



DOI: <https://doi.org/10.23857/dc.v11i2.4343>

Ciencias de la Educación
Artículo de Investigación

***Desafíos y Beneficios del Uso de Inteligencia Artificial en la Enseñanza de
Habilidades Socioemocionales en Educación General Básica***

***Challenges and Benefits of Using Artificial Intelligence in Teaching Socio-
Emotional Skills in Basic General Education***

***Desafios e Benefícios da Utilização da Inteligência Artificial no Ensino de
Competências Socioemocionais na Educação Geral Básica***

Franklin Armando García-Bravo ^I
franklin.garciab@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0006-0800-0023>

Edison Ramon Delgado-Vergara ^{II}
edisondelgado.12@hotmail.com
<https://orcid.org/0009-0006-9433-5064>

Genesis Jasmín Campoverde-Aguas ^{III}
genesis.campoverde@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0005-0211-5498>

Kattia Monserrate Romero-Cevallos ^{IV}
kattia.romero@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0003-9299-8807>

Correspondencia: franklin.garciab@educacion.gob.ec

***Recibido:** 14 de febrero de 2025 ***Aceptado:** 10 de marzo de 2025 *** Publicado:** 19 de abril de 2025

- I. Licenciado en Ciencias de la Educación, Mención Ciencias Naturales, Profesor de Segunda Enseñanza, Unidad Educativa Gonzalo S. Córdova, Ecuador.
- II. Licenciado en Ciencias de la Educación General Básica, Unidad Educativa Gonzalo S. Córdova, Ecuador.
- III. Magister en Educación Básica, Ingeniera en Marketing, Comunicación y Ventas, Unidad Educativa Gonzalo S. Córdova, Ecuador.
- IV. Licenciada en Ciencias de la Educación General Básica, Unidad Educativa Gonzalo S. Córdova, Ecuador.

Resumen

La transformación digital en la educación exige integrar tecnologías como la Inteligencia Artificial (IA), que facilita el desarrollo de habilidades socioemocionales esenciales, como la empatía y la autorregulación. Herramientas basadas en IA permiten personalizar el aprendizaje y promover experiencias significativas, pero también implican redefinir el rol docente como facilitador. Este estudio analiza el impacto de la IA en la enseñanza socioemocional en educación básica, considerando sus beneficios, desafíos y aspectos éticos y pedagógicos. La investigación es de enfoque mixto, exploratorio-descriptivo y diseño no experimental. Se desarrolla en tres fases: revisión bibliométrica, análisis de herramientas de IA y evaluación por expertos. Se estudia una muestra intencional de 25 docentes, usando criterios éticos y pedagógicos para valorar el impacto de la IA en habilidades socioemocionales. Los resultados obtenidos en esta fase revelan una valoración diferenciada entre las herramientas digitales evaluadas en función de su impacto en el desarrollo de las habilidades socioemocionales (HSE) en contextos de educación general básica. Las herramientas con puntajes más altos como "Respira, piensa y actúa" (44 puntos) y "Aprende las emociones" (42,71 puntos) demuestran una sólida integración de elementos que favorecen la empatía, la resolución de conflictos y la comunicación asertiva. En definitiva, los hallazgos reafirman que el uso pedagógico de tecnologías emergentes, cuando es debidamente contextualizado y acompañado de una planificación didáctica intencionada, constituye un recurso valioso para fortalecer el desarrollo socioemocional en la educación básica, contribuyendo así a una formación integral e inclusiva de los estudiantes.

Palabras Clave: Inteligencia artificial; habilidades; socioemocionales; educación general básica.

Abstract

The digital transformation in education requires the integration of technologies such as Artificial Intelligence (AI), which facilitates the development of essential socio-emotional skills, such as empathy and self-regulation. AI-based tools allow for personalized learning and promote meaningful experiences, but also entail redefining the teacher's role as a facilitator. This study analyzes the impact of AI on socio-emotional teaching in basic education, considering its benefits, challenges, and ethical and pedagogical aspects. The research uses a mixed approach, exploratory-descriptive, and non-experimental design. It is developed in three phases: bibliometric review, analysis of AI tools, and expert evaluation. A purposive sample of 25 teachers is studied, using ethical and pedagogical criteria to assess the impact of AI on socio-emotional skills. The results obtained in this phase reveal a

Desafíos y Beneficios del Uso de Inteligencia Artificial en la Enseñanza de Habilidades Socioemocionales en Educación General Básica

differentiated assessment among the evaluated digital tools based on their impact on the development of socio-emotional skills (SESS) in basic general education contexts. The highest-scoring tools, such as "Breathe, Think, and Act" (44 points) and "Learn Emotions" (42.71 points), demonstrate a solid integration of elements that promote empathy, conflict resolution, and assertive communication. Ultimately, the findings reaffirm that the pedagogical use of emerging technologies, when properly contextualized and accompanied by purposeful didactic planning, constitutes a valuable resource for strengthening socio-emotional development in basic education, thus contributing to a comprehensive and inclusive education for students.

Keywords: Artificial intelligence; skills; socio-emotional; basic general education.

Resumo

A transformação digital na educação exige a integração de tecnologias como a Inteligência Artificial (IA), que facilita o desenvolvimento de competências socioemocionais essenciais, como a empatia e a autorregulação. As ferramentas baseadas em IA permitem uma aprendizagem personalizada e promovem experiências significativas, mas também envolvem a redefinição do papel do professor como facilitador. Este estudo analisa o impacto da IA na aprendizagem socioemocional no ensino básico, considerando os seus benefícios, desafios e aspetos éticos e pedagógicos. A investigação tem uma abordagem mista, de delineamento exploratório-descritivo e não experimental. É desenvolvido em três fases: revisão bibliométrica, análise de ferramentas de IA e avaliação de especialistas. É estudada uma amostra intencional de 25 professores, utilizando critérios éticos e pedagógicos para avaliar o impacto da IA nas competências socioemocionais. Os resultados obtidos nesta fase revelam uma avaliação diferenciada entre as ferramentas digitais avaliadas com base no seu impacto no desenvolvimento de competências socioemocionais (CSE) em contextos de educação geral básica. As ferramentas com maior pontuação, como "Respirar, Pensar, Agir" (44 pontos) e "Aprender Emoções" (42,71 pontos), demonstram uma forte integração de elementos que promovem a empatia, a resolução de conflitos e a comunicação assertiva. Em suma, os achados reafirmam que a utilização pedagógica das tecnologias emergentes, quando devidamente contextualizada e acompanhada de um planeamento didático intencional, constitui um recurso valioso para o fortalecimento do desenvolvimento socioemocional no ensino básico, contribuindo para a formação integral e inclusiva dos alunos.

Palavras-chave: Inteligência artificial; competências; socioemocional; educação geral básica.

Introducción

En la era digital actual, la evolución de la sociedad del conocimiento ha transformado radicalmente el panorama educativo, lo que exige la adaptación de modelos pedagógicos a las nuevas realidades (Loayza & Moya, 2024). En este contexto, el conectivismo emerge como un paradigma clave, reconociendo la importancia de las redes y la tecnología en el aprendizaje. Por ende, la integración de la Inteligencia Artificial (IA) en la educación se ha convertido en una tendencia creciente, lo que abre un abanico de posibilidades para el desarrollo de habilidades esenciales en el siglo XXI (Fernández , 2023).

Dentro de este panorama, la IA ha dado lugar a un conjunto de herramientas innovadoras diseñadas específicamente para potenciar el desarrollo de habilidades socioemocionales en la educación básica, tales como la empatía, la solución de conflictos y la comunicación efectiva (Area-Moreira, 2022). Entre estas herramientas, destacan las plataformas de aprendizaje adaptativo, las cuales personalizan la experiencia educativa al ritmo y necesidades individuales de cada estudiante, ofreciendo retroalimentación inmediata y actividades interactivas centradas en la autoconciencia y la autorregulación (Ayuso & Gutiérrez, 2022).

La creciente integración de la IA en el ámbito educativo abre nuevas vías para el desarrollo de habilidades socioemocionales, donde la empatía, la resolución de conflictos y la comunicación efectiva se erigen como pilares fundamentales para el bienestar y el éxito de los estudiantes. Por lo tanto, este artículo se centra en evaluar el impacto de la IA en la enseñanza de estas competencias clave (Sánchez et al., 2024). Se explorarán diversas herramientas y enfoques basados en IA, como plataformas adaptativas, simulaciones inmersivas y chatbots, analizando su capacidad para fomentar la comprensión emocional, la negociación constructiva y la comunicación asertiva en entornos educativos (Viñals & Cuenca, 2016).

Sin embargo, la incorporación de la IA en la enseñanza de habilidades socioemocionales (HSE) plantea una reflexión profunda sobre el rol del docente en el entorno educativo contemporáneo. Si bien la IA ofrece herramientas prometedoras para personalizar el aprendizaje y proporcionar experiencias interactivas, su implementación exitosa requiere una redefinición de las funciones del educador (Santana et al., 2024).

Debido a esto el objetivo del presente trabajo se centra en analizar el papel del docente como facilitador en la integración de la inteligencia artificial (IA) en la enseñanza de habilidades

Desafíos y Beneficios del Uso de Inteligencia Artificial en la Enseñanza de Habilidades Socioemocionales en Educación General Básica

socioemocionales en la educación básica, evaluando cómo esta tecnología puede enriquecer la práctica pedagógica, fomentar un aprendizaje significativo y promover el desarrollo integral de los estudiantes, considerando los desafíos, beneficios y aspectos éticos y pedagógicos de su implementación.

Metodología

La presente investigación se enmarca dentro de un enfoque mixto, combinando técnicas cuantitativas y cualitativas con el objetivo de analizar el papel de la inteligencia artificial (IA) en el desarrollo de habilidades socioemocionales (HSE) en la educación básica. El estudio se estructura en tres fases claramente definidas: una revisión bibliométrica, un análisis de herramientas tecnológicas disponibles, y una evaluación por parte de expertos.

El tipo de investigación es exploratorio-descriptivo, ya que busca identificar y caracterizar herramientas de IA orientadas a la enseñanza de habilidades como la empatía, la resolución de conflictos y la comunicación efectiva. Asimismo, se adopta un diseño no experimental y transversal, ya que no se manipulan variables y los datos se recolectan en un solo momento temporal.

En cuanto a la población y muestra, se trabajará con un grupo de expertos seleccionados intencionalmente por su experiencia en áreas como la psicopedagogía, educación socioemocional y tecnología educativa.

La muestra se calculará utilizando la fórmula para poblaciones finitas:

$$n = \frac{NZ^2p(1-p)}{e^2(N-1) + Z^2p(1-p)}$$

Donde:

- n = tamaño de la muestra
- N = tamaño de la población (25 docentes)
- Z = valor de la distribución normal estándar para un nivel de confianza del 95% (1.96)
- p = proporción esperada de la población con la característica de interés (0.5, valor recomendado cuando se desconoce la proporción real)
- e = margen de error permitido (0.05)

Sustituyendo los valores en la fórmula:

$$n = \frac{25(1.96)^2(0.5)(0.5)}{(0.05)^2(25-1) + (1.96)^2(0.5)(0.5)} = 25$$

Desafíos y Beneficios del Uso de Inteligencia Artificial en la Enseñanza de Habilidades Socioemocionales en Educación General Básica

La investigación contempla las siguientes fases: En la Fase 1 de este estudio, se llevó a cabo una revisión bibliométrica exhaustiva con el objetivo de identificar las principales líneas de investigación sobre el uso de la inteligencia artificial (IA) en el desarrollo de habilidades socioemocionales (HSE) en los últimos años. Para ello, se utilizaron bases de datos académicas reconocidas, como Scopus, y herramientas especializadas de análisis bibliométrico, como VOSviewer.

Se establecieron criterios específicos para la selección de publicaciones, considerando la relevancia temática, la actualidad (publicaciones entre 2018 y 2024) y el impacto académico de los estudios. La búsqueda sistemática en Scopus se realizó utilizando palabras clave relacionadas con la inteligencia artificial y las habilidades socioemocionales. Los resultados obtenidos se exportaron en formato compatible con VOSviewer para su posterior análisis.

El análisis bibliométrico reveló varios clústeres temáticos que representan las principales áreas de enfoque en la investigación sobre IA y habilidades socioemocionales. Cada clúster agrupa investigaciones que comparten temáticas y enfoques similares, lo que permite comprender mejor las áreas de interés y las interconexiones entre diferentes aspectos del uso de la IA en el desarrollo de habilidades socioemocionales (Bolaño & Duarte, 2024).

La Fase 2, se centró en la identificación, clasificación y análisis de herramientas digitales basadas en inteligencia artificial orientadas al fortalecimiento de habilidades socioemocionales en estudiantes de educación básica. Para ello, se llevó a cabo una revisión documental y exploratoria de aplicaciones, plataformas y recursos tecnológicos disponibles en el mercado educativo y especializados en bienestar emocional infantil.

El proceso inició con la delimitación de las habilidades socioemocionales clave a analizar: empatía, autoconocimiento, regulación emocional, conciencia social, resiliencia, comunicación asertiva y resolución de conflictos. Estas habilidades fueron seleccionadas con base en marcos teóricos de la educación emocional y en los requerimientos de formación integral establecidos por currículos oficiales y orientaciones pedagógicas actuales.

Posteriormente, se realizó una búsqueda de herramientas que utilizaran inteligencia artificial o recursos tecnológicos avanzados para trabajar dichas habilidades. Esta búsqueda se centró en plataformas accesibles, funcionales y adecuadas para el nivel de educación básica, priorizando aquellas que contaran con respaldo educativo, evidencia de efectividad o elementos de inclusión y personalización del aprendizaje. Cada herramienta seleccionada fue descrita y categorizada en función de la habilidad que promueve, su funcionalidad, objetivo pedagógico y beneficios esperados.

Desafíos y Beneficios del Uso de Inteligencia Artificial en la Enseñanza de Habilidades Socioemocionales en Educación General Básica

Además, se tomó en cuenta su grado de adaptabilidad, usabilidad y accesibilidad, elementos que se consideraron como variables intervinientes en el impacto real que podrían tener en el entorno escolar. En la Fase 3 de este estudio, se llevará a cabo una evaluación detallada de las herramientas digitales previamente identificadas, con el objetivo de determinar su efectividad en el desarrollo de habilidades socioemocionales (HSE) en contextos de educación básica. Esta evaluación será realizada por un panel de expertos mediante una escala tipo Likert de 1 a 5, considerando indicadores clave como accesibilidad, usabilidad, impacto en la empatía, resolución de conflictos, habilidades comunicativas y adaptabilidad al perfil del estudiante.

Durante esta fase, se identificarán tanto los beneficios como los desafíos asociados al uso de estas herramientas. Por ejemplo, se analizará cómo la accesibilidad y la usabilidad influyen en la interacción de los estudiantes con las plataformas digitales, y cómo estas herramientas contribuyen al desarrollo de la empatía y la resolución de conflictos. Asimismo, se evaluará la capacidad de las herramientas para adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes, considerando sus estilos de aprendizaje y contextos específicos. Los resultados de esta evaluación permitirán elaborar estrategias de mejora concretas para cada herramienta, optimizando su aplicabilidad y efectividad en entornos educativos reales. Estas estrategias estarán orientadas a potenciar los aspectos positivos identificados y a superar las limitaciones detectadas, contribuyendo así al fortalecimiento de las habilidades socioemocionales en los estudiantes.

A continuación, se presenta la Tabla 1, que detalla los criterios de evaluación por indicadores:

Tabla 1. Criterios de Evaluación por Indicadores

Criterios de Evaluación	Indicadores de Evaluación
Accesibilidad	Accesibilidad a través de diferentes dispositivos y plataformas. Disponibilidad para estudiantes con discapacidades.
Usabilidad	Facilidad para navegar por la plataforma. Interactividad intuitiva para fomentar el aprendizaje socioemocional.
Impacto en la Empatía	Aumento en la capacidad de los estudiantes para identificar y comprender las emociones ajenas. Mejora en las respuestas empáticas a situaciones emocionales.
Impacto en la Resolución de Conflictos	Mejora en la capacidad para resolver conflictos de forma colaborativa y sin violencia. Uso adecuado de estrategias de mediación.
Desarrollo de Habilidades de Comunicación	Aumento en la claridad y efectividad de la expresión verbal y no verbal.

Desafíos y Beneficios del Uso de Inteligencia Artificial en la Enseñanza de Habilidades Socioemocionales en Educación General Básica

	Mejora en la capacidad de escucha activa y retroalimentación constructiva.
Adaptabilidad al Perfil del Estudiante	Personalización de actividades según las fortalezas y debilidades socioemocionales de cada estudiante. Flexibilidad para ajustarse a diferentes formas de aprender y abordar situaciones emocionales.

Nota: Desglose a los indicadores que se tomarán en cuenta para evaluar.

Resultados

Fase 1: Revisión bibliométrica

Tabla 2. Detalle de cluster obtenidos en la búsqueda bibliométrica.

Clúster	Color	Temas Principales	Palabras Clave Representativas
Educación emocional y habilidades sociales	● y Rojo	Habilidades socioemocionales en la educación	<i>Emotional intelligence, social skills, empathy, motivation, self-regulation</i>
Educación tecnológicas emergentes	y ● Azul	Tecnología educativa e innovación digital	<i>Artificial intelligence, educational technology, gamification, digital literacy, virtual learning environments</i>
Estrategias teorías de aprendizaje	y ● Verde	Enfoques pedagógicos y pensamiento crítico	<i>Learning strategies, constructivism, critical thinking, problem-based learning, student engagement</i>
Inclusión educativa y niveles escolares	● Amarillo	Inclusión, familia y etapas educativas	<i>Primary education, inclusive education, special education, family involvement, classroom management</i>
Bienestar y salud mental en la educación	● Morado	Factores psicoemocionales en educación	<i>Burnout, stress, mental health, teacher well-being, mindfulness</i>
Evaluación políticas educativas	y ● Naranja	Evaluación, currículo y gestión educativa	<i>Educational assessment, curriculum, policy, school improvement, quality assurance</i>

Coocurrencia de todas las palabras clave

En la Figura 1 se observa un mapa de coocurrencia basado en *todas las palabras clave* extraídas del corpus analizado. Este tipo de análisis proporciona una visión integral de los términos más recurrentes y cómo se relacionan entre sí.

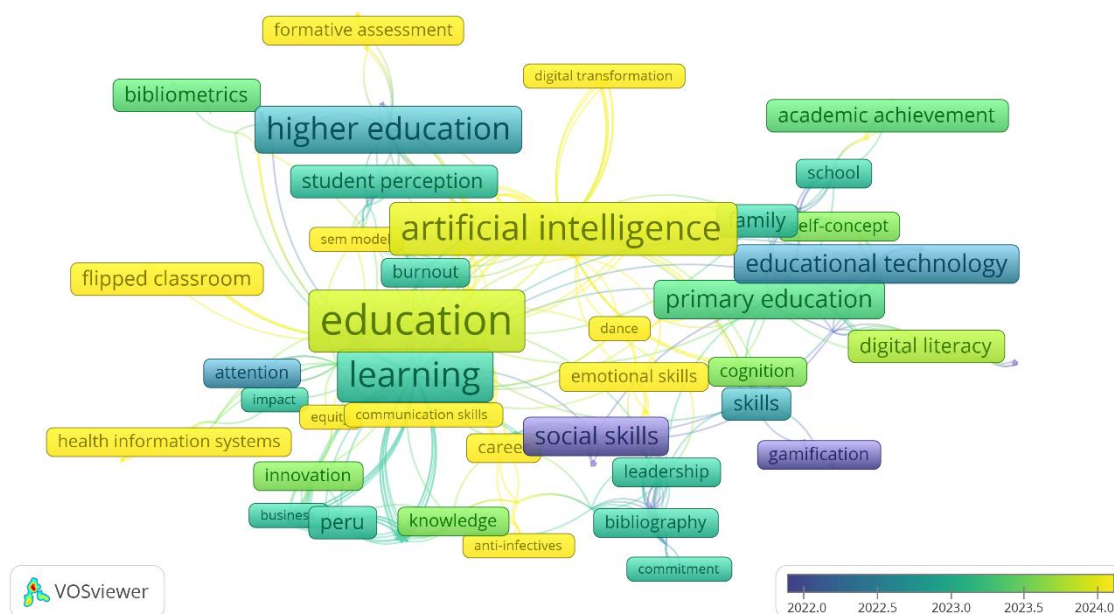


Figura 1. Representación de co-ocurrencia de las palabras clave de los documentos explorados acorde a la temática.

El término más destacado es "**education**", seguido por "**learning**", "**artificial intelligence**" y "**social skills**", lo cual sugiere una fuerte interrelación entre la educación, el aprendizaje, las habilidades sociales y la inteligencia artificial como ejes temáticos centrales. Estas palabras clave funcionan como nodos altamente conectados, lo que indica que son temas transversales presentes en múltiples estudios o publicaciones.

El mapa también evidencia agrupamientos temáticos adicionales, como el uso de tecnologías educativas (*educational technology*, *digital literacy*, *flipped classroom*), elementos psicoemocionales (*burnout*, *attention*, *emotional skills*) y ámbitos de aplicación como *higher education*, *primary education* y *health information systems*. La coloración representa la evolución temporal de las publicaciones (de 2022 a 2024), observándose un desplazamiento hacia el uso más reciente de términos como *digital literacy*, *artificial intelligence*, y *social skills*, lo que refleja las tendencias actuales en investigación educativa.

Coocurrencia de palabras clave del autor

La Figura 2 se centra en el análisis de coocurrencia de *palabras clave asignadas por los autores*, lo cual permite identificar con mayor precisión los enfoques y marcos conceptuales que los investigadores utilizan de manera explícita en sus trabajos.

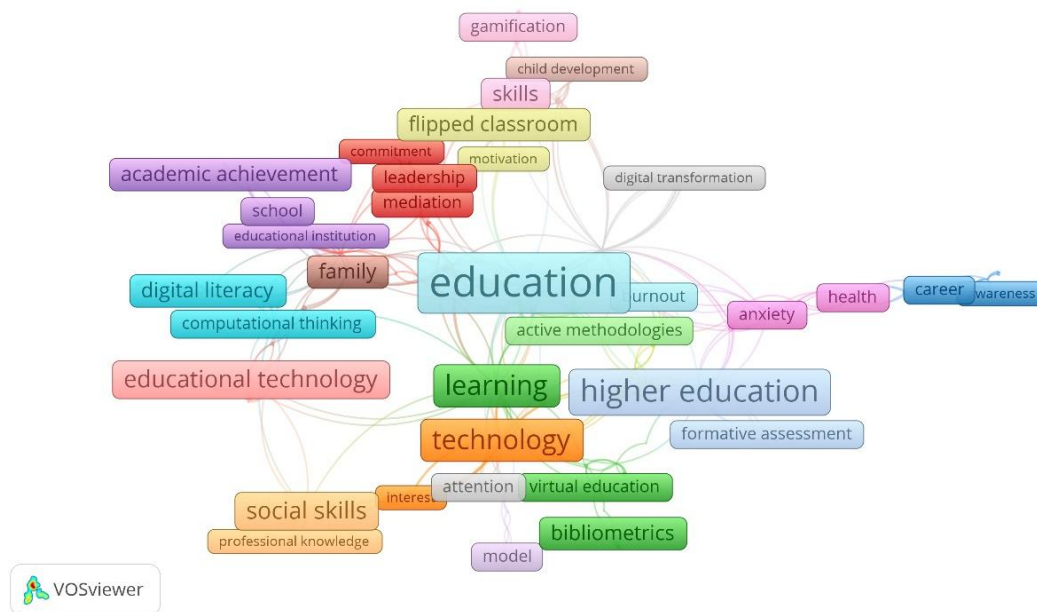


Figura 2. Representación de co-ocurrencia de las palabras claves de autor de los documentos explorados acorde a la temática.

En este caso, el mapa presenta una estructura más organizada en clústeres temáticos diferenciados. El término central nuevamente es "**education**", pero ahora aparece vinculado de forma más definida a subtemas como *primary education*, *inclusive education*, *emotional intelligence*, *creativity*, y *learning strategies*.

Cada clúster temático está identificado por color y representa comunidades de conocimiento. Por ejemplo, el clúster rojo agrupa temas vinculados a la educación primaria, familia y habilidades emocionales; el clúster rosa se relaciona con tecnología educativa, gamificación y competencias cognitivas; mientras que el clúster celeste abarca temas de salud mental, estrés y bienestar, lo que evidencia una preocupación por el impacto emocional del aprendizaje. A diferencia del primer mapa, aquí las conexiones parecen más específicas y menos densas, lo cual es típico cuando se analizan solo las palabras clave asignadas por los autores, ya que suelen ser más acotadas y temáticamente dirigidas.

Desafíos y Beneficios del Uso de Inteligencia Artificial en la Enseñanza de Habilidades Socioemocionales en Educación General Básica

Este enfoque permite identificar con claridad los tópicos predominantes y la manera en que los investigadores desean posicionar sus trabajos en el ámbito académico.

Ambos mapas reflejan el creciente interés en el uso de tecnologías emergentes como la inteligencia artificial en contextos educativos, y muestran cómo los temas emocionales y sociales están ganando protagonismo en la investigación educativa reciente. Sin embargo, mientras que el primer análisis (todas las palabras clave) ofrece una vista más global y densa de los términos utilizados, el segundo (palabras clave del autor) permite un entendimiento más dirigido de las intenciones temáticas de los investigadores. La combinación de ambos enfoques enriquece el análisis bibliométrico, permitiendo identificar tanto las tendencias implícitas como las explícitamente declaradas en la literatura científica.

Fase 2: Análisis de herramientas de IA

El uso de herramientas digitales y aplicaciones basadas en inteligencia artificial (IA) en el ámbito educativo está transformando la forma en que los estudiantes desarrollan habilidades socioemocionales esenciales. A continuación, se presenta una tabla que resume algunas de las aplicaciones más destacadas y su impacto en el desarrollo de estas habilidades clave.

Tabla 3. Detalle de Herramientas más importantes de la búsqueda.

Habilidad socioemocional	Descripción	Aplicaciones / Plataformas	Objetivo	Beneficios
Empatía	Identificar emociones a través de historias, juegos, y actividades (Piedrahita et al., 2021).	Aprende las emociones (Apps) 	Identificar las emociones propias y ajenas es fundamental para desarrollar la empatía.	Aprender a reconocer, expresar sus emociones y empatizar con los demás.
Conciencia social y regulación de emociones	Juego para tabletas que enseña a los niños a distinguir entre distintas expresiones faciales y a asociarlas con las emociones	Emoface (Apps)	Explorar y aprender sobre las emociones.	Aprender sobre las emociones, reconocer expresiones faciales y experimentar diferentes emociones.

Desafíos y Beneficios del Uso de Inteligencia Artificial en la Enseñanza de Habilidades Socioemocionales en
Educación General Básica

	correspondientes, con el objetivo de desarrollar sus habilidades sociales (Gamba & Nobile, Educación Emocional mediante apps: Formas de Subjetivación Infantil).			
Autoconocimiento y empatía	Aplicación que ofrece meditación, mindfulness y otras actividades para mejorar el bienestar mental (Mani et al., 2015)	Smiling Mind (Apps) 	Mejorar el bienestar mental y emocional a través de la meditación para ayudar a desarrollar habilidades para enfrentar desafíos.	Reducir el estrés y la ansiedad. Desarrollar hábitos de acondicionamiento mental. Promover el desarrollo de nuevas habilidades sociales y emocionales.
Empatía, autoconocimiento y conciencia social.	Chatbot llamado Troodi, integrado en teléfonos Troomi, ofrece apoyo emocional a niños y adolescentes utilizando inteligencia artificial (Orozco et al., 2020).	Chatbot Troodi https://troomi.com/troodi/ 	Mantener una conversación en tiempo real por texto o por voz.	Fortalecer las habilidades socioemocionales.

Desafíos y Beneficios del Uso de Inteligencia Artificial en la Enseñanza de Habilidades Socioemocionales en
Educación General Básica

Resiliencia	Plataforma que utiliza IA avanzada para proporcionar un análisis detallado y en tiempo real del bienestar emocional	Bumii – Bienestar Mental Potenciado con IA https://www.soybumii.com/ 	Promover el bienestar psicológico y social de los estudiantes.	Impulsar un óptimo desarrollo personal y emocional.
Comunicación asertiva y efectiva	Desarrollo de habilidades de expresión y creatividad Utilizan funciones de la cámara para crear videos y decorar fotos, Componen mensajes, Seleccionan emojis y filtros (Jordan & Mitchell, 2020).	Messenger Kids 	Desarrollar habilidades de expresión de manera segura y divertida	Fortalece la creatividad y expresión.
Comunicación asertiva y efectiva	Aplicación de comunicación aumentativa y alternativa (CAA) que ayuda a las personas con dificultades para hablar a comunicarse (Alrusayni, 2017).	Proloquo2Go(Apps) 	Fortalecer la comunicación y el lenguaje de las personas con dificultades para hablar y/o expresarse.	Fortalece la creatividad y expresión.

Desafíos y Beneficios del Uso de Inteligencia Artificial en la Enseñanza de Habilidades Socioemocionales en
Educación General Básica

Comunicación asertiva y efectiva	Aplicación que incluye juegos de conversación para mejorar la confianza al pronunciar palabras, plantear argumentos convincentes y expresar lo que se piensa (Suryadev et al., 2024)	Elevate (Apps) 	Mejorar la expresión oral, las habilidades lingüísticas, el vocabulario, la memoria, la concentración, la velocidad de procesamiento y las habilidades matemáticas	Desarrollar habilidades cognitivas, mentales y mejora comprensión lectora.
Comunicación asertiva y efectiva	Aplicación de Realidad aumentada fomenta narración, gamificación y aprendizaje práctico (Khattib & Alt, 2024).	CoSpaces Edu https://www.delightex.com/ 	Desarrollar la creatividad, expresión de ideas mediante la realidad aumentada.	Crear escenarios interactivos de aprendizaje.
Resolución de conflictos	Los personajes de Barrio Sésamo explican en esta aplicación una serie de desafíos para que los niños desarrollen algunos conceptos básicos sobre la concentración, la calma y otras muchas emociones	Respira, piensa y actúa (Apps) 	Superar desafíos diarios, situaciones estresantes y transiciones para aprender a gestionar emociones negativas, como la frustración, el miedo y el enojo.	Ayudar a resolver problemas cotidianos fomentando el manejo de emociones.

Desafíos y Beneficios del Uso de Inteligencia Artificial en la Enseñanza de Habilidades Socioemocionales en
Educación General Básica

	(Gamba & Nobile, 2024).			
--	-------------------------	--	--	--

Fase 3: Evaluación de herramientas bajo indicadores y escalas por expertos:

Los resultados obtenidos en esta fase revelan una valoración diferenciada entre las herramientas digitales evaluadas en función de su impacto en el desarrollo de las habilidades socioemocionales (HSE) en contextos de educación general básica. Las herramientas con puntajes más altos como **"Respira, piensa y actúa" (44 puntos)** y **"Aprende las emociones" (42,71 puntos)** demuestran una sólida integración de elementos que favorecen la empatía, la resolución de conflictos y la comunicación asertiva.

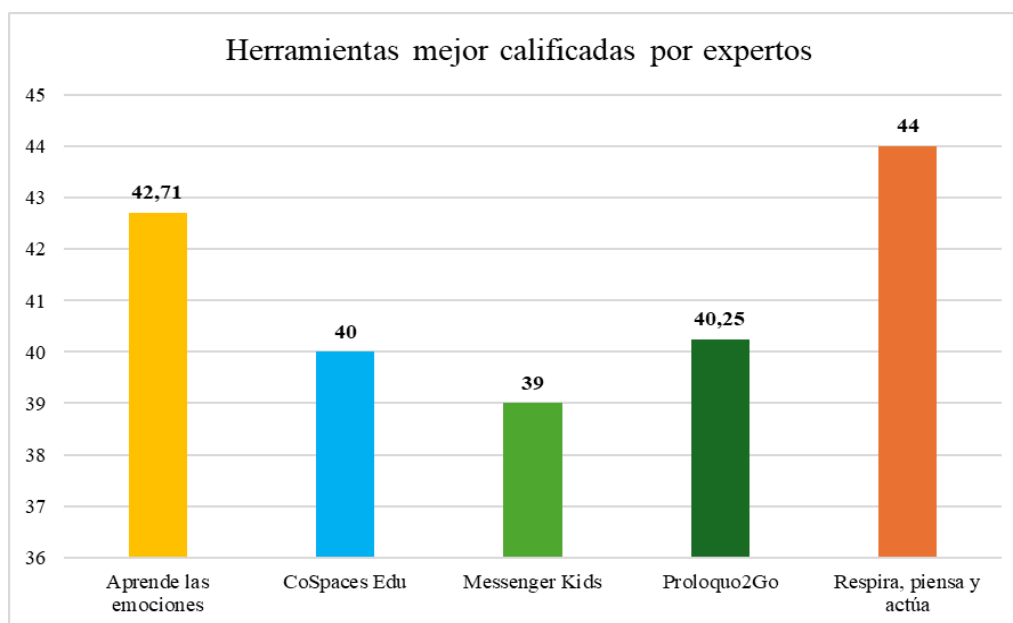


Figura 3. Herramientas más votadas por expertos

Tabla 4. Detalle desafíos y beneficios de utilizar las Herramientas más importantes de la búsqueda.

Herramienta IA / App	Beneficios en la Enseñanza Socioemocional	Desafíos en su Implementación
1. Respira, piensa y actúa	Fomenta la autorregulación emocional y el control de impulsos. Enseña estrategias para resolver conflictos.	Necesidad de supervisión docente para reforzar los aprendizajes. Limitado en personalización para distintos niveles de desarrollo.
2. Aprende las emociones	Ayuda a identificar, nombrar y comprender emociones propias y ajenas.	Puede ser limitado para estudiantes con discapacidad intelectual severa.

Desafíos y Beneficios del Uso de Inteligencia Artificial en la Enseñanza de Habilidades Socioemocionales en Educación General Básica

	Mejora la empatía y la expresión emocional.	Requiere recursos tecnológicos (tabletas, internet).
3. Proloquo2Go	Favorece la comunicación aumentativa para estudiantes no verbales o con dificultades de lenguaje.	Costo elevado y requerimientos técnicos.
	Promueve la inclusión y la expresión emocional básica.	Requiere capacitación docente y familiar para uso efectivo.
4. CoSpaces Edu	Facilita la creación de experiencias inmersivas que simulan situaciones sociales.	Curva de aprendizaje inicial para docentes y estudiantes.
	Estimula la empatía y el trabajo en equipo en entornos virtuales.	Puede requerir dispositivos de realidad virtual (opcional).
5. Messenger Kids	Fomenta la comunicación supervisada entre pares.	Riesgos de distracción o mal uso si no se supervisa adecuadamente.
	Permite practicar habilidades sociales en un entorno seguro.	Requiere guía adulta para conversaciones con fines educativos.
	Promueve la interacción y la empatía digital.	

Para la app Respira, piensa y actúa, una estrategia efectiva es integrar su uso dentro de actividades dirigidas por el docente, permitiendo que los niños refuercen los aprendizajes mediante situaciones reales que ocurren en el aula. La supervisión activa del docente es fundamental para guiar a los estudiantes en el uso adecuado de la herramienta y facilitar la transferencia de lo aprendido a la vida cotidiana. Además, se puede adaptar el uso de la aplicación según el nivel de desarrollo de los estudiantes, organizándolos en grupos pequeños con materiales de apoyo visual, y utilizando dinámicas de juego para que la resolución de conflictos se convierta en una experiencia significativa y entretenida.

En cuanto a Aprender las emociones, para mitigar los desafíos relacionados con estudiantes con discapacidad intelectual severa, se recomienda complementar la app con materiales físicos como tarjetas de emociones o pictogramas. Esto permite reforzar visualmente lo que se trabaja en la aplicación. También es útil planificar actividades diarias en las que se reconozcan emociones propias y ajenas, utilizando la app como recurso introductorio o de repaso. En casos donde no se dispone de recursos tecnológicos suficientes, se puede gestionar el acceso a tabletas institucionales o buscar apoyo mediante proyectos que fomenten la inclusión digital.

Respecto a Proloquo2Go, debido a su costo y requerimientos técnicos, es clave buscar alianzas con fundaciones, instituciones educativas o empresas tecnológicas que puedan facilitar licencias o dispositivos en comodato. Paralelamente, se debe capacitar tanto a docentes como a familiares en el uso de la aplicación, promoviendo encuentros formativos periódicos para actualizar conocimientos y

Desafíos y Beneficios del Uso de Inteligencia Artificial en la Enseñanza de Habilidades Socioemocionales en Educación General Básica

resolver dudas. Esta herramienta puede personalizarse para cada estudiante, por lo que es fundamental contar con el apoyo del equipo terapéutico y docente para configurarla de manera que responda a las necesidades individuales.

En el caso de CoSpaces Edu, una estrategia útil es iniciar con actividades básicas que permitan a los estudiantes y docentes familiarizarse con la herramienta de forma progresiva. No es indispensable el uso de dispositivos de realidad virtual, ya que la plataforma también puede ser utilizada desde computadoras o tabletas convencionales. Para fomentar la empatía y las habilidades sociales, se pueden diseñar proyectos colaborativos que simulen entornos de interacción o situaciones sociales comunes, generando discusiones posteriores que refuercen el aprendizaje emocional.

Finalmente, para Messenger Kids, es esencial establecer normas claras de uso y definir propósitos pedagógicos específicos, como promover la empatía, practicar habilidades de comunicación o resolver conflictos de manera asertiva. Se sugiere crear “contratos digitales” que involucren a estudiantes, docentes y padres, y permitan un uso responsable y supervisado. Además, se pueden formar grupos de conversación temáticos para que los estudiantes desarrollen habilidades sociales en contextos seguros y guiados, siempre con el acompañamiento de adultos que moderen y orienten las interacciones.

Conclusiones

El presente estudio permitió identificar, analizar y evaluar el potencial de diversas herramientas digitales basadas en inteligencia artificial en el desarrollo de habilidades socioemocionales (HSE) en contextos de educación general básica. A través de una revisión sistemática y la aplicación de criterios de valoración por parte de expertos, se evidenció que aplicaciones como Respira, piensa y actúa y Aprende las emociones destacan por su efectividad para fomentar la empatía, la autorregulación emocional, la resolución de conflictos y la comunicación asertiva en los estudiantes. No obstante, también se identificaron desafíos importantes para su implementación, como la necesidad de supervisión docente, la disponibilidad de recursos tecnológicos y la personalización según el nivel de desarrollo o las necesidades específicas del alumnado, especialmente aquellos con discapacidad intelectual. El análisis permitió proponer estrategias viables para integrar estas herramientas en el aula, adaptándolas a contextos diversos y fomentando la inclusión digital. En definitiva, los hallazgos reafirman que el uso pedagógico de tecnologías emergentes, cuando es debidamente contextualizado y acompañado de una planificación didáctica intencionada, constituye un recurso valioso para

Desafíos y Beneficios del Uso de Inteligencia Artificial en la Enseñanza de Habilidades Socioemocionales en
Educación General Básica

fortalecer el desarrollo socioemocional en la educación básica, contribuyendo así a una formación integral e inclusiva de los estudiantes.

Referencias

1. Alrusayni, N. (2017). The Effectiveness of the High-Tech Speech-Generating Device with Proloquo2Go App in Reducing Echolalia Utterances in a Student with Autism. ERIC, 32. Obtido de <https://eric.ed.gov/?id=ED577783>
2. Area-Moreira, M. (2022). Tecnología Educativa: La enseñanza y el aprendizaje con TIC. La Laguna, España: EDULLAB. Laboratorio de Educación y Nuevas Tecnologías. Obtido de <https://manarea.webs.ull.es/wp-content/uploads/2022/03/Tecnologia-Educativa-Ense%C3%B1anza-y-aprendizajeTIC-Manuel-Area.pdf>
3. Ayuso, D., & Gutiérrez, P. (2022). La Inteligencia Artificial como recurso educativo durante la formación inicial del profesorado. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 347-362. doi:<https://doi.org/10.5944/ried.25.2.32332>
4. Bolaño, M., & Duarte, N. (2024). Una revisión sistemática del uso de la inteligencia artificial en la educación. Revista Colombiana de Cirugía, 51-63. doi:<https://doi.org/10.30944/20117582.2365>
5. Fernández, M. (2023). La Inteligencia Artificial en Educación. Hacia un Futuro de. Maracay, Venezuela: Escriba. Obtido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/libro/926431.pdf>
6. Gamba, C., & Nobile, M. (2024). Educación emocional mediante apps: formas de subjetivación infantil. Andamios, 21(56). doi:<https://doi.org/10.29092/uacm.v21i56.1125>
7. Gamba, C., & Nobile, M. (s.d.). Educación Emocional mediante apps: Formas de Subjetivación Infantil. Andamios: Revista de Investigación Social, 21(56). doi:<https://doi.org/10.29092/uacm.v21i56.1125>
8. Jordan, K., & Mitchell, J. (2020). Messaging Apps, SMS, and Social Media: A Rapid Evidence Review. EdTech Hub. Obtido de <https://docs.edtechhub.org/lib/XHBPFYVC>
9. Khattib, H., & Alt, D. (2024). A quasi-experimental study on the advantages of digital gamification using CoSpaces Edu application in science education. Education and Information Technologies, 19963-19986.

Desafíos y Beneficios del Uso de Inteligencia Artificial en la Enseñanza de Habilidades Socioemocionales en
Educación General Básica

10. Loayza, M., & Moya, M. (2024). Los retos de la inteligencia artificial en el proceso de enseñanza aprendizaje. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(2), 1983-1996. doi:<https://doi.org/10.56712/latam.v5i2.1989>
11. Mani, M., Kavanagh, D., & Stoyanov, S. (2015). Review and Evaluation of Mindfulness-Based iPhone Apps. *JMIR Mhealth Uhealth*. doi:10.2196/mhealth.4328
12. Orozco, M., Pytel, P., & Pollo, M. (2020). Metodología de implementación de un chatbot como tutor virtual en el ámbito educativo para universidades en Latinoamérica. *Investigación Formativa en Ingeniería*, 218-226. Obtido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8716509>
13. Piedrahita, A., Rodriguez, P., Terraza, D., Duque, L., & Martinez, J. (2021). Aplicación web para el análisis de emociones y atención de estudiantes. *Tecnológicas*. doi:<https://doi.org/10.22430/22565337.1821>
14. Sánchez, E., Ávila, L., Pepe, F., Santín, B., Armijos, K., & Bueno, D. (2024). Integración de la Inteligencia Artificial y el Aprendizaje Socioemocional en la Educación 5.0: Un Enfoque Holístico para el Desarrollo Integral del Estudiante. *Revista Latinoamericana de Calidad Educativa*, 1(4), 1-7. doi:<https://doi.org/10.70625/8s47yp03>
15. Santana, A., Bernal, A., Herrera, J., Bayas, L., Muñoz, J., Ordoñez, I., . . . Jijon, F. (2024). Aprendizaje Adaptativo: Innovaciones en la Personalización del Proceso Educativo en Lengua y Literatura a través de la Tecnología. *Ciencia Latina: Revista Multidisciplinar*, 8(4), 480-517. Obtido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9762475>
16. Suryadev, S., Shubham, K., & Sandeep, K. (2024). Mobile App Testing and the AI Advantage in Mobile App Fine-Tuning: Elevate Your App With AI Testing. IGI Global Scientific Publishing, 21. Obtido de <https://www.igi-global.com/chapter/mobile-app-testing-and-the-ai-advantage-in-mobile-app-fine-tuning/346329>
17. Viñals, A., & Cuenca, J. (2016). El rol del docente en la era digital. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 30(2), 103-114. Obtido de <https://www.redalyc.org/journal/274/27447325008/html/>