientes. (P29P35L7- P30P35L26)	confianza comprensión		
AS4	Las experiencias socioemocionales de los estudiantes en entornos presenciales y virtuales son muy diferentes; en los entornos presenciales, los estudiantes suelen ser más activos o participativos que en los entornos virtuales, les permiten desarrollar habilidades emocionales como la comunicación, la empatía, la resolución de conflictos, la interacción cara a cara , los estudiantes pueden experimentar sentidos de comunicación y pertenencia en los entornos presenciales . En cambio en los entornos virtuales los estudiantes pueden sentir sentirse más cómodos y seguros en ese entorno, lo que les permite participar libremente , expresar sus opiniones sin temor a ser juzgados. La comunicación en entornos virtuales suele ser más reflexiva y considerada, lo que puede ayudar a los estudiantes a desarrollar, habilidades de pensamiento crítico en la resolución de problemas . Por ejemplo, una situación con un estudiante, llamémosle "Juan", Se sentía muy incómodo en entornos presenciales, Juan era un estudiante tímido y callado que prefería trabajar solo entornos presenciales, pues se sentía aburrido y abrumado por la cantidad de personas y la presión por la participación y discusiones en clase. Sin embargo, cuando se asignaron actividades en los entornos virtuales, Juan era otro, se sentía más seguro y comenzó a participar activamente en las discusiones en línea. En estas actividades descubrió que podía expresar sus opiniones y de una manera más efectiva. Allí comenzó a desarrollar habilidades de comunicación y resolución de conflictos . (P39P48L1- P41P48L55)	comprensión activos o participativos habilidades emocionales la comunicación la empatía la resolución de conflictos la interacción cara a cara sentidos de comunicación pertenencia en los entornos participar libremente resolución de problemas Participar activamente habilidades de comunicación resolución de conflictos		
AS5	Bueno, para responder aquí yo lo voy a hacer con un ejemplo que me paso con un estudiante. un estudiante Tiene espectro autista grado 1 y él es muy inteligente, pero si muy callado en el aula de clases. Cuando yo les coloqué una actividad de elaboración de un video en el cual tenía que explicar la temática. El mostró unas habilidades excepcionales con las pantallas, con la elaboración de videos y él fue el que organizó a su grupo para presentar la actividad, entonces yo creo que aquí se evidenció en este tipo de actividades el fortalecimiento del trabajo en equipo , se fortaleció los roles y hubo empatía en el grupo por él, por la posición que adoptó en este momento Alejandro. (P50P61L1- P50P61L23)	trabajo en equipo empatía en el grupo		

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 12 (UH12) referente a :
¿Qué prácticas te gustaría compartir sobre tu experiencia con los ambientes virtuales de aprendizaje en el desarrollo del componente socioemocional? , develaron como atributos en la Categoría (C) **Competencias Socioemocionales** de la Subcategoría (SC) **Habilidades Socioemocionales**, el liderazgo, compartiendo sus pensamientos y sentimientos, la interacción, la colaboración, las comunicaciones, la aceptación, trabajo en grupo, (ver tabla 57); desde los cuales se interpreta que como practicas sobre la experiencia con los ambientes virtuales de aprendizaje en el desarrollo del componente socioemocional a los docentes les gustaría compartir, que a través de estas se promueve

el liderazgo para trabajar en el grupo, la capacidad de los estudiantes de compartir sus pensamientos y sentimientos, la interacción, la colaboración, la forma de comunicarse y la aceptación en el grupo.

Tabla 57

Sistematización UH12 Competencias socioemocionales – Habilidades socioemocionales

UH12

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORÍA	CATEGORÍA
AS3	cuando se colocan actividades o para hacerlas en equipo generalmente se asocian los mismos y doy una cantidad de integrantes por ejemplo sean 3 o cuatro estudiantes siempre me quedan dos o uno al que no eligen al que no llaman; pero cuando a través de los entornos virtuales armamos los grupos, realizan la selección de los equipos sin que quede por fuera un compañero, ósea tienen la capacidad de ubicar y tener ese <u>liderazgo</u> para armar la cantidad de grupos que he solicitado sin tener inconvenientes, sin hacer reparo, sin poner límite a que determinado compañero no pueda ser parte del grupo e incluso asignarse roles. (P30P36L9- P31P36L29)	liderazgo	H a b i l i d a d e s	C O M P E T E N C I A S
AS4	Me gustaría que establecieran entorno de aprendizaje acogedores y seguros, a través de herramientas como canva, mendeley o Classroom. Donde los estudiantes se sientan cómodos <u>compartiendo sus pensamientos y sentimientos</u> herramientas que fomentan <u>la interacción y la colaboración</u> , a través de la comunicación en línea, con foros de discusión y chats para propiciar la interacción entre los estudiantes, proporcionando la retroalimentación constructiva y personalizada que le ayuden a mejorar su aprendizaje y desarrollo socioemocional. (P41P49L1- P41P49L19)	compartiendo sus pensamientos y sentimientos la interacción la colaboración	S o c i o e m o c i o n a l e s	S O C I O E M O C I O N A L E S
AS5	Bueno, qué se fortalece o qué se trabaja, primero en el aula de clases, <u>las comunicaciones</u> cuando se aplica en el Museo y ellos toman notas, ahí se mira para ver, si el tema queda claro entre ellos, hay comunicación; ya después organizar la información en la infografía, y se pasa de una comunicación oral a una comunicación escrita y ahí pues se mira para ver si hay posible aceptación desde el conocimiento del tema como tal <u>trabajo en grupo</u> , la primera parte después comunicaciones y el manejo de las herramientas ofimáticas. Esto les ayuda a los estudiantes porque les encanta desarrollar de manera virtual actividades con gráficas y demás. (P51P62L17- P52P62L38)	las comunicaciones aceptación trabajo en grupo		

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 13 (UH13) referente a ¿Te gustaría dejar recomendaciones para que se apoye de mejor forma el desarrollo socioemocional a través de las actividades en los entornos virtuales de aprendizaje?, develaron como atributos en la Categoría (C) **Competencias Socioemocionales** de la Subcategoría (SC) **Habilidades Socioemocionales**, el autoaprendizaje, la interacción, la colaboración, resolución de problemas, el trabajo en equipo, la empatía, la

autorregulación, el autoconocimiento, la competitividad, la motivación, (ver tabla 58); desde los cuales se interpreta que los docentes les gustaría dejar recomendaciones para que se apoye de mejor forma el desarrollo socioemocional a través de las actividades en los entornos virtuales de aprendizaje, teniendo en cuenta que estas promueven el autoaprendizaje, la interacción, la colaboración, la resolución de problemas, el trabajo en equipo, la empatía, la autorregulación, el autoconocimiento, la competitividad y la motivación.

Tabla 58

Sistematización UH13 Competencias socioemocionales – Habilidades socioemocionales

UH13

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS2	... desde mi experiencia como estudiante, como persona que estudié a través de educación mediada por la tecnología, la educación a distancia, logré el autoaprendizaje y logré el uso de estas diferentes herramientas que me han dado la posibilidad de lograr con estos muchachos todas esas habilidades. Recomiendo el uso no solamente plataformas virtuales como tal, sino de recursos y herramientas como los juegos. (P19P24L5- P19P24L17)	el autoaprendizaje	H a b i l i d a d e s	C O M P E T E N C I A S S O C I O E M O C I O N A L E S
AS4	Mis recomendaciones son diseñar actividades que fomenten la interacción y la colaboración , entre los estudiantes, como debates en línea, proyectos de grupo, actividades de resolución de problemas . Segundo, utilizar herramientas de comunicación en línea como los foros de discusión y chats para fomentar la interacción y la colaboración , también incluir actividades que fomenten la autoevaluación y la autorreflexión como diarios de aprendizaje y cuestionarios de autoevaluación. (P42P50L1- P42P50L17)	la interacción la colaboración resolución de problemas la interacción la colaboración	S o c i o e m o c i o n a l e s	
AS5	Bueno, sí sería bueno que se hagan capacitaciones a los docentes. En la cual se fundamente el trabajo en equipo , aunque creo que todos aquí lo hacemos, pero para fortalecer más la empatía por medio de actividades donde hay controles, que de pronto, no todo manejamos esas temáticas. Pero también sería bueno que nos capaciten más para hacer la autorregulación, el autoconocimiento , ya sea también para que ellos regulen las emociones por medio del desarrollo de estas competencias, o quiz virtuales, implementando las tic que nos ayudan a mirar la competitividad , también la fortaleza, los valores, y digamos que hasta la motivación de los estudiantes. Sería bueno ese tipo de la validaciones para que, ayudemos y fomentemos la competitividad que no es mala en los estudiantes. (P52P63L1- P53P63L28)	trabajo en equipo la empatía autorregulación el autoconocimiento la competitividad la motivación	S	

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

La figura 6 muestra todos los atributos emergentes develados de los análisis del discurso de las categoría **Competencias Socioemocionales** de la subcategoría **Habilidades Socioemocionales**, dichos aspectos son parte de la sistematización de los

sentidos y significados que otorgaron los actores sociales en torno a la realidad estudiada.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 1 (UH1) referente a ¿Desde el contexto educativo, que significado tienen para ti las competencias socioemocionales? develaron como atributos en la Categoría (C) **Competencias Socioemocionales** de la Subcategoría (SC) **Emociones Socioemocionales**, ruptura, (ver tabla 59); desde los cuales se interpreta que desde el contexto educativo, el significado que tienen para los docentes las competencias socioemocionales, describe una ruptura sino no se da la comunicación adecuada.

Tabla 59

Sistematización UH3 Competencias socioemocionales – Emociones socioemocionales

UH3				
ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS5	la comunicación se hace de dos maneras, auditiva en el aula, explicando la actividad y de manera ya escrita y visual por medio de la aplicación, porque si no se explica de esa manera hay una <u>ruptura</u> , una mala interpretación de las actividades. (P44P53L1- P44P53L8)	ruptura	Emociones Socioemocionales	COMP SOCIOEMOCIONALES

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 4 (UH4) referente a : Puedes contarme ¿cómo se has desarrollado las actividades, dinámicas o estrategias pedagógicas para el desarrollo de competencias socioemocionales en los entornos virtuales? develaron como atributos en la Categoría (C) **Competencias Socioemocionales** de la Subcategoría (SC) **Emociones Socioemocionales**, presión, (ver tabla 60); desde los cuales se interpreta que al desarrollar los docentes las actividades, dinámicas o estrategias pedagógicas para el desarrollo de competencias socioemocionales en los entornos virtuales ,se evidencia algunas veces la presión para desarrollar las actividades.

Tabla 60

Sistematización UH4 Competencias socioemocionales – Emociones socioemocionales

UH4

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS5	Bueno, de las estrategias que ayudan a potencializar las habilidades socioemocionales, primero están los foros, ya que hay comunicación y hay empatía y aceptación del pensamiento de la otra persona y también los concursos de preguntas con padlet o mendeley, que digamos los quiz en línea y ellos trabajaron un poquito bajo <u>presión</u> , con tiempo, y bueno esto les ayuda a autorregularse. (P44P54L1- P45P54L13)	presión	Emociones Socioemocionales	Competencias Socioemocionales

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 6 (UH6) referente a : Desde su experiencia, explica actividades o dinámicas virtuales que contribuyen al fortalecimiento de competencias socioemocionales, develaron como atributos en la Categoría (C) **Competencias Socioemocionales** de la Subcategoría (SC) **Emociones Socioemocionales**, frustración, (ver tabla 61); desde los cuales se interpreta que desde su experiencia, los docentes explican que las actividades o dinámicas virtuales que contribuyen al fortalecimiento de competencias socioemocionales algunas veces generan frustración en los estudiantes.

Tabla 61

Sistematización UH6 Competencias socioemocionales – Emociones socioemocionales

UH6

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS5	Las dinámicas virtuales que he implementado y más que todo es en la parte inicial de exploración de conocimientos es el uso de la aplicación mendeley con el juego de rol, también utilizo mendeley con los quiz y de como los muñequitos que tienden a ahogarse o a caerse, entonces ahí manejan un poco la <u>frustración</u> al no responder una buena pregunta, se cae, y les toca nuevamente volver a retomar la actividad para poder pasar los obstáculos, también con padlet para que cada uno escriba cada uno de sus pensamientos, esta actividad se desarrolla tanto en la exploración como en el desarrollo, ellos con padlet escribe ahí su punto de vista y si hay puntos de vista parecidos, va ampliándose la idea, entonces existe una forma de comunicación, de empatía y también de aceptación del pensamiento de los compañeros. (P46P56L1- P46P56L29)	frustración	Emociones Socioemocionales	COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 7 (UH7) referente a : ¿Cómo crees que los entornos virtuales de aprendizaje promueven el desarrollo de las

competencias socioemocionales?, develaron como atributos en la Categoría (C) **Competencias Socioemocionales** de la Subcategoría (SC) **Emociones Socioemocionales**, colaborativa, (ver tabla 62); desde los cuales se interpreta que para los docentes los entornos virtuales de aprendizaje promueven el desarrollo de las competencias socioemocionales, en los que los estudiantes se sientes colaborativos.

Tabla 62

Sistematización UH7 Competencias socioemocionales – Emociones socioemocionales

UH7

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS5	Los entornos virtuales promueven las competencias socioemocionales , desde el punto de vista en el que se desarrolle la actividad. Si puede ser autoconocimiento, cuando se trabaja en equipo, que se elaboran actividades en línea como en Google doc., o en la creación de presentaciones en aplicaciones como Canva, pues también se trabaja de manera colaborativa y se fomenta el trabajo en equipo y las habilidades de relación. (P47P57L1-P47P57L15)	Colaborativa	Emociones Socioemocionales	COMP SOCIOEMOCIONALES

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 9 (UH9) referente a : ¿Cómo describirías tu experiencia en el desarrollo de competencias socioemocionales dentro de los ambientes virtuales de aprendizaje y qué emociones o actitudes han experimentado tus estudiantes con mayor frecuencia en este tipo de entornos?, develaron como atributos en la Categoría (C) **Competencias Socioemocionales** de la Subcategoría (SC) **Emociones Socioemocionales**, frustración, emoción, entusiasmo,

se sienten a gusto, (ver tabla 63); desde los cuales se interpreta que en la experiencia en el desarrollo de competencias socioemocionales dentro de los ambientes virtuales de aprendizaje y las emociones o actitudes que han experimentado sus estudiantes con mayor frecuencia en este tipo de entornos los docentes describen que en algunas de las actividades logran sentir frustración, emoción, pero también entusiasmo, porque se sienten a gusto.

Tabla 63

Sistematización UH9 Competencias socioemocionales – Emociones socioemocionales

UH9				
ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS1	También he tenido algunas dificultades porque al no tener esa comunicación, esa interacción cara a cara algunos estudiantes no sienten como que esa conexión emocional por lo tanto a veces no logra desarrollar todos los procesos y también hay frustración cuando no se está obteniendo lo que se desea tanto del estudiante o el estudiante con respecto al docente. (P7P9L5- P7P9L13)	frustración	Emociones Socioemocionales	COMP SOCIOEMOCIONALES
AS4	Mi experiencia en el desarrollo de las competencias socio emocionales en los ambientes virtuales Han sido grandes, siempre se encuentra diferentes aspectos, ¿verdad? En la mayoría de los casos con frecuencia he observado en mis estudiantes en ambiente virtuales de aprendizaje, a veces emoción, entusiasmo a veces frustración , en muchas ocasiones empatía colaboración, autoestima y confianza. (P38P46L1- P38P46L15)	emoción entusiasmo frustración		
AS5	Bueno, yo creo que este tipo de actividades han sido buenas y aceptadas tanto como para el estudiante como para los docentes por. Aparte que es una vivencia. no directa, sino de manera indirecta, el trabajo en equipo, las buenas relaciones, los roles que ellos mismos se estipulan, la toma de decisiones, también se puede evidenciar que algunos de estos no todos se motivan por tener actividades distintas de la actividad en línea, también que se sienten a gusto trabajando en lo que ellos le gustan, que es estar frente a una pantalla. (P48P59L1- P48P59L18)	se sienten a gusto		

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 11 (UH11) referente a :
¿Cómo describirías las experiencias socioemocionales que has observado en estudiantes al participar en entornos presenciales comparadas con las que viven en

entornos virtuales? ¿Podrías narrar una situación concreta donde hayas notado un contraste en el desarrollo socioemocional de los estudiantes en estos dos tipos de entornos?, develaron como atributos en la Categoría (C) **Competencias Socioemocionales** de la Subcategoría (SC) **Emociones Socioemocionales**, pena, vergüenza, la timidez, cohibidos, cómodos y seguros, reflexiva y considerada, incomodo, tímido, callado, aburrido y abrumado, presión por la participación, discusiones, seguro, callado, (ver tabla 64).

Desde estos hallazgos, se interpreta que los docentes describen las experiencias socioemocionales que han observado en los estudiantes al participar en entornos presenciales comparadas con las que viven en entornos virtuales de la siguiente manera: en los espacios físicos la gran mayoría muestran pena, vergüenza, timidez, se sienten incomodos, tímidos, callados, aburridos y abrumados, con presión por la participación y en el desarrollo de las discusiones; mientras que en el desarrollo de las actividades en los espacios virtuales se sienten cómodos y seguros, con una actitud reflexiva y considerada.

Tabla 64

Sistematización UH11 Competencias socioemocionales – Emociones socioemocionales

UH11

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORÍA	CATEGORÍA
AS2	Es algo que, de verdad, casualmente me pasó la semana pasada, hicieron una noticia que me quedó impactada con esas muchachas que tú las ves en el aula y las ves demasiado calladas, que cuando salen a hacer una exposición se aferran tanto a un material escrito, y se observa que hay <u>pena, la vergüenza, la timidez</u> . En cambio, acá actúan como si lo virtual fuera de su entorno propio, más que así, con más fluidez. (P17P22L17- P18P22L29)	<u>pena, la vergüenza, la timidez</u>	Emociones	COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES
AS3	Bueno yo considero que las experiencias que los estudiantes experimentan en los entornos virtuales en comparación con los entornos presenciales, veo que muchos de los estudiantes que son <u>muy cohibidos</u> que son muy pasivos en los entornos escolares, en los ambientes físicos como tal... (P29P35L1- P29P35L10)	<u>cohibidos</u>		
AS4	En cambio en los entornos virtuales los estudiantes pueden sentir sentirse <u>más cómodos y seguros</u> en ese entorno, lo que les permite participar libremente, expresar sus opiniones sin temor a ser juzgados. La comunicación en entornos virtuales suele ser más <u>reflexiva y considerada</u> , lo que puede ayudar a los estudiantes a desarrollar, habilidades de pensamiento crítico en la resolución de problemas. Por ejemplo, una situación con un estudiante, llamémosle “Juan”, Se sentía <u>muy incómodo</u> en entornos presenciales, Juan era un estudiante <u>tímido y callado</u> que prefería trabajar solo entornos presenciales, pues se sentía <u>aburrido y abrumado</u> por la cantidad de personas y <u>la presión por la participación y discusiones</u> en clase. Sin embargo, cuando se asignaron actividades en los entornos virtuales, Juan era otro, se sentía más <u>seguro</u> y comenzó a participar activamente en las discusiones en línea. En estas actividades descubrió que podía expresar sus opiniones y de una manera más efectiva. Allí comenzó a desarrollar habilidades de comunicación y resolución de conflictos. (P40P48L18- P41P48L55)	<u>cómodos y seguros</u> <u>reflexiva y considerada</u> <u>incómodo tímido y callado</u> <u>aburrido y abrumado</u> <u>presión por la participación discusiones</u> <u>seguro</u> <u>Callado</u>		
AS5	Bueno, para responder aquí yo lo voy a hacer con un ejemplo que me paso con un estudiante. un estudiante Tiene espectro autista grado 1 y él es muy inteligente, pero sí <u>muy callado</u> en el aula de clases. (P50P61L1- P50P61L7)			

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 12 (UH12) referente a : ¿Qué prácticas te gustaría compartir sobre tu experiencia con los ambientes virtuales de aprendizaje en el desarrollo del componente socioemocional? , develaron como atributos en la Categoría (C) **Competencias Socioemocionales** de la Subcategoría (SC) **Emociones Socioemocionales**, cómodos, (ver tabla 65); desde los cuales se interpreta que los docentes al realizar sus prácticas con los ambientes virtuales de aprendizaje en el desarrollo del componente socioemocional te gustaría compartir sobre tu experiencia experimentan que sus estudiantes se sienten cómodos.

Tabla 65

Sistematización UH12 Competencias socioemocionales – Emociones socioemocionales

UH12

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS4	Me gustaría que establecieran entorno de aprendizaje acogedores y seguros, a través de herramientas como canva mendeley o Classroom . Donde los estudiantes se sientan <u>cómodos</u> compartiendo sus pensamientos y sentimientos herramientas que fomentan la interacción y la colaboración, a través de la comunicación en línea, con foros de discusión y chats para propiciar la interacción entre los estudiantes, proporcionando la retroalimentación constructiva y personalizada que le ayuden a mejorar su aprendizaje y desarrollo socioemocional. (P41P49L1- P41P49L19)	cómodos	Emociones Socioemocionales	COMP SOCIOEMOCIONALES

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 2 (UH2) referente a Podrías describirme las herramientas virtuales que se han utilizado hasta el momento para el aprendizaje dentro del acto pedagógico, develaron como atributos en la Categoría (C) **Ambientes Virtuales de Aprendizaje** de la subcategoría (SC) **Herramientas Didácticas** , plataformas virtuales, Moodle, Classroom, canva, live workshop, Khan Academy, Quizi, Kahoo, zoom, Google Meet, Teams, chat, Blackboard, Educaplay, Genially, Whatsapp, red social, Makecode, Padlet, Mendeley, (ver tabla 66); desde los cuales se interpreta que los docentes describen como herramientas virtuales que han utilizado hasta el momento para el aprendizaje dentro del acto pedagógico: las plataformas virtuales, Moodle, Classroom, canva, live workshop, Khan Academy, Quizi, Kahoo, zoom, Google Meet, Teams, chat, Blackboard, Educaplay, Genially, Whatsapp, red social, Makecode, Padlet y Mendeley.

Tabla 66

Sistematización UH2 Ambientes virtuales de aprendizaje – Herramientas didácticas

UH2

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORÍA
AS1	Bueno en mis años de experiencia laboral he utilizado una variedad de plataformas virtuales y herramientas para facilitarme el trabajo y facilitar los procesos de aprendizaje de los estudiantes y mejorar la interacción con ellos. Las plataformas que he utilizado son Moodle , Google Classroom , Canvas Live Workshop , Khan Academy , esto me permite organizar contenidos, realizar actividades y evaluaciones de una manera eficaz, rápida y que se pueden resolver en el tiempo de los estudiantes. Aparte de eso he utilizado algunas herramientas como quizzi , Kahoo , otras herramientas que me permite tener un acercamiento con ellos, por ejemplo, Zoom , Google Meet , Teams , entonces con ella puedo hacerte tutorías, asesorías, complementar las actividades. Aparte de eso utilizo lo que es el chat que me permite estar informado y tener una estrecha comunicación con ellos. (P1P2L13- P2P2L31)	plataformas virtuales Moodle, Google Classroom, Canvas Live Workshop, Khan Academy, Quizi, Kahoo Zoom, Google Meet, Teams chat	H e r r a m i e n t a s	A M B V I R T U A L E S D E A P R E N D I Z A J E
AS2	He utilizado plataformas virtuales como Moodle , Blackboard , he trabajado con Google Meet y además con estas herramientas de juegos como educaplay, también he utilizado Genially , he trabajado también con Classroom , que es de Google Teams , y otras herramientas especiales para hacer evaluaciones, pero en modo interactivo, como juegos, que ahora mismo no recuerdo el nombre. (P11P14L1- P12P14L12)	Moodle, Blackboard Google Meet educaplay Genially, Classroom, que es de Google Teams,	D i d a c t i c a s	
AS3	Las herramientas que he utilizado para el aprendizaje dentro del acto pedagógico han sido la plataforma de Classroom , canva para el diseño de actividades de socialización, también utilizo Whatsapp que aunque es una red social también la utilizo como como una herramienta virtual a través de las cual se permite la interacción entre los estudiantes para desarrollar las diferentes actividades académicas y organizaciones en subgrupos (P21P26L1- P21P26L14)	plataforma de Classroom , canva , Whatsapp , red social		
AS4	Las herramientas virtuales que he utilizado es la plataforma Classroom , la plataforma makecode y Canva . (P33P39L1- P33P39L4)	Classroom, la plataforma makecode y Canva.		
AS5	Bueno, sí, la herramientas que más he utilizado es Classroom , también utilizo padlet y mendeley . (P43P52L1- P44P52L4)	Classroom Padlet mendeley.		

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 3 (UH3) referente a : Podrías describir con el mayor detalle ¿cómo es la relación y el proceso de comunicación a través de los entornos virtuales de aprendizaje? develaron como atributos en la Categoría (C) **Ambientes Virtuales de Aprendizaje** de la subcategoría (SC) **Herramientas Didácticas**, la aplicación, plataformas virtuales, (ver tabla 67); desde los cuales se interpreta que los docentes describen que la relación y el proceso de comunicación a través de los entornos virtuales de aprendizaje se da a través de las diferentes aplicaciones y plataformas virtuales.

Tabla 67

Sistematización UH3 Ambientes virtuales de aprendizaje – Herramientas didácticas

UH3				
ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS2	Por ejemplo, cuando yo le digo, hacemos el examen, utilizamos esa aplicación, que no me acuerdo el nombre ahora, para hacer el examen, o lo hacemos escrito y ellos prefieren la aplicación, aunque pronto después al realizarlo se den cuenta que con la aplicación es más tajante la respuesta y que yo de pronto si me escriben algo yo pueda comprenderlo como ellos lo escriban y no con la respuesta que ellos colocaron, pero sí les motiva bastante. Pero en el sentido del aula virtual como tal, por ejemplo, en una plataforma virtual que les subirle los contenidos, las actividades, ellos no se motivan mucho por eso le gusta más la presencialidad para la educación en ese sentido. (P12P15L6- P12P15L24)	la aplicación plataforma virtual	H e r r a m i e n t a s	A M B I E N T E S V I R T U A L E S D E
AS5	la comunicación se hace de dos maneras, auditiva en el aula, explicando la actividad y de manera ya escrita y visual por medio de la aplicación , porque si no se explica de esa manera hay una ruptura, una mala interpretación de las actividades. (P44P53L1- P44P53L8)	aplicación	D i d a c t i c a s	A P R E N D I Z A J E

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 4 (UH4) referente a : Puedes contarme ¿cómo se has desarrollado las actividades, dinámicas o estrategias pedagógicas para el desarrollo de competencias socioemocionales en los entornos virtuales? develaron como atributos en la Categoría (C) **Ambientes Virtuales de Aprendizaje** de la subcategoría (SC) **Herramientas Didácticas**, videos, plataformas virtuales, recursos virtuales, plataformas de aprendizaje en línea, Classroom, Edmodo, Academy, Padlet, Mendeley, Quiz en línea, (ver tabla 68); desde los cuales se interpreta que los docentes han desarrollado las actividades, dinámicas o estrategias pedagógicas para el desarrollo de competencias socioemocionales en los entornos virtuales, a través de las plataformas virtuales y plataformas de aprendizaje en línea con recursos virtuales como: videos, Classroom, Edmodo, Academy, Padlet, Mendeley y Quiz en línea.

Tabla 68

Sistematización UH4 Ambientes virtuales de aprendizaje – Herramientas didácticas

UH4

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS1	También hacemos algunas actividades de reflexión sobre su propio aprendizaje y bienestar, lo que hace que se favorezca el autoconocimiento de los estudiantes y cómo mejorarse, cómo mejorar algunos tipos de comportamientos. Aparte de eso utilizo algunos vídeos y algunos cuentos para qué puedan regular sus emociones mediante reflexiones. (P3P4L13-P3P4L21)	vídeos	Herramientas digitales	Ambientes Virtuales de Aprendizaje
AS2	Bueno, yo realizo actividades, por ejemplo, en las plataformas virtuales , creo foros. Cuando inicié el curso, creo un foro de reconocimiento o de presentación del curso. (P13P16L1- P13P16L5)	plataformas virtuales		
AS4	La dinámicas que se ha utilizado para el desarrollo de competencias socioemocionales en los entornos virtuales de aprendizaje. Son estrategias para fomentar la autoconciencia y la empatía aquellas para desarrollar habilidades sociales y de comunicación. Se ha utilizado diferentes herramientas, recursos virtuales ... Entre otras actividades, desarrollo, habilidades sociales y de comunicación se ha hecho juegos de roles donde se tenía que presentar situaciones de la vida real para participar en habilidad habilidades de comunicación y resolución de conflictos. Se ha realizado proyectos colaborativos, los estudiantes trabajan en equipo para resolver problemas o completar tareas. Entre diferentes herramientas y recursos que se ha utilizado, diferentes tipo de plataformas de aprendizaje en línea . Como Classroom , Edmodo , Academy . (P34P41L1- P35P41L40)	recursos virtuales plataformas de aprendizaje en línea . Classroom , Edmodo , Academy .		
AS5	Bueno, de las estrategias que ayudan a potencializar las habilidades socioemocionales, primero están los foros, ya que hay comunicación y hay empatía y aceptación del pensamiento de la otra persona y también los concursos de preguntas con padlet o mendeley , que digamos los quiz en línea y ellos trabajaron un poquito bajo presión, con tiempo, y bueno esto les ayuda a autorregularse (P44P54L1- P45P54L13)	padlet mendeley quiz en línea		

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 5 (UH5) referente a : Desde su experiencia, Podría describir el impacto que tiene la praxis educativa en los ambientes virtuales, en el desarrollo de las competencias socioemocionales, develaron como atributos en la Categoría (C) **Ambientes Virtuales de Aprendizaje** de la subcategoría (SC) **Herramientas Didácticas**, las video conferencias, recursos digitales, herramientas de comunicación en línea, ambientes virtuales, (ver tabla 69); desde los cuales se interpreta que los docentes desde su experiencia describen el impacto que tiene la praxis educativa en los ambientes virtuales, en el desarrollo de las competencias socioemocionales, como ese espacio en el que se hace uso de los recursos digitales y las herramientas de comunicación en línea, como las video conferencias.

Tabla 69

Sistematización UH5 Ambientes virtuales de aprendizaje – Herramientas didácticas

UH5

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTO	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS1	Pero cuando la distancia es muy grande, la distancia virtual y no hay esa interacción cara a cara, a veces es difícil para los jóvenes establecer relaciones socioemocionales profundas con sus compañeros o con el docente, aunque se trabajen con las videoconferencias y esto, la ausencia de contacto físico y la limitación física puede hacer que algunas dinámicas socioemocionales sean más difíciles de abordar, como la empatía, ponerse en lugar del otro. (P4P5L14- P4P5L22)	las videoconferencias	Herramientas didácticas	Ambientes Virtuales de Aprendizaje
AS2	Pero ahora que yo me desempeño como docente, observo que yo trabajo en un centro donde la educación es presencial, donde también utilizamos recursos digitales . (P14P16L9- P14P16L14)	recursos digitales		
AS4	Los ambientes virtuales permiten a los estudiantes acceder a recursos y actividades en cualquier momento lo que facilita la gestión del tiempo y el ritmo de aprendizaje. Es una interacción y colaboración, los foros de discusión, los grupos de trabajo que las herramientas de comunicación en línea permiten que los estudiantes interactúen con sus compañeros y docentes, fomentando la colaboración y el trabajo en equipo. (P35P42L1- P36P42L14)	herramientas de comunicación en línea		
AS5	La implementación de la actividad de pronto hay el manejo de la presión de las emociones al enfrentarse a la actividad y ya el hacer bien las cosas eso sería como que la última, pienso que esa es la relación que sentiría entre la praxis, la actividad y los ambientes virtuales . (P45P55L7- P45P55L16)	ambientes virtuales		

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 6 (UH6) referente a : Desde su experiencia, explica actividades o dinámicas virtuales que contribuyen al fortalecimiento de competencias socioemocionales, develaron como atributos en la Categoría (C) **Ambientes Virtuales de Aprendizaje** de la subcategoría (SC) **Herramientas Didácticas**, Google Doc, Padlet, Diapositivas, grupos de Whatsapp, Instagram, la plataforma, correo electrónico, chat, Mendeley, (ver tabla 70); desde los cuales se interpreta que los docentes desde su experiencia explican que las actividades o dinámicas virtuales que contribuyen al fortalecimiento de competencias socioemocionales son mediadas a través de herramientas digitales como Google Doc,

Padlet, Mendeley, las diapositivas, grupos de Whatsapp, Instagram, las plataforma, los correo electrónico y los chat.

Tabla 70

Sistematización UH6 Ambientes virtuales de aprendizaje – Herramientas didácticas

UH6				
ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORÍA	CATEGORÍA
AS1	También he trabajado con los estudiantes en grupos creando Google Docs o padlet , utilizando diapositivas , creando vídeos también esto lo que les hace que los estudiantes aparte de trabajar en grupo puedan crear conocimiento, hagan sus consultas y fomentan el trabajo en equipo por lo tanto van a trabajar la comunicación asertiva. (P5P6L8- P5P6L16)	Google Docs o padlet , diapositivas	H e r r a m i e n t a s	A M B I E N T E S V I R T U A L E S D E A P R E N D I Z A J E
AS2	Desde mi experiencia he podido ver que cuando hablamos de entornos virtuales también utilizamos WhatsApp, estas aplicaciones como WhatsApp , Instagram y eso, he podido observar que los muchachos desarrollan el liderazgo a través de los grupos de WhatsApp, porque ellos crean grupos en los que interactúan. Hay un monitor en el aula y el monitor crea el grupo y desde allí se comunican, toman decisiones. Eso es cierto, es verdad, toman decisiones. Por ejemplo, ahorita que tenemos los eventos(foros educativos), cada monitor se comunica conmigo, yo le digo lo que tienen que hacer, miren, en la plataforma tiene esto, incluso por allí le mando información y fluye más que utilizando de pronto otras plataformas. (P14P17L1- P14P17L20)	WhatsApp , Instagram la plataforma		
AS3	Bueno existen varias dinámicas a través de las cuales se puede contribuir al fortalecimiento de las competencias socioemocionales por ejemplo cuando los chicos trabajan en Google en la herramienta de Google Doc a través de los correos electrónicos se les coloca una temática y ellos pueden construir en un mismo documento van realizando sus aportes. Esto le da la posibilidad de que lean lo que el otro expresa, de que a través del chat ellos puedan decir de una manera asertiva al compañero Cómo podemos modificar o cómo podemos entrelazar la otra idea que ellos tienen y entonces aquí se da esa parte de ser colaborativo de que si en un momento surge un conflicto ellos tengan la manera de poder solucionarlo dialogando a través de la herramienta. Otra de las dinámicas puede ser a través de los grupos de WhatsApp cuando se colocan foros, ellos deben colocar aportes y expresar lo que piensan acerca de lo que el otro dice también... (P24P30L1- P25P30L31)	herramienta de Google Doc correos electrónicos chat grupos de WhatsApp		
AS5	Las dinámicas virtuales que he implementado y más que todo es en la parte inicial de exploración de conocimientos es el uso de la aplicación mendeley con el juego de rol, también utilizo mendeley con los quiz y de como los muñequitos que tienden a ahogarse o a caerse, entonces ahí manejan un poco la frustración al no responder una buena pregunta, se cae, y les toca nuevamente volver a retomar la actividad para poder pasar los obstáculos, también con padlet para que cada uno escriba cada uno de sus pensamientos. (P46P56L1- P46P56L18)	mendeley padlet		

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 7 (UH7) referente a : ¿Cómo crees que los entornos virtuales de aprendizaje promueven el desarrollo de las competencias socioemocionales?, develaron como atributos en la Categoría (C) **Ambientes Virtuales de Aprendizaje** de la subcategoría (SC) **Herramientas Didácticas**, herramientas tecnológicas disponibles, plataforma Moodle, herramientas de comunicación en línea, Google doc, Canva, (ver tabla 71); desde los cuales se interpreta que los docentes consideran que los entornos virtuales de aprendizaje promueven el

desarrollo de las competencias socioemocionales a través de herramientas tecnológicas disponibles y las herramientas de comunicación en línea, como la plataforma Moodle, Google doc y Canva.

Tabla 71

Sistematización UH7 Ambientes virtuales de aprendizaje – Herramientas didácticas

UH7

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORÍA
AS1	... Pero para que todo esto funcione es necesario que el docente promueva un ambiente de confianza, seguridad y que puedan utilizarse adecuadamente, oportunamente, las herramientas tecnológicas disponibles . (P6P7L19- P6P7L24)	herramientas tecnológicas disponibles .	Herramientas	Ambientes Virtuales de Aprendizaje
AS2	Yo creo actividades en la plataforma Moodle . Principalmente son actividades para pequeños grupos colaborativos en los que los muchachos tienen que crear un texto, por decirlo así, un texto, llámese texto o cualquier otra actividad en la que tengan que interactuar de manera grupal y tengan que dar respuesta a un producto de acuerdo a esa actividad. (P15P18L1- P15P18L9)	plataforma Moodle		
AS4	Esta interacción y colaboración permite a los estudiantes interactuar con sus compañeros y docentes a través de herramientas de comunicación en línea , lo que fomenta la colaboración, el trabajo en equipo, también permiten autonomía y responsabilidad, que permita a los estudiantes trabajar a su propio ritmo y tomar decisiones sobre su proceso de aprendizaje. (P37P44L6- P37P44L19)	herramientas de comunicación en línea		
AS5	Sí puede ser autoconocimiento, cuando se trabaja en equipo, que se elaboran actividades en línea como en Google doc , o en la creación de presentaciones en aplicaciones como Canva , pues también se trabaja de manera colaborativa y se fomenta el trabajo en equipo y las habilidades de relación. (P47P57L5- P47P57L15)	Google doc Canva		

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 8 (UH8) referente a : ¿ En relación con su experiencia, ¿qué tipo de formación o apoyo institucional has recibido para promover el desarrollo de competencias socioemocionales en los entornos virtuales de aprendizaje? develaron como atributos en la Categoría (C) **Ambientes Virtuales de Aprendizaje** de la subcategoría (SC) **Herramientas Didácticas**, herramientas digitales, plataforma virtual, Teams, Moodle, Classroom, herramientas tics, (ver tabla 72); desde los cuales se interpreta en relación con su experiencia los docentes consideran que el

tipo de formación o apoyo institucional que deben recibir para promover el desarrollo de competencias socioemocionales en los entornos virtuales de aprendizaje debe centrarse en el uso de herramientas digitales y plataformas virtuales, como Teams, Moodle, Classroom.

Tabla 72

Sistematización UH8 Ambientes virtuales de aprendizaje – Herramientas didácticas

UH8

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS1	A lo largo de mi carrera he recibido formación en educación emocional y gestión de aulas virtuales, se incluye algunos talleres cómo usar herramientas digitales para promover el bienestar emocional en los estudiantes, técnicas de gestión del estrés, resolución de conflictos en línea y a nivel institucional se han brindado acceso a algunos recursos como el proceso de bienestar escolar en esto utiliza la psicóloga, el trabajador social entonces ellos hablan con los estudiantes y esta herramienta a veces les ayuda a los estudiantes a mejorar mediante esta charla, estos vídeos es como una forma de orientación psicológica para apoyar a los estudiantes en su desarrollo socioemocional. (P6P8L1- P6P8L15)	herramientas digitales	Herramientas digitales	AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE
AS2	Bueno, por lo menos en la institución donde laboro se han creado cursos completos sobre el uso de las herramientas virtuales, de la virtualidad para la educación y el hecho de tener una plataforma virtual institucional también, como la Teams , Moodle , entre otras que también nos facilitan el desarrollo de estas actividades virtuales. (P15P19L1- P16P19L10)	plataforma virtual Teams , Moodle	Plataforma virtual	
AS5	Bueno, de pronto el apoyo ha sido mínimo, casi que muy poco. lo que han implementado son capacitaciones el manejo de Classroom , de que existen ciertas herramientas tic que ayudan a las actividades virtuales, pero cómo relacionarlo con las competencias socioemocionales no he recibido. (P47P58L1- P48P58L11)	Classroom herramientas tic	Classroom	

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 9 (UH9) referente a : ¿Cómo describirías tu experiencia en el desarrollo de competencias socioemocionales dentro de los ambientes virtuales de aprendizaje y qué emociones o actitudes han experimentado tus estudiantes con mayor frecuencia en este tipo de entornos?, develaron como atributos en la Categoría (C) **Ambientes Virtuales de Aprendizaje** de la subcategoría (SC) **Herramientas Didácticas**, pantalla, (ver tabla 73); desde los

cuales se interpreta que la experiencia de los docentes en el desarrollo de competencias socioemocionales dentro de los ambientes virtuales de aprendizaje y las emociones o actitudes han experimentado tus estudiantes con mayor frecuencia en este tipo de entornos, se han visto mediadas por las pantallas.

Tabla 73

Sistematización UH9 Ambientes virtuales de aprendizaje – Herramientas didácticas

UH9

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS5	Bueno, yo creo que este tipo de actividades han sido buenas y aceptadas tanto como para el estudiante como para los docentes por. Aparte que es una vivencia. no directa, sino de manera indirecta, el trabajo en equipo, las buenas relaciones, los roles que ellos mismos se estipulan, la toma de decisiones, también se puede evidenciar que algunos de estos no todos se motivan por tener actividades distintas de la actividad en línea, también que se sienten a gusto trabajando en lo que ellos le gustan, que es estar frente a una pantalla . (P48P59L1-P48P59L18)	pantalla	H e r r a m i e n t a s D i d á c t i c a s	A M B V I R T U A L E S D E A P R E N D I Z A J E

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 10 (UH10) referente a : ¿De qué manera consideras que estas experiencias han impactado la forma de aprender de los estudiantes y sus relaciones con otros?, develaron como atributos en la Categoría (C) **Ambientes Virtuales de Aprendizaje** de la subcategoría (SC) **Herramientas Didácticas**, Inteligencia artificial, espacios, herramientas, videos, la Web, (ver tabla 74); desde los cuales se interpreta que los docentes consideran que estas experiencias han

impactado la forma de aprender de los estudiantes y sus relaciones con otros, puesto que se da desde otros espacios y herramientas, como lo son la web, los videos y el uso de la inteligencia artificial.

Tabla 74

Sistematización UH10 Ambientes virtuales de aprendizaje – Herramientas didácticas

UH10

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS3	Considero que estas experiencias han impactado de manera efectiva en las formas de aprender de los estudiantes de manera que Existe esa autogestión porque el estudiante en la búsqueda de conocimiento consulta a través de los diferentes espacios, utilizan las IA , realizan consultas construyen documentos, leen documentos y con su compañeros dan sus aportaciones realizan nuevas construcciones, son autónomos; y pues en la parte de las relaciones se ve ese acompañamiento también porque como todos los trabajos son en equipo buscando eso de que ellos puedan relacionarse que puedan interactuar que puedan resolver que conozcan cuáles son estas herramientas donde se puede realizar un trabajo cooperativo. se observa pues que ellos cada día van aprendiendo a cuáles son los límites que deben tener dentro de estos espacios y de qué manera pueden ir paso por pasos relacionándose con sus compañeros y construyendo conocimiento en compañía de estos. (P28P34L6-P29P34L33)	IA Espacios herramientas	Herramientas Didácticas	Ambientes Virtuales de Aprendizaje
AS5	Bueno, esta experiencias, yo creo que fortalecen el aprendizaje de los estudiantes porque hoy en día, los jóvenes están Metidos en El Mundo de las pantallas y enfrentarse a una actividad, ya sea un vídeo que ellos hagan, un foro o un trabajo que hagan de manera colaborativa, Ellos tratan de hacerlo de la mejor manera porque es su diario vivir, es el mundo en el que ellos están inmersos; por eso pienso que han tenido aceptación y las relaciones que ellos han establecido en la web , la experiencia demuestra que la mayoría de los casos hay buen trabajo en equipo. (P49P60L1-P49P60L20)	Vídeo la web		

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 11 (UH11) referente a :
¿Cómo describirías las experiencias socioemocionales que has observado en estudiantes al participar en entornos presenciales comparadas con las que viven en entornos virtuales? ¿Podrías narrar una situación concreta donde hayas notado un contraste en el desarrollo socioemocional de los estudiantes en estos dos tipos de entornos?, develaron como atributos en la Categoría (C) **Ambientes Virtuales de Aprendizaje** de la subcategoría (SC) **Herramientas Didácticas**, medios de

comunicación, videos, espacios, las pantallas, (ver tabla 75); desde los cuales se interpreta que los docentes describen las experiencias socioemocionales que han observado en estudiantes al participar en entornos presenciales comparadas con las que viven en entornos virtuales como experiencias que se desarrollan en espacios mediados por las pantallas, en los que son frecuentes el uso de videos y los medios de comunicación.

Tabla 75 Sistematización UH11 Ambientes virtuales de aprendizaje – Herramientas didácticas

UH11				
ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORÍA	CATEGORÍA
AS2	Por ejemplo, cuando yo le he colocado a los muchachos ciertas actividades en las que ellos tienen que hacer videos en cualquier lugar de la institución, hacer videos de entrevistas, noticias, u otros; cuando lo hacen a través de los medios de comunicación , lo hacen de una manera espontánea, artística, se desenvuelven con más soltura, lo hacen con más convencimiento. (P17P22L7-P17P22L17)	medios de comunicación	Herramientas didácticas	Ambientes Virtuales de Aprendizaje
AS3	...Veo que muchos de los estudiantes que son muy cohibidos que son muy pasivos en los entornos escolares, en los ambientes físicos como tal, a través de los espacios virtuales asumen roles con toda confianza por ejemplo si les coloco a hacer un video acerca de una temática maneja una soltura, se ven motivados a trabajar con esto o sea muestran su interés total y muestran tener competencias que solo a través de estos espacios se pueden demostrar con los videos con los textos que construyen y demás actividades. Pareciera que hubiese una mayor confianza de trabajo o una mayor comprensión a través de estos ambientes. (P29P35L5- P30P35L26)	video espacios		
AS5	Bueno, para responder aquí yo lo voy a hacer con un ejemplo que me paso con un estudiante. un estudiante Tiene espectro autista grado 1 y él es muy inteligente, pero sí muy callado en el aula de clases. Cuando yo les coloqué una actividad de elaboración de un video en el cual tenía que explicar la temática. El mostró unas habilidades excepcionales con las pantallas , con la elaboración de videos y él fue el que organizó a su grupo para presentar la actividad, entonces yo creo que aquí se evidenció en este tipo de actividades el fortalecimiento del trabajo en equipo, se fortaleció los roles y hubo empatía en el grupo por él, por la posición que adoptó en este momento Alejandro. (P50P61L1- P50P61L23)	video las pantallas		

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 12 (UH12) referente a : ¿Qué prácticas te gustaría compartir sobre tu experiencia con los ambientes virtuales de aprendizaje en el desarrollo del componente socioemocional? , develaron como atributos en la Categoría (C) **Ambientes Virtuales de Aprendizaje** de la subcategoría (SC)

Herramientas Didácticas, inteligencia artificial, bases de datos, recursos tecnológicos para la creación de un documento, plataformas o herramientas virtuales para exponer y adquirir esa experiencia, Canva, Mendeley, Classroom, la comunicación en línea, foros de discusión, chats, Canva, Graficas, (ver tabla 76); desde los cuales se interpreta que los docentes en sus prácticas en la experiencia con los ambientes virtuales de aprendizaje en el desarrollo del componente socioemocional hacen uso de recursos tecnológicos para la creación de un documentos o herramientas virtuales para exponer y adquirir esa experiencia, como la inteligencia artificial, bases de datos, Canva, Mendeley, Classroom, foros de discusión, chats, Canva, graficas, que a su vez, permiten la comunicación en línea.

Tabla 76

Sistematización UH12 Ambientes virtuales de aprendizaje – Herramientas didácticas

UH12

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS2	he podido ver cómo a través de este trabajo mediado por la tecnología los muchachos han logrado construir un documento, en el que han utilizado inteligencia artificial , han utilizado bases de datos , han utilizado una cantidad de recursos tecnológicos para la creación de este documento y además de eso han utilizado también las plataformas o herramientas virtuales para exponer y adquirir esa experiencia para la exposición de su trabajo final. Entonces, para mí esa es la más significativa, porque ellos han venido interactuando a través de la plataforma Teams y cualquier otro recurso que se hayan valido para lograr el objetivo del curso. (P18P23L6- P18P23L24)	inteligencia artificial bases de datos recursos tecnológicos para la creación de este documento plataformas o herramientas virtuales para exponer y adquirir esa experiencia	H e r r a m i e n t a s	A M B I E N T E S
AS4	Me gustaría que establecieran entorno de aprendizaje acogedores y seguros, a través de herramientas como canva , mendeley o Classroom . Donde los estudiantes se sientan cómodos compartiendo sus pensamientos y sentimientos herramientas que fomentan la interacción y la colaboración, a través de la comunicación en línea , con foros de discusión y chats para propiciar la interacción entre los estudiantes, proporcionando la retroalimentación constructiva y personalizada que le ayuden a mejorar su aprendizaje y desarrollo socioemocional. (P41P49L1- P41P49L19)	canva mendeley o Classroom la comunicación en línea foros de discusión chats	D i d a c t i c a s	D E A P R E N D I Z A J E
AS5	Bueno, hay una actividad que digamos tiene dos secciones, y que es una sección presencial y secciones virtuales y es asignar una temática a cada grupo y que ellos de la manera más creativa cada grupo haga una presentación en el aula de clases, por ejemplo, que haga el museo de cierto tema, que tenga varias divisiones y luego ellos de una manera ya sería virtual, usando canva o el medio que ellos quieran, cada estudiante puede hacer una infografía de lo presentado en el aula de clases...se pasa de una comunicación oral a una comunicación escrita y ahí pues se mira para ver si hay posible aceptación desde el conocimiento del tema como tal trabajo en grupo, la primera parte después comunicaciones y el manejo de las herramientas ofimáticas. Esto les ayuda a los estudiantes porque les encanta desarrollar de manera virtual actividades con gráficas y demás. (P51P62L1- P52P62L38)	canva gráficas		

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 13 (UH13) referente a :
¿Te gustaría dejar recomendaciones para que se apoye de mejor forma el desarrollo socioemocional a través de las actividades en los entornos virtuales de aprendizaje?, develaron como atributos en la Categoría (C) **Ambientes Virtuales de Aprendizaje** de la subcategoría (SC) **Herramientas Didácticas**, recursos y herramientas como los juegos, espacios, debates en línea, comunicación en línea, foros de discusión, chats, quiz virtuales, las tics, (ver tabla 77); desde los cuales se interpreta que como recomendaciones para que se apoye de mejor forma el desarrollo socioemocional a través de las actividades en los entornos virtuales de aprendizaje los docentes proponen crear espacios con el uso de recursos tics y herramientas virtuales, como los juegos, debates en línea, comunicación en línea, foros de discusión, chats y quiz virtuales.

Tabla 77

Sistematización UH13 Ambientes virtuales de aprendizaje – Herramientas didácticas

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS2	Recomiendo el uso no solamente plataformas virtuales como tal, sino de recursos y herramientas como los juegos . (P19P24L14- P19P24L17)	recursos y herramientas como los juegos .	H e r r a m i e n t a s D i d á c t i c a s	A M B V I R T U A L E S D E A P R E N D I Z A J E
AS3	Claro que sí Yo invito a los docentes desde las diferentes áreas Que traten de vincularse, de interactuar con los ambientes virtuales de aprendizaje, cuyos espacios pues nuestros estudiantes los vienen manejando. (P31P37L1- P31P37L8)	espacios		
AS4	Mis recomendaciones son diseñar actividades que fomenten la interacción y la colaboración. entre los estudiantes, como debates en línea , proyectos de grupo, actividades de resolución de problemas Segundo, utilizar herramientas de comunicación en línea como los foros de discusión y chats para fomentar la interacción y la colaboración, también incluir actividades que fomenten la autoevaluación y la autorreflexión como diarios de aprendizaje y cuestionarios de autoevaluación. (P42P50L1- P42P50L17)	debates en línea comunicación en línea foros de discusión chats		
AS5	Pero también sería bueno que nos capaciten más para hacer la autorregulación, el autoconocimiento, ya sea también para que ellos regulen las emociones por medio del desarrollo de estas competencias, o quiz virtuales , implementando las tic que nos ayudan a mirar la competitividad, también la fortaleza, los valores, y digamos que hasta la motivación de los estudiantes. Sería bueno ese tipo de la validaciones para que. ayudemos y fomentemos la competitividad que no es mala en los estudiantes. (P52P63L11- P53P63L28)	quiz virtuales las tic		

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 3 (UH3) referente a : Podrías describir con el mayor detalle ¿cómo es la relación y el proceso de comunicación a través de los entornos virtuales de aprendizaje? develaron como atributos en la Categoría (C) **Ambientes Virtuales de Aprendizaje** de la subcategoría (SC) **Estrategias de Interacción Didáctica**, los juegos para el aprendizaje, (ver tabla 78) desde los cuales se interpreta que los docentes describen que la relación y el proceso de comunicación a través de los entornos virtuales de aprendizaje se pueden dar de mejor forma a través de los juegos para el aprendizaje.

Tabla 78

Sistematización UH3 Ambientes virtuales de aprendizaje – Estrategias de interacción didáctica

UH3

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS2	Los estudiantes se motivan cuando utilizamos las tecnologías, por ejemplo, los juegos para el aprendizaje , eso a ellos les motiva y veo que lo asumen con emociones positivas y les gusta. Por ejemplo, cuando yo le digo, hacemos el examen, utilizamos esa aplicación, que no me acuerdo el nombre ahora, para hacer el examen, o lo hacemos escrito y ellos prefieren la aplicación, aunque pronto después al realizarlo se den cuenta que con la aplicación es más tajante la respuesta y que yo de pronto si me escriben algo yo pueda comprenderlo como ellos lo escriban y no con la respuesta que ellos colocaron, pero sí les motiva bastante. (P12P15L1- P12P15L18)	los juegos para el aprendizaje	E s t r d e I n t e r a c c i o n D i d a c t i c a	A M B V I R T U A L E S D E A P R E N D I Z A J E

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 4 (UH4) referente a : Puedes contarme ¿cómo se has desarrollado las actividades, dinámicas o estrategias pedagógicas para el desarrollo de competencias socioemocionales en los entornos virtuales? develaron como atributos en la Categoría (C) **Ambientes Virtuales de**

Aprendizaje de la subcategoría (SC) **Estrategias de Interacción Didáctica**, foros, (ver tabla 79); desde los cuales se interpreta que los docentes cuentan que como actividades, dinámicas o estrategias pedagógicas para el desarrollo de competencias socioemocionales en los entornos virtuales han desarrollado foros.

Tabla 79

Sistematización UH4 Ambientes virtuales de aprendizaje – Estrategias de interacción didáctica

UH4

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS2	Bueno, yo realizo actividades, por ejemplo, en las plataformas virtuales, creo foros . Cuando inició el curso, creo un foro de reconocimiento o de presentación del curso. Y en esta presentación del curso, los muchachos les doy la opción de que se presenten, que hagan una breve presentación y coloquen en esa presentación todo lo que ellos quieren que sus compañeros sepan de ello. (P13P16L1- P13P16L11)	foros	E s t r d e I n t e r a c c i o n D i d a c t i c a	A M B V I R T U A L E S D E A P R E N D I Z A J E

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 5 (UH5) referente a : Desde su experiencia, Podría describir el impacto que tiene la praxis educativa en los ambientes virtuales, en el desarrollo de las competencias socioemocionales, develaron como atributos en la Categoría (C) **Ambientes Virtuales de Aprendizaje** de la subcategoría (SC) **Estrategias de Interacción Didáctica**, ausencia de contacto físico, (ver tabla 80); desde los cuales se interpreta que los docentes desde su experiencia describen que el impacto que tiene la praxis educativa en los ambientes virtuales, en el desarrollo de las competencias socioemocionales se caracteriza por la ausencia de contacto físico.

Tabla 80

Sistematización UH5 Ambientes virtuales de aprendizaje – Estrategias de interacción didáctica

UH5

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS1	Pero cuando la distancia es muy grande, la distancia virtual y no hay esa interacción cara a cara, a veces es difícil para los jóvenes establecer relaciones socioemocionales profundas con sus compañeros o con el docente, aunque se trabajen con las videoconferencias y esto, la ausencia de contacto físico y la limitación física puede hacer que algunas dinámicas socioemocionales sean más difíciles de abordar, como la empatía, ponerse en lugar del otro. Entonces esto tiene ciertos desafíos. (P4P5L14-P4P5L23)	ausencia de contacto físico	E s t r d e l i m i t a c i o n D i d a c t i c a	A M B V I R T U A L E S D E A P R E N D I Z A J E

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 6 (UH6) referente a : Desde su experiencia, explica actividades o dinámicas virtuales que contribuyen al fortalecimiento de competencias socioemocionales, develaron como atributos en la

Categoría (C) **Ambientes Virtuales de Aprendizaje** de la subcategoría (SC) **Estrategias de Interacción Didáctica**, crean grupos en los que interactúan, juegos de rol, (ver tabla 81); desde los cuales se interpreta que desde su experiencia los docentes explican que las actividades o dinámicas virtuales que contribuyen al fortalecimiento de competencias socioemocionales, se realizan mediante la creación de grupos en los que interactúan y a través de juegos de rol.

Tabla 81

Sistematización UH6 Ambientes virtuales de aprendizaje – Estrategias de interacción didáctica

UH6				
ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS2	Desde mi experiencia he podido ver que cuando hablamos de entornos virtuales también utilizamos WhatsApp, estas aplicaciones como WhatsApp, Instagram y eso, he podido observar que los muchachos desarrollan el liderazgo a través de los grupos de WhatsApp, porque ellos crean grupos en los que interactúan . Hay un monitor en el aula y el monitor crea el grupo y desde allí se comunican, toman decisiones. (P14P17L1- P14P17L13)	crean grupos en los que interactúan	E s t r d e I n t e r a c c i o n D i d a c t i c a	A M B V I R T U A L E S D E A P R E N D I Z A J E
AS5	Las dinámicas virtuales que he implementado y más que todo es en la parte inicial de exploración de conocimientos es el uso de la aplicación mendeley con el juego de rol , también utilizo mendeley con los quiz y de como los muñequitos que tienden a ahogarse o a caerse, entonces ahí manejan un poco la frustración al no responder una buena pregunta, se cae, y les toca nuevamente volver a retomar la actividad para poder pasar los obstáculos... (P46P56L1- P46P56L15)	juego de rol		

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 7 (UH7) referente a : ¿Cómo crees que los entornos virtuales de aprendizaje promueven el desarrollo de las competencias socioemocionales?, develaron como atributos en la Categoría (C) **Ambientes Virtuales de Aprendizaje** de la subcategoría (SC) **Estrategias de Interacción Didáctica**, la comunicación cara a cara, las videos llamadas y los foros, los

chat permiten que los estudiantes expresen sus emociones y pensamientos más profundos, foros de interacción, actividades en línea, creación de presentaciones, (ver tabla 82); desde los cuales se interpreta que los docentes consideran que los entornos virtuales de aprendizaje promueven el desarrollo de las competencias socioemocionales, al permitirles la comunicación cara a cara, las videollamadas, los foros de interacción, las actividades en línea, la creación de presentaciones y el uso de chat, donde se logra que los estudiantes expresen sus emociones y pensamientos más profundos.

Tabla 82

Sistematización UH7 Ambientes virtuales de aprendizaje – Estrategias de interacción didáctica

UH7

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS1	.. Y aunque no es lo mismo, la comunicación cara a cara, las videollamadas y los foros y los chats permiten que los estudiantes expresen sus emociones y pensamientos más profundos . Pero para que todo esto funcione es necesario que el docente promueva un ambiente de confianza, seguridad y que puedan utilizarse adecuadamente, oportunamente, las herramientas tecnológicas disponibles. (P6P7L15- P6P7L24)	la comunicación cara a cara, las videollamadas y los foros y los chats permiten que los estudiantes expresen sus emociones y pensamientos más profundos	E s t r d e i n t e r a c c i o n D i d a c t i c a	A M B V I R T U A L E S D E A P R E N D I Z A J E
AS2	Principalmente son actividades para pequeños grupos colaborativos en los que los muchachos tienen que crear un texto, por decirlo así, un texto, llámese texto o cualquier otra actividad en la que tengan que interactuar de manera grupal y tengan que dar respuesta a un producto de acuerdo a esa actividad. De la misma manera, los foros de interacción , ya sea preguntas problemáticas o un tema de investigación y los muchachos tengan que interactuar. (P15P18L2- P15P18L13)	foros de interacción		
AS5	Los entornos virtuales promueven las competencias socioemocionales , desde el punto de vista en el que se desarrolle la actividad. Sí puede ser autoconocimiento, cuando se trabaja en equipo, que se elaboran actividades en línea como en Google doc, o en la creación de presentaciones en aplicaciones como Canva, pues también se trabaja de manera colaborativa y se fomenta el trabajo en equipo y las habilidades de relación. (P47P57L1- P47P57L15)	actividades en línea creación de presentaciones		

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 8 (UH8) referente a : ¿ En relación con su experiencia, ¿qué tipo de formación o apoyo institucional has recibido para promover el desarrollo de competencias socioemocionales en los entornos virtuales

de aprendizaje? develaron como atributos en la Categoría (C) **Ambientes Virtuales de Aprendizaje** de la subcategoría (SC) **Estrategias de Interacción Didáctica**, gestión de aulas virtuales, cursos completos sobre el uso de las herramientas virtuales, de la virtualidad para la educación, (ver tabla 83); desde los cuales se interpreta que los docentes en relación con su experiencia, consideran que la formación o apoyo institucional que deben recibir para promover el desarrollo de competencias socioemocionales en los entornos virtuales de aprendizaje deben apuntar a la gestión de aulas virtuales, cursos completos sobre el uso de las herramientas virtuales y de la virtualidad para la educación.

Tabla 83

Sistematización UH8 Ambientes virtuales de aprendizaje – Estrategias de interacción didáctica

UH8

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS1	A lo largo de mi carrera he recibido formación en educación emocional y gestión de aulas virtuales , se incluye algunos talleres cómo usar herramientas digitales para promover el bienestar emocional en los estudiantes, técnicas de gestión del estrés, resolución de conflictos en línea y a nivel institucional se han brindado acceso a algunos recursos como el proceso de bienestar escolar en esto utiliza la psicóloga, el trabajador social entonces ellos hablan con los estudiantes y esta herramienta a veces les ayuda a los estudiantes a mejorar mediante esta charla, estos videos es como una forma de orientación psicológica para apoyar a los estudiantes en su desarrollo socioemocional. (P6P8L1-P6P8L15)	gestión de aulas virtuales	E s t r d e l n t e r a c c i o n	A M B V I R T U A L E S D E
AS2	Bueno, por lo menos en la institución donde laboro se han creado cursos completos sobre el uso de las herramientas virtuales, de la virtualidad para la educación y el hecho de tener una plataforma virtual institucional también, como la Teams, Moodle, entre otras que también nos facilitan el desarrollo de estas actividades virtuales. (P15P19L1- P16P19L10)	cursos completos sobre el uso de las herramientas virtuales, de la virtualidad para la educación	D i d a c t i c a	A P R E N D I Z A J E

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 11 (UH11) referente a :
¿Cómo describirías las experiencias socioemocionales que has observado en estudiantes al participar en entornos presenciales comparadas con las que viven en

entornos virtuales? ¿Podrías narrar una situación concreta donde hayas notado un contraste en el desarrollo socioemocional de los estudiantes en estos dos tipos de entornos?, develaron como atributos en la Categoría (C) **Ambientes Virtuales de Aprendizaje** de la subcategoría (SC) **Estrategias de Interacción Didáctica**, mediación tecnológica, discusión en línea, (ver tabla 84); desde los cuales se interpreta los docentes describen que las experiencias socioemocionales que han observado en estudiantes al participar en entornos presenciales comparadas con las que viven en entornos virtuales, se caracterizan por la mediación tecnológica y la discusión en línea.

Tabla 84

Sistematización UH11 Ambientes virtuales de aprendizaje – Estrategias de interacción didáctica

UH11

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS2	Bueno, puedo observar que cuando los muchachos realizan una actividad a través de la mediación tecnológica o de la virtualidad, se desempeñan con más soltura, con más eficacia, con más seguridad que cuando lo hacen en el aula. (P17P22L1- P17P22L7)	mediación tecnológica	Estrategias de Interacción Didáctica	Ambientes Virtuales de Aprendizaje
AS4	Por ejemplo, una situación con un estudiante , llamémosle “Juan”, Se sentía muy incómodo en entornos presenciales, Juan era un estudiante tímido y callado que prefería trabajar solo entornos presenciales, pues se sentía aburrido y abrumado por la cantidad de personas y la presión por la participación y discusiones en clase. Sin embargo, cuando se asignaron actividades en los entornos virtuales, Juan era otro, se sentía más seguro y comenzó a participar activamente en las discusiones en línea . En estas actividades descubrió que podía expresar sus opiniones y de una manera más efectiva. Allí comenzó a desarrollar habilidades de comunicación y resolución de conflictos. (P40P48L32- P41P48L55)	discusiones en línea		

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 12 (UH12) referente a : ¿Qué prácticas te gustaría compartir sobre tu experiencia con los ambientes virtuales de aprendizaje en el desarrollo del componente socioemocional? , develaron como atributos en la Categoría (C) **Ambientes Virtuales de Aprendizaje** de la subcategoría (SC) **Estrategias de Interacción Didáctica**, foros, en chat donde los estudiantes expresan sus emociones, interactuando a través de la plataforma Teams, (ver tabla 85); desde los cuales se interpreta que a los docentes les gustaría compartir como practica sobre su experiencia con los ambientes virtuales de aprendizaje en el desarrollo del componente socioemocional, el uso de foros, chats donde los estudiantes expresan sus emociones, interactuando a través de la plataforma Teams.

Tabla 85

Sistematización UH12 Ambientes virtuales de aprendizaje – Estrategias de interacción didáctica

UH12

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS1	Bueno, una de las prácticas que me ha funcionado es la creación de espacios de comunicación abierta, por ejemplo, en foros, en chat, donde los estudiantes expresen sus emociones , experiencias sin juicio. (P9P11L1- P9P11L5)	foros, en chat, donde los estudiantes expresen sus emociones	Estrategias de Interacción Didáctica	Ambientes Virtuales de Aprendizaje
AS2	he podido ver cómo a través de este trabajo mediado por la tecnología los muchachos han logrado construir un documento, en el que han utilizado inteligencia artificial, han utilizado bases de datos, han utilizado una cantidad de recursos tecnológicos para la creación de este documento y además de eso han utilizado también las plataformas o herramientas virtuales para exponer y adquirir esa experiencia para la exposición de su trabajo final. Entonces, para mí esa es la más significativa, porque ellos han venido interactuando a través de la plataforma Teams y cualquier otro recurso que se hayan valido para lograr el objetivo del curso. (P18P23L6- P18P23L24)	interactuando a través de la plataforma Teams	Interacción Didáctica	Ambientes Virtuales de Aprendizaje

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 13 (UH13) referente a :
 ¿Te gustaría dejar recomendaciones para que se apoye de mejor forma el desarrollo socioemocional a través de las actividades en los entornos virtuales de aprendizaje?, develaron como atributos en la Categoría (C) **Ambientes Virtuales de Aprendizaje** de la subcategoría (SC) **Estrategias de Interacción Didáctica**, uso de estas diferentes herramientas, debates en línea, comunicación en línea, (ver tabla 86); desde los cuales se interpreta que los docentes proponen como recomendaciones para que se apoye de mejor forma el desarrollo socioemocional a través de las actividades en los entornos virtuales de aprendizaje, el uso de estas diferentes herramientas en líneas, como lo son debates y la comunicación en línea.

Tabla 86

Sistematización UH13 Ambientes virtuales de aprendizaje – Estrategias de interacción didáctica

UH13

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS2	Quiero dejar una recomendación muy importante. No solamente como docente que utiliza la tecnología para lograr estas habilidades socioemocionales, sino también desde mi experiencia como estudiante, como persona que estudié a través de educación mediada por la tecnología, la educación a distancia, logré el autoaprendizaje y logré el uso de estas diferentes herramientas que me han dado la posibilidad de lograr con estos muchachos todas esas habilidades. (P19P24L1- P19P24L13)	uso de estas diferentes herramientas	E s t r d e I n t e r a c c i o n D i d a c t i c a	A M B V I R T U A L E S D E A P R E N D I Z A J E
AS4	Mis recomendaciones son diseñar actividades que fomenten la interacción y la colaboración. entre los estudiantes, como debates en línea , proyectos de grupo, actividades de resolución de problemas Segundo, utilizar herramientas de comunicación en línea como los foros de discusión y chats para fomentar la interacción y la colaboración, también incluir actividades que fomenten la autoevaluación y la autorreflexión como diarios de aprendizaje y cuestionarios de autoevaluación Y utilizar preguntas abiertas y actividades de reflexión para ayudar a los estudiantes a pensar críticamente sobre su aprendizaje. (P42P50L1- P42P50L22)	debates en línea comunicación en línea		

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 3 (UH3) referente a : Podrías describir con el mayor detalle ¿cómo es la relación y el proceso de comunicación a través de los entornos virtuales de aprendizaje? develaron como atributos en la Categoría (C) **Ambientes Virtuales de Aprendizaje** de la subcategoría (SC) **Características de la Interacción Didáctica**, comunicación sincrónica o asincrónica, no se está tocando, no se está viendo los gestos, no hay una comunicación verbal, ambiente de aprendizaje en línea acogedor y atractivo, (ver tabla 87); desde los cuales se interpreta que los docentes describen la relación y el proceso de comunicación a través de los entornos virtuales de aprendizaje, en un espacio de comunicación sincrónica o asincrónica, donde aunque algunas veces no se está tocando, no se está viendo los gestos o no hay una comunicación verbal, el ambiente de aprendizaje en línea es acogedor y atractivo.

Tabla 87 Sistematización UH3 Ambientes virtuales de aprendizaje – Características de la interacción didáctica

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS1	En los entornos virtuales la comunicación es fundamental, independientemente si es una comunicación sincrónica o asincrónica , lo importante es que los estudiantes puedan relacionarse adecuadamente con los docentes y con sus mismos compañeros, poder participar de las actividades, responder adecuadamente. ... A veces este tipo de comunicación es un poco un poco fría, pero porque no se está tocando, no se está viendo los gestos, no hay una comunicación verbal , pero cuando están los entornos virtuales es necesario tratar de comunicarse para que los estudiantes puedan tener una comunicación crucial para que se pueda ofrecer una retroalimentación, que se pueda responder dudas, resolver cuestionamientos y demás. (P2P3L1- P3P3L19)	comunicación sincrónica o asincrónica no se está tocando, no se está viendo los gestos, no hay una comunicación verbal	C a r a c t e r í s t i c a s d e l a i n t e r a c c i o n	A M B I E N T E S V I R T U A L E S D E A P R E N D I Z A J E
AS4	Para establecer una relación efectiva, crear un ambiente de aprendizaje, conocer los estudiantes, establecer un ambiente de aprendizaje en línea que sea acogedor y atractivo para los estudiantes. Aprender sobre los intereses, necesidades, estilos de aprendizaje de los estudiantes para personalizar la enseñanza, establecer expectativas claras sobre la comunicación, la participación y la evaluación, estar disponible para responder preguntas o hacer la retroalimentación de manera que sea una ayuda efectiva, para crear un ambiente de aprendizaje. (P33P40L1-P34P40L20)	ambiente de aprendizaje en línea acogedor y atractivo	D i d á c t i c a	

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 5 (UH5) referente a : Desde su experiencia, Podría describir el impacto que tiene la praxis educativa en los ambientes virtuales, en el desarrollo de las competencias socioemocionales, develaron como atributos en la Categoría (C) **Ambientes Virtuales de Aprendizaje** de la subcategoría (SC) **Características de la Interacción Didáctica**, mediada por la tecnología, comunicarme, relacionarme con compañeros de otras ciudades, de otros lugares, que no nos conocíamos físicamente, poco manejo del uso de las herramientas virtuales, espacio, (ver tabla 88); desde los cuales se interpreta que los docentes desde su experiencia, describen el impacto que tiene la praxis educativa en los ambientes virtuales, en el desarrollo de las competencias socioemocionales, como el espacio mediado por la tecnología donde los estudiantes aunque con poco manejo del uso de las herramientas virtuales, se pueden comunicar, relacionarse con compañeros de otras ciudades o de otros lugares, a veces sin conocerse físicamente.

Tabla 88 Sistematización UH5 Ambientes virtuales de aprendizaje – Características de la interacción didáctica

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS2	Posible y creo que bueno, sabiendo yo que fui formada en un ambiente virtual, mediada por la tecnología , ya que estudié a distancia, a mí me sirvió para bien, para comunicarme, relacionarme con compañeros de otras ciudades, de otros lugares, que no nos conocíamos físicamente , pero llegamos a entablar amistades, trabajo en equipo. Pero ahora que yo me desempeño como docente, observo que yo trabajo en un centro donde la educación es presencial, donde también utilizamos recursos digitales. (P13P17L1-P14P16L14)	mediada por la tecnología comunicarme, relacionarme con compañeros de otras ciudades, de otros lugares, que no nos conocíamos físicamente	C a r a c d e l a i n t e r a c c i o n	A M B V I R T U A L E S D E A P R E N D I Z A J E
AS3	Bueno la desde mi experiencia la práctica educativa en los ambientes virtuales de aprendizaje en cuanto al desarrollo de las competencias socioemocionales Ha tenido un impacto positivo teniendo en cuenta que los jóvenes tienen poco manejo del uso de las herramientas virtuales y a través de las diferentes pautas que se le enseñan para que ellos a través de estos medios puedan trabajar en equipo organizarse por subgrupos tomar una temática liderar dentro del grupo que les toque exponer sus ideas entonces les ha ayudado a que ellos tengan una mayor participación sin sentirse cohibidos de poder hablar de poder accionar y como en los trabajos que construye son colaborativos y dentro de un mismo espacio todos pueden escribir y todos pueden aportar No hay como esta barrera de poder expresar lo que ellos están sintiendo en el momento o lo que ellos piensan acerca de la temática que estemos trabajando. (P23P29L1- P24P29L31)	poco manejo del uso de las herramientas virtuales espacio	D i d a c t i c a	

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 8 (UH8) referente a En relación con su experiencia, ¿qué tipo de formación o apoyo institucional has recibido para promover el desarrollo de competencias socioemocionales en los entornos virtuales de aprendizaje? develaron como atributos en la Categoría (C) **Ambientes Virtuales de Aprendizaje** de la subcategoría (SC) **Características de la Interacción Didáctica**, actividades virtuales, (ver tabla 89); desde los cuales se interpreta que los docentes en relación con su experiencia, consideran que la formación o apoyo institucional que reciben para promover el desarrollo de competencias socioemocionales en los entornos virtuales de aprendizaje, debe estar centrado en el desarrollo de actividades virtuales.

Tabla 89

Sistematización UH8 Ambientes virtuales de aprendizaje – Características de la interacción didáctica

UH8				
ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS5	Bueno, de pronto el apoyo ha sido mínimo, casi que muy poco. lo que han implementado son capacitaciones el manejo de Classroom, de que existen ciertas herramientas tic que ayudan a las actividades virtuales , pero cómo relacionarlo con las competencias socioemocionales no he recibido. (P47P58L1-P48P58L11)	actividades virtuales	C a r a c t e r i s t i c a d i d a c t i c a	A M B V I R T U A L E S D E A P R E N D I Z A J E

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 9 (UH9) referente a :
¿Cómo describirías tu experiencia en el desarrollo de competencias socioemocionales dentro de los ambientes virtuales de aprendizaje y qué emociones o actitudes han experimentado tus estudiantes con mayor frecuencia en este tipo de entornos?, develaron como atributos en la Categoría (C) **Ambientes Virtuales de Aprendizaje** de la subcategoría (SC) **Características de la Interacción Didáctica**, actividad en línea, (ver tabla 90); desde los cuales se interpreta que los docentes describen que su experiencia en el desarrollo de competencias socioemocionales dentro de los ambientes virtuales de aprendizaje y las emociones o actitudes que han experimentado sus estudiantes con mayor frecuencia en este tipo de entornos, esta mediada por las actividades en línea.

Tabla 90

Sistematización UH9 Ambientes virtuales de aprendizaje – Características de la interacción didáctica

UH9				
ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS5	Bueno, yo creo que este tipo de actividades han sido buenas y aceptadas tanto como para el estudiante como para los docentes por. Aparte que es una vivencia. no directa, sino de manera indirecta, el trabajo en equipo, las buenas relaciones, los roles que ellos mismos se estipulan, la toma de decisiones, también se puede evidenciar que algunos de estos no todos se motivan por tener actividades distintas de la actividad en línea , también que se sienten a gusto trabajando en lo que ellos le gustan, que es estar frente a una pantalla. (P48P59L1- P48P59L18)	actividad en línea	C a r a c t e r i s t i c a D i d a c t i c a	A M B V I R T U A L E S D E A P R E N D I Z A J E

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 10 (UH10) referente a : ¿De qué manera consideras que estas experiencias han impactado la forma de aprender de los estudiantes y sus relaciones con otros?, develaron como atributos en la Categoría (C) **Ambientes Virtuales de Aprendizaje** de la subcategoría (SC) **Características de la Interacción Didáctica**, mundo de las pantallas, inmersos, (ver tabla 91); desde los cuales se interpreta que los docentes consideran que estas experiencias han impactado la forma de aprender de los estudiantes y sus relaciones con otros, teniendo en cuenta que se encuentran inmersos en el mundo de las pantallas.

Tabla 91

Sistematización UH10 Ambientes virtuales de aprendizaje – Características de la interacción didáctica

UH10				
ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS5	Bueno, esta experiencias, yo creo que fortalecen el aprendizaje de los estudiantes porque hoy en día, los jóvenes están Metidos en El Mundo de las pantallas y enfrentarse a una actividad, ya sea un vídeo que ellos hagan, un foro o un trabajo que hagan de manera colaborativa, Ellos tratan de hacerlo de la mejor manera porque es su diario vivir, es el mundo en el que ellos están inmersos ; por eso pienso que han tenido aceptación y las relaciones que ellos han establecido en la web, la experiencia demuestra que la mayoría de los casos hay buen trabajo en equipo. Es bien sabido que a casi todos les gusta trabajar en equipo, pero la cuando ellos se proponen a trabajar; y yo creo que como docentes debemos fortalecer esa parte que es la que ellos necesitan cuando salen a la parte profesional esa es la base de trabajo. (P49P60L1- P49P60L29)	Mundo de las pantallas Inmersos	Car a r a c t e r í s t i c a s d e l a i n t e r a c c i o n D i d a c t i c a	A M B V I R T U A L E S D E A P R E N D I Z A J E

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 11 (UH11) referente a : ¿Cómo describirías las experiencias socioemocionales que has observado en

estudiantes al participar en entornos presenciales comparadas con las que viven en entornos virtuales? ¿Podrías narrar una situación concreta donde hayas notado un contraste en el desarrollo socioemocional de los estudiantes en estos dos tipos de entornos?, develaron como atributos en la Categoría (C) AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE de la subcategoría (SC) CARACTERÍSTICAS DE LA INTERACCIÓN DIDÁCTICA, falta de contacto físico puede dificultar la creación de este vínculo, emociones pasarían desapercibidas y los estudiantes se sienten aislados, (ver tabla 92).

De estos constructos emergentes, se interpreta que los docentes describen que las experiencias socioemocionales observadas en los estudiantes al participar en entornos presenciales comparadas con las que viven en entornos virtuales, es que en los entornos virtuales, la falta de contacto físico puede dificultar la creación de este vínculo y que los estudiantes puedan sentirse aislados, además algunas veces las emociones allí suelen pasar desapercibidas.

Tabla 92 Sistematización UH11 Ambientes virtuales de aprendizaje – Características de la interacción didáctica

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS1	...En cambio, en los entornos virtuales, aunque las herramientas de videoconferencia ayudan, la <u>falta de contacto físico puede dificultar la creación de ese vínculo</u> con el docente, por lo tanto, no va a haber de pronto una comunicación asertiva y profunda que trate de solucionar algunas dificultades. Una situación concreta donde haya notado un contraste en el desarrollo socioemocional... Eso no podría haber sido de la mejor manera si hubiese estado virtual, porque al no tener ese contacto cara a cara, algunas <u>emociones pasarían desapercibidas y los estudiantes se sienten aislados</u> y no van a estar pendiente todo el tiempo del docente o de la clase. (P8P10L8- P9P10L39)	falta de contacto físico puede dificultar la creación de ese vínculo emociones pasarían desapercibidas y los estudiantes se sienten aislados	C a r a c d e i a n t e r a c c i o n D i d a c t i c a	A M B V I R T U A L E S D E A P R E N D I Z A J E

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

Los constructos emergentes en la unidad hermenéutica 12 (UH12) referente a: ¿Qué prácticas te gustaría compartir sobre tu experiencia con los ambientes virtuales de aprendizaje en el desarrollo del componente socioemocional? , develaron como atributos en la Categoría (C) **Ambientes Virtuales de Aprendizaje** de la subcategoría (SC) **Características de la Interacción Didáctica**, acogedores y seguros, secciones virtuales, manejo de las herramientas ofimáticas, virtual, (ver tabla 93); desde los cuales se interpreta que a los docentes les gustaría compartir sobre su experiencia con los ambientes virtuales de aprendizaje en el desarrollo del componente socioemocional, que las secciones virtuales con el uso de herramientas ofimáticas, se convierten en ambientes acogedores y seguros.

Tabla 93 Sistematización UH12 Ambientes virtuales de aprendizaje – Características de la interacción didáctica

UH12					
ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA	
AS4	Me gustaría que establecieran entorno de aprendizaje acogedores y seguros , a través de herramientas como canva mendeley o Classroom donde los estudiantes se sientan cómodos compartiendo sus pensamientos y sentimientos herramientas que fomentan la interacción y la colaboración, a través de la comunicación en línea, con foros de discusión y chats para propiciar la interacción entre los estudiantes, proporcionando la retroalimentación constructiva y personalizada que le ayuden a mejorar su aprendizaje y desarrollo socioemocional. (P41P49L1- P41P49L19)	acogedores y seguros	Características de la Interacción Didáctica	Ambientes Virtuales de Aprendizaje	
AS5	Bueno, hay una actividad que digamos tiene dos secciones, y que es una sección presencial y secciones virtuales y es asignar una temática a cada grupo y que ellos de la manera más creativa cada grupo haga una presentación en el aula de clases, Bueno, qué se fortalece o qué se trabaja, primero en el aula de clases, las comunicaciones cuando se aplica en el Museo y ellos toman notas, ahí se mira para ver, si el tema queda claro entre ellos, hay comunicación; ya después organizar la información en la infografía, y se pasa de una comunicación oral a una comunicación escrita y ahí pues se mira para ver si hay posible aceptación desde el conocimiento del tema como tal trabajo en grupo, la primera parte después comunicaciones y el manejo de las herramientas ofimáticas . Esto les ayuda a los estudiantes porque les encanta desarrollar de manera virtual actividades con gráficas y demás. (P51P62L1- P52P62L38)	secciones virtuales manejo de las herramientas ofimáticas virtual			

Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la sistematización de las unidades hermenéuticas.

4.3. Triangulación

De acuerdo a las categorías, subcategorías y atributos emergentes, se realiza la triangulación de la información recaudada con los docentes como actores sociales, desde su praxis pedagógica, el desarrollo de las competencias socioemocionales y los ambientes virtuales de aprendizaje, puestas en dialogo con las fuentes teóricas y con el acervo conceptual que sustento como investigadora. En este proceso sistemático de contrastación, la triangulación, teniendo en cuenta los aportes de Benavides y Restrepo (2005), permitió la búsqueda de patrones que convergen, para corroborar la interpretación global de un fenómeno objeto de investigación. En este se logró dilucidar los diferentes momentos, situaciones y elementos complementarios de la totalidad del fenómeno.

En este sentido, la sistematización sustenta la autenticidad de la voz de los docentes de las instituciones públicas de la ciudad de Cartagena, considerando la complementariedad de sus perspectivas sobre la realidad contextual de las instituciones acerca de la praxis pedagógica en el desarrollo de las competencias socioemocionales, como practica dialógica expresada durante la entrevista en profundidad y la observación realizada en el marco de sus testimonios.

La reflexión dinámica de los atributos emergentes aportados por los actores sociales durante la interpretación de la información dio lugar a la construcción de unidades de sentidos, las cuales se visualizaron en el análisis de los discursos en la categoría “praxis educativas” con las subcategorías “ámbito formativo y estrategias pedagógica”; la categoría “competencias socioemocionales” con las subcategorías “educación emocional, autoconocimiento emocional”, “habilidades socioemocionales” y “emociones socioemocionales” ; y la categoría “ambientes virtuales de aprendizaje”. con las subcategorías “herramientas didácticas”, “estrategias de la interacción didáctica” y “características de la interacción didáctica”.

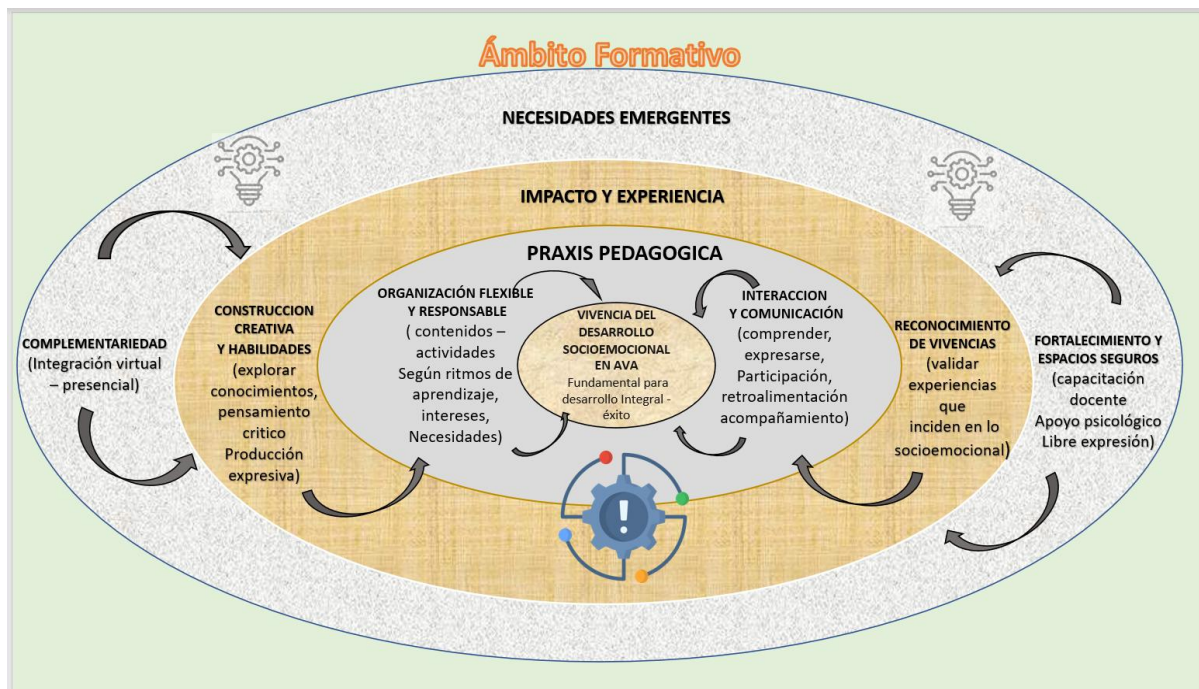
4.3.1. Categoría Praxis educativa

Esta categoría se contrastó con las opiniones de los docentes entrevistados y las diversas fuentes teóricas, con el propósito de ampliar el marco de conocimientos y aportar nuevos significados emergentes al análisis interpretativo de las subcategorías ámbito formativo y estrategias pedagógica. Este proceso heurístico permitió profundizar en la comprensión de dichos significantes a través de una contrastación recursiva y rigurosa, procurando mantener el cuidado científico propio del estudio, como se muestra a continuación:

Subcategoría Ámbito formativo.

Figura 2

Ámbito formativo de la praxis pedagógica



Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la subcategoría Ámbito Formativo de Praxis Pedagógica.

Al extraer las unidades de sentido de los actores sociales como parte de la contrastación de los significados emergentes, los atributos de la unidades hermenéuticas señalan lo siguiente:

La UH1 “las competencias socioemocionales permiten dentro de los entornos de aprendizaje que utilizan los docentes el desarrollo integral de los estudiantes permitiendo el éxito académico, laboral y el bienestar” (ver anexo 5)

La UH2 “las actividades que hasta el momento se han utilizado dentro del acto pedagógico definen los procesos de aprendizaje, por lo que se deben saber organizar los contenidos, las actividades académicas evaluativas y las tutorías por parte del docente” (ver anexo 5)

La UH3 “la relación y comunicación a través de los entornos virtuales deben permitir crear un entorno de aprendizaje, con actividades relacionadas con los contenidos, que respondan a los estilos de aprendizaje, intereses y necesidades de los estudiantes, así mismo, que permita conocer al estudiante e interpretar sus formas de comunicación, ya sea auditiva, escrita y visual, de manera que promueva la participación, la evaluación y la retroalimentación de las actividades desarrolladas” (ver anexo 5)

La UH4 “ las actividades, dinámicas o estrategias pedagógicas para el desarrollo de competencias socioemocionales en los entornos virtuales se han desarrollan a través de dinámicas que pretenden aportar conocimiento, complementa tareas en un determinado tiempo” (ver anexo 5)

La UH5 “ el impacto que tiene la praxis educativa en los ambientes virtuales, en el desarrollo de las competencias socioemocionales es positivo, teniendo en cuenta que permite que el docente en base a una temática desarrolle en su praxis, actividades acordes a los ritmos de aprendizaje de los estudiantes” (ver anexo 5)

La UH6 “ desde la experiencia de los docentes que las actividades o dinámicas virtuales que contribuyen al fortalecimiento de competencias socioemocionales, permiten evaluar el estado de los estudiantes y presentar la información de contenidos, integrando recursos con los que se pueden explorar los conocimientos ,los pensamientos, los puntos de vista y las ideas de los estudiantes, que los conducen a la creación de conocimiento” (ver anexo 5)

La UH7 “ los entornos virtuales de aprendizaje promueven el desarrollo de las competencias socioemocionales al permitir que dentro del proceso de aprendizaje a los estudiantes se le brinden oportunidades para aprender de formas diferentes, con otras costumbres, en la que puedan acceder ellos mismos a los contenidos, participar en las actividades de acuerdo a su horario” (ver anexo 5)

La UH8 “ la formación o apoyo institucional para promover el desarrollo de competencias socioemocionales en los entornos virtuales de aprendizaje debe darse a través de capacitaciones que brinden orientación psicológica para que el docente pueda formar a sus estudiantes” (ver anexo 5)

La UH9 “ desde la experiencia de los docentes son diferentes aspectos los que inciden en el desarrollo de las competencias socioemocionales desde los ambientes virtuales de aprendizaje, donde priman las vivencias directas e indirectas de los estudiantes” (ver anexo 5)

La UH10 “ las experiencias en los ambientes virtuales de aprendizaje, han impactado en la forma de aprender de los estudiantes, permitiéndoles lograr metas y objetivos, a través de un proceso de aprendizaje que integra diferentes actividades, como los foros, propiciando la búsqueda y la construcción de conocimiento, donde desde su experiencia y las diversas formas de aprender generan nuevas construcciones” (ver anexo 5)

La UH11 “ las experiencias socioemocionales que los docentes han observado en los estudiantes al participar en entornos presenciales con las que viven en los entornos virtuales han sido habilidades excepcionales y de pensamiento crítico, en la que los estudiantes en los ambientes virtuales como entorno escolar desarrollan su inteligencia para la construcción de textos desde las diferentes temáticas” (ver anexo 5)

La UH12 “ de sus prácticas en la experiencia con los ambientes virtuales de aprendizaje en el desarrollo del componente socioemocional, los docentes comparten que este ejercicio se caracteriza por el desarrollo de las temática, donde el estudiante procesa la información de manera creativa y con esta construye su propio conocimiento, acompañada de una retroalimentación constante, positiva y constructiva, donde se requiere de una sección presencial que complementa el proceso de aprendizaje” (ver anexo 5)

La UH13 “como recomendaciones por parte de los docentes para que se apoye de mejor forma el desarrollo socioemocional a través de las actividades en los entornos virtuales de aprendizaje, la creación de espacios seguros para los estudiantes, donde puedan expresarse desde las diferentes temáticas, donde prime la orientación docente y se incluyan todos los aliados al proceso de formación, de manera que el proceso de enseñanza sea avanzado, efectivo y acorde a lo que demanda de la sociedad” (ver anexo 5)

En términos de comprender los significados emergentes de los actores sociales acerca de la categoría “**praxis pedagógica**” y la subcategoría “**ámbito formativo**”, se entrecruzan las aportaciones y se muestran que los docentes reconocen que el desarrollo de las competencias socioemocionales en los entornos virtuales de aprendizaje son fundamentales para el desarrollo integral de los estudiantes y para favorecer su éxito académico y personal, para ello resaltan la importancia de organizar de manera adecuada los contenidos y actividades evaluativas de manera que respondan

a los ritmos de aprendizaje, intereses y necesidades de los estudiantes. La organización de contenidos, la adecuación de las actividades evaluativas y el énfasis en la participación y la retroalimentación, evidencian una praxis que busca resultados formativos integrales en los que se articulan dimensiones cognitivas y socioemocionales, de acuerdo con Benner (1980), la práctica pedagógica responde a necesidades concretas y se orienta a la producción de aprendizajes significativos.

Por otra parte la comunicación y la interacción pedagógica adquieren un papel fundamental, teniendo en cuenta que permiten comprender las formas de expresarse de los estudiantes, ya sea auditiva, visual o escrita, facilitando los procesos de participación, retroalimentación y acompañamiento. De hecho, las actividades desarrolladas en los ambientes virtuales permiten explorar conocimientos, pensamientos y puntos de vistas, generando espacios de construcción creativa de aprendizaje. Describir el uso de los entornos virtuales como mediadores del aprendizaje, se ajusta con lo expuesto por Cabrero (2007) quien reconoce los medios tecnológicos como instrumentos de mediación cognitiva y social. De esta manera se interpreta que las plataformas potencian la interacción, la creatividad y la construcción de significados, contribuyendo al desarrollo de habilidades críticas y expresivas en los estudiantes.

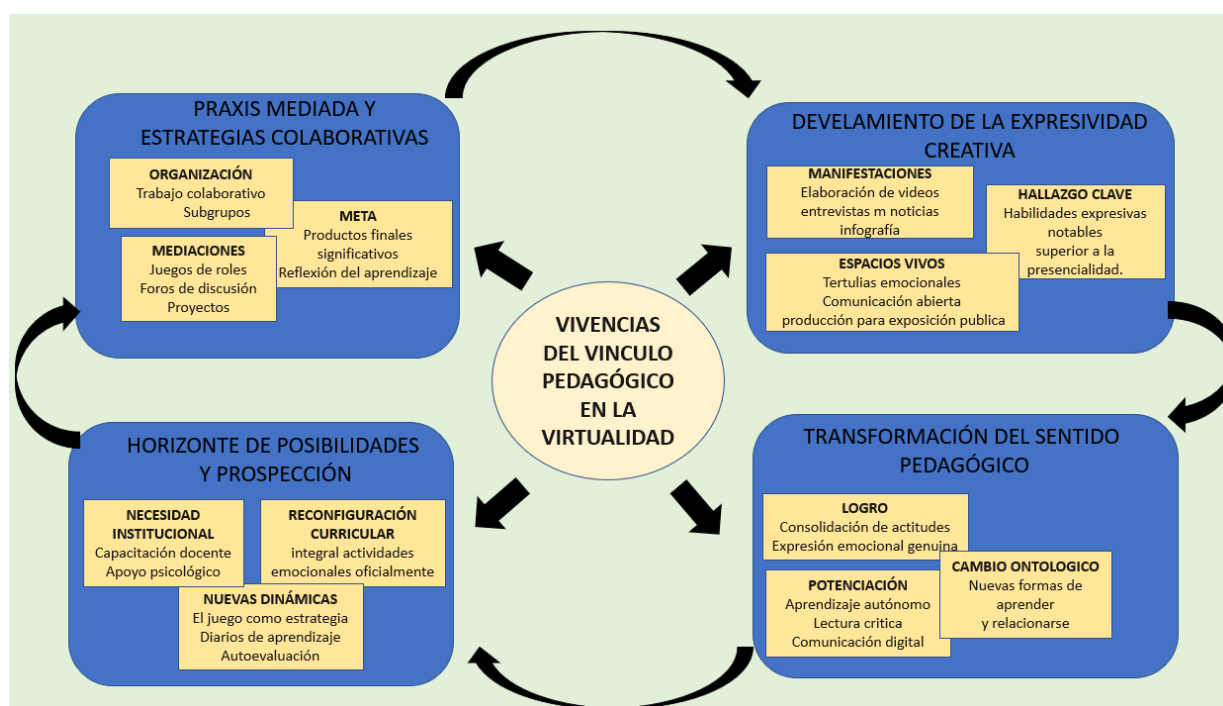
En cuanto a la praxis pedagógica, los docentes consideran que los ambientes virtuales tienen un impacto positivo en el desarrollo socioemocional, teniendo en cuenta que posibilitan la implementación de actividades flexibles y ajustadas a los estilos de aprendizaje, así como también reconocer las vivencias que inciden notablemente en el desarrollo socioemocional de los estudiantes (Ver figura 2). Estos hallazgos permiten concebir la praxis educativa como un proceso dinámico e intersubjetivo, en ese orden de ideas, los planteamientos de Aristóteles (1988 *Trad. García Valdés*) permiten comprender que la praxis como acción reflexiva, se manifiesta en la toma de decisiones pedagógicas que realizan los docentes al estructurar experiencias de aprendizaje ajustadas a las particularidades de los estudiantes.

Estas mismas experiencias, fortalecen sus habilidades críticas y expresivas, especialmente en la producción de textos y en la interpretación de las diferentes temáticas. No obstante, destacan la necesidad de complementar lo virtual con los espacios presenciales a fin de fortalecer el proceso formativo. Además, los hallazgos que señalan la necesidad de complementar lo virtual con espacios presenciales, así como el fortalecimiento del docente y la creación de ambientes seguros para la expresión, evidencian una praxis reflexiva en permanente transformación, acorde con lo planteado por Alves y Acevedo (2003) y Fierro (1999) quienes resaltan el carácter dinámico, investigativo y contextualizado de la acción educativa.

Subcategoría Estrategias pedagógicas.

Figura 3

Las estrategias pedagógicas en el desarrollo de la praxis educativa



Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la subcategoría Estrategias Pedagógicas de Praxis Pedagógica.

Al extraer las unidades de sentido de los actores sociales como parte de la contrastación de los significados emergentes, Los atributos de la unidades hermenéuticas señalan lo siguiente:

La UH2 “ al utilizar las herramientas virtuales para el aprendizaje dentro del acto pedagógico, las organizaciones por subgrupos han sido una estrategia de trabajo que automáticamente se genera” (ver anexo 5)

La UH4 “ al desarrollar las actividades, dinámicas o estrategias pedagógicas para el desarrollo de competencias socioemocionales en los entornos virtuales, los docentes organizan actividades que pueden trabajar con los estudiantes en tareas y proyectos, que les exijan un producto final como: juegos de roles, foros con preguntas o problemáticas, proyectos colaborativos y actividades de reflexión sobre su propio aprendizaje y bienestar” (ver anexo 5)

La UH5 “ según la experiencia de los docentes que en el impacto que tiene la praxis educativa en los ambientes virtuales, en el desarrollo de las competencias socioemocionales, los foros de discusión y los grupos de trabajos, son herramientas frecuentes y pertinentes para el desarrollo del componente emocional” (ver anexo 5)

La UH6 “ desde la experiencia de los docentes las actividades o dinámicas virtuales que contribuyen al fortalecimiento de competencias socioemocionales, incluyen recursos para el beneficio de los estudiantes como: los foros de reflexión, foros de discusión, juego de roles y proyectos colaborativos” (ver anexo 5)

La UH7 “ para los docentes los entornos virtuales de aprendizaje promueven el desarrollo de las competencias socioemocionales, en cuanto permiten al igual que en los espacios físicos desarrollar estas competencias a través de actividades en pequeños

grupos colaborativos donde los muchachos deben crear un texto, dando respuesta a un producto de acuerdo a sus experiencias en la ejecución de la actividad” (ver figura 4)

La UH8 “ en cuanto al tipo de formación o apoyo institucional para promover el desarrollo de competencias socioemocionales en los entornos virtuales de aprendizaje los docentes consultan y buscan estrategias que permitan el logro de este objetivo” (ver anexo 5)

La UH9 “ en su experiencia en el desarrollo de competencias socioemocionales dentro de los ambientes virtuales de aprendizaje y las emociones o actitudes que han experimentado sus estudiantes con mayor frecuencia en este tipo de entornos, los docentes consideran que han planteado diversas actividades para que los estudiantes desarrollen el componente socioemocional” (ver anexo 5)

La UH10 “ los docentes consideran que estas experiencias han impactado la forma de aprender de los estudiantes y sus relaciones con otros, a partir de las nuevas formas que se adquieren para comunicarse y trabajar con los estudiantes, así como desarrollar sus competencias teniendo en cuenta los entornos digitales, en donde ellos crean foros, consultan, construyen documentos y leen documentos para fortalecer el aprendizaje” (ver anexo 5)

La UH11 “ las experiencias socioemocionales que han observado los docentes en los estudiantes al participar en entornos presenciales comparadas con las que viven en entornos virtuales han sido visibles, teniendo en cuenta que a través de estos medios los estudiantes muestran su capacidad de hacer videos en cualquier lugar de la institución , hacer entrevistas, noticias u otros” (ver anexo 5)

La UH12 “ las practicas que los docentes les gustaría compartir sobre su experiencia con los ambientes virtuales de aprendizaje en el desarrollo del componente

socioemocional son: la creación de espacios de comunicación abierta, tertulias de hablar como nos sentimos, como estamos, el aprendizaje de los estudiantes para realizar un texto escrito y luego exponerlo ante un jurado o un público, la creación de grupos, la selección de los equipos, desarrollo del aprendizaje a través de la construcción de infografías” (ver anexo 5)

La UH13 “ los docentes proponen como recomendaciones para que se apoye de mejor forma el desarrollo socioemocional a través de las actividades en los entornos virtuales de aprendizaje: integrar actividades de desarrollo emocional dentro del currículo académico, capacitaciones para los docentes que permitan solucionar algunas situaciones que se presentan en los entornos virtuales así como en los presenciales, enseñar jugando, teniendo en cuenta que el juego es un material fácil de aprender porque se aprende inconscientemente, interactuar con los ambientes virtuales de aprendizaje, considerando que en él se desarrollan buenas técnicas, buenas estrategias de aprendizaje, y se le instruya al estudiante con buenas sugerencias para que obtengan mejores experiencias significativas y formativas, a través de proyectos de grupo, diarios de aprendizaje y cuestionarios de autoevaluación” (ver figura 3)

En términos de comprender los significados emergentes de los actores sociales acerca de la categoría “**praxis pedagógica**” y la subcategoría “**estrategias pedagógicas**” se entrecruzan las aportaciones y se muestra que los docentes reconocen el uso de las herramientas virtuales en el acto pedagógico, teniendo en cuenta que favorecen el trabajo colaborativo, en especial a través de la organización en subgrupos. En estos espacios las actividades destinadas al desarrollo de competencias socioemocionales, se estructuran a través de tareas y proyectos, en los que se emplean los juegos de roles, los foros de discusión, los proyectos colaborativos y los ejercicios de reflexión del aprendizaje, que finalmente exigen productos finales significativos.

Los hallazgos del estudio, guardan relación con la teoría de Aristóteles (1988 *Trad. García Valdés*) quien concibe la praxis como una acción reflexiva transformadora que implica la toma de decisiones conscientes, en este sentido el uso intencionado de estrategias virtuales por parte de los docentes refleja una praxis mediada por la reflexión pedagógica , orientada a responder a las necesidades del contexto educativo y a favorecer el desarrollo integral de los estudiantes. Por otra parte Benner (1980) define la praxis como una acción orientada a producir algo significativo en función de una necesidad y los productos finales derivados de proyectos colaborativos y actividades reflexivas evidencian que la praxis educativa en los entornos virtuales construye aprendizajes con sentido, vinculados a las competencias socioemocionales.

En la praxis educativa en los ambientes virtuales los docentes emplean como estrategias para fortalecer el componente emocional los foros y los grupos de trabajo. Con estas dinámicas integran recursos variados que permiten a los estudiantes explorar ideas, construir conocimiento y expresar emociones. Agregan que los entornos virtuales también les permiten replicar el trabajo colaborativo propio de los espacios presenciales promoviendo la creación conjunta de textos y productos académicos basados en la experiencia de los estudiantes. Mencionan que comparados con los entornos presenciales los estudiantes en lo virtual muestran habilidades expresivas notables como la elaboración de videos, entrevistas, noticias y otras producciones creativas; resaltando como prácticas significativas, la creación de espacios de comunicación abierta, tertulias emocionales, producción de textos para exposición pública, trabajo en equipo y elaboración de infografías (Ver figura 3).

En relación con los elementos de la praxis educativas, los hallazgos permiten identificar coherencia con lo planteado por Freire (1997) y Habermas (1987) quienes resaltan la importancia de la comunicación y la interacción en la construcción de aprendizaje. Teniendo en cuenta que los foros de discusión y el trabajo en subgrupos señalan, constituyen espacios dialógicos que promueven la participación activa, la

reflexión crítica y la construcción compartida de conocimiento. De igual forma el uso de herramientas virtuales como medios pedagógicos, alineado con la teoría de Cabrero (2007) quien afirma que estos recursos actúan como mediadores cognitivos y sociales que articulan la experiencia del estudiante con los contenidos de aprendizaje.

Referente a la formación docente manifiestan la necesidad de buscar estrategias institucionales que apoyen el desarrollo socioemocional en lo virtual, desde su experiencia evidencian que mediante diversas actividades han logrado que los estudiantes expresen emociones, consoliden actitudes y participen en procesos de aprendizaje autónomos y comunicativos. Estas interacciones han transformado las formas de aprender y relacionarse, potenciando habilidades como la producción de contenidos, la lectura crítica, la colaboración y la comunicación digital.

Por lo anterior proponen integrar actividades emocionales en el currículo, ofrecer capacitaciones docentes incorporar los juegos como estrategia de aprendizaje, promover interacciones positivas en los ambientes virtuales y fortalecer experiencias formativas a través de proyectos grupales, diarios de aprendizaje y procesos de autoevaluación.

En consecuencia, en la figura 3 se muestra la fusión de horizontes, en donde la mediación técnica se convierte en una experiencia humana profunda, en la que la organización en subgrupos y el uso de foros no son solo ejercicios instructivos sino que se convierten en espacios de develamiento donde el estudiante muestra habilidades expresivas y emocionales notables a través de los video y tertulias. Lo anterior permite comprender que la virtualidad reconfigura el ser pedagógico, potenciando la crítica y la autonomía, extendiéndose hacia una transformación curricular en la que el juego, la autoevaluación y la capacitación docente se presente como límite necesario para una formación integral y segura.

En este orden de ideas, Olson (1992) plantea que la práctica educativa se orienta al desarrollo de virtudes y habilidades en los sujetos, y en efecto lo descrito en los hallazgos, como los juegos de roles y los espacios de reflexión favorecen el fortalecimiento de habilidades socioemocionales como la empatía, la autorregulación y el trabajo en equipo; lo que evidencia que la praxis docente trasciende lo instrumental para centrarse en la formación humana. Finalmente la organización de los proyectos colaborativos y tareas estructuradas, de acuerdo con lo planteado con Carr y Kemmis (1988) y Stenhouse (1987) quiénes conciben la praxis como un proceso flexible y reflexivo adaptable a las necesidades del contexto. En este sentido la planificación docente en los ambientes virtuales evidencia la intención pedagógica orientada tanto a la promoción del aprendizaje significativo como al desarrollo de competencias socioemocionales.

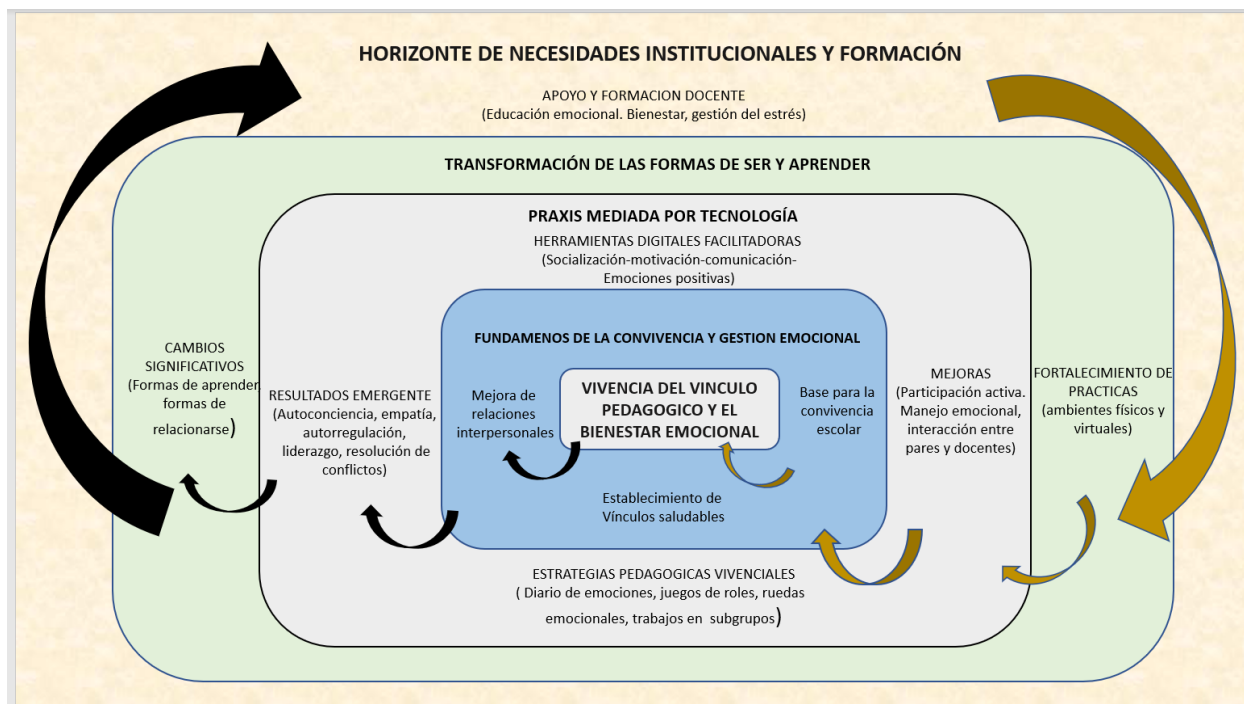
4.3.2. Categoría Competencias socioemocionales

Esta categoría también se contrastó entre las opiniones de los distintos actores sociales entrevistados y las diversas fuentes teóricas, con el propósito de ampliar el marco de conocimientos y aportar nuevos significados emergentes al análisis interpretativo de las subcategorías “educación emocional”, “autoconocimiento emocional”, “habilidades socioemocionales” y “emociones socioemocionales”. Este proceso heurístico permitió profundizar en la comprensión de dichos significantes a través de una contrastación recursiva y rigurosa, procurando mantener el cuidado científico propio del estudio, como se muestra a continuación:

Subcategoría Educación emocional.

Figura4

La educación emocional en el desarrollo de competencias socioemocionales



Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la subcategoría Educación Emocional de las Competencias Socioemocionales

Al extraer las unidades de sentido de los actores sociales como parte de la contrastación de los significados emergentes, Los atributos de la unidades hermenéuticas señalan lo siguiente:

La UH1 “ para los docentes las competencias socioemocionales significan: convivencia escolar, éxito personal, gestionar emociones, mejorar las relaciones interpersonales, establecer y mantener relaciones saludables y significativas” (ver anexo 5)

La UH2 “para los docentes las herramientas virtuales que se han utilizado hasta el momento para el aprendizaje dentro del acto pedagógico propician actividades de socialización” (ver anexo 5)

La UH3 “los docentes describen la relación y el proceso de comunicación a través de los entornos virtuales de aprendizaje como una relación adecuada con los docentes y sus mismos compañeros, donde los estudiantes se motivan y tiene emociones positivas que les permite comunicarse y tener una relación activa, estableciendo una relación efectiva con sus pares” (ver anexo 5)

La UH4 “ los docentes han desarrollado las actividades, dinámicas o estrategias pedagógicas para el desarrollo de competencias socioemocionales en los entornos virtuales, a través de diarios de emociones, rueda de emociones y juegos de roles, en donde se fomenta la autoconciencia, la empatía, la comprensión y los estudiantes desarrollan competencias que les permiten manejar la tolerancia, autorregular sus emociones, resolver pacíficamente sus procesos y conflictos, tener una comunicación efectiva pertinente, aportando lo que ellos piensan desde cualquier problemática, escuchándose, estimulándose con los otro y hablando sin temor a equivocarse” (ver anexo 5)

La UH5 “ los docentes describen el impacto que tiene la praxis educativa en los ambientes virtuales, en el desarrollo de las competencias socioemocionales como la capacidad para liderar dentro de un grupo, organizarse por subgrupos, exponer sus ideas, participar , aportar, pensar y demostrar sus emociones” (ver anexo 5)

La UH6 “ los docentes desde su experiencia explican las actividades o dinámicas virtuales que contribuyen al fortalecimiento de competencias socioemocionales, como elementos que aportan al bienestar emocional y al fortalecimiento de las emociones” (ver anexo 5)

La UH7 “ los docentes consideran que los entornos virtuales de aprendizaje promueven el desarrollo de las competencias socioemocionales al permitir la participación social, la conexión con los demás, relaciones que les permiten estar sumergidos en estos entornos y desarrollar habilidades para relacionarse, resolver conflictos, imitar características, lograr una buena convivencia y tomar decisiones” (ver anexo 5)

La UH8 “ en lo referente a la formación o apoyo institucional que han recibido los docentes para promover el desarrollo de competencias socioemocionales en los entornos virtuales de aprendizaje, se requiere la formación en educación emocional, bienestar emocional, técnicas de gestión del estrés y resolución de conflictos en línea” (ver anexo 5)

La UH9 “ de acuerdo a la experiencia de los docentes en el desarrollo de competencias socioemocionales dentro de los ambientes virtuales de aprendizaje y las emociones o actitudes que han experimentado sus estudiantes con mayor frecuencia en este tipo de entornos a través de sus vivencias y los roles que asumen, la convivencia pacífica, la conexión emocional, donde los estudiantes desarrollan su autoconocimiento, desarrollan el trabajo en equipo, el liderazgo para realizar las actividades, respetar los tiempos, la toma de decisiones, trabajando la escucha y el buen trato para evitar las confrontaciones” (ver anexo 5)

La UH10 “ los docentes consideran que estas experiencias han impactado la forma de aprender de los estudiantes y sus relaciones con los otros, siendo evidentes en las formas de relacionarse, interactuar, resolver, aportarse entre sí y la forma en la que gestionan sus emociones” (ver anexo 5)

La UH11 “ los docentes describen las experiencias socioemocionales que han observado en los estudiantes al participar en entornos presenciales comparadas con las

que viven en entornos virtuales, resaltando que los estudiantes en los entornos virtuales se encuentran más pasivos, asumen roles, tienen mayor soltura, se encuentra mayormente motivados y mantienen un vínculo un poco más estrecho con los profesores” (ver anexo 5)

La UH12 “ las practicas significativas que los docentes le gustaría compartir sobre su experiencia con los ambientes virtuales de aprendizaje en el desarrollo del componente socioemocional, las actividades de relajación y asignación de roles en la que los estudiantes se agrupan, se asocian, se ubican sin tener inconvenientes, sin hacer reparo, sin poner límites, para ser parte de un grupo y sentirse respaldados y a la vez comprendidos, contribuyendo así a su desarrollo socioemocional” (ver anexo 5)

La UH13 “ los docentes proponen recomendaciones para que se apoye de mejor forma el desarrollo socioemocional a través de las actividades en los entornos virtuales de aprendizaje teniendo en cuenta que estas actividades permiten que los estudiantes interactúen y reciban la asignatura con más ganas, tengan la oportunidad de conocer al otro, participar, ceder la palabra, ceder el espacio a la otra persona, participar en actividades de reflexión, estableciendo controles que regulen las emociones, a través de competencias que resalten sus fortalezas y la formación en valores” (ver anexo 5)

En aras de interpretar los significados emergentes de los actores sociales acerca de la categoría “**competencias socioemocionales**” y la subcategoría “**educación emocional**” se entrecruzan las aportaciones de las respuestas de las diferentes unidades hermenéuticas y se muestra que los docentes consideran que las competencias socioemocionales son fundamentales para la convivencia escolar, el bienestar personal y la gestión adecuada de las emociones, teniendo en cuenta que permiten mejorar las relaciones interpersonales y establecer vínculos saludables. los hallazgos, demuestran una alta correspondencia entre las concepciones docentes y la definición de competencias socioemocionales planteadas por el Ministerio de Educación

(2017), reconociéndose como un eje fundamental para el desarrollo humano social, con competencias favorables para la convivencia, el bienestar personal y la gestión emocional

Por otra parte, consideran que en los entornos virtuales de aprendizaje, las herramientas digitales facilitan la socialización, la comunicación y la motivación de los estudiantes, permitiéndoles experimentar emociones positivas y relaciones activas entre pares y docentes. Así mismo a través de las diversas estrategias pedagógicas (diarios de emociones, juego de roles, ruedas emocionales, trabajo en subgrupos) se promueve la autoconciencia, la autorregulación, la empatía, la tolerancia, el liderazgo, el trabajo en equipo y la resolución de conflictos. Estas estrategias pedagógicas, se articulan con lo planteado por Bisquerra (2016) quien describe que estas competencias comprenden conocimientos, habilidades y actitudes como la autorregulación, la empatía, el trabajo en equipo y la resolución de conflictos. En este sentido los hallazgos no solo confirman la teoría, sino la ejecución en prácticas concretas dentro de los entornos virtuales de aprendizaje.

Así mismo las estrategias pedagógicas descritas permiten que los estudiantes reconozcan sus emociones, las regulen y comprendan la de los demás, favoreciendo las relaciones empáticas y una convivencia armónica. De acuerdo con Goleman (1995) estos elementos hacen parte de la inteligencia emocional, especialmente en lo relacionado con el autoconocimiento. El autocontrol y la percepción emocional.

Estas experiencias impactan de manera significativa la forma de aprender de los estudiantes, pero también sus formas de relacionarse con los otros, mejorando su participación, el manejo emocional y la interacción. Sin embargo, los docentes señalan la necesidad de que se dé mayor apoyo y formación en educación emocional, bienestar emocional, gestión del estrés y resolución de conflictos por parte de las instituciones, a

fin de fortalecer estas prácticas tanto en los ambientes físicos como virtuales (Ver figura 4).

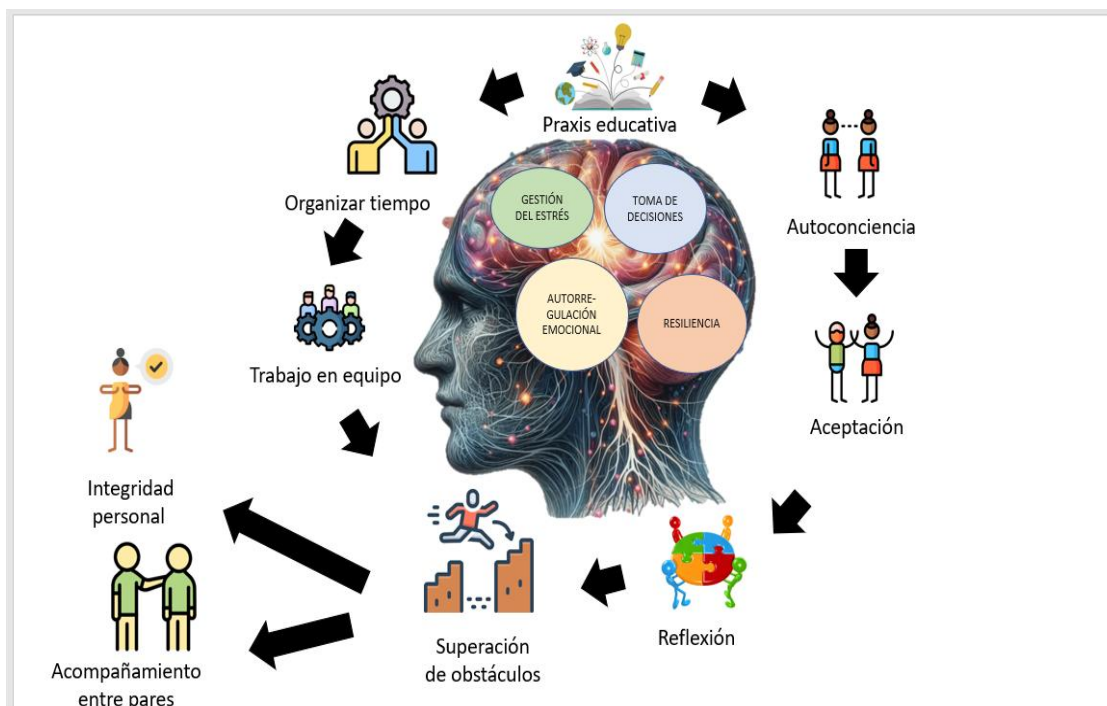
Por otra parte, los hallazgos evidencian coherencia con los enfoques pedagógicos contemporáneos. La importancia que los docentes otorgan a las metodologías dinámicas, participativas y mediadas por la tecnología, se relacionan con las concepciones de autores como Dewey, Zepeda et al. (2016) y Kapp (2012) quienes destacan la necesidad de centrar el aprendizaje en el estudiante, empleando estrategias innovadoras que motiven y faciliten el desarrollo integral. Sin embargo, aunque reconocen la importancia de estas estrategias en el desarrollo emocional, los docentes manifiestan la necesidad de mayor formación y apoyo institucional. En este aspecto dialoga con lo establecido en la reciente Ley 2503 de 2025, la cual señala la responsabilidad de las instituciones educativas en la incorporación sistemática de la educación emocional.

En la figura 4 se muestra la concepción ontológica de que la educación es un proceso de vínculo y bienestar, donde para la que la estrategia tecnológica adquiera sentido, es necesaria la gestión emocional. De igual forma se evidencia que la virtualidad no es una barrera, sino una herramienta digital que le permite a los estudiantes estar juntos; por esta razón las estrategias aquí empleadas si se convierten en canales para poner en práctica la empatía, la autorregulación y el liderazgo a través de los espacios virtuales. En este sentido las vivencias revelan un impacto que va más allá de lo académico, transformando las formas de relacionarse de los estudiantes, en las que existe una mejor participación e interacción.

Subcategoría Autoconocimiento emocional.

Figura 5

El autoconocimiento emocional en el desarrollo de las competencias socioemocionales



Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la subcategoría Autoconocimiento Emocional de las Competencias Socioemocionales.

Al extraer las unidades de sentido de los actores sociales como parte de la contrastación de los significados emergentes, Los atributos de la unidades hermenéuticas señalan lo siguiente:

La UH1 “ desde el contexto educativo, las competencias socioemocionales para los docentes significan: saber gestionar el estrés, tomar decisiones, desarrollar la resiliencia, superar obstáculos, comprender sus sentimientos y autorregularse” (ver anexo 5)

La UH4 “ los docentes han desarrollado las actividades, dinámicas o estrategias pedagógicas para el desarrollo de competencias socioemocionales en los entornos virtuales, fomentando la cooperación, el trabajo en equipo, la empatía, la aceptación del pensamiento y la autorregulación” (ver anexo 5)

La UH5 “ los docentes desde su experiencia describen el impacto que tiene la praxis educativa en los ambientes virtuales, en el desarrollo de las competencias socioemocionales, como promotores de la autonomía, en la que los estudiantes pueden regular su tiempo, sus emociones, favorecer su autoconocimiento, la autoconciencia, la autorregulación y reflexionar sobre su propio desempeño, la gestión del tiempo y el manejo de la presión” (ver anexo 5)

La UH6 “ los docentes explican que las actividades o dinámicas virtuales que contribuyen al fortalecimiento de competencias socioemocionales les permiten a los estudiantes expresar lo que piensan y superar los obstáculos” (ver anexo 5)

La UH7 “ los docentes consideran que los entornos virtuales de aprendizaje promueven el desarrollo de las competencias socioemocionales al permitirle a los estudiantes que tengan responsabilidad en su propio aprendizaje, el autoconocimiento de sus capacidades, fortalezcan habilidades para resolver de manera adecuada los conflictos, trabajando a su propio ritmo” (ver anexo 5)

La UH9 “ en su experiencia en el desarrollo de competencias socioemocionales dentro de los ambientes virtuales de aprendizaje y las emociones o actitudes que han experimentado sus estudiantes con mayor frecuencia en este tipo de entornos, los docentes refieren que es sentirse aceptados” (ver anexo 5)

La UH10 “ los docentes consideran que estas experiencias han impactado la forma de aprender de los estudiantes y sus relaciones con otros, al permitirles

comprender sus emociones, necesidades y gustos, la aceptación sobre todo de la persona, a ser íntegros y brindarse acompañamiento” (ver anexo 5)

Con la finalidad de interpretar los significados emergentes de los actores sociales acerca de la categoría “**competencias socioemocionales**” y la subcategoría “**autoconocimiento emocional**” se entrecruzan las aportaciones de las respuestas de las diferentes unidades hermenéuticas y se muestra que los docentes comprenden las competencias socioemocionales como la capacidad para gestionar el estrés, tomar sus propias decisiones, superara las dificultades, desarrollar la resiliencia y autorregular sus propias emociones. Los hallazgos muestran una concepción clara del docente acerca el equilibrio personal y la adaptación social que ofrecen las competencias socioemocionales, para la gestión del estrés, la toma de decisiones, la superación de dificultades y la autorregulación de las emociones, acorde a lo que expone el Ministerio de Educación (2017).

En cuanto a los entornos virtuales de aprendizaje, las estrategias pedagógicas favorecen el trabajo en equipo, la empatía, la cooperación, el trabajo en equipo, la autorregulación y la aceptación del pensamiento del otro. En concordancia con Bisquerra (2016 y Goleman (1995) los docentes identifican como habilidades socioemocionales: la resiliencia, la autorregulación, la empatía, el trabajo en equipo y la importancia del fomento de estas en las relaciones interpersonales de manera que impacten favorablemente en el bienestar emocional y en la construcción de vínculos saludables, lo cual repercute los proceso de aprendizaje y convivencia.

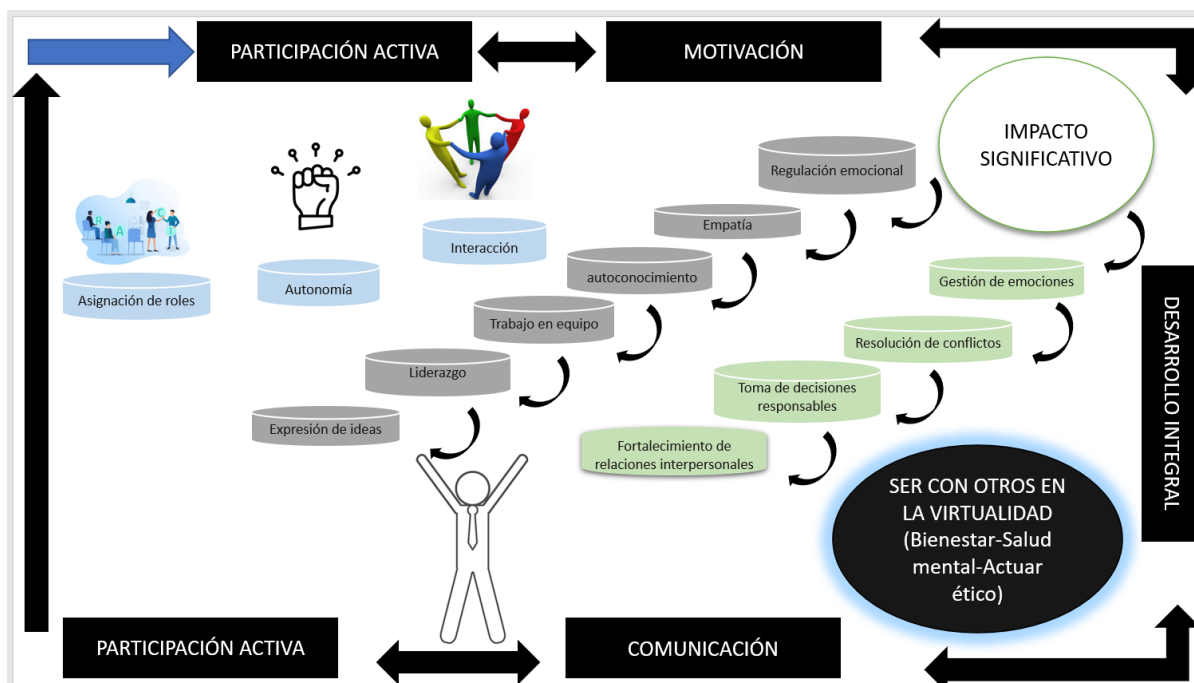
Por otra parte, los docentes destacan que el desarrollo de la praxis educativa en los ambientes virtuales, promueven la autonomía de los estudiantes, permitiéndoles organizar su tiempo, manejar la presión, fortalecer el autoconocimiento, reflexionar sobre su desempeño y fortalecer el autoconocimiento y la autoconciencia. En su opinión las actividades virtuales facilitan la expresión de ideas, el sentido de aceptación y la

superación de obstáculos, impactando de manera positiva en la forma de aprender y relacionarse de los estudiantes, al fomentar la integridad personal, la comprensión emocional y el acompañamiento entre pares (Ver figura 15).

Subcategoría Habilidades socioemocionales.

Figura 6

Habilidades socioemocionales en el desarrollo de las competencias socioemocionales



Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la subcategoría Habilidades Socioemocionales de las Competencias Socioemocionales

Al extraer las unidades de sentido de los actores sociales como parte de la contrastación de los significados emergentes, Los atributos de la unidades hermenéuticas señalan lo siguiente:

La UH1 “ el significado que tienen las competencias socioemocionales para los docentes es, habilidades que permiten desarrollar la capacidad de gestión de emociones, la resolución de conflictos, y las relaciones interpersonales, además de las habilidades para relacionarse tanto con la asignatura como con el contexto, tomando decisiones sabiamente y seleccionando elementos necesarios para poder relacionarse de manera asertiva, acciones que promueven la salud mental, el desarrollo de las responsabilidades y el actuar bien” (ver anexo 5)

La UH2 “ las herramientas virtuales que se han utilizado hasta el momento para el aprendizaje dentro del acto pedagógico promueven la interacción entre los estudiantes” (ver anexo 5)

La UH3 “ los docentes describen la relación y el proceso de comunicación a través de los entornos virtuales de aprendizaje, como ese espacio en el que existe comunicación, en el que los estudiantes son autónomos en sus procesos, se asignan roles, manteniendo el respeto, la escucha, siendo capaces de organizarse para realizar un producto y mostrarlo” (ver anexo 5)

La UH4 “ los docentes han desarrollado actividades, dinámicas o estrategias pedagógicas para el desarrollo de competencias socioemocionales en los entornos virtuales que les han permitido a los estudiantes adquirir habilidades sociales y de comunicación como el autoconocimiento, la regulación de sus emociones mediante reflexiones, interactuar, trabajar en equipo, asignar roles, siendo asertivos, manteniendo el respeto, con simpatía y con empatía, desarrollando la capacidad de resolución de conflictos a través de la comunicación” (ver anexo 5)

La UH5 “ los docentes describen el impacto que tiene la praxis educativa en los ambientes virtuales, en el desarrollo de las competencias socioemocionales, como un

ejercicio en el que se desarrolla la empatía, se entablan amistades, se trabaja en equipo, interactuando, como espacio de comunicación y colaboración” (ver anexo 5)

La UH6 “ los docentes desde su experiencia, explican como las actividades o dinámicas virtuales contribuyen al fortalecimiento de competencias socioemocionales, permitiendo el trabajo en equipo, la comunicación asertiva, el liderazgo, la toma de decisiones, la interacción entre los estudiantes, la capacidad de poder expresarse con más seguridad, siendo asertivos, colaborativos, mediante una comunicación efectiva que se caracteriza por la empatía, la resolución de conflictos y la aceptación del pensamiento” (ver anexo 5)

La UH7 “ los docentes consideran que los entornos virtuales de aprendizaje promueven el desarrollo de las competencias socioemocionales al permitir que los estudiantes interactúen de manera grupal, desarrollando la autonomía, la responsabilidad, el autoconocimiento, la autoconciencia, la autogestión, las habilidades para relacionarse y resolver conflictos, mediante la colaboración y el trabajo en equipo” (ver anexo 5)

La UH9 “ en la experiencia de los docentes en el desarrollo de competencias socioemocionales dentro de los ambientes virtuales de aprendizaje y las emociones o actitudes que han experimentado sus estudiantes con mayor frecuencia en este tipo de entornos, se evidencia , la autonomía, la capacidad para resolver sus diferencias de manera pacífica, el trabajo en equipo, el liderazgo, la interacción, la asertividad, la comunicación, la empatía, la colaboración, el desarrollo de la autoestima y la confianza en sí mismos” (ver anexo 5)

La UH10 “ los docentes consideran que estas experiencias han impactado la forma de aprender de los estudiantes y sus relaciones con los otros, teniendo en cuenta que han contribuido a que sean un poco más pacientes, empáticos, más flexible en su

propio aprendizaje, siendo autónomos y trabajando en equipo, a tener autogestión en el autoaprendizaje, cambios en la forma de relacionarse con los demás, manteniendo el respeto por las opiniones de los otros, mediante el trabajo cooperativo, estableciendo límites, convirtiéndose así el proceso educativo en autónomo y autodirigido, marcado por la colaboración, las habilidades de comunicación, la aceptación y la resolución de conflictos” (ver anexo 5)

La UH11 “ los docentes describen las experiencias socioemocionales que han observado en los estudiantes al participar en entornos presenciales, comparadas con las que viven en entornos virtuales, marcadas estas por la comunicación asertiva y profunda, donde se desenvuelven con más soltura, con más eficacia, con más seguridad, siendo espontáneos, artísticos, lo hacen con más convencimiento, participan libremente, con fluidez, confianza, comprensión, activos o participativos, desarrollando habilidades emocionales como la comunicación, la empatía, la resolución de conflictos, la interacción cara a cara, donde adquieren sentidos de comunicación, pertenencia en los entornos, habilidades de comunicación, capacidad para resolución de conflictos, trabajo en equipo y empatía con su grupo” (ver anexo 5)

La UH12 “ como practicas sobre la experiencia con los ambientes virtuales de aprendizaje en el desarrollo del componente socioemocional a los docentes les gustaría compartir, que a través de estas se promueve el liderazgo para trabajar en el grupo, la capacidad de los estudiantes de compartir sus pensamientos y sentimientos, la interacción, la colaboración, la forma de comunicarse y la aceptación en el grupo” (ver anexo 5)

La UH13 “ los docentes les gustaría dejar recomendaciones para que se apoye de mejor forma el desarrollo socioemocional a través de las actividades en los entornos virtuales de aprendizaje, teniendo en cuenta que estas promueven el autoaprendizaje, la

interacción, la colaboración, la resolución de problemas, el trabajo en equipo, la empatía, la autorregulación, el autoconocimiento, la competitividad y la motivación” (ver anexo 5)

En termino de interpretar los significados emergentes de los actores sociales acerca de la categoría “**competencias socioemocionales**” y la subcategoría “**habilidades socioemocionales**”, se entrecruzan las aportaciones de las respuestas de las diferentes unidades hermenéuticas y se muestra que los docentes evidencian que las competencias socioemocionales se conciben como un conjunto de habilidades orientadas a la gestión de emociones, la resolución de conflictos, la toma de decisiones responsables y el fortalecimiento de las relaciones interpersonales, de esta manera, se contribuye al bienestar, la salud mental y el actuar ético. Así mismo, los entornos virtuales de aprendizaje, las herramientas digitales, facilitan la interacción, la autonomía y la asignación de roles, promoviendo la comunicación asertiva, colaborativa y respetuosa entre los estudiantes. A este respecto, Kapp (2012) Y Muñoz, Herrero y García (2018) sostienen que el uso de tecnologías educativas favorece el desarrollo de habilidades socioemocionales, de esta manera se evidencia correspondencia entre la práctica docente y los enfoques teóricos que promueven metodologías innovadoras mediadas por las TIC.

Con respecto a las estrategias pedagógicas implementadas en estos entornos, refieren que fortalecen en los estudiantes, el autoconocimiento, la autorregulación emocional, la empatía, el liderazgo, el trabajo en equipo y la capacidad de expresar sus ideas con seguridad. Estas impactan significativamente, al fomentar la paciencia, la flexibilidad, la autoestima, la confianza la colaboración y la resolución de conflictos. Por tal motivo, recomiendan continuar promoviendo actividades que estimulen el autoaprendizaje, la motivación y el desarrollo integral de las competencias socioemocionales, teniendo en cuenta que fortalecen la comunicación, el sentido de

pertenencia y la participación activa, tanto en las practicas virtuales como en las presenciales (Ver figura 16).

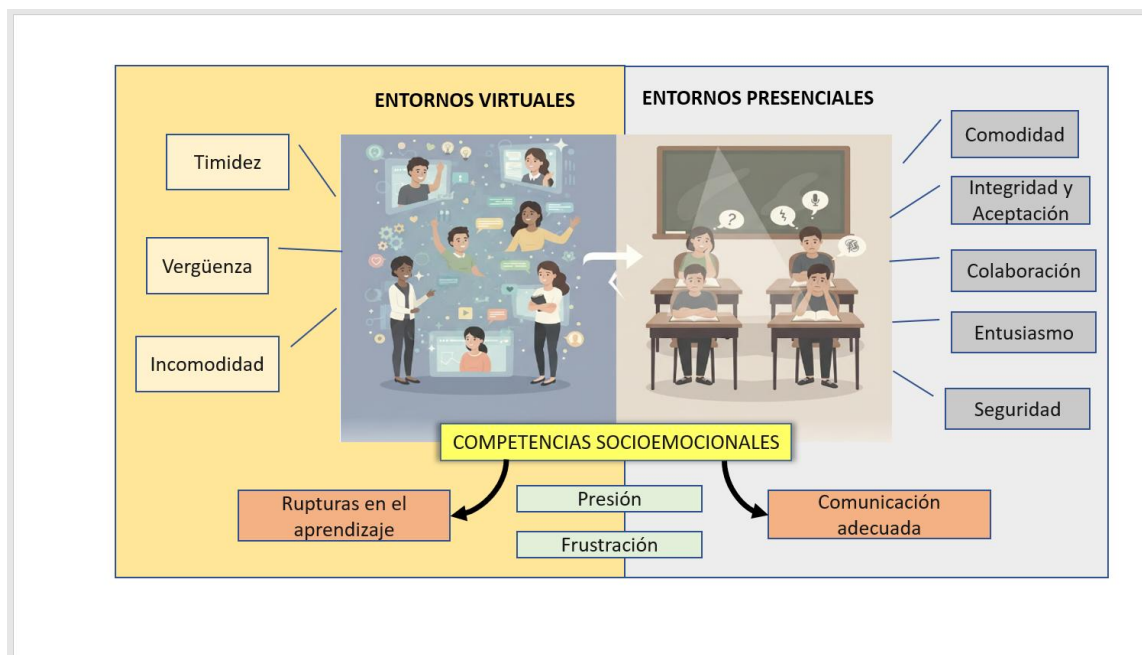
Los elementos antes expuestos, coinciden con las dimensiones propuestas por Bisquerra (2016) y los componentes de la inteligencia emocional descritos por Goleman (1995), evidenciando la aplicación de estos en la praxis educativa. Así mismo, el énfasis en valores como la paciencia, la flexibilidad, la autoestima, la confianza y la resolución de conflictos, describen lo planteado por Eisenberg et al. (2024), quienes resaltan la importancia de las relaciones interpersonales positivas y la regulación emocional para la convivencia y la salud mental. En este caso, los descritos impactan en la formación integral del estudiante.

Finalmente los docentes recomiendan fortalecer estrategias que promuevan el autoaprendizaje, la motivación y la participación activa, alineando los postulados de Dewey (1952) y Zepeda, Abascal y López (2016) quienes enfatizan en la necesidad de centrar el proceso educativo en el estudiante mediante el uso de metodologías dinámicas e innovadoras. Asimismo, la perspectiva guarda relación con la Ley 2503 de 2025, que promueve la educación emocional como eje fundamental en la formación integral.

Subcategoría Emociones socioemocionales.

Figura 7

Emociones socioemocionales en el desarrollo de las competencias socioemocionales



Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la subcategoría Emociones Socioemocionales de las Competencias Socioemocionales

Al extraer las unidades de sentido de los actores sociales como parte de la contrastación de los significados emergentes, Los atributos de la unidades hermenéuticas señalan lo siguiente:

La UH3 “ desde el contexto educativo, el significado que tienen para los docentes las competencias socioemocionales, describe una ruptura sino no se da la comunicación adecuada” (ver anexo 5)

La UH4 “ al desarrollar los docentes las actividades, dinámicas o estrategias pedagógicas para el desarrollo de competencias socioemocionales en los entornos

virtuales , se evidencia algunas veces la presión para desarrollar las actividades” (ver anexo 5)

La UH6 “ desde su experiencia, los docentes explican que las actividades o dinámicas virtuales que contribuyen al fortalecimiento de competencias socioemocionales algunas veces generan frustración en los estudiantes” (ver anexo 5)

La UH7 “ para los docentes los entornos virtuales de aprendizaje promueven el desarrollo de las competencias socioemocionales, en los que los estudiantes se sienten colaborativos” (ver anexo 5)

La UH9 “ en la experiencia en el desarrollo de competencias socioemocionales dentro de los ambientes virtuales de aprendizaje y las emociones o actitudes que han experimentado sus estudiantes con mayor frecuencia en este tipo de entornos los docentes describen que en algunas de las actividades logran sentir frustración, emoción, , pero también entusiasmo, porque se sienten a gusto” (ver anexo 5)

La UH10 “ los docentes describen las experiencias socioemocionales que han observado en los estudiantes al participar en entornos presenciales comparadas con las que viven en entornos virtuales, en los espacios físicos la gran mayoría muestran pena, vergüenza, timidez, se sienten incómodos, tímidos, callados, aburridos y abrumados, con presión por la participación y en el desarrollo de las discusiones; mientras que en el desarrollo de las actividades en los espacios virtuales se sienten cómodos y seguros, con una actitud reflexiva y considerada” (ver anexo 5)

La UH12 “ los docentes al realizar sus prácticas con los ambientes virtuales de aprendizaje en el desarrollo del componente socioemocional te gustaría compartir sobre tu experiencia experimentan que sus estudiantes se sienten cómodos” (ver anexo 5)

Para interpretar los significados emergentes de los actores sociales acerca de la categoría “**competencias socioemocionales**” y la subcategoría “**emociones socioemocionales**”, se entrecruzan las aportaciones de las respuestas de las diferentes unidades hermenéuticas y se muestra que los docentes señalan que las competencias socioemocionales, están estrechamente ligadas a la comunicación adecuada, teniendo en cuenta que su ausencia puede generar rupturas en los procesos de aprendizaje. Así mismo, los entornos virtuales aunque las estrategias favorecen la colaboración y el trabajo en equipo, puede generar presión y en algunos casos frustración en los estudiantes durante el desarrollo de las actividades. Estos hallazgos, mantienen consonancia con lo planteado por Bisquerra (2016), quien hace énfasis en la importancia de mantener relaciones interpersonales positivas mediante una comunicación efectiva, respetuosa y empática, reconociendo la comunicación como eje articulador del desarrollo socioemocional.

Por otra parte, los docentes identifican que, aunque los entornos virtuales favorecen la colaboración y el trabajo en equipo, también pueden generar presión y frustración en los estudiantes. Al respecto, desde el enfoque de Goleman y Eisenberg et al. (2004) estas situaciones pueden interpretarse como oportunidades para el desarrollo de la autorregulación emocional, por lo tanto más que una contradicción este hallazgo muestra los escenarios reales donde dichas competencias deben activarse y fortalecerse.

Contrario a esto, los docentes destacan que en estos entornos virtuales los estudiantes experimentan emociones positivas como entusiasmo, comodidad y mayor comodidad al participar, mientras que en los entornos presenciales se evidencian emociones como timidez, vergüenza e incomodidad. (Ver figura 7). En este aspecto Goleman (1995) plantea la influencia del contexto en la percepción y expresión emocional, asimismo la conciencia socioemocional descrita por Bisquerra (2016), que

implica reconocer como los diferentes ambientes influyen en el estado emocional del individuo.

En cuanto al contraste entre lo virtual y lo presencial, que revela una tensión relevante entre la teoría de las relaciones interpersonales; autores como Goleman (1995) y Rendon (2015) resaltan la importancia del contacto directo y las interacciones principales para el desarrollo de habilidades sociales profundas y vínculos significativos. En este sentido, aunque los entornos virtuales facilitan la participación y la expresión emocional en algunos estudiantes, podrían limitar ciertos aspectos del desarrollo socioemocional asociados a la interacción cara a cara, lo que sugiere la necesidad de un enfoque equilibrado entre ambos contextos. Asimismo, los hallazgos evidencian que los entornos virtuales propician actitudes más reflexivas, seguras y consideradas, de acuerdo con Dewey (1952) y Zepeda, Abascal y López (2016), se deben promover metodologías centradas en el estudiante, que respeten sus ritmos, estilos y formas de expresión.

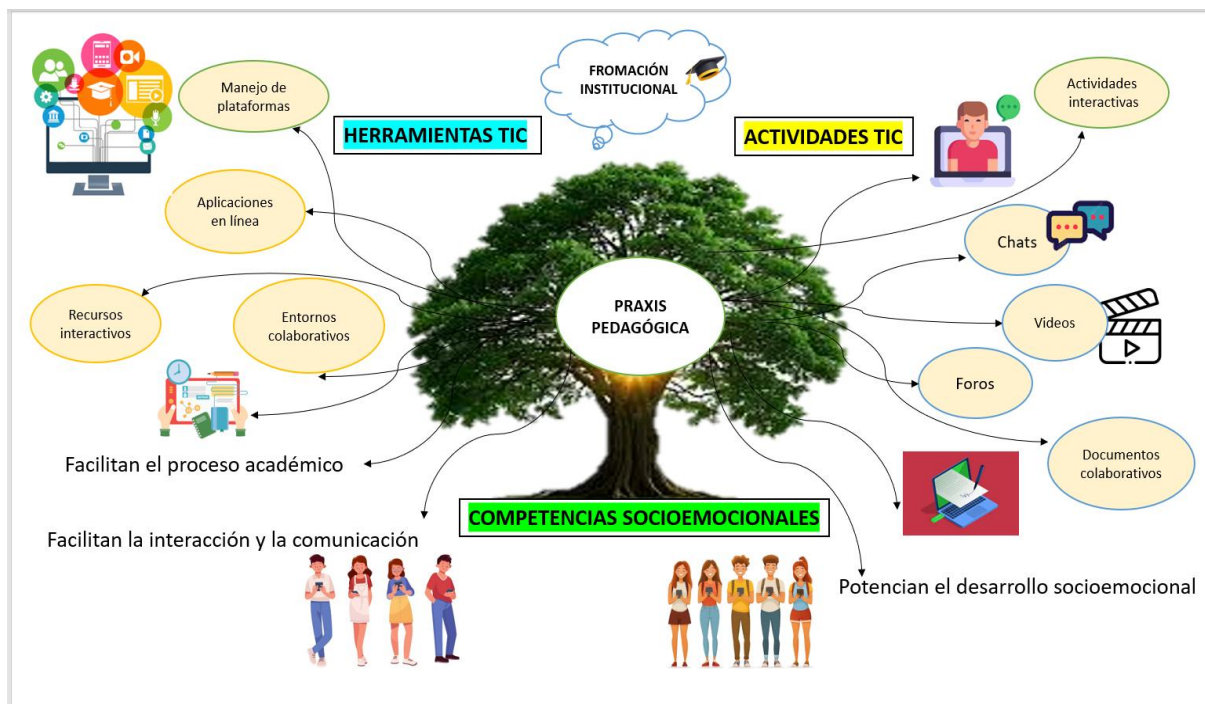
4.3.3. Categoría Ambientes virtuales de aprendizaje

Esta categoría, al igual que las dos anteriores, se contrastó entre las opiniones de los distintos actores sociales entrevistados y las diversas fuentes teóricas, con el propósito de ampliar el marco de conocimientos y aportar nuevos significados emergentes al análisis interpretativo de las subcategorías “herramientas didácticas”, “estrategias de la interacción didáctica” y “características de la interacción didáctica”. Este proceso heurístico permitió profundizar en la comprensión de dichos significantes a través de una contrastación recursiva y rigurosa, procurando mantener el cuidado científico propio del estudio, como se muestra a continuación:

Subcategoría herramientas didácticas.

Figura 8

Las herramientas didácticas en los ambientes virtuales de aprendizaje



Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la subcategoría Herramientas didácticas de las Ambientes Virtuales de A aprendizaje.

Al extraer las unidades de sentido de los actores sociales como parte de la contrastación de los significados emergentes, Los atributos de la unidades hermenéuticas señalan lo siguiente:

La UH2 “ los docentes describen como herramientas virtuales que han utilizado hasta el momento para el aprendizaje dentro del acto pedagógico: las plataformas virtuales, Moodle, Classroom, canva, live workshop, Khan Academy, Quizi, Kahoo, zoom, Google Meet, Teams, chat, Blackboard, Educaplay, Genially, Whatsapp, red social, Makecode, Padlet y Mendeley” (ver anexo 5)

La UH3 “ los docentes describen que la relación y el proceso de comunicación a través de los entornos virtuales de aprendizaje se da a través de las diferentes aplicaciones y plataformas virtuales” (ver anexo 5)

La UH4 “ los docentes han desarrollado las actividades, dinámicas o estrategias pedagógicas para el desarrollo de competencias socioemocionales en los entornos virtuales, a través de las plataformas virtuales y plataformas de aprendizaje en línea con recursos virtuales como: videos, Classroom, Edmodo, Academy, Padlet, Mendeley y Quiz en línea” (ver anexo 5)

La UH5 “ los docentes desde su experiencia describen el impacto que tiene la praxis educativa en los ambientes virtuales, en el desarrollo de las competencias socioemocionales, como ese espacio en el que se hace uso de los recursos digitales y las herramientas de comunicación en línea, como las video conferencias” (ver anexo 5)

La UH6 “ los docentes desde su experiencia explican que las actividades o dinámicas virtuales que contribuyen al fortalecimiento de competencias socioemocionales son mediadas a través de herramientas digitales como Google Doc, Padlet, Mendeley, las diapositivas, grupos de Whatsapp, Instagram, las plataforma, los correo electrónico y los chat” (ver anexo 5)

La UH7 “ los docentes consideran que los entornos virtuales de aprendizaje promueven el desarrollo de las competencias socioemocionales a través de herramientas tecnológicas disponibles y las herramientas de comunicación en línea, como la plataforma Moodle, Google doc y Canva” (ver anexo 5)

La UH8 “ en relación con su experiencia los docentes consideran que el tipo de formación o apoyo institucional que deben recibir para promover el desarrollo de competencias socioemocionales en los entornos virtuales de aprendizaje debe centrarse

en el uso de herramientas digitales y plataformas virtuales, como Teams, Moodle, Classroom” (ver anexo 5)

La UH9 “ la experiencia de los docentes en el desarrollo de competencias socioemocionales dentro de los ambientes virtuales de aprendizaje y las emociones o actitudes han experimentado tus estudiantes con mayor frecuencia en este tipo de entornos, se han visto mediadas por las pantallas” (ver anexo 5)

La UH10 “ los docentes consideran que estas experiencias han impactado la forma de aprender de los estudiantes y sus relaciones con otros, puesto que se da desde otros espacios y herramientas, como lo son la web, los videos y el uso de la inteligencia artificial” (ver anexo 5)

La UH11 “ los docentes describen las experiencias socioemocionales que han observado en estudiantes al participar en entornos presenciales comparadas con las que viven en entornos virtuales como experiencias que se desarrollan en espacios mediados por las pantallas, en los que son frecuentes el uso de videos y los medios de comunicación” (ver anexo 5)

La UH12 “ los docentes en sus prácticas en la experiencia con los ambientes virtuales de aprendizaje en el desarrollo del componente socioemocional hacen uso de recursos tecnológicos para la creación de un documentos o herramientas virtuales para exponer y adquirir esa experiencia, como la inteligencia artificial, bases de datos, Canva, Mendeley, Classroom, foros de discusión, chats, Canva, graficas, que a su vez, permiten la comunicación en línea” (ver anexo 5)

La UH13 “ como recomendaciones para que se apoye de mejor forma el desarrollo socioemocional a través de las actividades en los entornos virtuales de aprendizaje los docentes proponen crear espacios con el uso de recursos tics y herramientas virtuales,

como los juegos, debates en línea, comunicación en línea, foros de discusión, chats y quiz virtuales” (ver anexo 5)

Para interpretar los significados emergentes de los actores sociales acerca de la categoría “**ambientes virtuales de aprendizaje**” y la subcategoría “**herramientas didácticas**”, se entrecruzan las aportaciones de las respuestas de las diferentes unidades hermenéuticas, y en los hallazgos los docentes destacan que el desarrollo de los procesos de enseñanza y de las competencias socioemocionales en los entornos de aprendizaje esta mediado principalmente por el uso de diversas plataformas digitales y las herramientas tecnológicas, dentro de las cuales destacan las plataformas educativas, las aplicaciones en líneas, los recursos interactivos y entornos colaborativos que facilitan el proceso académico, pero también la interacción y la comunicación.

Este planteamiento coincide con lo expuesto por Villacís et al. (2021), quien concibe los entornos virtuales de aprendizaje como espacios que posibilitan la interacción y el trabajo colaborativo, la construcción conjunta del conocimiento y el aprendizaje autónomo, reconociendo que dichos entornos no solo facilitan el aprendizaje académico, sino también el desarrollo de habilidades sociales y emocionales.

Asimismo, mencionan que la praxis pedagógica se apoya en recursos digitales tales como videoconferencias, foros, documentos colaborativos, chats, videos y herramientas basadas en la web, que inciden directamente en la forma de aprender y relacionarse de los estudiantes. Estos corresponden con los componentes en los entornos virtuales descritos por Hernández et al. (2022) y Maldonado et al.(2020) quienes destacan elementos como materiales multimedia, los espacios de comunicación sincrónica y asincrónica y las plataformas digitales como soportes fundamentales de la actividad formativa, al igual que las características dinámicas, tales como la interactividad, la colaboración , la flexibilidad y la comunicación reflejadas claramente en las practicas pedagógicas descritas en los hallazgos.

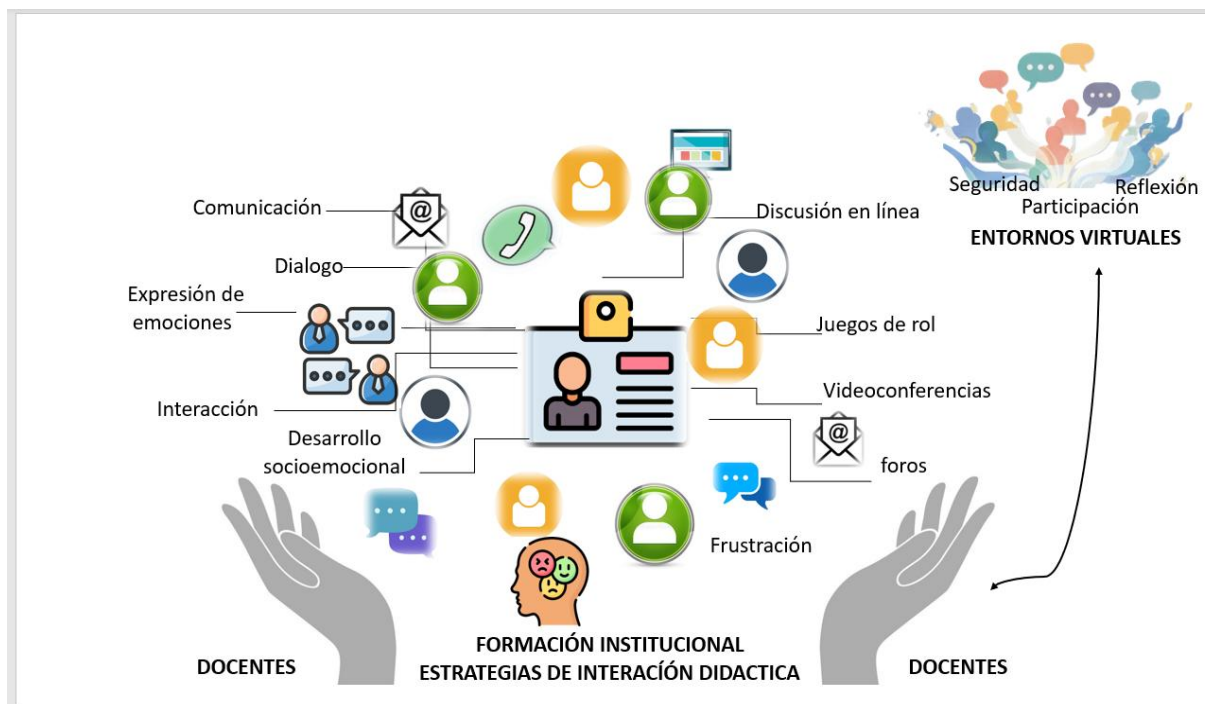
Por otra parte, los docentes reconocen que estas herramientas inciden directamente en la forma en que los estudiantes aprenden y se relacionan, lo cual se alinea con el planteamiento de Vygotsky (1978), quien sostiene que las herramientas mediadoras transforman los procesos psicológicos y amplían las posibilidades de aprendizaje. En este caso las tecnologías digitales actúan como mediadoras potenciadoras tanto del desarrollo cognitivo como el socioemocional, al propiciar nuevas formas de interacción, expresión y construcción de vínculos.

De igual forma, en relación con la praxis pedagógica consideran la necesidad de fortalecer la formación institucional en el manejo de herramientas y plataformas virtuales, así como en el uso de recursos TIC, actividades interactivas y espacios de comunicación en línea, de manera que se logre potenciar el desarrollo socioemocional en los ambientes virtuales de aprendizaje (Ver figura 18). Este aspecto introduce un contraste con la teoría, ya que, aunque autores como Coronel (2024) y Jolay y Purizaca (2022) resaltan la importancia de una praxis educativa intencionada, innovadora y orientada al desarrollo integral, en la práctica se evidencia que aún existen vacíos en la formación del docente para aprovechar plenamente el potencial de estos entornos virtuales. Esto sugiere que integrar las competencias socioemocionales en ambientes virtuales de aprendizaje, no dependan solo de la disponibilidad de herramientas, sino de la capacidad pedagógica para utilizarlas de manera estratégica.

Subcategoría estrategias de interacción didáctica.

Figura 9

Las estrategias de interacción didáctica en los ambientes virtuales de aprendizaje



Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la subcategoría Estrategia de Interacción didáctica de las Ambientes Virtuales de A aprendizaje.

Al extraer las unidades de sentido de los actores sociales como parte de la contrastación de los significados emergentes, Los atributos de la unidades hermenéuticas señalan lo siguiente:

La UH3 “ los docentes describen que la relación y el proceso de comunicación a través de los entornos virtuales de aprendizaje se pueden dar de mejor forma a través de los juegos para el aprendizaje” (ver anexo 5)

La UH4 “ los docentes cuentan que como actividades, dinámicas o estrategias pedagógicas para el desarrollo de competencias socioemocionales en los entornos virtuales han desarrollado foros” (ver anexo 5)

La UH5 “ los docentes desde su experiencia describen que el impacto que tiene la praxis educativa en los ambientes virtuales, en el desarrollo de las competencias socioemocionales se caracteriza por la ausencia de contacto físico” (ver anexo 5)

La UH6 “ los docentes explican que las actividades o dinámicas virtuales que contribuyen al fortalecimiento de competencias socioemocionales, se realizan mediante la creación de grupos en los que interactúan y a través de juegos de rol” (ver anexo 5)

La UH7 “ los docentes consideran que los entornos virtuales de aprendizaje promueven el desarrollo de las competencias socioemocionales, al permitirles la comunicación cara a cara, las videollamadas, los foros de interacción, las actividades en línea, la creación de presentaciones y el uso de chat, donde se logra que los estudiantes expresen sus emociones y pensamientos más profundos” (ver anexo 5)

La UH8 “ los docentes en relación con su experiencia, consideran que la formación o apoyo institucional que deben recibir para promover el desarrollo de competencias socioemocionales en los entornos virtuales de aprendizaje deben apuntar a la gestión de aulas virtuales, cursos completos sobre el uso de las herramientas virtuales y de la virtualidad para la educación” (ver anexo 5)

La UH11 “ los docentes describen que las experiencias socioemocionales que han observado en estudiantes al participar en entornos presenciales comparadas con las que viven en entornos virtuales, se caracterizan por la mediación tecnológica y la discusión en línea” (ver anexo 5)

La UH12 “ los docentes les gustaría compartir como practica sobre su experiencia con los ambientes virtuales de aprendizaje en el desarrollo del componente socioemocional, el uso de foros, chats donde los estudiantes expresan sus emociones, interactuando a través de la plataforma Teams” (ver anexo 5)

La UH13 “ los docentes proponen como recomendaciones para que se apoye de mejor forma el desarrollo socioemocional a través de las actividades en los entornos virtuales de aprendizaje, el uso de estas diferentes herramientas en líneas, como lo son debates y la comunicación en línea” (ver anexo 5)

Para interpretar los significados emergentes de los actores sociales acerca de la categoría “**ambientes virtuales de aprendizaje**” y la subcategoría “**estrategias de interacción didáctica**”, se entrecruzan las aportaciones de las respuestas de las diferentes unidades hermenéuticas y en los hallazgos los docentes señalan que, en los entornos virtuales de aprendizaje la comunicación y la interacción pueden fortalecerse a través del uso de juegos educativos, foros, videoconferencias, chat o cualquier otra actividad en línea, teniendo en cuenta que facilitan la expresión de emociones y pensamientos de los estudiantes. El planteamiento anterior, coincide con lo expuesto por Villacís et al. (2021) y Palomeque y Guevara (2021), quienes conciben los entornos virtuales como espacios que posibilitan la interacción, el intercambio de ideas y el trabajo colaborativo.

De igual forma, describen que mediante la creación de grupos y el uso de juegos de rol, se promueve la interacción, el dialogo y el desarrollo de competencias socioemocionales, a pesar de la ausencia de contacto físico, característica propia de estos entornos. En este apartado, destaca características dinámicas de los entornos virtuales descritas por Maldonado et al. (2020), tales como la interactividad, la colaboración y la comunicación. Estas prácticas evidencian que , a través de metodologías activas e innovadoras, es posible generar experiencias significativas que

promuevan la empatía, el dialogo y la construcción de relaciones, aun en ausencia de contacto físico.

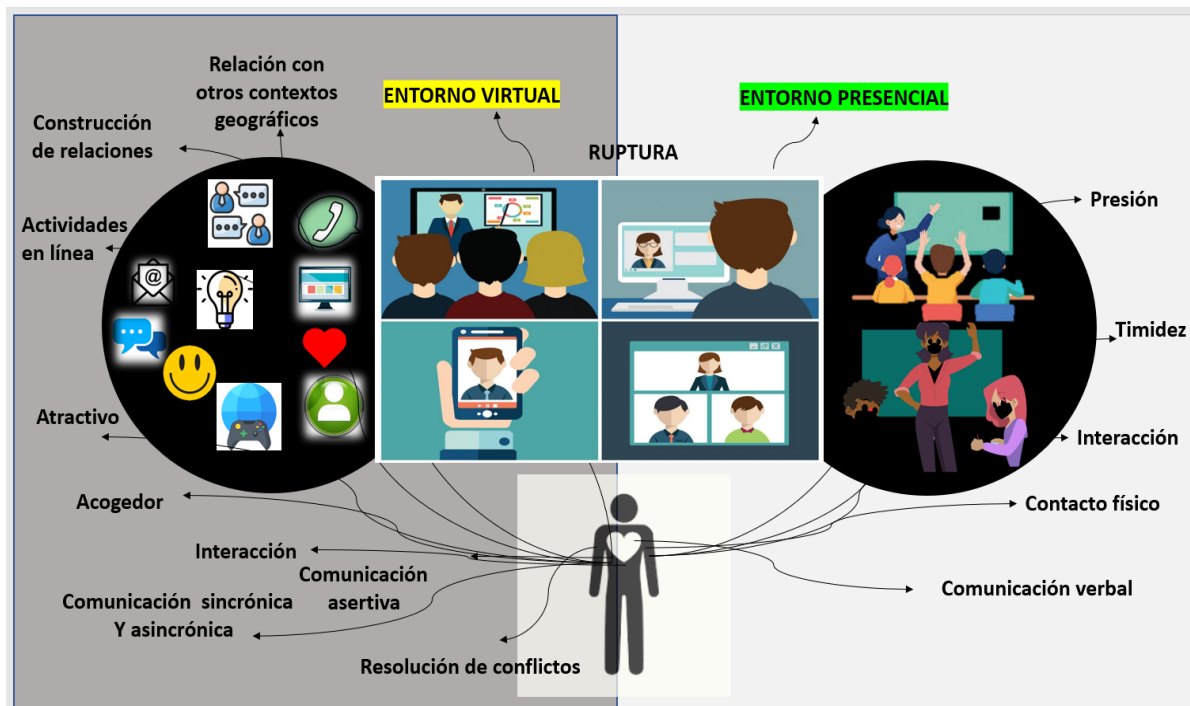
A su vez, los docentes destacan que las experiencias socioemocionales en los ambientes virtuales se encuentran mediadas por la tecnología y la discusión en línea, lo que transforma la dinámica comunicativa frente a los espacios presenciales. Al respecto Jolay y Purizaca (2022), afirman que la praxis educativa en entornos virtuales puede fortalecer relaciones interpersonales y la adaptación a contextos cambiantes, incluso desde la distancia.

Del mismo modo, los docentes consideran necesario, continuar fortaleciendo la formación institucional en la gestión de aulas virtuales y el uso pedagógico de las herramientas digitales; al igual que los espacios para debates, foros y espacios de comunicación en línea que apoyen de manera significativa el desarrollo emocional (Ver figura 9).

Subcategoría características de la interacción didáctica.

Figura 10

Características de la interacción didáctica en los ambientes virtuales de aprendizaje



Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la subcategoría Características de la Interacción didáctica de las Ambientes Virtuales de Aprendizaje.

Al extraer las unidades de sentido de los actores sociales como parte de la contrastación de los significados emergentes, Los atributos de la unidades hermenéuticas señalan lo siguiente:

La UH3 “ los docentes describen la relación y el proceso de comunicación a través de los entornos virtuales de aprendizaje, en un espacio de comunicación sincrónica o asincrónica, donde aunque algunas veces no se está tocando, no se está viendo los

gestos o no hay una comunicación verbal, el ambiente de aprendizaje en línea es acogedor y atractivo” (ver anexo 5)

La UH5 “ los docentes desde su experiencia, describen el impacto que tiene la praxis educativa en los ambientes virtuales, en el desarrollo de las competencias socioemocionales, como el espacio mediado por la tecnología donde los estudiantes aunque con poco manejo del uso de las herramientas virtuales, se pueden comunicar, relacionarse con compañeros de otras ciudades o de otros lugares, a veces sin conocerse físicamente” (ver anexo 5)

La UH8 “ los docentes en relación con su experiencia, consideran que la formación o apoyo institucional que reciben para promover el desarrollo de competencias socioemocionales en los entornos virtuales de aprendizaje, debe estar centrado en el desarrollo de actividades virtuales” (ver anexo 5)

La UH9 “ los docentes describen que su experiencia en el desarrollo de competencias socioemocionales dentro de los ambientes virtuales de aprendizaje y las emociones o actitudes que han experimentado sus estudiantes con mayor frecuencia en este tipo de entornos, esta mediada por las actividades en línea” (ver anexo 5)

La UH10 “ los docentes consideran que estas experiencias han impactado la forma de aprender de los estudiantes y sus relaciones con otros, teniendo en cuenta que se encuentran inmersos en el mundo de las pantallas” (ver anexo 5)

La UH11 “ los docentes describen que las experiencias socioemocionales observadas en los estudiantes al participar en entornos presenciales comparadas con las que viven en entornos virtuales, es que en los entornos virtuales, la falta de contacto físico puede dificultar la creación de este vínculo y que los estudiantes puedan sentirse

aislados, además algunas veces las emociones allí suelen pasar desapercibidas” (ver anexo 5)

La UH12 “ los docentes les gustaría compartir sobre su experiencia con los ambientes virtuales de aprendizaje en el desarrollo del componente socioemocional, que las secciones virtuales con el uso de herramientas ofimáticas, se convierten en ambientes acogedores y seguros” (ver anexo 5)

Para interpretar los significados emergentes de los actores sociales acerca de la categoría “**ambientes virtuales de aprendizaje**” y la subcategoría “**características de la interacción didáctica**”, se entrecruzan las aportaciones de las respuestas de las diferentes unidades hermenéuticas y se muestra que los docentes afirman que los entornos virtuales de aprendizaje se configuran como espacios de comunicación sincrónica y asincrónica que, aunque carecen de contacto físico y de uno que otro elemento de la comunicación no verbal, lograr resultar acogedores y atractivos para los estudiantes. A este respecto, Villacís et al. (2021) y Palomeque y Guevara (2021), destacan que estos entornos permiten interactuar, compartir, discutir y construir conocimiento de manera colaborativa desde cualquier lugar y momento, validando que la virtualidad no limita la interacción , sino que la reconfigura mediante diversas dinámicas comunicativas.

En cuanto a la praxis educativa los docentes señalan que, estos ambientes mediados por tecnología, hacen posible la interacción y la construcción de relaciones en los estudiantes, incluso con pares de otros contextos geográficos, aun cuando exista un manejo limitado de herramientas digitales. En este aspecto, Hernández et al. Y Maldonado et al. (2020) sostienen que la interconexión, la ubicuidad y la accesibilidad, son características de los entornos virtuales. Mientras que Vygotsky (1978), sostiene que estas herramientas como mediadoras amplían las posibilidades de interacción y

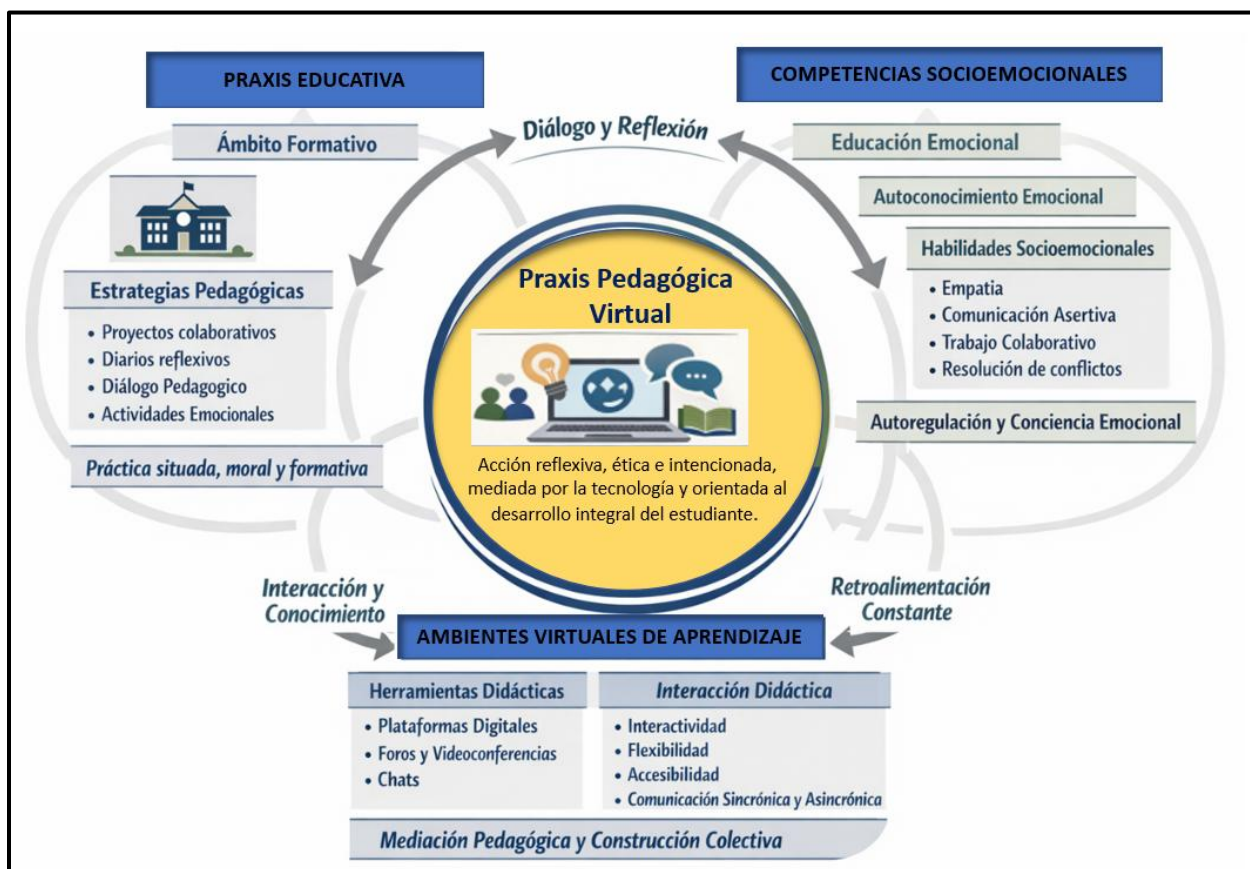
transforman los procesos psicológicos, favoreciendo nuevas formas de aprendizaje y socialización.

Así mismo, en relación con el desarrollo de las competencias socioemocionales los hallazgos indican que este entorno se encuentra fuertemente mediado por las actividades en línea y por la inmersión de los estudiantes en el mundo de las pantallas, lo que ha impactado sus formas de aprender y relacionarse. Coronel (2024) y Jolay y Purizaca (2022) destacan que la praxis educativa en estos escenarios fomenta habilidades para la comunicación, la colaboración, la adaptación y el liderazgo, respaldando la idea de que los entornos virtuales pueden contribuir significativamente a la formación integral del estudiante.

No obstante se reconoce que la ausencia de contacto físico puede dificultar la creación de vínculos socioemocionales y generar la sensación de aislamiento, logrando que algunas emociones pasen desapercibidas (Ver figura 10). Este aspecto introduce una tensión frente a la visión teórica, que tiende a resaltar principalmente las potencialidades de los entornos virtuales. Aunque autores como Maldonado et al. (2020) reconocen la importancia de la interacción y la comunicación los hallazgos evidencian que estas no siempre logran sustituir por completo los elementos de la comunicación verbal presentes en la presencialidad.

Figura 11

La praxis pedagógica virtual



Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la síntesis de la triangulación donde se articula la praxis pedagógica, las competencias socioemocionales y los ambientes virtuales de aprendizaje.

La imagen presenta una síntesis que integra el constructo resultante del proceso de triangulación, en la que se articulan de manera dinámica las tres dimensiones fundamentales: la **praxis pedagógica**, las **competencias socioemocionales** y los **ambientes virtuales de aprendizaje**. En el centro del esquema se ubica la praxis educativa virtual, concebida como una acción reflexiva, ética e intencionada, mediada por la tecnología y orientada al desarrollo integral del estudiante. Esta centralidad

evidencia que la praxis no es un elemento aislado, sino el eje articulador donde convergen los procesos formativos, emocionales y tecnológicos.

A la izquierda, la imagen muestra la dimensión de la praxis educativa, estructurada a partir del ámbito formativo y las estrategias pedagógicas, tales como proyectos colaborativos, diarios reflexivos, dialogo pedagógico y actividades emocionales. Esta dimensión se entiende como una práctica situada, con un carácter moral y formativo, que se construye desde la experiencia del docente.

A la derecha, se representan las competencias socioemocionales , organizadas en componentes como la educación emocional, el autoconocimiento, las habilidades socioemocionales y la autorregulación emocional. Estas competencias se configuran como elementos esenciales que emergen y se fortalecen en la interacción pedagógica.

En la parte inferior, se ubican los ambientes virtuales de aprendizaje, donde se destacan las herramientas didácticas y la interacción didáctica caracterizada por la interactividad, flexibilidad, accesibilidad y comunicación sincrónica y asincrónica. Esta dimensión resalta la mediación tecnológica como un componente que transforma las formas de enseñar, aprender e interactuar.

Así mismo, el esquema incorpora elementos transversales como el dialogo y la reflexión, la interacción y construcción del conocimiento, y la retroalimentación constante, los cuales conectan las tres dimensiones y evidencian la naturaleza dinámica e interdependiente del constructo. En conjunto se evidencia que, tras la triangulación, la praxis pedagógica en entornos virtuales se configura como un proceso complejo e integral, donde lo pedagógico, lo socioemocional y lo tecnológico se entrelazan para dar sentido a la experiencia educativa, reafirmando que el aprendizaje no solo es cognitivo, sino también emocional, relacional y contextual.

CAPÍTULO V

CONSTRUCTO ONTOLÓGICO

Introducción

El presente constructo ontológico emerge del proceso metodológico desarrollado en la búsqueda de comprender la praxis pedagógica en el desarrollo de las competencias socioemocionales dentro de los ambientes virtuales de aprendizaje en las instituciones públicas de la ciudad de Cartagena. A este respecto, se configura como una aproximación interpretativa orientada a develar la naturaleza del ser que aprende y el ser que educa, concebidos como sujetos en constante construcción, cuyas experiencias, interacciones y significados se entretajan en los escenarios educativos mediados por la tecnología.

Desde este punto de vista, las competencias socioemocionales no son solo habilidades funcionales, sino dimensiones constitutivas de cada sujeto que se despliegan de la interacción pedagógica. Al integrar estas competencias con los procesos de reconocimiento, regulación emocional y comunicación interpersonal a través de los ambientes de aprendizaje, evidencian que el proceso educativo se sustenta en una trama de significaciones y disposiciones que moldean la forma en la que los sujetos perciben, interactúan y se comportan dentro de un entorno formativo.

En concordancia, en este estudio se da un acercamiento directo con los actores sociales, a fin de develar sus percepciones en las instituciones educativas públicas de

Cartagena, en cuanto a la Praxis Educativa en el desarrollo de las competencias socioemocionales en los entornos virtuales de aprendizaje. A través de este, lograr percibir los aspectos fenomenológicos presentes en el desarrollo de la praxis educativa, para luego dar forma a un constructo ontológico coherente con los significados emergentes durante el intercambio dialógico con los docentes de las instituciones educativas públicas de Cartagena. Así, la reflexión hermenéutica de las dimensiones de la investigación, están orientada, desde lo ontológico a la comprensión de la realidad subjetiva y múltiple, y desde lo epistemológico a la interacción con lo que se investiga y la percepción de la realidad estudiada; reconociendo las experiencias, saberes y concepciones de los docentes como elementos fundamentales en el proceso que sustenta la formación integral dentro del ámbito educativo.

A este respecto, las percepciones, creencias, pensamientos y saberes de los docentes, se muestran como construcciones dinámicas, complejas y profundamente situadas, propias de cada sujeto. Por ser insumos testimoniales en lo que respecta al fenómeno de estudio, son establecidas como contribuciones esenciales en la elaboración del constructo ontológico que permitirá comprender, analizar y comunicar estos hallazgos en la comunidad del conocimiento.

Justificación

El constructo ontológicos justifica en la necesidad de comprender la praxis pedagógica más allá de su dimensión operativa, reconociéndola como una realidad compleja, dinámica y profundamente humana, en la que convergen saberes, experiencias y significados construidos por los docentes en su interacción con los estudiantes dentro de los ambientes virtuales de aprendizaje. En el contexto de la educación pública de Cartagena, caracterizado por la diversidad sociocultural y las brechas tecnológicas, es trascendental interpretar como se configuran las competencias socioemocionales como parte constitutiva del proceso formativo.

En este orden de ideas, el constructo ontológico permite develar las formas en que los docentes comprenden, experimentan y resignifican su praxis educativa en escenarios mediados por la tecnología, aportando una visión integral que trasciende lo técnico para situarse en el plano de lo ético, lo relacional y lo formativo. De igual forma, su elaboración contribuye al campo del conocimiento científico en el marco de lo educativo, al ofrecer una interpretación contextualizada del fenómeno, que integra las dimensiones pedagógicas, socioemocionales y tecnológicas como elementos correlacionados.

Desde esta perspectiva, el constructo no solo responde a un interés investigativo, sino que también se proyecta como un referente para la reflexión pedagógica, la toma de decisiones educativas y el fortalecimiento de prácticas docentes orientadas al desarrollo integral del estudiante.

Principios

El constructo está sustentado bajo los siguientes principios:

1. Subjetividad: se reconoce que la realidad educativa es construida a partir de las percepciones, experiencias y significados de los docentes como actores sociales.
2. Intersubjetivo: se considera que el conocimiento emerge del dialogo, la interacción y la construcción compartida de significados en los contextos educativos.
3. Contextualización: se sitúa la praxis pedagógica dentro de las condiciones socioculturales, tecnológicas e institucionales propias de la educación pública de Cartagena.

4. Integralidad: Se asume que el proceso educativo articula dimensiones cognitivas, emocionales, sociales y tecnológicas, configurando una visión holística del aprendizaje.
5. Dinamismo: se comprende la realidad educativa como un proceso en constante transformación, donde la praxis pedagógica se reconstruye a partir de la experiencia.
6. Hermenéutico: orienta la interpretación de los significados emergentes a partir de las experiencias y narrativas de los docentes como actores sociales.

Propósitos

- Develar la naturaleza de la praxis pedagógica en el desarrollo de las competencias socioemocionales dentro de los ambientes virtuales de aprendizaje en las instituciones públicas de Cartagena.
- Comprender los significados que los docentes atribuyen a su praxis educativa en relación con la formación emocional de los estudiantes dentro de los ambientes virtuales de aprendizaje.
- Interpretar las interacciones, experiencias y dinámicas que configuran la relación pedagógica en los entornos virtuales de aprendizaje.
- Integrar los hallazgos emergentes en una estructura ontológica que permita explicar la complejidad del fenómeno estudiado.
- Aportar a la construcción de conocimiento educativo, desde una perspectiva fenomenológica hermenéutica, que reconozca la centralidad del sujeto dentro del proceso formativo.

Dimensiones

El constructo ontológico se organiza a partir de tres dimensiones fundamentales que emergen del análisis interpretativo:

1. Dimensión de la praxis pedagógica: comprende la acción educativa, como proceso reflexivo, intencionado y transformador. En esta dimensión se integra el ámbito formativo, orientado al desarrollo integral de estudiante; y las estrategias pedagógicas, como mediaciones que articulan contenidos, metodologías y contextos.
2. Dimensión de las competencias socioemocionales: comprende el conjunto de habilidades, actitudes y procesos que permiten la gestión emocional, la interacción social y la toma de decisiones responsable. en esta dimensión se integra la educación emocional, el autoconocimiento emocional, las habilidades socioemocionales y las emociones socioemocionales. Esta dimensión se concibe como eje transversal del proceso educativo, fundamental en el desarrollo del bienestar y la convivencia.
3. Dimensión de los ambientes virtuales de aprendizaje: aborda los entornos mediados por la tecnología como escenarios de interacción, comunicación y construcción de conocimiento, integra las herramientas didácticas, estrategias de interacción didáctica y características de la interacción didáctica. En esta dimensión, la tecnología no se limita a un recurso instrumental, sino que configura nuevas formas de relación, expresión y aprendizaje.

la praxis pedagógica en el desarrollo de las competencias socioemocionales en los ambientes virtuales de aprendizaje

Constructo ontológico de la praxis educativa en el desarrollo de las competencias socioemocionales dentro de los ambientes virtuales de aprendizaje en las instituciones públicas de Cartagena, es la denominación que se le da al resultado del proceso de indagación, codificación, categorización y análisis, donde convergen las experiencias de los docentes como actores sociales, las posturas teóricas que soportan el estudio y la interpretación del investigador. Estos permiten comprender la naturaleza de los actores sociales, en constante configuración, orientados por sus experiencias compartidas, interacciones y significados que emergen de los escenarios educativos.

El enfoque cualitativo, demarcado por el método fenomenológico hermenéutico sustentando en las tendencias de Heidegger, implicó que la obtención de la información se obtuviese a través de una entrevista en profundidad, como enfoque dialógico que reconoce a los actores como fuentes primarias de conocimiento. Este acercamiento profundo con los actores sociales, permitió que sus narrativas develaran las percepciones emergentes del ámbito ontológico de la praxis educativa de los docentes de las Instituciones públicas de Cartagena, otorgando significado a sus vivencias, con aportaciones significativas para la organización del constructo.

El análisis interpretativo, permitió identificar que el constructo ontológico de la praxis educativa en los ambientes virtuales de aprendizaje en las instituciones públicas de Cartagena, constituye un entramado en el que convergen las dimensiones pedagógicas, socioemocionales y tecnológicas. Así mismo, los hallazgos evidenciaron que la práctica pedagógica desarrollada en los ambientes virtuales en la educación pública, adquiere una esencia ontológica que se caracteriza por reconstruir la forma en la que se experimenta la cercanía, el acompañamiento pedagógico y el lazo emocional

dentro de un espacio mediado por la tecnología, a fin de que favorezca el desarrollo de las competencias socioemocionales en los estudiantes.

Con respecto a las revelaciones de los propósitos de la investigación, la sistematización de la información fue acorde a estos, respondiendo a las inquietudes descritas en el inicio cognoscente del ámbito ontológico, con el interés de indagar acerca de la realidad de la praxis docente en el desarrollo de las competencias socioemocionales dentro de los ambientes virtuales de aprendizaje en las instituciones públicas de Cartagena, desde una mirada fenomenológica, con la finalidad de obtener e interpretar la información que permitió el acercamiento a la comprensión del fenómeno estudiado.

De acuerdo con lo anterior, el primer propósito de la investigación orientado a develar las percepciones de los actores del proceso educativo en las instituciones educativas públicas de Cartagena, en cuanto a la Praxis Educativa en el desarrollo de las competencias socioemocionales en los entornos virtuales de aprendizaje; permite el proceso indagatorio, en el que se implementaron los procedimientos que se habían definido en la etapa preparatoria, mediante la aplicación de la entrevista en profundidad, apoyada por la observación en los aspectos dialógicos.

A partir del intercambio dialógico, fueron emergiendo las unidades hermenéuticas que permitieron realizar los registros de los discursos de los docentes, a través de grabaciones y notas de campos, que posteriormente fueron reproducidos, transcritos y organizados en párrafos y unidades de sentido. Este proceso se desarrolló mediante procedimientos sistemáticos de carácter artesanal, manteniendo el rigor científico en el análisis de las percepciones de los actores sociales involucrados en el fenómeno, específicamente en torno a las concepciones de los docentes vinculados a la praxis pedagógica en el desarrollo de las competencias socioemocionales dentro de los

ambientes virtuales de aprendizaje, a partir de las unidades semánticas orientadas a la definición idiográfica de las categorías emergentes. (ver anexo A1)

Con respecto al segundo propósito orientado a: comprender los significados que aporten conocimiento y que permitan dar nuevos significados a la Praxis Educativa en el desarrollo de las competencias socioemocionales en los entornos virtuales de aprendizaje de las instituciones públicas de Cartagena, se da continuidad a la etapa procedimental, abordada mediante el enfoque fenomenológico, sustentado en procesos descriptivos propios de la hermenéutica, adoptando una percepción subjetiva mediante la reflexión interpretativa dinámica orientada a la identificación de los significados emergentes.

En el marco de esta secuencia procedimental, se estructuran tres categorías: praxis pedagógica, competencias socioemocionales y ambientes virtuales de aprendizaje, la primera conformada por dos categorías (ámbito formativo, estrategias pedagógicas), la segunda por cuatro subcategorías (educación emocional, autoconocimiento emocional, habilidades socioemocionales y emociones socioemocionales) y la tercera por tres categorías (herramientas didácticas, interacción didácticas y características de la interacción didáctica); subcategorías que agrupan los atributos analizados e interpretados, con el propósito de interpretar las distintas dimensiones de la realidad relacionadas con las concepciones de los docentes sobre la praxis pedagógica en el desarrollo de las competencias socioemocionales dentro de los ambientes virtuales de aprendizaje. (ver anexo A1)

En cuanto a la praxis educativa, los hallazgos del estudio evidencian que en los entornos virtuales de aprendizaje se configuran como una práctica reflexiva, intencionada y transformadora, mediada por la tecnología y orientada al desarrollo integral de los estudiantes. Esta concepción dialoga con el planteamiento Aristotélico, quien muestra la praxis como una acción humana consciente y deliberada, en la que el sujeto reflexiona,

decide y transforma su realidad a partir de sus actos (Aristóteles, 1988 *Trad. García Valdés*). De esta manera, la praxis educativa virtual no se limita solo a la ejecución de actividades didácticas, sino que también se manifiesta como una acción ética y reflexiva que responde a las necesidades emocionales, formativas y contextuales de los estudiantes.

En concordancia, Benner (1980) concibe la práctica pedagógica como una acción voluntaria que responde a necesidades humanas concretas. Los hallazgos confirman esta postura, al evidenciar que los docentes diseñan estrategias flexibles y contextualizadas que responden a las necesidades, intereses, ritmos y estilos de aprendizaje de los estudiantes, con los que promueven su autonomía, autorregulación y autoconocimiento emocional. De esta manera, la praxis virtual se consolida como una respuesta pedagógica situada, en la que se articulan los contenidos, las estrategias y las herramientas digitales con el desarrollo de las competencias socioemocionales.

Sin embargo, los hallazgos también permiten contrastar esta versión de Benner (1980) con el planteamiento de Olson (1992), quien sostiene que la práctica, no se orienta a producir resultados tangibles, sino a desarrollar las virtudes y cualidades de los sujetos que participan en ella. En consonancia con esta postura, los docentes reconocen que la praxis educativa a través de los medios virtuales, favorece el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales, como la empatía, el trabajo colaborativo, la comunicación asertiva y la resolución pacífica de conflictos, acciones que van más allá de una simple producción de evidencias académica. Así la praxis pedagógica se configura como un proceso moral y formativo y no únicamente técnico o instrumental.

Del mismo modo, los hallazgos respaldan el planteamiento de Freire (1997) quien concibe la praxis pedagógica como un proceso dialógico de reflexión y acción orientado a la transformación de la realidad. En los entornos virtuales estudiados, la comunicación, la interacción y la retroalimentación es constante, por lo que se constituyen como ejes

fundamentales que posibilitan la construcción colectiva del conocimiento y el desarrollo de una conciencia crítica, tanto en lo cognoscitivo como en lo socioemocional. Esta dinámica se fortalece, cuando los docentes integran los proyectos colaborativos, los diarios reflexivos, los espacios de dialogo y las actividades emocionales, coherentes con una educación problematizadora y emancipadora.

Desde la teoría de acción comunicativa, Habermas (1987) afirma que la praxis educativa debe orientarse a la comprensión intersubjetiva y a la cooperación. De acuerdo con esta postura, los hallazgos evidencian que a través de los foros, videos conferencias chat y trabajos en subgrupos, se posibilitan las nuevas formas de interacción pedagógica mediados por la tecnología, que favorecen la participación, la expresión emocional y la construcción de vínculos. Sin embargo, se reconocen tensiones asociadas a la ausencia de contacto físico y el posible camuflaje de ciertas emociones , lo que reafirma la necesidad de una mediación pedagógica y ética.

En consonancia, con Fierro (1999) la praxis educativa es vista como una relación permanente, colectiva y cultural entre docentes y estudiantes. En este sentido, en el estudio se muestra que, aun en la virtualidad, estas relaciones se reconfiguran y adquieren nuevos significados, con los que se transforman las formas de comunicarse, relacionarse y sobre todo de aprender. En este proceso, investigar sobre la propia practica cobra relevancia, tal como señalan Carr y Kemmis (1988) al permitirle al docente reflexionar, ajustar y transformar su quehacer pedagógico de acuerdo a las demandas del contexto educativo actual.

Por otra parte, referente a las competencias socioemocionales, los hallazgos de la investigación, dejan entrever que los docentes las reconocen como un eje fundamental en la convivencia escolar, bienestar personal y la gestión adecuada de las emociones, concepto que guarda una estrecha relación con lo expuesto por el Ministerio de Educación Nacional, quien concibe estas competencias como un estado de bienestar

que permite al individuo, reconocer sus capacidades, afrontar las tensiones de la vida, actuar productivamente y contribuir a su comunidad (Ministerio de Educación Nacional [MEN], 2017). De acuerdo con esto se confirma que el desarrollo socioemocional no se limita a un componente extra del proceso educativo, sino que se constituye como un elemento fundamental para el aprendizaje y la participación activa de los estudiantes, especialmente en los entornos virtuales.

De acuerdo con lo anterior, Bisquerra (2003) define las competencias socioemocionales como un conjunto de conocimientos, habilidades, capacidades y actitudes orientadas a la comprensión, expresión y regulación de los fenómenos emocionales. A este respecto, los docentes coinciden, al señalar que mediante estrategias pedagógicas como los diarios de emociones, los juegos de roles, las ruedas emocionales y el trabajo en subgrupos, se promueven procesos de autoconciencia, autorregulación, empatía y resolución de conflictos. Esto señala una correspondencia clara entre la teoría y la práctica, en la medida que dichas estrategias permitan operacionalizar las competencias socioemocionales en situaciones concretas de enseñanza y aprendizaje.

Del mismo modo, los hallazgos se vinculan con la clasificación de Bisquerra y Pérez (2007), quienes destacan competencias como la automotivación, la autoestima, la autorregulación emocional, la empatía, la toma de decisiones y el trabajo en equipo. Estas habilidades según los docentes son fortalecidas en los entornos virtuales, gracias al uso de herramientas digitales que favorecen la interacción, la comunicación asertiva, la autonomía y la asignación de roles, que contribuyen al bienestar emocional, al actuar ético y al fortalecimiento de las relaciones interpersonales. De este modo, los entornos virtuales siempre que exista una mediación pedagógica intencionada, se configuran como escenarios propicios para el desarrollo integral del estudiante.

En relación con las dimensiones propuestas por Bisquerra (2016) se refleja una clara presencia de la autorregulación, la conciencia emocional y la colaboración. Los docentes resaltan que la praxis educativa en ambientes virtuales promueve la autonomía, la organización del tiempo, el manejo del estrés y la reflexión sobre el propio desempeño, lo cual es coherente con la autorregulación emocional. Así mismo, la interacción constante entre pares y docentes favorece la conciencia de las emociones propias y de los otros, así como el desarrollo de comportamientos socialmente aceptables que fortalecen el trabajo colaborativo y la convivencia escolar.

Desde la perspectiva de Goleman (1995) y la inteligencia emocional, en la que se concibe como un proceso educativo continuo que potencia el desarrollo de las competencias socioemocionales; se evidencia la presencia de los principios de autoconocimiento emocional, autorregulación y percepción emocional, en la medida que los estudiantes logran reconocer sus emociones, expresar ideas con mayor seguridad, manejar la presión académica y relacionarse con mayor empatía y respeto. Estos eventos resultan especialmente significativos en los entornos virtuales, donde los docentes observan que sus estudiantes se sienten más cómodos y seguros para participar, en contraste con los espacios presenciales, donde suelen manifestar timidez o vergüenza.

No obstante, los hallazgos también permiten precisar esta teoría, al evidenciar que los entornos virtuales pueden generar presión y frustración en algunos estudiantes, lo que es concerniente con los planteamientos de Eisenberg et al. (2004) sobre la necesidad de fortalecer la regulación emocional en contextos de alta demanda emocional. Acorde con esto, los docentes señalan la importancia de contar con mayor apoyo institucional y formación en educación emocional, bienestar emocional, gestión del estrés y resolución de conflictos, reforzando la necesidad de una implementación sistemática de estas competencias, tal como lo plantea el MEN (2017) y lo respalda la Ley 2503 de 2025.

De esta manera los hallazgos dialogan con la propuesta de Dewey (1952, citado en Westbrook, 1993), Goleman (1995) y Kapp (2012), al mostrar que el uso de metodologías centradas en los procesos con los estudiante, las relaciones sanas y estrategias innovadoras mediadas por la tecnología, favorecen el desarrollo socioemocional. Reconocen además, que estas prácticas impactan positivamente no solo en la forma de aprender, sino también en la forma en la que los estudiantes se relacionan consigo mismo y con los demás, fortaleciendo la participación, el sentido de pertenencia y la motivación, tanto en los contextos virtuales como en los presenciales, teniendo en cuenta que el mundo virtual es el reflejo del mundo físico, es decir lo que ocurre en lo virtual impacta en lo tangible, ya que ambos mundos se encuentran intrínsecamente conectados y se influyen mutuamente.

Con respecto a los ambientes virtuales de aprendizaje, los hallazgos permiten evidenciar una directa correspondencia con los planteamientos teóricos que los conciben como escenarios innovadores mediados por la tecnología, que favorecen la interacción, la comunicación y el trabajo colaborativo. En este sentido, los docentes participantes, reconocen que el desarrollo de los procesos de enseñanza y de las competencias socioemocionales se encuentran mediados principalmente por el uso de plataformas digitales, aplicaciones en línea, recursos interactivos y entornos colaborativos, lo que coincide con lo expuesto por Villacís et al (2021), quienes definen los ambientes virtuales como alternativas educativas que posibilitan la interacción, la discusión, el intercambio de experiencias y el trabajo cooperativo, mediante la participación activa de los estudiantes.

Así mismo, Palomeque y Guevara (2021) afirman que los entornos virtuales constituyen recursos útiles dentro de los procesos formativos, al permitir la interacción desde cualquier lugar y momento, favoreciendo el aprendizaje autónomo. Lo anterior, se refleja en los hallazgos, en tanto los docentes señalan que las herramientas digitales no solo facilitan el acceso al conocimiento, sino que también promueven la autonomía, la

autorregulación y nuevas formas de relacionarse, aspectos que inciden directamente en el desarrollo socioemocional de los estudiantes. De esta manera la teoría y la práctica, coinciden en reconocer que los ambientes virtuales de aprendizaje trascienden la función instrumental y se consolidan como espacios de formación integral.

En relación a las características de los entornos virtuales descritas por Hernández et al. (2022), se muestra que los ambientes virtuales de aprendizaje se configuran como ambientes electrónicos sustentados en tecnologías digitales, alojados en la red y apoyados por aplicaciones informáticas que posibilitan la relación didáctica entre el docente y el estudiante, tanto en la interacción sincrónica como asincrónica. Y aunque existe ausencia de contacto físico, estos espacios resultan ser acogedores y atractivos, favoreciendo la interacción, la comunicación y la expresión de emociones, esto reafirma la validez de estas características en contextos educativos reales.

Desde las aportaciones de Maldonado et al. (2020), sobre las características dinámicas de los entornos virtuales como la interactividad, la flexibilidad, la accesibilidad, la comunicación y el autoaprendizaje; se encuentra respaldo en los hallazgos, teniendo en cuenta lo evidente del uso de videoconferencias, foros, chats, documentos colaborativos y juegos educativos que fortalecen las estrategias de interacción didáctica, promoviendo el trabajo en equipo, el diálogo, la empatía, la expresión de pensamientos y emociones; características propias de los ambientes virtuales de aprendizaje que inciden directamente en la experiencia socioemocional de los estudiantes.

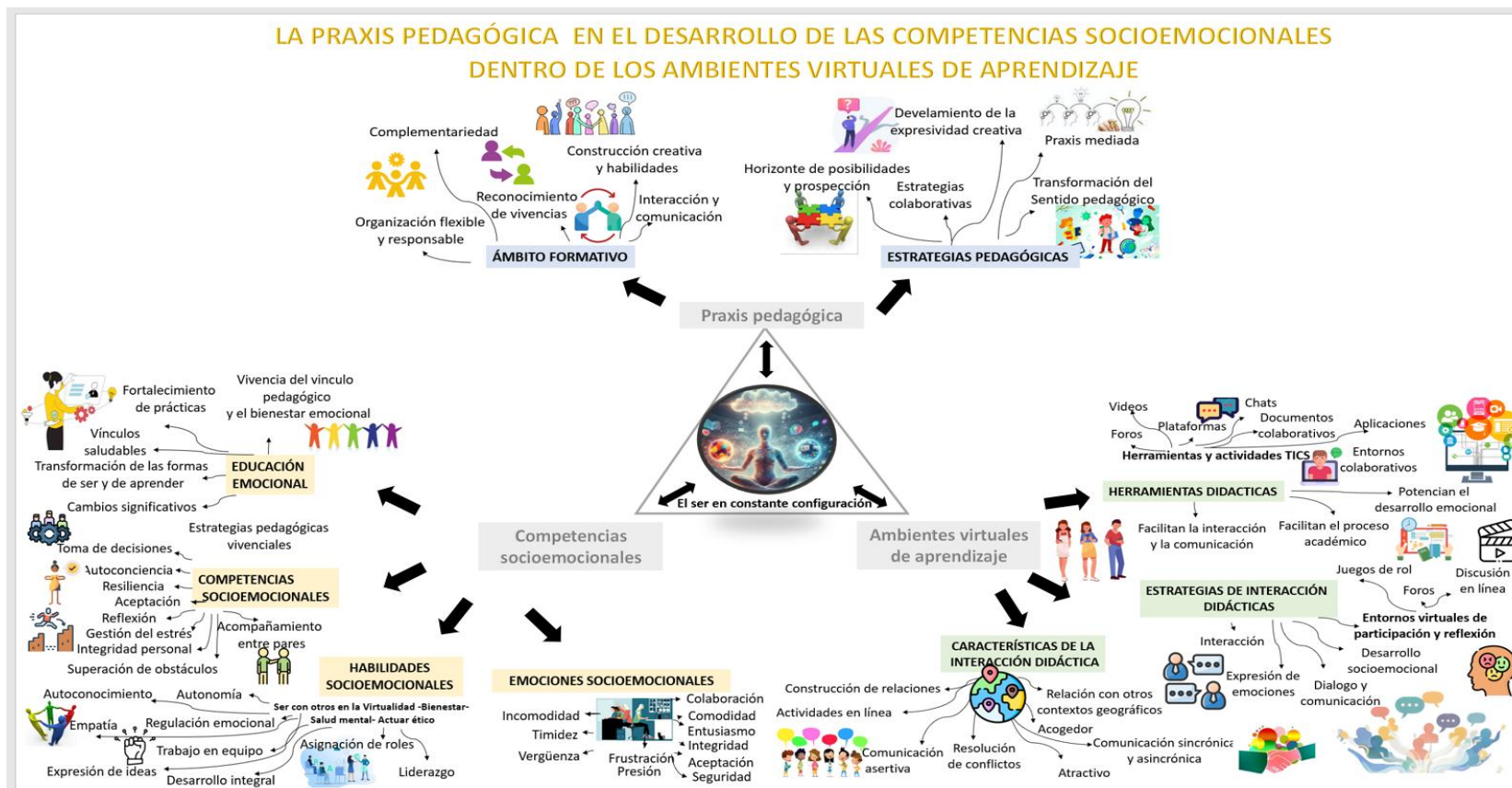
Desde la perspectiva sociocultural y de acuerdo al planteamiento de Vygotsky (1978) quien resalta que el uso de herramientas mediadoras transforma las funciones psicológicas superiores y amplían la posibilidad de acción y aprendizaje; se reconocen los entornos virtuales y las herramientas digitales, como mediadores del desarrollo cognitivo y socioemocional, al permitirles a los estudiantes nuevas formas de interacción, construcción de significados y regulación emocional. Además señalan que estas

actividades en línea y la discusión mediada por la tecnología, han transformado las dinámicas comunicativas frente a los espacios presenciales, favoreciendo la participación y la seguridad emocional de muchos estudiantes.

Sin embargo, aunque se resaltan las potencialidades de los ambientes virtuales de aprendizaje para la interacción y la comunicación, la experiencia también muestra tensiones y desafíos, como la ausencia de contacto físico que puede dificultar la creación de vínculos socioemocionales profundos y generar sensaciones de aislamiento, haciendo que algunas emociones pasen desapercibidas. Este hallazgo matiza las posturas más optimistas de la teoría y evidencia la necesidad de una mediación pedagógica consiente, al igual que el fortalecimiento institucional en el uso pedagógico de las herramientas digitales en la gestión de los ambientes de aprendizaje.

Figura 12

La praxis pedagógica en el desarrollo de las competencias socioemocionales dentro de los ambientes virtuales de aprendizaje



Nota. Elaborado por Gómez (2026) como esquema para representar la configuración final del Constructo Ontológico donde se articula la praxis pedagógica, las competencias socioemocionales y los ambientes virtuales de aprendizaje.

La imagen 12 representa la configuración final del constructo ontológico, la síntesis temática del proceso interpretativo y de integración de los hallazgos de la investigación, en ella se visualiza de manera sistemática, como se articula la **praxis pedagógica** con el desarrollo de las **competencias socioemocionales** dentro de los **ambientes virtuales de aprendizaje**, mostrando la complejidad y el dinamismo del fenómeno estudiado.

En el centro del esquema se ubica la praxis pedagógica, representada como el eje articulador del constructo, donde se destaca al ser en constante configuración. Esta idea refleja que tanto el docente como el estudiante se encuentran en un proceso continuo de construcción de significados, mediado por la experiencia, la interacción y la reflexión en contextos virtuales. A partir de este núcleo central, se despliegan tres grandes dimensiones interrelacionadas.

En la parte superior la imagen muestra como la praxis se estructura desde el ámbito formativo, que incluye elementos como la interacción, la comunicación, el reconocimiento de vivencias, la organización flexible y la construcción de habilidades; y desde las estrategias pedagógicas, orientadas al desarrollo de la creatividad, el trabajo colaborativo, la transformación del sentido pedagógico y la generación de nuevas posibilidades de aprendizaje. Lo anterior evidencia que la praxis no es estática, sino una acción mediada, intencionada y transformadora.

En la parte izquierda e inferior, se representan las competencias socioemocionales como un eje fundamental del constructo, organizadas por la educación emocional, centrada en el vínculo pedagógico y el bienestar emocional; las competencias socioemocionales, que incluyen toma de decisiones, resiliencia, autoconciencia y gestión emocional; las habilidades socioemocionales, como la empatía, el trabajo en equipo, el

liderazgo y la regulación emocional; y las emociones socioemocionales donde se evidencian estados como frustración, timidez o presión, pero también colaboración, seguridad e integridad. Esta dimensión muestra que el desarrollo emocional es parte constitutiva del aprendizaje y no un elemento cualquiera que se pueda excluir sin afectar el proceso educativo.

En la parte derecha, se evidencia la dimensión ambientes virtuales de aprendizaje, organizada en herramientas didácticas, como plataformas, foros, chats, documentos colaborativos y aplicaciones; las estrategias de interacción didáctica, que facilitan la comunicación, el aprendizaje y el desarrollo emocional; y las características de la interacción, como la comunicación sincrónica y asincrónica, la resolución de conflictos, la construcción de relaciones y la expresión emocional. En esta dimensión se destaca que los entornos virtuales no son solo medios tecnológicos, sino escenarios que configuran nuevas formas de interacción, aprendizaje y construcción de vínculos.

Los conectores que presenta la imagen, indican que la praxis pedagógica orienta y da sentido a las estrategias, que las competencias socioemocionales emergen y se fortalecen en la interacción y que los ambientes virtuales de aprendizaje median y transforman las formas de enseñar, aprender y relacionarse. En conjunto se evidencia que tras la construcción del constructo ontológico, la educación en entornos virtuales se comprende como un proceso integral, relacional y en constante transformación, donde la praxis pedagógica es un acto reflexivo y ético, las competencias socioemocionales son constitutivas del ser y los ambientes virtuales de aprendizaje son espacios que reconfiguran la experiencia educativa,

En este orden de ideas, el constructo evidencia que el aprendizaje no solo implica la adquisición de conocimiento, sino también la formación emocional, social y humana de los estudiantes, mediada por contextos tecnológicos y prácticas pedagógicas situadas.

CAPÍTULO VI

REFLEXIONES FINALES

Este apartado de reflexiones finales, constituye una síntesis interpretativa de los hallazgos emergentes del proceso investigativo, orientada a integrar, analizar y resignificar las interpretaciones obtenidas en torno a la praxis educativa en el desarrollo de las competencias socioemocionales dentro de los ambientes virtuales de aprendizaje en las instituciones educativas públicas de la ciudad de Cartagena. Desde una perspectiva fenomenológica hermenéutica, estas reflexiones buscan profundizar la comprensión del fenómeno estudiado, articulando las percepciones, significados y concepciones de los docentes con los fundamentos teóricos que sustentan la investigación.

En correspondencia con el primer propósito orientado a develar las percepciones de los docente de las instituciones educativas públicas de Cartagena, en relación con su Praxis Educativa y su incidencia en el desarrollo de las competencias socioemocionales en los entornos virtuales de aprendizaje, los hallazgos permiten reconocer que la praxis educativa trasciende la simple transmisión de conocimiento. Esta se configura como un proceso dinámico de construcción colectiva, reflexión crítica y acción transformadora donde convergen los saberes y las experiencias que los docentes exhiben en su quehacer cotidiano.

Desde esta perspectiva, los docentes perciben su praxis como un espacio de interacción significativa, en el que no solo se orienta el aprendizaje académico, sino que también se promueve el desarrollo socioemocional mediante el establecimiento de

vínculos pedagógicos significativos con sus estudiantes. Sin embargo estas percepciones están mediadas por las condiciones propias de la educación pública, como la heterogeneidad sociocultural, las brechas digitales y las limitaciones institucionales, las cuales inciden directamente en la organización de la práctica pedagógica en los entornos virtuales. Frente a esta situación, los docentes manifiestan la necesidad de adaptar sus estrategias para responder a contextos marcados por dificultades de conectividad y limitaciones tecnológicas, lo que posiciona la praxis educativa como un proceso flexible y contextualizado.

En relación con el segundo propósito, orientado a comprender los significados que aporten conocimiento y que permitan dar nuevos significados a la Praxis Educativa en el desarrollo de las competencias socioemocionales en los entornos virtuales de aprendizaje de las instituciones públicas de Cartagena, se evidencia que la integración de las competencias socioemocionales en los ambientes virtuales de aprendizaje otorga un nuevo sentido al proceso educativo. En este sentido dichas competencias emergen como un eje transversal y estructural que posibilita el bienestar, la convivencia y el aprendizaje significativo.

De esta manera habilidades como la empatía, la comunicación asertiva, el trabajo colaborativo, la autorregulación emocional y la resolución pacífica de conflictos adquiere relevancia en las dinámicas formativas, siendo promovidas a través de estrategias pedagógicas concretas. De igual manera, los ambientes virtuales de aprendizaje son resignificados como escenarios complejos que, más allá de su función instrumental, favorecen la interacción, la comunicación y la construcción colectiva de conocimiento, reconfigurando las formas de relación pedagógica y los modos de expresión emocional.

En cuanto al tercer propósito, enfocado a interpretar las concepciones de los docentes de las instituciones públicas de Cartagena acerca de su Praxis Educativa y su incidencia en el desarrollo de las competencias socioemocionales en los entornos

virtuales de aprendizaje, los hallazgos permiten comprender que esta se asume como una acción profundamente reflexiva, ética y transformadora. La praxis pedagógica en los ambientes virtuales no se limita a la ejecución de actividades mediadas por la tecnología, sino que se concibe como un proceso humano deliberado en el que se articulan las reflexión, la acción y la transformación de la realidad educativa.

Desde este punto de vista, se reconoce que la educación a través de los entornos virtuales no deshumaniza el acto pedagógico, sino que lo resignifica al abrir nuevas posibilidades para el dialogo, la interacción y la construcción de significados compartidos. No obstante, también emergen tensiones asociadas a la ausencia del contacto físico, la posible invisibilización de las emociones y el riesgo por el aislamiento, lo que demanda una mediación pedagógica sensible, ética y consciente por parte del docente.

Finalmente, en correspondencia con el cuarto propósito orientado a construir los componentes teóricos que constituyan el constructo ontológico de la praxis educativa para el desarrollo de competencias socioemocionales en los ambientes virtuales de aprendizaje de la educación pública de Cartagena, los hallazgos permiten consolidar una comprensión integral del fenómeno estudiado. En este sentido, la praxis educativa se reconoce como un modo de ser y actuar dentro del ámbito pedagógico, caracterizado por su carácter reflexivo, contextualizado y transformador.

Por su parte, las competencias socioemocionales se configuran como dimensiones constitutivas de la subjetividad, cuyo desarrollo requiere de prácticas educativas intencionadas que favorezcan la formación ética, afectiva y relacional con los estudiantes. A su vez, los ambientes virtuales de aprendizaje se consolidan como escenarios formativos que transforman las condiciones pedagógicas, generando nuevas formas de interacción y experiencia socioemocional.

Bajo estos referentes, se reconoce que la educación pública presenta particularidades que se derivan de sus condiciones estructurales y socioculturales, las cuales inciden en la configuración de la praxis pedagógica y en el desarrollo de las competencias socioemocionales, por lo anterior, se resalta la importancia de la formación docente continua en educación emocional, gestión de entornos virtuales y uso pedagógico de las tecnologías digitales, como elementos clave para responder a las demandas formativas actuales.

REFERÊNCIAS

- Álvarez, J. M. (2001). *Evaluar para conocer, examinar para excluir*. Morata - Madrid.
<https://es.scribd.com/document/698223917/ALVAREZ-MENDEZ-Evaluar-para-conocer-Examinar-para-excluir>
- Alves, E. y Acevedo, R. (1999). *La Evaluación Cualitativa: Reflexión para la Transformación de la Realidad Educativa*. Cerined - Valencia. <https://es.scribd.com/document/587751947/La-evaluacion-cualitativa-Reflexion-para-la-transformacion-de-la-realidad-educativa-Elizabeth-Alves>
- Area, M. (2012). *La innovación pedagógica con TIC y el desarrollo de las competencias informacionales y digitales*. *Investigación en la Escuela*. (76), 5-17. <https://revistascientificas.us.es/index.php/IE/article/view/7157/6302>
- Arias, M. (2000). *La triangulación metodológica: sus principios, alcances y limitaciones*. *Enfermera*. 17 (1), 37-57. <https://doi.org/10.17533/udea.iee.v40n2e03>
- Arias, F. (2012). *El proyecto de Investigación. Introducción a la metodología científica*. 6ta Edición. Editorial Episteme – Venezuela. https://books.google.com.co/books?id=W5n0BgAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Aristóteles. (1985). *Ética nicomáquea. Ética eudemia*. (Trad., M. García Valdés). Editorial Gredos – Madrid. <https://archive.org/details/aristoteles-etica-nicomaquea-o-etica-eudemia-bcg-89>
- Aristóteles. (1998). *Política* (Trad., M. García Valdés). Gredos. (Obra original publicada en el siglo IV a. C) – España. <https://archive.org/details/politica-gredos-aristoteles-z-lib.org/mode/2up>
- Arribas, M. (2004). *Diseño y validación de cuestionarios*. En *Matronas profesión*. 5(17) 23-29. https://www.nebrija.com/revista-linguistica/files/articulosPDF/articulo_55002aca89c37.pdf

- Ayala, R. (2008). *La metodología fenomenológica-hermenéutica de M. Van Manen en el campo de la investigación educativa. Posibilidades y primeras experiencias. Revista de investigación.* 26 (2), 409-430. <https://revistas.um.es/rie/article/view/94001>
- Balestrini, F. (1998). *“Cómo se Elabora el Proyecto de Investigación”*. Editores Consultores - Caracas. https://www.academia.edu/32672800/Como_Se_Elabora_El_Proyecto_de_Investigacion_Balestrini_7ma
- Benavides, M. y Restrepo, C. (2005). *Métodos de investigación cualitativa: Triangulación. Revista Colombiana de Psiquiatría.* 34(1), 118-224. <https://www.redalyc.org/pdf/806/80628403009.pdf>
- Benner, D. (1980). *El Problema Teoría-Práctica en las ciencias de la educación y los principios del pensamiento y la acción pedagógica*. *Revista de Pedagogía.* 26(4), 486-497. <https://es.scribd.com/document/441365100/Benner-Maleabilidad>
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la Investigación. Tercera Edición.* Pearson Educación - Colombia. <https://bibliotecadigital.utn.edu.ec/files/original/fb0b0cfee2ae990609933d17c6890848960051aa.pdf>
- Bisquerra R. (2002). *La educación emocional: estrategias para el desarrollo de competencias emocionales. Revista Letras de Deusto.* 32(95), 45-74. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=251397>
- Bisquerra, R. (2003). *Educación emocional y competencias básicas para la vida. Revista de investigación.* 21(1), 7 - 43. <https://dialnet.unirioja.es/metricas/documentos/ARTREV/649432>
- Bisquerra R, Pérez N. (2007). *Las competencias emocionales. Revista Educación Siglo XXI.* 21(10), 61-82. <https://www.redalyc.org/pdf/706/70601005.pdf>
- Bisquerra, R. (2009). *Educación emocional y bienestar.* Praxis - Barcelona. <https://www.casadellibro.com.co/libro-educacion-emocional-y-bienestar/9788471978769/1119722>
- Cabero, J. (2007). *Las necesidades de las TIC en el ámbito educativo: oportunidades, riesgos y necesidades. Revista de Tecnología y Comunicación Educativas,* 21(45), 5-20.

<https://www.researchgate.net/publication/232621820> Las necesidades de las TICs en el ambito educativo riesgos y oportunidades

- Carvajal, G. y Caro, C. (2009). *Soledad en la adolescencia: análisis del concepto*. Aquichan, 9(3), 281-296. <https://aquichan.unisabana.edu.co/index.php/aquichan/article/view/1526>
- Carrasquilla, T. (2005). *La Observación: Técnica de Recogida de Datos. Metodología Cualitativa en Educación: Investigación-Acción*. Cuadernos Mono Figuras CANDIDUS - Venezuela.
- Castañeda, C. y Fernandez, L. (2022). *Fortalecimiento de la práctica pedagógica como fundamento para el desarrollo de las competencias socioemocionales*. (Tesis doctoral Universidad de la Costa – Colombia). <https://repositorio.cuc.edu.co/entities/publication/ba8463c9-3a0e-4c61-abff-478c845eef86/full>
- Charres, H., Villalaz, J. y Martínez, J. (2018) *Triangulación: una herramienta adecuada para las investigaciones en las ciencias administrativas y contables*. Revista FAECO Sapiens. 1(1), 18-35. https://revistas.up.ac.pa/index.php/faeco_sapiens/article/view/575
- Congreso de la Republica. (2025). Ley 2503, julio 28, 2025. Colombia. <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=261856>
- Constitución Política de Colombia (1991). Asamblea Nacional Constituyente. *Deberes sociales económicos y culturales*. 4 de julio de 1991. Artículo 45. Colombia. <https://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=4125>
- Coronel, D. (2024). *Competencias socioemocionales en entornos virtuales*. Revista Científica UNA. (5)1, 74-85. <https://doi.org/10.56152/reped2024-vol5num1-art5>
- Creswell, J. (2007). *Investigación cualitativa y diseño investigativo: selección entre cinco tradiciones*. Collage de Educación - Denver. <https://es.scribd.com/document/268571188/Creswell-Investigacion-Cualitativa-y-Diseno-Investigativo>
- Departamento Administrativo Nacional de Estadística- DANE,(2022). *Reporte Estadístico de migración*. Informe N° 2. Gobierno de Colombia. <https://www.dane.gov.co/files/investigacion/es/poblacion/migracion/reporte-migracion.pdf>

- De la Barrera, U. (2021) *Promoción de la salud mental, la competencia emocional y la autoestima en adolescentes: Diseño e implementación de una plataforma tecnológica de educación emocional* [Tesis doctoral, Universidad de Valencia - España] <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=305263>
- Delors, J. (1996.). “*Los cuatro pilares de la educación*” en *La educación encierra un tesoro. Informe a la UNESCO de la Comisión internacional sobre la educación para el siglo XXI*. Santillana/UNESCO - España. <https://www.uv.mx/dgdaie/files/2012/11/cpp-dc-delors-los-cuatro-pilares.pdf>
- Del Valle, A. (2023). *La educación emocional en el currículo universitario venezolano* (Tesis doctoral de la Universidad Pedagógica experimental (UPEL) – Venezuela). <https://www.redalyc.org/journal/1941/194175218032/html/>
- Durlak, J. A., Weissberg, R. P., Dymnicki, A. B., Taylor, R. D., & Schellinger, K. B. (2011). The impact of enhancing students’ social and emotional learning: A meta-analysis of school-based universal interventions. *Child Development*. 82(1), 405–432. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2010.01564.x>
- EducarChile. (2021). *La importancia de la Educación socioemocional para una formación integral*. (Página WEB). EducarChile. <https://escuelaenmovimiento.educarchile.cl/articulos/la-importancia-de-la-educacion-socioemocional-para-una-formacion-integral>
- Eisenberg, N., Spinrad, T. L., Fabes, R., Reiser, M., Cumberland, A., Shepard, A. (2004). *The relations of effortful control and impulsivity to children’s resiliency and adjustment*. *Child Development*. 6(3), 498-510. <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC1676340/>
- Freire, P. (1997). *Pedagogía de la autonomía: Saberes necesarios para la práctica educativa*. Siglo XXI – Buenos Aires.
- Fuster, D. (2019). *Investigación cualitativa: Método fenomenológico hermenéutico*. *Revista Propósitos y Representaciones*. 7(1), 201-229. <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2019.v7n1.267/>
- Galeano, M. (2004). *Diseño de proyectos de investigación cualitativa*. Medellín: Fondo editorial universidad. (página WEB). EAFIT. <https://www.eafit.edu.co/cultura-eafit/fondoeditorial/colecciones/Paginas/disenio-de-proyectos-en-la-investigacion-cualitativa.aspx>

- Galindo, J., Silva, A. y Carvajal, M. (2025). *Fortalecimiento de competencias pedagógicas de docentes para la enseñanza del aprendizaje socioemocional con base en el modelo CASEL* (Tesis doctoral de la Universidad del Bosque – Bogotá). <https://hdl.handle.net/20.500.12495/14713>
- García, S. (2002). *La Validez y la confiabilidad en la evaluación del aprendizaje desde la perspectiva hermenéutica*. *Revista de Pedagogía*. 23 (67), 297-318. https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0798-97922002000200006
- Gómez, H. A., Romero, C. H., Zapata, C., & Castaño, N. E. (2024). *Las habilidades socioemocionales en la educación primaria y secundaria de las instituciones públicas: contexto, dificultades y retos*. *Revista En-Contexto*. 12(22), 319–349. <https://doi.org/10.53995/23463279.1723>
- González, O. (2025). *Competencias emocionales y practicas pedagógicas de la formación de docentes en Colombia* (Tesis doctoral de la Corporación Universitaria Unilasallista de Antioquia . Colombia) <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10212643>
- Gergen, K. (1996). *Realidades y relaciones: aproximaciones al Construccinismo social*. Paidós - Barcelona. https://www.academia.edu/31648860/Gergen_realidades_y_relaciones_pdf
- Gergen, K. (2001). *Construccinismo social en contexto*. Sabio - Londres. <https://es.scribd.com/document/105145450/Libro-GERGEN-Construccinismo-Social>
- Gergen, K. (2005). *Construir la Realidad. El futuro de la psicoterapia*. Paidós - Barcelona. https://books.google.com.co/books/about/Construir_la_realidad.html?id=DasnAAAACAAJ&redir_esc=y
- Gergen, K. (2007). *Construccinismo social aportes para el debate y la práctica*. Ediciones UNIANDES. 40(3), 266 – 275. https://www.taosinstitute.net/images/PublicationsFreeBooks/Gergen_construccinismo_social.pdfPsychologist
- Gibbs, G. (2012). *El análisis de datos cualitativos en la investigación cualitativa*. Morata – España. <https://edmorata.es/producto/el-analisis-de-datos-cualitativos-en-investigacion-cualitativa/>

- Giroux, H. (1990). *Los profesores como intelectuales: Hacia una pedagogía crítica del aprendizaje*. Revista Complutense. 3(1), 177 – 180. https://www.researchgate.net/publication/27585251_Giroux_HA_1990_Los_profesores_como_intelectuales_Hacia_una_pedagogia_critica_del_aprendizaje
- Goleman, D. (1995). *Inteligencia Emocional*. Paidós – Barcelona. <https://iuymca.edu.ar/wp-content/uploads/2022/01/La-Inteligencia-Emocional-Daniel-Goleman-1.pdf>
- Gómez, A. (1994). *Aristóteles - Ética nicomáquea. Ética Eudemia*. Editorial Gredos - España. https://books.google.com.co/books?hl=es&lr=&id=rMAjgIVJ5u4C&oi=fnd&pg=IA1&dq=%C3%89tica+nicom%C3%A1quea.+%C3%89tica+Eudemia&ots=i6_N_GnOe_&sig=VrfDb2TpvYJ2K0VEW8F7luVWrCU#v=onepage&q=%C3%89tica%20nicom%C3%A1quea.%20%C3%89tica%20Eudemia&f=false
- González, F. (2008). *Apuntes para una crítica Penta dimensional de la investigación socioeducativa*. Revista Educação em Questão, 32(1), 40-78. <https://www.redalyc.org/pdf/5639/563959964002.pdf>
- Guba, E. (1990). *Criterios para evaluar la confiabilidad de las investigaciones naturalistas*. ERIC/ECTJ anual. 29(2), 75-91. https://apps.utel.edu.mx/recursos_files/r161r/w25301w/s4_criteriosdecredibilidad.pdf
- Guba, E. y Lincoln, Y. (1985). *Investigación Naturalista*. Sage Publications- Beverly Hills. <https://archive.org/details/naturalisticinqu00linc/page/n5/mode/2up>
- Guerrero, W. (2022). *Competencias tecnológicas del docente en la práctica pedagógica en la educación media técnica en Colombia* (Tesis doctoral de la Universidad Pedagógica experimental Libertador – Venezuela). <http://espacio.digital.upel.edu.ve/index.php/TD/article/view/194>
- Habermas, J. (1987). *Teoría de la acción comunicativa* (Vols. 1–2). Taurus - Colombia. <https://archive.org/details/teorias-de-la-accion-comunicativa-primer-volumen-jurgen-habermas>
- Heidegger, M. (2006). *Introducción a la fenomenología de la religión*. Fondo de Cultura Económica- México. https://dn721607.ca.archive.org/0/items/heidegger-martin.-introduccion-a-la-fenomenologia-de-la-religion-ocr-2006_202405/Heidegger%2C%20Martin.%20-%20Introducci%C3%B3n%20a%20la%20fenomenolog%C3%ADa%20de%20la%20religi%C3%B3n%20%5Bocr%5D%20%5B2006%5D

[pdf](#)

- Hernández, E., López, L., y Mendoza, N. (2022). *Los entornos virtuales de aprendizaje EVA como innovación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de nivelación de carrera en la universidad técnica de Manabí*. *Ciencia Latina*. 6(3), 1511 -1524. <https://www.ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/2309>
- Instituto Nacional de Evaluación Educativa INEED. (2019). *El Espacio Socioemocional, un ámbito de difusión e intercambio*. Boletín del Instituto Nacional de Evaluación Educativa. (Boletín julio 2019). <https://www.ineed.edu.uy/images/boletines/2019/El-Espacio-Socioemocional-un-ambito-de-difusion.pdf>
- Kapp, K. (2012). *La gamificación del aprendizaje y la instrucción: métodos y estrategias de juego para la formación y la educación*. Pfeier- San Francisco. https://www.researchgate.net/publication/273947281_The_gamification_of_learning_and_instruction_Game-based_methods_and_strategies_for_training_and_education_San_Francisco_CA_Pfeiffer
- Kemmis, S., Wilkinson, J., Edwards-Groves, C., Hardy, I., Grootenboer, P., y Bristol, L. (2014). *Cambiando prácticas, cambiando la educación*. Springer – Australia. https://books.google.com.co/books?id=QrFBAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Kerlinger, F. (1981). *Enfoque conceptual de la Investigación del comportamiento*. Nueva Editorial Interamericana - México. https://bibliotecadigital.uchile.cl/discovery/fulldisplay/alma991002346149703936/56UDC_INST:56UDC_INST
- Kvale, S. (2011). *Las entrevistas en la investigación cualitativa*. Morata - Madrid. <https://es.scribd.com/document/383898030/Steinar-Kvale-2011-Las-Entrevistas-en-Investigacion-Cualitativa>
- Ley 115 de 1994 (1994) Congreso de la República de Colombia. *Objetivos comunes de todos los niveles de educación*. 8 de febrero de 1994. Artículo N° 13. Colombia. <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=292>
- Ley 1620 de 2013 (2013) Congreso de la República de Colombia. *Derechos humano y estilo de vida*

saludable. 15 de marzo de 2013. Artículo N° 12 . Colombia. <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=52287>

La ley 2170 de 2021 (2021) Congreso de la República de Colombia. *Uso de las herramientas tecnológicas en los establecimientos educativos*. 29 de diciembre de 2021. Artículo N° 3 . Colombia. <https://ascofade.co/wp-content/uploads/2024/05/LEY-2170-DE-2021.pdf>

Leal, N. (2013). *El método fenomenológico: principios, momentos y reducciones*. Universidad Nacional Abierta. 1(2), 51-61. <https://hdl.handle.net/20.500.14330/CLA01000254640>

Londoño Palacio, O. L., Maldonado Granados, L. F., & Calderón Villafañez, L. C. (2016). *Guía para construir estados del arte*. International Corporation of Networks of Knowledge. <https://es.scribd.com/document/627409699/Londono-O-L-2016-Guia-para-construir-estado-del-arte-Biblioteca-Rambell>

Márquez, M., & Gaeta, M. (2017). *Desarrollo de competencias emocionales en pre-adolescentes: el papel de padres y docentes*. Revista Electrónica Interuniversitaria de formación del profesorado, 20(2), 221235. <https://revistas.um.es/reifop/article/view/232941>

Martínez, M. (1982). *La psicología Humanista: fundamentación epistemológica, estructura y método*. Trillas- México. <https://es.scribd.com/document/657342705/La-Psicologia-Humanista-Fundamentacion-Epistemologica-Estructura-y-Metodo-Miguel-Martinez-67-77>

Martínez, M. (2006). *¿Cómo hacer un buen proyecto de tesis con metodología cualitativa? Compendio de metodología cualitativa en educación: Investigación acción*. Cuadernos Mono Figuras CANDIDUS. 17(2), 113-120. https://buscador.bibliotecas.uc.cl/discovery/fulldisplay/alma990004377080203396/56PUC_INST:56PUC_INST

Martínez, M. (2009). *Ciencia y arte en la metodología cualitativa*. Editorial Trillas - México. https://etrillas.mx/libro/ciencia-y-arte-en-la-metodologia-cualitativa_8025

Martínez, V., Campo, M. Gutiérrez, E. y Dobarro, A. (2022). ¡Kahoot! como una propuesta innovadora de gamificación educativa en la educación superior. Digital Education Review. 34(42), 34-49. <https://doi.org/10.1344/der.2022.42.34-49>

- Márquez, C., & Gaeta, M. L. (2017). Desarrollo de competencias emocionales en educación superior: una propuesta formativa. *Revista Iberoamericana de Educación*. 73(1), 107–124. <https://doi.org/10.6018/reifop/20.2.232941>
- Mastrascusa (2025). *Prácticas pedagógicas en contexto de incertidumbre. una mirada hacia la complejidad en una Institución Educativa*. (Tesis Doctoral de la Universidad Simón Bolívar – Colombia) <https://bonga.unisimon.edu.co/server/api/core/bitstreams/a1a52916-58b3-4968-98e9-f6af0fbdbb0a/content>
- MinEducación. (2017). *Estrategia de formación de competencias socioemocionales en la educación secundaria y media*. (página WEB). MinEducación. <https://www.mineduccion.gov.co/portal/men/Publicaciones/Guias/385321:Estrategia-de-Formacion-de-Competencias-Socioemocionales-en-la-Educacion-Secundaria-y-Media>
- MinEducación. (2003). *Estándares básicos de competencias ciudadanas. Revolución educativa Colombia Aprende*. (página WEB). MinEducación. https://www.mineduccion.gov.co/162_1/articles-75768archivopdf.pdf
- Maldonado, S., Peña herrera, W., & Espinoza, S. (2020). Los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVAÁ's), como recurso de aprendizaje en las clases asíncronas de las IES. *Dominio de las Ciencias*, 6(4), 1279 – 1291. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8638168>
- Martínez (2008) *Conocimiento científico general y conocimiento ordinario. Cinta de Moebio*. 27(1) 1-10. <https://www.redalyc.org/pdf/101/10102701.pdf>
- Morin, E. (2005). *Epistemología de la complejidad*. En: Solana Ruiz J. Con Edgar Morin, por un pensamiento complejo. *Implicaciones interdisciplinarias*. 20(2), 27-52. https://www.psi.uba.ar/academica/carrerasdegrado/psicologia/sitios_catedras/electivas/102_infanto_juvenil/material/complejidad_morin.pdf
- Moya, E., Nieves, L., & Soldado, R. (2020). Educación virtual para todos: una revisión sistemática. 15(21), 1-15. <https://revistas.usal.es/tres/index.php/eks/article/view/eks20202115>
- Muñoz, L., Herrero, R., & García, C. (2018). *El Kahoot como medio educativo para el aprendizaje de destrezas sociales y gestión emocional en el alumnado de Educación Superior. Gamificación En*

- Iberoamérica. *Experiencias desde la comunicación y la educación*. Universidad Politécnica Salesiana. 34(42), p.34-49. <https://es.scribd.com/document/876074257/Kahoot-como-herramienta-innovadora>
- Núñez, M. (2024). *Relaciones longitudinales de las competencias socioemocionales y de la educación inclusiva con la ciberviolencia en el alumnado de la ESO presentado en la universidad de Córdoba – Colombia* (Tesis doctoral de la Universidad de Córdoba – Colombia).https://helvia.uco.es/xmlui/bitstream/handle/10396/30028/2024000003026.pdf?isAllowed=y&sequence=1&utm_source=chatgpt.com
- Palazzolo, F. (2013) *Claves para abordar el Diseño Metodológico*. Maestría diseño comunicacional. 425 – 437. <https://studylib.es/doc/4513250/claves-para-abordar-el-dise%C3%B1o-metodol%C3%B3gico>
- Palomeque, D., & Guevara, C. (. (2021). *Entornos virtuales de aprendizaje y práctica docente: Retos y perspectivas de los docentes del Ecuador*. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*. 7(13), 296-326. https://www.researchgate.net/publication/355067233_Entornos_virtuales_de_aprendizaje_y_practica_docente_Retos_y_perspectivas_de_los_docentes_del_Ecuador
- Olson, J. (1992). *Comprender la enseñanza*. *Revista británica de estudios educativos*. 40(4), 417 – 419. <https://philpapers.org/rec/OLSUTB>
- Parada, R. (2024). *Fortalecer las habilidades socioemocionales en los estudiantes, el punto clave al que le apuntan expertos en educación*. (página WEB). *Infobae*. <https://www.infobae.com/educacion/2024/05/26/fortalecer-las-habilidades-socioemocionales-en-los-estudiantes-el-punto-clave-al-que-le-apuntan-expertos-en-educacion/>
- Paz-Sandín, E. (2003). *Investigación Cualitativa en Educación. Fundamentos y Tradiciones*. McGraw Hill – Madrid. https://luisdoubrontgschool.files.wordpress.com/2021/03/paz-sandin-esteban_investigacion-cualitativa-en-educacion-.pdf
- Queraltó, R. (1980). *Teleología y status científico*. *Revista Anuario Filosófico*. 13(1), 183-191. <http://www.dspace.unav.es/dspace/handle/10171/2062>.

- Ramos, G. (2008). *La dimensión axiológica de la formación del ingeniero: un reto frente a la globalización neoliberal*. (Conferencia) Congreso internacional de telemática y telecomunicaciones CITTEL 2024, Los Andes, Ecuador. <https://www.ccia.cujae.edu.cu/index.php/cittel>
- Rendón, A. (2015). *Educación de la competencia socioemocional y estilos de enseñanza en la educación media*. *Sophia*. 11(2). https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=4137/413740778_009
- Rendon, M., Cuadros, O., Hernández, B., Monterrosa, D., Holguín, A., Cano, L. y Ortiz, A. (2016). *Las competencias socioemocionales en el contexto escolar*. Medellín-Colombia. Universidad de Antioquia - Colombia. https://libros.udea.edu.co/index.php/editorial_udea/catalog/book/255
- Retamozo, M. (2014). *¿Cómo hacer un proyecto de tesis doctoral en Ciencias Sociales?*. *Ciencia, Docencia y Tecnología*. 48(1), 173-202. <http://www.redalyc.org/pdf/145/14531006007.pdf>
- Robles, B. (2011). *La entrevista en profundidad: una técnica útil dentro del campo antropofísico*. *Cuicuilco*. 18 (52). https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-16592011000300004
- Rodríguez, C., Lorenzo, O. y Herrera, L. (2005). *Teoría y practica del análisis de datos cualitativo. Proceso general y criterios de calidad*. *Revista Internacional de Ciencias Sociales*. 15(2), 133-154. <https://www.redalyc.org/pdf/654/65415209.pdf>
- Romero, C. (junio-2005). *La categorización: un aspecto crucial en la investigación cualitativa*. *Revista de investigación Cesmag*. 11(11), 103-118. https://www.researchgate.net/publication/355197283_LA_CATEGORIZACION_UN_ASPECTO_CRUCIAL_EN_LA_INVESTIGACION_CUALITATIVA
- Ruiz, C. (2003). *Educación intercultural: Una visión crítica de la cultura*. Octaedro - Barcelona. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=235586>
- Sampieri, R. (2014) *Metodología de la Investigación 6ta Edición*. McGraw Hill - México. https://www.ispsn.org/sites/default/files/documentos-virtuais/pdf/metodologia_de_la_investigacion_-_hernandez_sampieri_-_6ta.pdf
- Secretaria de educación de Bogotá. (22 de mayo 2024). *Mejorar las habilidades socioemocionales en la escuela implica evaluación de procesos y vinculación de las familias*. (conferencia) *Conferencia Social Emotional Learning*. https://www.educacionbogota.edu.co/portal_institu

[cional/nota/mejorar-habilidades-socioemocionales-en-escuela-implica-evaluacion-de-procesos-y-vinculacion-de-familias](#)

Siemens, G. (2004). *Una teoría de aprendizaje para la era digital*. (página WEB). https://ateneu.xtec.cat/wiki/form/wikiexport/media/cursos/tic/s1x1/modul_3/conectivismo.pdf

Silva Quiroz, J. E. (2012). *Estándares TIC para la Formación Inicial Docente: una política pública en el contexto chileno*. *Archivos Analíticos de Políticas Educativas*. 20 (7), 23. <https://doi.org/10.14507/epaa.v20n7.2012>

Straus, A. y Corbin, J. (2002). *Bases de la investigación cualitativa*. Universidad de Antioquia - Colombia. https://api.pageplace.de/preview/DT0400.9789587145137_A27383295/preview-9789587145137_A27383295.pdf

Suárez, X., y Castro, N. (2022). Competencias socioemocionales y resiliencia de estudiantes de escuelas vulnerables y su relación con el rendimiento académico. *Revista de Psicología*. 40(2). <https://doi.org/10.18800/psico.202202.009>

Taylor, SJ y R. Bogdán (1990). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Paidós - Barcelona. <https://es.scribd.com/doc/56780707/Taylor-S-J-Bogdan-R-Introduccion-a-Los-Metodos-Cualitativos-de-Investigacion>

Tamayo y Tamayo, M. (2006). *Técnicas de Investigación 2da Edición*. McGraw Hill - México. <https://es.scribd.com/doc/12235974/Tamayo-y-Tamayo-Mario-El-Proceso-de-la-Investigacion-Cientifica>

Tamayo, M. (2007). *El proceso de la investigación científica*. 4ta. Edición. Ed. Limusa - México. <https://drive.google.com/file/d/0B4R1ssRAL--ZNzExZDVIYWEtNDc5Yi00NWYyLTg4ZjMtMG10YWl3YjFIMmUx/view?hl=es&pli=1&resourcekey=0-myplvhXFcpPJZUUQojSYSQ>

Torres, A. (2022). *La educación emocional en el currículo universitario venezolano*. (Tesis doctoral de Universidad Pedagógica Experimental Libertador UPEL – Venezuela). <https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/EDUCARE/article/view/14573>

- UNESCO. (2024). *Informe sobre las habilidades socioemocionales en las salas de clases de América Latina y el Caribe*. (Informe N° 3). UNESCO – Colombia. <https://www.unesco.org/es/articles/la-unesco-publica-un-informe-sobre-las-habilidades-socioemocionales-en-salas-de-clases-de-america>.
- UNICEF. (2020). El impacto del COVID-19 en la salud mental de adolescentes y jóvenes. (Informe N° 1-2020). UNICEF – Colombia. <https://www.unicef.org/lac/el-impacto-del-covid-19-en-la-salud-mental-de-adolescentes-y-j%C3%B3venes>
- Van Manen, M. (2003). *Investigación educativa y experiencia vivida. Ciencia humana para una pedagogía de la acción y de la sensibilidad*. Idea Books - Barcelona. https://bibliotecadigital.uchile.cl/discovery/fulldisplay/alma991002046979703936/56UDC_INST:56UDC_INST
- Vera, R. (2023) *Fundamentos epistemológicos para la práctica pedagógica innovadora mediado por las tecnologías digitales* (Tesis doctoral de la Universidad Pedagógica experimental Libertador – Venezuela) <http://espacio.digital.upel.edu.ve/index.php/TD/article/view/736>
- Vygotsky, L. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Editorial Crítica – Barcelona. <https://es.scribd.com/document/728057117/Vygotsky-1978-El-Desarrollo-de-Los-Procesos-Psicologicos-Superiores>
- Villacís, M., Moreno, M., & Benavides, R. (2021). *Entornos virtuales como espacios de enseñanza-aprendizaje. “Un enfoque teórico para la educación superior”*. Horizontes. 5(19), 695-708. <https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/242/571>
- Villamarín, D. (2025). *Visión aproximada en la formación del "ser" desde una perspectiva ontológica de la teología. Dialógica, Revista Multidisciplinaria*. 22(3), 188-203. <https://es.scribd.com/document/990108228/VISION-APROXIMADA-EN-LA-FORMACION-DEL-SER>
- Westbrook, R. B. (1993). *John Dewey (1859-1952)*. Perspectivas: revista trimestral de educación comparada. 23(1-2), 289-305. <https://www.unav.es/gep/Dewey/Westbrook.pdf>
- Zepeda, S., & Abascal, R., & López, E. (2016). *Integración de Gamificación y Aprendizaje Activo en el Aula. Ra Ximhai*. 12 (6), 315-325. <https://www.redalyc.org/pdf/461/46148194022.pdf>

ANEXOS

Anexo 1 - Guion de entrevista

Guion de entrevista

Introducción

El presente documento corresponde a un guion de entrevista cualitativa con preguntas semiestructuradas, que se aplicará a docentes y estudiantes de Instituciones Educativas públicas de Cartagena. Se encuentra organizado por una parte introductoria, el propósito del guion en el desarrollo de la investigación, los informantes, el contexto y una guía de preguntas que comprenden: la visualización de la temática desde las categorías de estudio, y finalmente el cierre de la entrevista con unas preguntas de tipo reflexivas.

Propósito: Develar las percepciones de los actores del proceso educativo en las instituciones educativas públicas de Cartagena, en cuanto a la Praxis Educativa en el desarrollo de las competencias socioemocionales en los entornos virtuales de aprendizaje.

Informantes claves: actores del proceso educativo (docente – estudiante)

Escenario contexto donde se concretan las experiencias a indagar, las vivencias propias de cada sujeto: Institución - ambientes virtuales de aprendizaje.

preguntas guías

Introductorias – contexto general

1. ¿Desde el contexto educativo, que significado tienen para ti las competencias socioemocionales?
2. Podrías describirme las herramientas virtuales que se han utilizado hasta el momento para el aprendizaje dentro del acto pedagógico.

Praxis educativa

3. ¿Podrías describir con el mayor detalle cómo es la relación y el proceso de comunicación a través de los entornos virtuales de aprendizaje?
4. Puedes contarme ¿cómo se han desarrollado las actividades, dinámicas o estrategias pedagógicas para el desarrollo de competencias socioemocionales en los entornos virtuales?
5. Desde su experiencia, Podría describir el impacto que tiene la praxis educativa en los ambientes virtuales, en el desarrollo de las competencias socioemocionales.

Ambientes virtuales de aprendizaje

6. Desde su experiencia, explica actividades o dinámicas virtuales que contribuyen al fortalecimiento de competencias socioemocionales.
7. ¿Cómo crees que los entornos virtuales de aprendizaje promueven el desarrollo de las competencias socioemocionales?

Desarrollo de las competencias socioemocionales

8. En relación con su experiencia, ¿qué tipo de formación o apoyo institucional has recibido para promover el desarrollo de competencias socioemocionales en los entornos virtuales de aprendizaje?
9. ¿Cómo describirías tu experiencia en el desarrollo de competencias socioemocionales dentro de los ambientes virtuales de aprendizaje y qué emociones o actitudes has experimentado con mayor frecuencia en este tipo de entornos?
10. ¿De qué manera consideras que estas experiencias han impactado tu forma de aprender y relacionarte con otros?
11. ¿Cómo describirías las experiencias socioemocionales que has observado en estudiantes al participar en entornos presenciales comparadas con las que viven en entornos virtuales? ¿Podrías narrar una situación concreta donde hayas notado un contraste en el desarrollo socioemocional de los estudiantes en estos dos tipos de entornos?

¿Cierre

12. ¿Qué prácticas te gustaría compartir sobre tu experiencia con los ambientes virtuales de aprendizaje en el desarrollo del componente socioemocional?
13. ¿Te gustaría dejar recomendaciones para que se apoye de mejor forma el desarrollo socioemocional a través de las actividades en los entornos virtuales de aprendizaje?

Anexo 2 - Consentimiento informado

CONSENTIMIENTO INFORMAL Y PERMISO DOCUMENTADO DE GRABACIÓN

Mediante el presente documento, Yo **BADRY CAROLINA GOMEZ GAVALO** hago de su conocimiento, el desarrollo de la investigación titulada: **CONSTRUCTO ONTOLÓGICO DE LA PRAXIS EDUCATIVA EN EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES EN LOS AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJES DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PÚBLICAS DE CARTAGENA**, para optar al grado académico de doctor en educación. El estudio comprende un enfoque cualitativo, a través del método fenomenológico hermenéutico, que tiene como finalidad, generar un constructo ontológico de la praxis educativa en el desarrollo de las competencias socioemocionales en los ambientes virtuales de aprendizaje de la educación pública de Cartagena.

De acuerdo a lo expuesto, considerando su importante y valiosa participación en la formación, capacitación y actualización profesional en el ejercicio educativo, además de su compromiso con la labor educativa, le invito a participar como actor social a través de la técnica de entrevista en profundidad que llevare a cabo para la recolección de información para el estudio, por medio de intercambios dialógicos, sustentados en los registros audiovisuales, a través de grabaciones en audio, video y fotografías para la descripción e interpretación en sus contextos.

Con el propósito de garantizar la calidad investigativa y actuar conforme a los principios éticos, solicito su autorización para emplear la técnica e instrumento de recolección de información, así como para utilizar los datos que usted proporcione durante el intercambio dialógico (entrevista). Esta autorización incluye el uso de imágenes, fotografías y grabaciones relacionadas con la temática, las cuales podrán ser revisadas y ajustadas según sus indicaciones. Estos recursos contribuyen a otorgar credibilidad y respaldo a la divulgación de los resultados que surjan del estudio.

ACEPTO PARTICIPAR VOLUNTARIAMENTE:

Nombre y Apellidos: *Karina Ballesteros Anieta*

Numero de Cedula: *1128282423*

Firma: *Karina Ballesteros A*

Anexo 3 categorización

CONSENTIMIENTO INFORMAL Y PERMISO DOCUMENTADO DE GRABACIÓN

Mediante el presente documento, Yo **BADRY CAROLINA GOMEZ GAVALO** hago de su conocimiento, el desarrollo de la investigación titulada: **CONSTRUCTO ONTOLÓGICO DE LA PRAXIS EDUCATIVA EN EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES EN LOS AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJES DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PÚBLICAS DE CARTAGENA**, para optar al grado académico de doctor en educación. El estudio comprende un enfoque cualitativo, a través del método fenomenológico hermenéutico, que tiene como finalidad, generar un constructo ontológico de la praxis educativa en el desarrollo de las competencias socioemocionales en los ambientes virtuales de aprendizaje de la educación pública de Cartagena.

De acuerdo a lo expuesto, considerando su importante y valiosa participación en la formación, capacitación y actualización profesional en el ejercicio educativo, además de su compromiso con la labor educativa, le invito a participar como actor social a través de la técnica de entrevista en profundidad que llevare a cabo para la recolección de información para el estudio, por medio de intercambios dialógicos, sustentados en los registros audiovisuales, a través de grabaciones en audio, video y fotografías para la descripción e interpretación en sus contextos.

Con el propósito de garantizar la calidad investigativa y actuar conforme a los principios éticos, solicito su autorización para emplear la técnica e instrumento de recolección de información, así como para utilizar los datos que usted proporcione durante el intercambio dialógico (entrevista). Esta autorización incluye el uso de imágenes, fotografías y grabaciones relacionadas con la temática, las cuales podrán ser revisadas y ajustadas según sus indicaciones. Estos recursos contribuyen a otorgar credibilidad y respaldo a la divulgación de los resultados que surjan del estudio.

ACEPTO PARTICIPAR VOLUNTARIAMENTE:

Nombre y Apellidos: *Karina Ballesteros Amata*

Numero de Cedula: *1128282423*

Firma: *Karina Ballesteros A*

Anexo 4 – Categorización

CATEGORIZACIÓN

Actor social: AS1 Instrumento: Entrevista Lugar: Departamento de naturales – INEM JOSE MANUEL RODRIGUEZ TORICES				
REFERENCIA	UNIDADES DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORÍAS	CATEGORÍA
P1P1L1 P1P1L2 P1P1L3 P1P1L4 P1P1L5 P1P1L6 P1P1L7 P1P1L8 P1P1L9 P1P1L10 P1P1L11 P1P1L12	UH1¿Desde el contexto educativo, que significado tienen para ti las competencias socioemocionales? Para mí las competencias socioemocionales son esenciales para el desarrollo integral de los estudiantes porque les facilita aparte del conocimiento académico, les permite mejorar su capacidad de gestión de emociones, resolución de conflictos , mejorar sus relaciones interpersonales y le permite tomar decisiones sabiamente y estas competencias le permite mejorar las habilidades, la convivencia escolar , mejoramiento del entorno del aprendizaje y por lo tanto va a tener un mejor éxito personal y profesional.	capacidad de gestión de emociones, resolución de conflictos desarrollo integral relaciones interpersonales decisiones sabiamente la convivencia escolar entorno del aprendizaje éxito personal	Habilidades socioemocionales Ámbito formativo Habilidades socioemocionales Educación emocional Ámbito formativo Educación emocional	Praxis pedagógica Competencias socioemocionales Ambientes virtuales de aprendizaje
P1P2L13 P1P2L14 P1P2L15 P1P2L16 P1P2L17 P1P2L18 P2P2L19	UH2Podrías describirme las herramientas virtuales que se han utilizado hasta el momento para el aprendizaje dentro del acto pedagógico. Bueno en mis años de experiencia laboral he utilizado una variedad de plataformas virtuales y herramientas para facilitarme el trabajo y facilitar los procesos de aprendizaje de los estudiantes y mejorar la interacción con ellos. Las plataformas que he utilizado son Moodle, Google Classroom, Canvas Live Workshop, Khan Academy,	plataformas virtuales procesos de aprendizaje la interacción Moodle, Google Classroom, Canvas Live Workshop, Khan Academy,	Herramientas didácticas Ámbito formativo Habilidades socioemocionales Herramientas didácticas	Praxis pedagógica Competencias socioemocionales

P2P2L20 P2P2L21 P2P2L22 P2P2L23 P2P2L24 P2P2L25 P2P2L26 P2P2L27 P2P2L28 P2P2L29 P2P2L30 P2P2L31	Canvas Live Workshop, Khan Academy, esto me permite organizar contenidos, realizar actividades y evaluaciones de una manera eficaz, rápida y que se pueden resolver en el tiempo de los estudiantes. Aparte de eso he utilizado algunas herramientas como Quizzi, Kahoo, otras herramientas que me permite tener un acercamiento con ellos, por ejemplo, Zoom, Google Meet, Teams, entonces con ella puedo hacerte tutorías, asesorías, complementar las actividades. Aparte de eso utilizo lo que es el chat que me permite estar informado y tener una estrecha comunicación con ellos.	organizar contenidos actividades y evaluaciones Quizzi, Kahoo Zoom, Google Meet, Teams tutorías, asesorías chat	Ámbito formativo Ámbito formativo Herramientas didácticas Herramientas didácticas Ámbito formativo Herramientas didácticas	Ambientes virtuales de aprendizaje
P2P3L1 P2P3L2 P2P3L3 P2P3L4 P2P3L5 P2P3L6 P2P3L7 P2P3L8 P2P3L9 P2P3L10 P2P3L11 P2P3L12 P2P3L13 P2P3L14 P2P3L15 P2P3L16 P2P3L17 P3P3L18	UH3¿Podrías describir con el mayor detalle cómo es la relación y el proceso de comunicación a través de los entornos virtuales de aprendizaje? En los entornos virtuales la comunicación es fundamental, independientemente si es una comunicación sincrónica o asincrónica, lo importante es que los estudiantes puedan relacionarse adecuadamente con los docentes y con sus mismos compañeros, poder participar de las actividades, responder adecuadamente. Estas formas de comunicación les permite ser autónomos en sus procesos. A veces este tipo de comunicación es un poco un poco fría, pero porque no se está tocando, no se está viendo los gestos, no hay una comunicación verbal, pero cuando están los entornos virtuales es necesario tratar de comunicarse para que los estudiantes puedan tener una comunicación crucial para que se pueda ofrecer una retroalimentación, que se	la comunicación comunicación sincrónica o asincrónica relacionarse adecuadamente con los docentes y con sus mismos compañeros autónomos en sus procesos no se está tocando, no se está viendo los gestos, no hay una comunicación verbal ofrecer una retroalimentación responder dudas, resolver cuestionamientos	Habilidades socioemocionales Características de la interacción didáctica Educación emocional Habilidades socioemocionales Características de la interacción didáctica Ámbito formativo Ámbito formativo	Praxis pedagógica Competencias socioemocionales Ambientes virtuales de aprendizaje

P3P3L19	pueda responder dudas, resolver cuestionamientos y demás. UH4 Puedes contarme ¿cómo has desarrollado las actividades, dinámicas o estrategias pedagógicas para el desarrollo de competencias socioemocionales en los entornos virtuales?	desarrollo de competencias autorregulen sus emociones, puedan resolver pacíficamente sus procesos y sus conflictos Juegos de roles , pueden trabajar con los estudiantes en tareas, proyectos fomentar la cooperación, el trabajo colaborativo, la empatía comunicación efectiva pertinente actividades de reflexión sobre su propio aprendizaje y bienestar el autoconocimiento videos regular sus emociones mediante reflexiones.	Educación emocional Educación emocional Estrategias didácticas Autoconocimiento emocional Educación emocional Estrategias didácticas Habilidades socioemocionales Herramientas didácticas Habilidades socioemocionales	Praxis pedagógica Competencias socioemocionales Ambientes virtuales de aprendizaje
P3P4L1 P3P4L2 P3P4L3 P3P4L4 P3P4L5 P3P4L6 P3P4L7 P3P4L8 P3P4L9 P3P4L10 P3P4L11 P3P4L12 P3P4L14 P3P4L15 P3P4L16 P3P4L17 P3P4L18 P3P4L19 P3P4L20 P3P4L21	Bueno tenemos que en los entornos virtuales algunas actividades que se desarrollan con los estudiantes en cuanto al desarrollo de competencia son para tratar de fortalecer estas habilidades para que autorregulen sus emociones, puedan resolver pacíficamente sus procesos y sus conflictos. Algunas de estas actividades más comunes son como los juegos de roles, pueden trabajar con los estudiantes en tareas, proyectos con el fin de fomentar la cooperación, el trabajo colaborativo, la empatía y todo basándose en una comunicación efectiva pertinente. También hacemos algunas actividades de reflexión sobre su propio aprendizaje y bienestar, lo que hace que se favorezca el autoconocimiento de los estudiantes y cómo mejorarse, cómo mejorar algunos tipos de comportamientos. Aparte de eso utilizo algunos videos y algunos cuentos para que puedan regular sus emociones mediante reflexiones.	P3P4L13		

P4P5L1 P4P5L2 P4P5L3 P4P5L4 P4P5L5 P4P5L6 P4P5L7 P4P5L8 P4P5L9 P4P5L10 P4P5L11 P4P5L12 P4P5L13 P4P5L14 P4P5L15 P4P5L16 P4P5L17 P4P5L18 P4P5L19 P4P5L20 P4P5L21 P4P5L22 P4P5L23	UH5 Desde su experiencia, Podría describir el impacto que tiene la praxis educativa en los ambientes virtuales, en el desarrollo de las competencias socioemocionales. En la práctica pedagógica en ambientes virtuales tiene un impacto mixto, dual en el desarrollo de las competencias socioemocionales, porque por un lado los estudiantes adquieren autonomía, pueden regular su tiempo, sus emociones, por lo tanto, se va a favorecer su autoconocimiento, autoconciencia, su autorregulación, reflexionar sobre su propio desempeño estas le permitirán reflexionar sobre su propio desempeño y mejorar continuamente. Cuando esto lo hace, entonces al estudiante le permite reflexionar sobre su propio desempeño y tratar de mejorar continuamente y fortalecerse en algunos procesos. Pero cuando la distancia es muy grande, la distancia virtual y no hay esa interacción cara a cara, a veces es difícil para los jóvenes establecer relaciones socioemocionales profundas con sus compañeros o con el docente, aunque se trabajen con las videoconferencias y esto, la ausencia de contacto físico y la limitación física puede hacer que algunas dinámicas socioemocionales sean más difíciles de abordar, como la empatía, ponerse en lugar del otro. Entonces esto tiene ciertos desafíos.	autonomía, pueden regular su tiempo, sus emociones, por lo tanto, se va a favorecer su autoconocimiento, autoconciencia, su autorregulación, reflexionar sobre su propio desempeño las videoconferencias ausencia de contacto físico la empatía	Autoconocimiento emocional Autoconocimiento emocional Autoconocimiento emocional Herramientas didácticas Estrategias de interacción didáctica Habilidades socioemocionales	Praxis pedagógica Competencias socioemocionales Ambientes virtuales de aprendizaje
P4P6L1 P4P6L2 P4P6L3 P5P6L4	UH6 Desde su experiencia, explica actividades o dinámicas virtuales que contribuyen al fortalecimiento de competencias socioemocionales. Bueno, algunas actividades que he implementado son los foros de reflexión sobre emociones, como esto realizó una clase y al	foros de reflexión Google Docs o padlet, utilizando diapositivas	Estrategias didácticas Herramientas didácticas Ámbito formativo	Praxis pedagógica

Anexo 5 - Triangulación

SISTEMATIZACION DE LAS UNIDADES HERMENEUTICAS

PRAXIS PEDAGOGICA

Ámbito formativo

UH1

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS1	Para mí las competencias socioemocionales son esenciales para el desarrollo integral de los estudiantes porque les facilita aparte del conocimiento académico, les permite mejorar su capacidad de gestión de emociones, resolución de conflictos, mejorar sus relaciones interpersonales y le permite tomar decisiones sabiamente y estas competencias le permite mejorar las habilidades, la convivencia escolar, mejoramiento del entorno del aprendizaje y por lo tanto va a tener un mejor éxito personal y profesional. (P1P1L1- P1P1L12)	desarrollo integral entorno del aprendizaje	Ambit o F o r m a t i v o	P R A X I S P E D A G O G I C A
AS2	Para mí las competencias socioemocionales son esas habilidades que el estudiante tiene para relacionarse tanto con la asignatura como con el contexto, incluyendo compañeros, docentes el aula, en la casa. Es esa percepción, que tiene el estudiante sobre la asignatura, el interés y esas emociones que demuestra hacia la asignatura como tal (P11P13L1- P11P13L10)	compañeros, docentes el estudiante		
AS4	Desde el contexto educativo las competencias socio emocionales mejoran las relaciones interpersonales que ayudan a establecer y mantener relaciones saludables y significativas fomentan el éxito académico y laboral , ayuda a tomar decisiones y a trabajar, promueven la salud mental y bienestar Ayuda gestionar el estrés y ansiedad en ejecución y desarrolle la resiliencia, ayuda a enfrentar a superar obstáculos (P32P38L1- P32P38L14)	el éxito académico y laboral bienestar		
AS5	Las competencias socioemocionales son esas habilidades que deben de tener los estudiantes y docentes para comprender sus sentimientos, autorregularse. Manejar las buenas relaciones y las responsabilidades, en fin, el actuar bien. (P43P51L1- P43P51L9)	los estudiantes docentes		

COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES

Educación Emocional

UH1

ACTOR SOCIAL	UNIDAD DE SENTIDO	ATRIBUTOS	SUBCATEGORIA	CATEGORIA
AS1	Para mí las competencias socioemocionales son esenciales para el desarrollo integral de los estudiantes porque les facilita aparte del conocimiento académico, les permite mejorar su capacidad de gestión de emociones, resolución de conflictos, mejorar sus relaciones interpersonales y le permite tomar decisiones sabiamente y estas competencias le permite mejorar las habilidades, la convivencia escolar , mejoramiento del entorno del aprendizaje y por lo tanto va a tener un mejor éxito personal y profesional. (P1P1L1- P1P1L12)	la convivencia escolar éxito personal	E d u c a c i o n E m o c i o n a l	C O M P E T E N C I A S S O C I O E M O C I O N A L E S
AS3	Para mí las competencias socioemocionales son todas aquellas habilidades que tienen las personas para gestionar sus emociones , elementos necesarios para poder relacionarse de manera asertiva con los demás, solucionar conflictos y saber llevar su vida en la sociedad. (P20P25L1- P20P25L9)	gestionar sus emociones		
AS4	Desde el contexto educativo las competencias socio emocionales mejoran las relaciones interpersonales que ayudan a establecer y mantener relaciones saludables y significativas fomentan el éxito académico y laboral, ayuda a tomar decisiones y a trabajar, promueven la salud mental y bienestar Ayuda gestionar el estrés y ansiedad en ejecución y desarrolle la resiliencia, ayuda a enfrentar a superar obstáculos . (P32P38L1- P32P38L14)	mejoran las relaciones interpersonales establecer y mantener relaciones saludables y significativas		

Anexo 6 - Resumen de atributos por categoría

PRAXIS EDUCATIVA - ÁMBITO FORMATIVO	
ATRIBUTOS EMERGENTES	
	desarrollo integral. Entorno de aprendizaje , compañeros, docentes, estudiante, éxito académico, laboral y bienestar
	los procesos de aprendizaje, la organización de contenidos, las actividades académicas y evaluaciones, las tutorías y asesorías
	ofrecer la retroalimentación, responder dudas, resolver cuestionamientos, los contenidos, desarrollar actividades, crear un ambiente de aprendizaje, conocer a los estudiantes, intereses necesidades, estilos de aprendizaje, personalizar la enseñanza, establecer expectativas claras, la participación y la evaluación, auditiva en el aula, escrita y visual, interpretación
	aportar conocimiento, las dinámicas, completar tareas, tiempo
	impacto positivo, una temática, ritmo de aprendizaje, estudiantes, docentes, actividad, praxis
	conocimiento, evaluar estado de los estudiantes, recursos, información, presentación de contenidos, exploración de conocimientos, quiz, actividad, pensamiento, el desarrollo, puntos de vista, ideas
	acceder a los contenido, participar en las actividades de acuerdo a su horario, costumbres, aprender, oportunidades, estudiantes, docentes, proceso de aprendizaje
	orientación psicológica, formación de los estudiantes, la institución, docente, capacitaciones
	diferentes aspectos, estudiantes, actividades, docente, directa e indirecta
	formas de aprender, búsqueda de conocimiento, nuevas construcciones, construyendo conocimiento, experiencias, procesos de aprendizaje, metas y objetivos, experiencias, estudiantes, actividad, foro, docente, profesional
	entornos presenciales, entornos escolares, ambientes físicos, temáticas, habilidades de pensamiento crítico, habilidades excepcionales, inteligencia, textos que construyen
	retroalimentación constante, positiva y constructiva, medios físicos, aprendizaje, sección presencial, temática, creativa, estudiante, la información, el conocimiento
	crear espacios seguros para los estudiantes, donde puedan expresarse, docentes, orientación docente, avanzado, aliados al proceso de formación, efectivos, demanda de la sociedad, temáticas

PRAXIS EDUCATIVA - ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS	
ATRIBUTOS EMERGENTES	
	organizaciones en subgrupos
	juegos de roles, pueden trabajar con los estudiantes en tareas y proyectos, actividades de reflexión sobre su propio aprendizaje y bienestar, coloco foros con preguntas, problemáticas, organizar una actividad, ofrecer un producto, proyectos colaborativos, los foros
	foros de discusión, grupos de trabajo
	foros de reflexión, ofrecerles recursos para su mejoramiento o traer el mejor beneficio para los estudiantes, foros de discusión, juego de roles, proyectos colaborativos
	actividades para pequeños grupos colaborativos en los que los muchachos tiene que crear un texto, dar respuestas a un producto de acuerdo a esa actividad, experiencias, espacios físicos, desarrollen competencias
	consultar y buscar estrategias
	actividades distintas
	nuevas formas de comunicarse con los estudiantes, de trabajar, y desarrollar sus competencias teniendo en cuenta los entornos digitales, consultas, construyen documentos, leen documentos, fortalecen el aprendizaje, foro
	hacer videos en cualquier lugar de la institución, hacer videos de entrevistas, noticias u otros
	creación de espacios de comunicación abierta, tertulias de hablar como nos sentimos, como estamos, aprenden a realizar un texto escrito y luego a exponerlo ante un jurado o ante un público, armamos grupos, selección de los equipos, aprendizaje, infografía
	integrar actividades de desarrollo emocional dentro del currículo académico, capacitaciones para los docentes, solucionar algunas situaciones que se presentan en los entornos virtuales así como presenciales, lograr con estos muchachos todas estas habilidades, el juego es una manera fácil de aprender, porque aprendemos inconscientemente, enseñar jugando, interactuar con los ambientes virtuales de aprendizaje, buenas técnicas, buenas sugerencias, buenas estrategias de aprendizaje, mejores experiencias significativas y formativas, proyectos de grupos, diarios de aprendizaje, cuestionarios de autoevaluación, los docentes, actividades

COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES – EDUCACIÓN EMOCIONAL

ATRIBUTOS EMERGENTES

	la convivencia escolar, éxito personal, gestionar sus emociones, mejoran las relaciones interpersonales, establecer y mantener relaciones saludables y significativas
	actividades de socialización
	relacionarse adecuadamente con los docentes y sus mismos compañeros, se motivan, emociones positivas, comunicación y relación es activa, establecer una relación efectiva, la comunicación
	desarrollo de competencias, autorregulan sus emociones, puedan resolver pacíficamente sus procesos y conflictos, comunicación efectiva pertinente, aporten lo que ellos piensan desde esa problemática, escucharse, estimularse el uno con el otro, hablar sin temor a equivocarse, manejen la tolerancia, fomentar la autoconciencia, la empatía, fomentar la autocomprensión, el diario de emociones. Rueda de emociones, juego de roles
	organizarse por subgrupos, liderar dentro del grupo, exponer sus ideas, participación, aportar, pensar, las emociones
	bienestar emocional, fortalecimiento de las emociones
	sumergidos, la participación social, la conexión que tienen con los demás, relaciones, habilidades para relacionarse, resolver conflictos, imitar características, buena convivencia, tomar decisiones
	formación en educación emocional, bienestar emocional, técnicas de gestión del estrés, resolución de conflictos en línea
	convivir pacíficamente, conexión emocional, desarrollan su autoconocimiento, desarrollan el trabajo en equipo, el liderazgo para realizar las actividades, respetar los tiempos, trabaja la escucha, trabaja el buen trato, evita las confrontaciones, vivencia los roles, la toma de decisiones
	aportaciones, relacionarse, interactuar, resolver, relacionándose, gestionar sus emociones
	vínculo un poco más estrecho con los profesores, pasivos, asumen roles, soltura, motivados, los roles
	actividades de relajación, respaldados y a la vez comprendidos, agruparse, asocian, ubicar, sin tener inconvenientes, sin hacer reparo, sin poner límites, ser parte del grupo, asignar roles, desarrollo socioemocional
	interactúan y reciben la asignatura con más ganas, oportunidad de conocer al otro, participar, ceder la palabra, ceder el espacio a la otra persona, actividades de reflexión, controles, regulen las emociones, competencias, la fortaleza, los valores

COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES – AUTOCONOCIMIENTO EMOCIONAL

ATRIBUTOS EMERGENTES

	gestionar el estrés, tomar decisiones desarrolle la resiliencia, superar obstáculos, comprender sus sentimientos, autorregularse
	fomentar la cooperación, el trabajo en equipo, la empatía, aceptación del pensamiento, autorregularse
	autonomía, pueden regular su tiempo, sus emociones, favorecer su autoconocimiento, autoconciencia, autorregulación, reflexionar sobre su propio desempeño, gestión del tiempo, manejo de la presión
	expresar lo que piensan, pasar los obstáculos
	responsabilidad en su propio aprendizaje, el autoconocimiento de sus capacidades, fortalecen habilidades, resolverlos de manera adecuada, trabajar a su propio ritmo
	Aceptadas
	comprender sus emociones, necesidades, gustos, la aceptación sobre todo de la persona, su integridad, acompañamiento

COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES – HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES

ATRIBUTOS EMERGENTES

	capacidad de gestión de emociones, resolución de conflictos, relaciones interpersonales, decisiones sabiamente, habilidades para relacionarse tanto con la asignatura como con el contexto, elementos necesarios para poder relacionarse de manera asertiva, promueven la salud mental, habilidades, las responsabilidades, actuar bien
	la interacción, interacción entre los estudiantes
	la comunicación, autónomos en sus procesos, asignan roles, el respeto, la escucha, organizarse para realizar un producto y mostrarlo, la comunicación
	el autoconocimiento, regular sus emociones mediante reflexiones, interactuar, trabajar en equipo, asignar roles, asertivos, el respeto, habilidades sociales y de comunicación, la simpatía, resolución de conflictos, resolver problemas, comunicación, empatía
	la empatía, entablar amistades, trabajar en equipo, interacción, comunicación y colaboración
	trabajo en equipo, comunicación asertiva, el liderazgo, se comunican, toman decisiones, la comunicación, la interacción, la expresión, poder expresarse con más seguridad, asertiva, colaborativo, la comunicación efectiva, la empatía, la resolución de conflictos, comunicación, aceptación del pensamiento
	interactuar de manera grupal, la autoconciencia, la autogestión, habilidades para relacionarse, resolver conflictos, interacción, colaboración, el trabajo en equipo, autonomía, responsabilidad, autoconocimiento, habilidades de relación
	la autonomía, resolver sus diferencias de manera pacífica, el trabajo en equipo, el liderazgo, la interacción, asertivos, comunicarse, empatía, colaboración, autoestima, confianza
	ser un poco más paciente, empático, ser más flexible en su propio aprendizaje, la autogestión en el autoaprendizaje, la forma de relacionarse con los demás, el respeto por las opiniones de los demás, autogestión, autónomos, trabajo en equipo, trabajo cooperativo, límites, autónoma, autodirigida, colaboración, habilidades de comunicación, resolución de conflictos, colaborativa, aceptación, las relaciones
	comunicación asertiva y profunda, se desempeñan con más soltura, con más eficacia, con más seguridad, espontánea, artística, se desenvuelven con más soltura, lo hacen con <u>mas</u> convencimiento, fluidez, confianza, comprensión, activos o participativos, habilidades emocionales, la comunicación, la empatía, la resolución de conflictos, la interacción cara a cara, sentidos de comunicación, pertenencia en los entornos, participar libremente, resolución de problemas, participar activamente, habilidades de comunicación, trabajo en equipo, empatía en el grupo
	el liderazgo, compartiendo sus pensamientos y sentimientos, la interacción, la colaboración, las comunicaciones, la aceptación, trabajo en grupo
	el autoaprendizaje, la interacción, la colaboración, resolución de problemas, el trabajo en equipo, la empatía, la autorregulación, el autoconocimiento, la competitividad, la motivación

COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES – EMOCIONES SOCIOEMOCIONALES

ATRIBUTOS EMERGENTES

	Ruptura
	Presión
	Frustración
	Colaborativa
	frustración, emoción, entusiasmo, se sienten a gusto
	pena, vergüenza, la timidez, cohibidos, cómodos y seguros, reflexiva y considerada, incomodo, tímido, callado, aburrido y abrumado, presión por la participación, discusiones, seguro, callado
	Cómodos

AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE – HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS

ATRIBUTOS EMERGENTES

	plataformas virtuales, Moodle, Classroom, canva, live workshop, Khan Academy, Quiz, Kahoo, zoom, Google Meet, Teams, chat, Blackboard, Educaplay, Genially, Whatsapp, red social, Makecode, Padlet, Mendeley
	la aplicación, plataformas virtuales
	videos, plataformas virtuales, recursos virtuales, plataformas de aprendizaje en línea, Classroom, Edmodo, Academy, Padlet, Mendeley, Quiz en línea
	las video conferencias, recursos digitales, herramientas de comunicación en línea, ambientes virtuales
	Google Doc, Padlet, Diapositivas, grupos de Whatsapp, Instagram, la plataforma, correo electrónico, chat, Mendeley
	herramientas tecnológicas disponibles, plataforma Moodle, herramientas de comunicación en línea, Google doc, Canva
	herramientas digitales, plataforma virtual, Teams, Moodle, Classroom, herramientas tics
	pantalla
	Inteligencia artificial, espacios, herramientas, videos, la Web
	medios de comunicación, videos, espacios, las pantallas
	inteligencia artificial, bases de datos, recursos tecnológicos para la creación de un documento, plataformas o herramientas virtuales para exponer y adquirir esa experiencia, Canva, Mendeley, Classroom, la comunicación en línea, foros de discusión, chats, Canva, Graficas
	recursos y herramientas como los juegos, espacios, debates en línea, comunicación en línea, foros de discusión, chats, quiz virtuales, las tics

AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE – ESTRATEGIAS DE INTERACCIÓN DIDÁCTICA

ATRIBUTOS EMERGENTES

	los juegos para el aprendizaje
	foros
	ausencia de contacto físico
	crean grupos en los que interactúan, juegos de rol
	la comunicación cara a cara, las videos llamadas y los foros, los chat permiten que los estudiantes expresen sus emociones y pensamientos más profundos, foros de interacción, actividades en línea, creación de presentaciones
	gestión de aulas virtuales, cursos completos sobre el uso de las herramientas virtuales, de la virtualidad para la educación
	mediación tecnológica, discusión en línea
	foros, en chat donde los estudiantes expresan sus emociones, interactuando a través de la plataforma Teams
	uso de estas diferentes herramientas, debates en línea, comunicación en línea

AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE – CARACTERÍSTICAS DE LA INTERACCIÓN DIDÁCTICA

ATRIBUTOS EMERGENTES

	comunicación sincrónica o asincrónica, no se está tocando, no se está viendo los gestos, no hay una comunicación verbal, ambiente de aprendizaje en línea acogedor y atractivo
	mediada por la tecnología, comunicarme, relacionarme con compañeros de otras ciudades, de otros lugares, que no nos conocíamos físicamente, poco manejo del uso de las herramientas virtuales, espacio
	actividades virtuales
	actividad en línea
	mundo de las pantallas, inmersos
	falta de contacto físico puede dificultar la creación de este vínculo, emociones pasarían desapercibidas y los estudiantes se sienten aislados
	acogedores y seguros, secciones virtuales, manejo de las herramientas ofimáticas, virtual

CURRICULUM VITAE



Badry Carolina Gómez Gavalo
Email: badrygomezmail.com

Badry Carolina Gómez Gavalo, residente en Colombia, departamento de Bolívar, ciudad Cartagena de Indias Distrito Turístico y Cultural. Egresada de la Corporación Universitaria del Caribe CECAR - Sincelejo Sucre, Magister en Ciencias de la Educación de la Universidad San Buenaventura de la Ciudad de Cartagena de Indias D.T. y C. He laborado como docente de tecnología e informática en la básica secundaria y media, por quince años en la Institución Educativa Manuela Beltrán y los últimos 5 años en la Institución Educativa INEM José Manuel Rodríguez Torices, ambas instituciones oficiales del Distrito de Cartagena - Bolívar.