



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN,
VINCULACIÓN Y POSGRADO
DIRECCIÓN DE POSGRADO

TESIS PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE:
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN, MENCIÓN GESTIÓN DEL
APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

TEMA:

“Habilidades para la vida y objetos de aprendizaje aplicado a la asignatura de
Emprendimiento y Gestión en la Unidad Educativa Rosa Zárate”

AUTOR:

Ing. María Fernanda Rea Ormaza

TUTOR:

PhD. Ximena Jeanneth Zúñiga García

Riobamba – Ecuador

2024

Certificación del Tutor

Certifico que el presente trabajo de titulación denominado: “**Habilidades para la vida y objetos de aprendizaje aplicado a la asignatura de Emprendimiento y Gestión en la Unidad Educativa Rosa Zárate**”, ha sido elaborado por la Ingeniera María Fernanda Rea Ormaza, el mismo que ha sido orientado y revisado con el asesoramiento permanente de mi persona en calidad de Tutor. Así mismo, refrendo que dicho trabajo de titulación ha sido revisado por la herramienta antiplagio institucional; por lo que certifico que se encuentra apto para su presentación y defensa respectiva.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad.

Riobamba, 05 de noviembre, de 2024

PhD. Ximena Jeanneth Zúñiga García

TUTORA

Declaración de Autoría y Cesión de Derechos

Yo, **María Fernanda Rea Ormaza**, con número único de identificación **0604118786**, declaro y acepto ser responsable de las ideas, doctrinas, resultados y lineamientos alternativos realizados en el presente trabajo de titulación denominado: “Habilidades para la vida y objetos de aprendizaje aplicado a la asignatura de Emprendimiento y Gestión en la Unidad Educativa Rosa Zárate” previo a la obtención del grado de Magíster en Educación, mención Gestión del Aprendizaje mediado por TIC, Declaro que mi trabajo investigativo pertenece al patrimonio de la Universidad Nacional de Chimborazo de conformidad con lo establecido en el artículo 20 literal j) de la Ley Orgánica de Educación Superior LOES.

- Autorizo a la Universidad Nacional de Chimborazo que pueda hacer uso del referido trabajo de titulación y a difundirlo como estime conveniente por cualquier medio conocido, y para que sea integrado en formato digital al Sistema de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor, dando cumplimiento de esta manera a lo estipulado en el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior LOES.

Riobamba, 04 de noviembre de 2024



Ing. María Fernanda Rea Ormaza

C.I.:0604118786

Agradecimiento

A mis docentes que siempre me motivaron a superarme cada día, y me brindaron importantes conocimientos y que con esfuerzo y dedicación se logra las metas, y a mi tutora PhD. Ximena Zuñiga que me brindó sus conocimientos y paciencia para cumplir con esta última etapa para mi maestría. A mis padres que nunca perdieron la fe en mí, que siempre estuvieron pendientes de que nada me faltara en todo el proceso de estudio nunca me dejaron a la deriva siempre con los consejos, y sus enseñanzas que día a día estuvieron conmigo. A mi esposo y mis hijos que me han acompañado mucho en esta etapa de cumplir otro sueño más, a pesar de mi condición de salud que tuve que pasar durante el proceso de mi Maestría, nunca me abandonaron. Gracias

María Fernanda Rea O.

Dedicatoria

A Dios quien ha sido el que me ha otorgado la vida, me ha bendecido, me ha dado la salud y fortaleza para continuar con mis estudios. A mis padres amados Martha y José, por brindarme su amor, su apoyo incondicional en cada momento, por inculcarme valores por hacer de mí una persona perseverante, capaz de alcanzar sus sueños. A mi esposo Christian, que con su apoyo y sus palabras de ánimo me ayudó a vencer los retos que se han presentado, él es mi impulso para salir adelante.

A mis queridos hijos Wladimir y Diana Jaramillo quienes han sido, mi fortaleza en todo este tiempo, mi aliento de vida y de superación para vencer los problemas.

Este proyecto es dedicado para ustedes.

María Fernanda Rea Ormaza

Índice General

Certificación del Tutor.....	ii
Declaración de Autoría y Cesión de Derechos	iii
Agradecimiento	iv
Dedicatoria.....	v
Índice General.....	vi
Índice de Tablas.....	x
Índice de Figuras	xii
Resumen	xiv
Abstract.....	xv
Introducción.....	1
Capítulo 1 Generalidades.....	5
1.1 Planteamiento del problema	5
1.2 Justificación de la Investigación.....	8
1.3 Objetivos.....	11
1.3.1 Objetivo General.....	11
1.3.2 Objetivos Específicos	11
1.4 Descripción de la Institución	11
Capítulo 2 Estado del Arte y la Práctica.....	13
2.1 Estado del Arte	13
2.2 Antecedentes Investigativos	14
2.2.1 Antecedentes Internacionales	15
2.2.2 Antecedentes Nacionales	16
2.3 Fundamentación Legal	18
2.4 Fundamentación Teórica	20

2.4.1	Habilidades para la vida	20
2.4.1.1	Fundamentos teóricos del enfoque habilidades para la vida	20
2.4.1.2	¿Qué son las habilidades para la vida?	21
2.4.1.3	Tipos de Habilidades para la vida.....	22
2.4.1.4	Habilidades emocionales.	23
2.4.1.5	Habilidades sociales.	24
2.4.1.6	Habilidades cognitivas.....	26
2.4.1.7	Adaptación de habilidades para la vida en contextos diversos.....	27
2.4.1.8	Habilidades para la vida en el ámbito educativo.....	28
2.4.1.9	Desarrollo histórico de las Habilidades para la Vida	29
2.4.1.10	Competencias clave en habilidades para la vida	30
2.4.1.11	Impacto de las habilidades para la vida en el desarrollo personal	31
2.4.1.12	Modelos Teóricos sobre las Habilidades para la Vida en el Ámbito Educativo	32
2.4.1.13	Integración de las habilidades para la vida en el currículo educativo	33
2.4.1.14	El papel del docente en el desarrollo de habilidades para la vida	34
2.4.1.15	Habilidades para la Vida en el Ámbito de las TIC.....	35
2.4.1.16	Habilidades digitales como parte de las habilidades para la vida.....	36
2.4.1.17	Integración de habilidades para la vida a través de objetos de aprendizaje	37
2.4.1.18	Proyecciones futuras y tendencias en habilidades para la vida	38
2.4.2	Objetos de Aprendizaje	38
2.4.2.1	Definición de Objetos de Aprendizaje.....	38
2.4.2.2	Importancia en el Contexto Educativo Actual	39
2.4.2.3	Evolución de los Objetos de Aprendizaje	40
2.4.2.4	Características de los Objetos de aprendizaje	42
2.4.2.5	Tipos de Objetos de Aprendizaje.....	42
2.4.2.6	Estructura general de un Objeto de aprendizaje.....	45
2.4.2.7	Fases para el desarrollo de Objetos de Aprendizaje.....	46

2.4.2.8 Metodologías para el diseño de Objetos de Aprendizaje	48
2.4.2.9 Objetos de Aprendizaje en la Educación	49
2.4.2.10 Efectividad de los Objetos de Aprendizaje en la Educación	51
2.4.2.11 Recursos Tecnológicos.....	52
2.4.2.12 Tecnologías aplicadas en los Objetos de Aprendizaje	55
2.4.2.13 Accesibilidad a Objetos de Aprendizaje	57
Capítulo 3 Diseño Metodológico.....	59
3.1 Enfoque de la Investigación	59
3.2 Diseño de la Investigación.....	60
3.3 Tipo de investigación.....	60
3.3.1 Por el nivel o alcance.....	60
3.3.2 Por el objetivo.....	61
3.3.3 Por el lugar.....	61
3.4 Tipo de Estudio.....	62
3.5 Unidad de Análisis.....	62
3.5.1 Población	62
3.5.2 Tamaño de la Muestra	63
3.6 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.....	63
3.6.1 Técnica.....	63
3.6.2 Instrumento.....	63
3.7 Técnicas para el Procesamiento e Interpretación de Datos	64
3.8 Validez de los instrumentos.....	65
Capítulo 4 Análisis y Discusión de los Resultados	66
4.1 Análisis e Interpretación de los Resultados	66
4.1.1 Componente B. Habilidades emocionales	66
4.1.2 Componente C. Habilidades Sociales.....	78

4.1.3	Componente D. Habilidades Cognitivas	89
	Capítulo 5 Marco Propositivo.....	104
5.1	Tema de la Propuesta.....	104
5.2	Presentación.....	104
5.3	Objetivos.....	105
5.3.1	Objetivo General.....	105
5.3.2	Objetivos Específicos	105
5.4	Fundamentación.....	106
5.5	Desarrollo de la Propuesta.....	107
5.5.1	Criterios para proponer una página web con objetos de aprendizaje	107
5.5.2	Importancia de una página web con objetos de aprendizaje	109
5.5.3	Contenido de la página web.....	110
5.5.4	Metodología aplicada para el desarrollo de la página web.....	112
5.5.4.1	Desarrollo de objetos de aprendizaje	112
5.5.4.2	Desarrollo de la página web	119
	Conclusiones.....	123
	Recomendaciones	124
	Referencias Bibliográficas.....	125
	Apéndice A. Contenido de la página web	145
	Apéndice B. Encuesta.....	151
	Apéndice B. Validación de la encuesta por expertos	154

Índice de Tablas

Tabla 1. Validación de instrumento por expertos.....	65
Tabla 2. Respeto hacia los compañeros.....	66
Tabla 3. La empatía logra un mejor ambiente.....	68
Tabla 4. Reconozco cuando un compañero necesita apoyo.....	69
Tabla 5. Identifico y controlo mis emociones.....	71
Tabla 6. Comprendo cómo mis emociones pueden afectar varias situaciones.....	72
Tabla 7. Manejo el estrés y las tensiones efectivamente.....	74
Tabla 8. Equilibro todas las demandas sin sentirme abrumado.....	75
Tabla 9. Determino el momento adecuado para tomar descansos.....	77
Tabla 10. Expreso mi opinión con seguridad.....	78
Tabla 11. Me comunico sin problema en mi grupo de trabajo.....	80
Tabla 12. Lidero un grupo y delego actividades.....	81
Tabla 13. Soy bueno/a para motivar a mis compañeros.....	83
Tabla 14. Puedo manejar y resolver conflictos internos en un grupo.....	84
Tabla 15. Disfruto colaborar con mis compañeros en tareas grupales y proyectos.....	86
Tabla 16. Me adapto fácilmente a los cambios.....	87
Tabla 17. Soy consciente de mis fortalezas.....	89
Tabla 18. Reflexiono sobre mis capacidades y experiencias.....	90
Tabla 19. Busco oportunidades de crecimiento.....	92
Tabla 20. Evaluó las opiniones antes de una decisión.....	93

Tabla 21. Analizo las consecuencias de mis decisiones	95
Tabla 22. Me siento bien generando ideas innovadoras	96
Tabla 23. Fomento un ambiente de trabajo agradable.....	98
Tabla 24. Experimento con nuevas ideas	99
Tabla 25. Realizo análisis crítico antes de tomar una decisión	101
Tabla 26. Pensamiento crítico para tomar decisiones y resolución de problemas	102
Tabla 27. Contenido de la página web	110
Tabla 28. Esquema del proceso realizado	121

Índice de Figuras

Figura 1. Modelo mixto MEDOA	46
Figura 2. Respeto hacia los compañeros	67
Figura 3. La empatía logra un mejor ambiente.....	68
Figura 4. Reconozco cuando un compañero necesita apoyo	70
Figura 5. Identifico y controlo mis emociones	71
Figura 6. Comprendo cómo mis emociones pueden afectar varias situaciones.	73
Figura 7. Manejo el estrés y las tensiones efectivamente.....	74
Figura 8. Equilibro todas las demandas sin sentirme abrumado	76
Figura 9. Determino el momento adecuado para tomar descansos	77
Figura 10. Expreso mi opinión con seguridad.....	79
Figura 11. Me comunico sin problema en mi grupo de trabajo.....	80
Figura 12. Lidero un grupo y delego actividades	82
Figura 13. Soy bueno/a para motivar a mis compañeros.....	83
Figura 14. Puedo manejar y resolver conflictos internos en un grupo	85
Figura 15. Disfruto colaborar con mis compañeros en tareas grupales y proyectos	86
Figura 16. Me adapto fácilmente a los cambios	88
Figura 17. Soy consciente de mis fortalezas.....	89
Figura 18. Reflexiono sobre mis capacidades y experiencias	91
Figura 19. Busco oportunidades de crecimiento	92
Figura 20. Evalúo las opiniones antes de una decisión	94

Figura 21. Analizo las consecuencias de mis decisiones.....	95
Figura 22. Me siento bien generando ideas innovadoras.....	97
Figura 23. Fomento un ambiente de trabajo agradable	98
Figura 24. Experimento con nuevas ideas	100
Figura 25. Realizo análisis crítico antes de tomar una decisión.....	101
Figura 26. Pensamiento crítico para tomar decisiones y resolución de problemas	102
Figura 27. Presentación página web	105
Figura 28. Contenido página web.....	109
Figura 29. Aplicaciones educativas multimedia.....	113
Figura 30. Ejemplo de uso de eXeLearning	114
Figura 31. Ejemplo de uso Genially	115
Figura 32. Ejemplo del uso de Canva.....	116
Figura 33. Ejemplo de uso de Prezi.....	116
Figura 34. Ejemplo del uso de Educaplay	117
Figura 35. Ejemplo del uso de Quizizz.....	118
Figura 36. Ejemplo del uso de Padlet.....	118
Figura 37. Ejemplo del uso de Facebook	119
Figura 38. Proceso - google drive.....	120
Figura 39. Uso de Google sites.....	121
Figura 40. Código QR de la página web	122
Figura 41. Página principal página web	122

Resumen

Las habilidades para la vida en el contexto de la educación actual se ha convertido en un tema relevante, pues es importante dotar a los estudiantes de diferentes edades, condiciones sociales y económicas, de habilidades para poder sobrellevar problemas de toda índole. Por otro lado, la utilización de herramientas digitales en la actualidad es una necesidad, pues la tecnología ha revolucionado diversos ámbitos de nuestra vida, incluida la educación. En este contexto, la presente investigación enfocada en las Habilidades para la vida y objetos de aprendizaje aplicados de forma directa al Emprendimiento y la Gestión como asignatura, tuvo como objetivo proponer una página web a partir de la utilización de objetos de aprendizaje, los cuales busquen promover el desarrollo de habilidades para la vida en la asignatura mencionada. La investigación tuvo un enfoque mixto y, se planteó un diseño no experimental. Fue de tipo exploratorio, descriptiva, propositiva, de análisis bibliográfico y de campo. Además, se consideró transversal, se estableció una muestra de análisis formada por 54 estudiantes, a los cuales se les aplicó una encuesta de 25 preguntas divididas en 3 componentes: habilidades emocionales, sociales y cognitivas. Como parte de los resultados se identificaron las habilidades más representativas y en las que existe más deficiencia y, a partir de esto se desarrolló la página web propuesta. Como conclusión se establece la importancia y necesidad inminente que se tiene de fomentar y motivar el desarrollo de habilidades para la vida y de aplicar cada vez más recursos tecnológicos como los objetos de aprendizaje a nivel educativo.

Palabras claves: *habilidad para la vida, aprendizaje, tecnología, objeto de aprendizaje*

Abstract

Life skills in the context of current education have become a relevant topic, as it is essential to provide students of different ages and social and economic conditions with skills to cope with problems of all kinds. On the other hand, digital tools are necessary since technology has revolutionized various areas of our lives, including education. Therefore, the current research focused on life skills and learning objects applied directly to entrepreneurship and management and aimed to propose the design of a web page based on the use of learning objects that promote the development of life skills in the subject above. The research had a mixed approach and a non-experimental design. It was exploratory, descriptive, propositional, bibliographic, and field analysis. In addition, the researcher carried out a transversal analysis sample, which consisted of 54 students, to whom a survey of 25 questions was applied. The questions consisted of emotional, social, and cognitive skills. Identifying the most representative skills and those with more deficiencies as part of the results was possible. The researchers developed the proposed web page. In conclusion, the need to promote life skills development and increasingly apply more technological resources, such as learning objects at an educational level, is established.

Keywords: *life skill, learning, technology, learning object*



Reviewed by:

Mgs. Jessica María Guaranga Lema

ENGLISH PROFESSOR

C.C. 0606012607

Introducción

La humanidad a lo largo de la historia, ha vivido cambios significativos y, muchos de estos han modificado de manera significativa la percepción del proceso de enseñanza – aprendizaje en todos los niveles educativos. Un ejemplo de esto fue la emergencia sanitaria que vivimos en el año 2020, en donde enfrentamos la pandemia de la COVID-19 y tuvimos la necesidad de utilizar procesos de educación virtual, mecanismo que para muchos países fue un gran reto (Cifuentes-Faura, 2020).

A partir de esto, se evidenció que muchos países, incluido Ecuador, presentaban déficit a nivel digital, incluyendo falta de infraestructuras, herramientas digitales, acceso a internet, etc. Además, los docentes no se encontraban capacitados para impartir clases virtuales, no conocían el manejo de plataformas y mucho menos herramientas útiles para esta modalidad (Lloyd, 2020). Por otro lado, la virtualidad y el confinamiento desarrolló en las personas y sobre todo en niños y jóvenes, problemas relacionados con la falta de sociabilidad y apertura a la convivencia con otras personas, generando inconvenientes a nivel psicológico, mental, emocional y social (Yamada et al., 2023).

En este contexto, es necesario que los gobiernos generen políticas internas que fomenten e impulsen la adopción y uso de recursos digitales, con los cuales las instituciones educativas fortalezcan su sistema educativo, esto en aras del avance tecnológico que actualmente vivimos (Jiménez, 2021). Estudios como los de Maldonado Martínez et al. (2020); Suasnabas et al. (2018); Vinueza y Simbaña (2017), evidencian que el uso de herramientas como los objetos de aprendizaje permite que los estudiantes mejoren su aprendizaje, desarrollen nuevas destrezas y manejen de mejor manera los ambientes digitales, debido principalmente a que las llamada Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) al ser integradas a los procesos educativos se convierten en poderosas

herramientas que facilitan el aprendizaje de conceptos específicos y también ofrecen el uso de plataformas flexibles y dinámicas, favoreciendo el aprendizaje activo.

Por otro lado, este tipo de recursos pueden contribuir al desarrollo de habilidades para la vida, mismas que son fundamentales para lograr un desarrollo integral de los estudiantes (Quintanar-Casillas & Hernández-López, 2022). Esto se logra porque los objetos de aprendizaje no solo mejoran el aprendizaje de manera significativa, sino que también preparan a los estudiantes para trabajar en equipos, generando cooperación efectiva y determinando niveles altos de respeto, tolerancia y otros factores que mejoran significativamente las relaciones socioemocionales de las personas (Morales-Velasco y Diez-Martinez, 2020).

Con todo lo antes mencionado, el presente estudio propone el diseño de una página web a partir de la utilización de objetos de aprendizaje, intentando fomentar el uso de habilidades para la vida en los estudiantes de primero de bachillerato de la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Se ha buscado implementar diversas actividades con la idea de que las habilidades para la vida sean parte del desarrollo de los estudiantes, enfocando el estudio a potenciar sus habilidades en el contexto del emprendimiento y la gestión.

El desarrollo de esta página web busca guiar a los docentes de la Unidad Educativa Rosa Zárate en el uso y desarrollo de las habilidades para la vida, lo cual permitirá a los estudiantes aplicarlas de forma directa en su desarrollo personal y educativo. Se considera importante incursionar en esta temática pues según las recomendaciones de la ONU, este tipo de habilidades se deben considerar primordiales en entorno de vida y desarrollo psicológico y social de niñas, niños y jóvenes, principalmente (Fundación edex, 2020).

Los beneficiarios directos serán los estudiantes, quienes podrán utilizar objetos de aprendizaje como parte de la estructura metodológica de la asignatura impartida en bachillerato denominada Emprendimiento y gestión. Por otro lado, los docentes también

podrán tener a su disposición un material que los ayude a potenciar el desarrollo de sus asignaturas y les permita contribuir en su desarrollo personal.

En general el desarrollo de la presente propuesta busca también motivar a directivos y administrativos de la Unidad Educativa, los cuales pueden conocer las ventajas y posibilidades de crecimiento y evolución tecnológica que se puede generar a partir del uso de herramientas como los objetos de aprendizaje, además de motivar el uso y manejo de las habilidades para la vida, mismas que se deben considerar como herramientas fundamentales para el desarrollo de las personas y su futura aplicación en situaciones cotidianas de su vida profesional y personal.

La investigación se estructura en cinco de la siguiente manera:

Capítulo I. Generalidades. En este apartado se genera el planteamiento del problema, la justificación, se propone el objetivo general y los específicos y se establece una pequeña descripción de la Unidad Educativa Rosa Zárate, institución en donde se llevó a cabo el estudio.

Capítulo II. Estado del Arte y la Práctica. En este apartado se proponen antecedentes tanto nacionales como internacionales, referentes a tema propuesto, además se incluye la fundamentación legal y fundamentación teórica.

Capítulo III. Diseño Metodológico. En este capítulo se describe los detalles metodológicos aplicados, entre los que detalla el enfoque, diseño, tipo y nivel de investigación, además de las técnicas e instrumentos para la recolección de los datos y las técnicas para el procesamiento e interpretación de los resultados.

Capítulo IV. Análisis y Discusión de los resultados. En esta sección los datos obtenidos a partir de la encuesta aplicada a los estudiantes, misma que constó de 25 preguntas, fue interpretada por análisis descriptivo. Con lo obtenido, se pudieron emitir conclusiones específicas y recomendaciones, enfocadas a mejorar la idea de aplicar objetos

de aprendizaje para fomentar el desarrollo de habilidades para la vida.

Capítulo V. Marco propositivo. En este apartado, luego de identificar el problema, se busca dar una solución a partir de la propuesta, que en el presente estudio fue proponer el diseño de una página web el diseño de una página web a partir de la utilización de objetos de aprendizaje que promuevan las habilidades para la vida de forma directa en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Luego de todo esto se generaron conclusiones y recomendaciones que podrían mejorar el desarrollo de futuros trabajos.

Capítulo 1

Generalidades

1.1 Planteamiento del problema

A nivel del mundo, cada vez es más necesario que los jóvenes adquieran destrezas y conocimientos que les sirvan en diversas facetas de su vida. Se ha determinado que las habilidades para la vida permiten a las personas adaptarse y progresar en entornos laborales complejos y cambiantes (Sandoval Poveda et al., 2020).

Habilidades como la empatía, la gestión emocional y el control del estrés son esenciales para el pleno desarrollo de los estudiantes (Díaz Posada et al., 2013). Sin embargo, los reglamentos académicos de muchas instituciones educativas no han integrado este tipo de temáticas en sus planes de estudio, dejando a los estudiantes sin las competencias esenciales para enfrentarse a obstáculos reales.

Al mismo tiempo, los mercados laborales se están transformando por la globalización y la aceleración del progreso tecnológico, que están creando nuevas demandas en términos de competencias y habilidades. A menudo, los sistemas educativos no consiguen seguir el ritmo de estos cambios, lo que provoca un desajuste entre lo que se enseña en las aulas y lo que demanda el mercado laboral (Moreno-Crespo y Paredes-Salazar, 2015). Este desajuste es especialmente evidente en los ámbitos de la iniciativa empresarial y la gestión, en los que es esencial contar con las capacidades necesarias para innovar y liderar.

La implementación de recursos educativos digitales como los objetos de aprendizaje (OA), ha sido una manera de responder este tipo de necesidades, estos materiales se pueden personalizar y adaptar en función de los requerimientos que tengan los docentes, estudiantes, etc. A pesar de esto, a nivel global, existen importantes obstáculos para la adopción del OA, como la insuficiente infraestructura tecnológica, el rechazo al cambio por parte de los educadores y la escasez de contenido novedoso que logre promover el desarrollo de

habilidades necesarias para enfrentar situaciones cotidianas (Cifuentes-Faura, 2020).

América Latina presenta disparidad en el acceso a recursos educativos de calidad, muchos países al hablar de sus niveles de digitalización tienen un déficit sobre todo cuando se comparan con países desarrollados. Mientras algunas naciones disfrutan de tecnologías avanzadas y enfoques pedagógicos innovadores, otras lidian con sistemas educativos desactualizados y recursos limitados (Gómez-Arteta y Escobar-Mamani, 2021). Este desequilibrio impacta directamente en la capacidad de los estudiantes para adquirir las destrezas requeridas tanto en su vida personal como profesional, especialmente en el campo del emprendimiento y la administración.

En el Ecuador, el sistema educativo se enfrenta a un gran reto en la integración de nuevas herramientas como las habilidades para la vida, habilidades sociales, entre otras, pues no se han logrado adaptar en el currículo académico. A pesar de que se comprende la importancia de estos temas para la formación personal y profesional de los jóvenes estudiantes, su aplicación en la educación formal es escasa (Alquinga Collaguazo et al., 2023). Al carecer de la formación y los recursos adecuados, muchos profesores no enseñan estas habilidades con eficacia, dejando a los estudiantes mal preparados para enfrentarse a los retos del mundo real.

Es necesario que el gobierno implemente reglamentaciones que permitan destinar más recursos para mejorar los entornos educativos, fomente la digitalización e incentive a la empresa privada a contribuir con el acceso a internet y recursos tecnológicos con mayor facilidad. El sistema educativo ecuatoriano debe ser capaz de adaptarse a las tendencias mundiales y logre ofrecer una enseñanza más práctica y significativa que prepare a los estudiantes para afrontar los retos específicos para su vida futura.

Todo esto debido a que en la actualidad muchos centros educativos públicos presentan grandes deficiencias respecto a infraestructura tecnológica, y esto dificulta la

implementación de uso de nuevas herramientas como los OA, entornos digitales, entre otros (Garzón et al., 2019). A pesar de los avances que se ha logrado en conectividad y acceso a dispositivos digitales, aún existen diferencias notables entre las zonas urbanas y rurales. Esta limitación impide que muchos estudiantes utilicen recursos educativos digitales que podrían mejorar las competencias y facilitar el aprendizaje.

Lamentablemente, la Unidad Educativa Rosa Zárate, no es la excepción, a pesar de encontrarse en una zona urbana, no cuenta con recursos tecnológicos como computadoras y proyectores en las distintas aulas de clase, razón por la cual los docentes no pueden utilizar este tipo de recursos para sus horas de clase y peor aún incluir actividades en medios digitales como plataformas o aulas virtuales. Además, los docentes tampoco reciben capacitaciones enfocadas al manejo y desarrollo de habilidades para la vida u otro tipo de habilidades, por lo cual su transferencia a los estudiantes es mínima.

Estos limitantes generan una pequeña brecha en el desarrollo de los estudiantes de esta Unidad Educativa, en comparación con otras, pues los estudiantes no pueden apoyar su proceso de enseñanza-aprendizaje con actividades propuestas de manera digital, ni tampoco mejoran sus destrezas en el manejo de plataformas académicas, adaptación a nuevas metodologías de aprendizaje y sobre todo independencia, pues los jóvenes pueden controlar sus horarios de acceso y desarrollo de las actividades propuestas. Tampoco tienen buenos conocimientos y peor aún se da una aplicación y desarrollo de habilidades emocionales y sociales, limitando su crecimiento y formación personal.

Por otro lado, luego de la pandemia de COVID-19, muchos jóvenes han venido desarrollando diversos trastornos socioemocionales, los cuales han producido problemas de adaptación a cambios, interacción personal, estrés, ansiedad y falta de confianza. Por lo cual la motivación para el desarrollo de habilidades para la vida se considera esencial (Montalvo y Jaramillo, 2022).

En función de todo lo mencionado se considera importante fomentar el manejo de habilidades para la vida y qué mejor que a través de la aplicación de herramientas digitales como los OA, los cuales permitan a los estudiantes mejorar sus competencias tecnológicas y sus habilidades personales, lo cual en conjunto permitirán que se fortalezca la personalidad y se prepare al estudiante para retos de su vida diaria.

1.2 Justificación de la Investigación

La enseñanza de habilidades para la vida y la utilización de herramientas digitales, se han convertido en una gran necesidad en el contexto educativo actual. A medida que el mundo se enfrenta a un vertiginoso avance tecnológico, económico y social, es primordial que los sistemas educativos logren adaptarse y proporcionen a los estudiantes variedad de herramientas y habilidades necesarias para sobresalir en este entorno en constante cambio (Morales-Velasco y Diez-Martinez, 2020).

En el contexto actual donde la formación académica, el manejo de sistemas tecnológicos y el dominio de destrezas personales y sociales, llega a ser esencial al momento de buscar una plaza laboral, debe considerarse que una persona competitiva debe manejar habilidades como la empatía, la gestión emocional, el trabajo en equipo y la capacidad para resolver conflictos. Sin embargo, en muchos entornos educativos estas habilidades se ignoran y no se incluyen de forma directa en la formación académica tradicional, y por ello los estudiantes no reciben una adecuada preparación y en su momento enfrentan retos personales y profesionales que suelen ser difíciles de manejar (Mendo, 2019).

En el caso de las instituciones educativas públicas del Ecuador, hace falta desarrollar herramientas que permitan que los docentes se sientan capacitados en el manejo y sobre todo generación de habilidades para la vida al trabajar con los estudiantes (Medrano y Pacheco, 2021). En la actualidad, a pesar de que se incluyó en el pénsum académico según

recomendación del Ministerio de Educación, la asignatura de acompañamiento Áulico, no se ha logrado mayores resultados referentes con habilidades de tipo emocionales y sociales, pues a pesar de que estos temas se tratan en el área de desarrollo profesional-integral, los docentes no han logrado impartir suficiente información que contribuya en su desarrollo.

Que los estudiantes tengan habilidades para la vida, llega ser una parte integral de su bienestar emocional y psicológico. Estas habilidades les permitirán afrontar problemas como el estrés y la ansiedad con mayor eficacia, podrán tomar decisiones en base a un análisis de causa y lograrán desarrollar relaciones interpersonales beneficiosas (Mangrulkar et al., 2001). Como estudiante, y en un futuro como empleados, emprendedor o administrativo empresarial, debe ser capaz de reconocer y gestionar sus propias emociones y las de los demás en grupo de trabajo.

Una sociedad que logre incorporar en su formación social el desarrollo y uso de habilidades y herramientas prácticas, formará estudiantes capaces de gestionar de manera adecuada sus emociones, relaciones interpersonales, inconvenientes laborales, etc., es decir, serán capaces de contribuir positivamente en su comunidad, haciéndola más sana y cohesionada (Máximo et al., 2022). Sin embargo, no se puede simplemente plasmar ideas, sino que se las tiene que desarrollar y por ello, la importancia del presente trabajo radica en la posibilidad de generar una herramienta que ayude a los docentes a conocer, conceptualizar y aplicar información referente a las habilidades para la vida a partir de OA, logrando colaborar en la formación humana y personal de los jóvenes.

La página web que se plantea en este trabajo permitirá beneficiar de forma directa a los docentes y estudiantes de la Unidad Educativa Rosa Zárate, en el caso de los profesores coadyuvará en el manejo de información sobre habilidades para la vida, logrando que dominen el tema y se sientan capaces de difundir la información a los estudiantes, mientras que los estudiante podrán a través de trabajos grupales, juegos y actividades, mejorar sus

habilidades personales, convirtiéndose en personas mucho más preparadas para el trabajo interpersonal, grupal e individual.

La vinculación de los objetos de aprendizaje como herramienta tecnológica, en el desarrollo de las habilidades para la vida de los jóvenes estudiantes, se puede considerar un proceso innovador, pues anteriormente en muchas investigaciones como las de Chávez Ayala y Farfán Córdova (2023); Diez-Martínez et al. (2020); Garzón et al., (2019); Mangrulkar et al., (2001), se ha trabajado estas herramientas de forma individualizada y se ha logrado excelentes resultados. Por ello, se cree que en conjunto, el resultado obtenido puede ser mucho más relevante, ya que dotará de un nuevo instrumento de apoyo a los docentes y contribuirá en el desarrollo socioemocional y personal de los jóvenes.

Además, el presente estudio incluye un considerable valor teórico y metodológico. A nivel teórico toma en cuenta la fundamentación existente sobre los objetos de aprendizaje y su potencial aplicación en la generación de diferentes habilidades para la vida, y, vincula ciertos factores relacionados con la psicología educativa y al aprendizaje experiencial dentro de los entornos educativos. En el ámbito metodológico, con la aplicación de una encuesta se realizó un levantamiento de información diagnóstica enfocada en las habilidades para la vida que poseen los estudiantes de primero de Bachillerato de la Unidad Educativa Rosa Zárate en el contexto de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, y posterior a esto se desarrolló un ambiente digital (página web), que incluye información relevante sobre habilidades para la vida a partir de objetos de aprendizaje, tratando de consolidarse como un recurso que pueda ser aplicado y reutilizado por diferentes docentes.

Por todo lo antes mencionado se consideró importante realizar el presente estudio enfatizando la necesidad de inculcar el uso de habilidades para la vida y, que mejor que hacerlo con objetos de aprendizaje, pues se ha evidenciado la necesidad de que los estudiantes mejoren su capacidad de relacionarse, su empatía, trabajar en equipo, respeto

por las emociones de otros, etc. Con todo esto se espera no solo formar ciudadanos con conocimientos teóricos sino más bien jóvenes con criterios e ideas claras.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo General

- Proponer el diseño de una página web a partir de la utilización de objetos de aprendizaje que promuevan el desarrollo de habilidades para la vida en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

1.3.2 Objetivos Específicos

- Realizar un diagnóstico sobre las habilidades para la vida más relevantes para los estudiantes de la Unidad Educativa Rosa Zárate en el contexto de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.
- Analizar las bases teóricas que sustenten el uso de objetos de aprendizaje para el desarrollo de habilidades para la vida.
- Diseñar objetos de aprendizaje que fomenten el desarrollo de habilidades para la vida junto con los conocimientos teóricos adquiridos en la asignatura de Emprendimiento y Gestión en situaciones prácticas

1.4 Descripción de la Institución

El presente estudio se realizó en la Unidad Educativa “Rosa Zárate” de la provincia de Cotopaxi, ubicada específicamente en la parroquia San Miguel del cantón Salcedo. Esta institución se establece como una Institución Educativa fiscal en la zona urbana, pertenece geográficamente a la Zona 3 del Ecuador. Sus actividades académicas las desarrolla en modalidad es Presencial en jornada única matutina.

La educación que imparten es de tipo regular, consta de nivel Inicial, Educación Básica y Bachillerato. Su planta docente está formada por 56 docentes, de los cuales 39 son mujeres y 17 varones, los cuales imparten clases a un aproximado de 1405 estudiantes sientos

743 mujeres y 662 varones.

Esta institución es considerada centenaria, posee 118 años de existencia. En sus primeros días fue conocida como escuela femenina Rosa Zárate, funcionó de forma ambulatoria, pues no tenía un espacio físico propio. En 1949, el Dr. José María Velasco Ibarra, otorgó presupuesto para la construcción de la casa funcional de la escuela, con los años dejó de ser un centro de formación de mujeres y se transformó en una escuela mixta. Fue el 29 de mayo del 2007, que se otorgó a la institución un edificio moderno, que incluía suficientes aulas 100% funcionales, varios laboratorios dotados con Internet.

Posteriormente, el 4 de diciembre del 2015, se estableció la Unidad Educativa “Rosa Zárate”, cuya misión establece que intentan ser *una institución que forma estudiantes con calidad y calidez en todos sus niveles. Por otro lado, como parte de su visión intenta ser una Institución Educativa de gran nivel y reconocimiento a nivel del Cantón Salcedo, promoviendo la excelencia en diferentes ámbitos.*

Capítulo 2

Estado del Arte y la Práctica

2.1 Estado del Arte

El desarrollo de habilidades para la vida se debe considerar como un componente fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la era moderna, sobre todo porque se consideran necesarias en la formación integral de jóvenes y niños. Estas habilidades, que incluyen la adaptación social, la gestión de emociones y la resolución de problemas, son cruciales para el éxito personal y profesional. En los últimos años, el avance tecnológico ha abierto nuevas posibilidades para el desarrollo de estas habilidades mediante el uso de objetos de aprendizaje, los cuales son herramientas educativas diseñadas para facilitar el aprendizaje activo y autónomo.

Las habilidades para la vida son competencias necesarias para enfrentar los desafíos cotidianos de manera efectiva. Según la Organización Mundial de la Salud (OMS), estas habilidades incluyen la comunicación eficaz, el pensamiento crítico, la toma de decisiones y la gestión de las emociones (Alvarez Osegueda, 2022). En el contexto educativo, estas habilidades permiten procesos de interacción entre los jóvenes y, además ayuda a adaptarse a diferentes situaciones sociales y académicas.

Por otro lado, la inclusión de la tecnología en la educación ha transformado la manera en que los estudiantes aprenden y desarrollan habilidades. Los objetos de aprendizaje, como módulos interactivos, aplicaciones educativas y simulaciones, permiten una experiencia de aprendizaje más dinámica y personalizada (Garzón et al., 2019). Estas herramientas tecnológicas facilitan la práctica repetitiva y el feedback inmediato, esenciales para el desarrollo efectivo de habilidades para la vida.

De forma general la tecnología en la actualidad nos ofrece variedad de beneficios que permiten el desarrollo de habilidades para la vida, se puede generar entornos de

aprendizaje muy novedosos, interactivos y sobre todo atractivos para los estudiantes, como, por ejemplo, simulaciones virtuales, talleres innovadores, trabajos grupales, etc. (Sánchez et al., 2019)

Existen diversos ejemplos de uso de elementos tecnológicos que permiten desarrollar aprendizaje de diversas habilidades, por ejemplo, podemos mencionar el uso de plataformas basadas en inteligencia artificial, las cuales logran adaptar los contenidos a las necesidades tanto individuales como colectivas (Serna Martínez & Alvites Huamaní, 2021). Este tipo de aplicaciones ha logrado grandes resultados, sin embargo, se debe manejar con cuidado el nivel de aplicabilidad pues también puede generar problemas a nivel de desempeño académico.

De forma general, podemos mencionar que la aplicación de objetos de aprendizaje como herramientas para el desarrollo de habilidades para la vida, genera beneficios como la capacidad de proporcionar inclusión de tecnología, oportunidad de adaptarse a nuevos entornos de aprendizajes, retroalimentación inmediata, manejo de sistemas innovadores y accesibles, además, este tipo de herramientas permiten que los estudiantes aprenden en función de su disponibilidad de tiempo y a su propio ritmo, mejorando significativamente la retención del conocimiento y sobre todo la aplicabilidad de las habilidades aprendidas.

2.2 Antecedentes Investigativos

A lo largo de los años se han desarrollado diversas iniciativas que permitan mejorar las capacidades de los estudiantes dentro y fuera del aula de clase, además se ha evidenciado la necesidad de potenciar sus habilidades y de manera puntual las habilidades para la vida, las cuales los preparará para enfrentar situaciones del día a día. Por otro lado, el uso de herramientas digitales como los objetos de aprendizaje, ayuda a los estudiantes a mejorar sus destrezas digitales y, además, permite fomentar el autoaprendizaje y la responsabilidad.

Relacionado con esto, se han desarrollado varias investigaciones tanto a nivel nacional como internacional, de las cuales se especifican los datos más importantes a continuación

2.2.1 Antecedentes Internacionales

El trabajo realizado en Colombia por Cardona Isaza y Díaz-Posada (2021), titulado: *Habilidades para la vida en jóvenes que han sido víctimas del conflicto armado en Colombia*, intentó describir las habilidades para la vida que reportaron jóvenes quienes estuvieron relacionados con el conflicto armado interno en Colombia. En este estudio se analizó a 35 jóvenes de entre 18 a 25 años, siendo el 67.5 % mujeres. Como parte del proceso se incluyó análisis descriptivo y valoración de los datos de desempeño autoreportado. Los resultados evidenciaron un nivel más alto de desarrollo autoreportado en las habilidades de comunicación asertiva, y manejo de tensiones y estrés. Además, se evidenció niveles bajos de competencia en la solución de problemas y conflictos, empatía, y manejo de sentimientos y emociones. Propusieron como resultado la necesidad de investigar este tipo de habilidades en personas relacionadas a problemas como los conflictos armados.

Por su parte Papp et al. (2023), en su investigación titulada: *Acquiring life skills at therapeutic recreational based camp among Hungarian youth* o *Adquisición de habilidades para la vida en un campamento terapéutico recreativo entre jóvenes húngaros*, en su traducción al español, se plantearon el objetivo el investigar las habilidades para la vida que los jóvenes consideran importantes en su vida diaria, se trabajó con 60 jóvenes exalumnos de entre 18 y 25 años del Campamento Húngaro del Coraje (Bátor Tábör), que padecían alguna enfermedad grave, a los cuales se les aplicó un cuestionario con preguntas sobre 18 habilidades para la vida. Se utilizó un análisis descriptivo y con ellos los resultados mostraron que la perseverancia, la capacidad de vivir cerca de los compañeros y apreciar la diversidad, la empatía, las habilidades para las relaciones, la confianza en uno mismo y el

trabajo en equipo eran las áreas más importantes para los jóvenes y también se atribuyeron al campamento en el que participan.

También en Guatemala, Alvarez Osegueda (2022), publicó su artículo relacionado con el estudio de la efectividad del desarrollo de habilidades para la vida en procesos docentes, en donde intento verificar el nivel de efectividad de la actividad docente como herramienta para desarrollar habilidades para la vida. Se aplicó una investigación cuantitativa, y un alcance descriptivo-correlacional, de diseño no experimental y corte transversal. Se trabajó con una muestra de 835 estudiantes, a quienes se aplicó una encuesta en línea autoadministrada. Como parte de los resultados se determinó que el proceso docente incide de manera notoria en el desarrollo de habilidades para la vida, generando significancia de 0.650; coincidiendo con otros autores.

En el caso de investigaciones referentes a OA, en Colombia, Chaves-Oviedo y Dorado-Martinez (2019), publicaron su investigación relacionada con las habilidades para la vida en niños de una escuela móvil, en la cual se buscó empoderar a los niños y adolescentes en el desarrollo de habilidades. Se aplicó un análisis de tipo cualitativo, basada en derechos humanos, se desarrollaron algunos talleres con 20 niños y adolescentes. Como parte de los resultados se evidenció que los participantes fortalecieron varias habilidades a nivel conductual y se vincularon a actividades comunitarias. Este estudio deja claro la importancia que tiene el fomentar las habilidades para la vida, sin embargo, como gran diferencia es que la herramienta que se usará en la presente investigación que son los OA, probablemente incluirá un plus que genere mejores resultados.

2.2.2 Antecedentes Nacionales

A nivel nacional también se han desarrollado estudios enfocados en las habilidades para la vida y la aplicación de los objetos de aprendizaje. Es así como Chávez Ayala y Farfán

Córdova (2023), en su investigación, determinaron propiedades psicométricas de una escala específica que determina habilidades en adultos mayores de Ecuador, además se determinó diferencias significativas relacionada con el sexo de cada participante. Se aplicó una investigación de tipo instrumental, con un análisis descriptivo y comparativo. Se trabajó con 447 adultos de la ciudad Guayaquil, los cuales contestaron un cuestionario diseñado y validado por los autores. Los resultados mostraron que un nivel bajo (34.5%) de habilidades, además, se encontró diferencias significativas respecto a algunas habilidades para la vida en función del sexo.

Por su parte, Delgado Luna (2021), realizó una investigación que formalizó en su artículo científico titulado: *Aprendizaje basado en proyecto y su aplicación para el desarrollo de habilidades para la vida*, enfocando su objetivo a identificar las características del aprendizaje basado en proyectos, como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje, además de la forma de evaluación en el desarrollo de habilidades para la vida a través de esta metodología. Se planteó una investigación cuali-cuantitativa, no experimental, y descriptiva, se tuvo la participación de 19 docentes y 272 estudiantes y se empleó una encuesta estructurada para docentes y estudiantes, y una entrevista estructurada a un experto. Los resultados permitieron determinar una relación de habilidades para la vida en función del aprendizaje basado en proyectos, en un porcentaje significativo. Con esto se determina que es importante que la práctica docente ofrezca nuevos aportes metodológicos para estas habilidades, importantes en el desarrollo personal.

En la ciudad de Riobamba, se realizó un estudio enfocado a la satisfacción de los estudiantes con el uso de objetos de aprendizaje en estudiantes de Medicina, el objetivo fue analizar el nivel de satisfacción que presentaban los estudiantes con el uso de objetos de aprendizaje con aplicación de tecnología Android. Se trabajó dos grupos de estudiantes, de dos periodos académicos distintos, se aplicaron cuestionarios que permitieron evidenciar el

conocimiento de (OA-app) y la satisfacción que presentan después de su uso. Los datos se analizaron en Excel y evidenció que la satisfacción estudiantil luego del uso de (OA-app) con tecnología Android supera el 90 % en escalas valoradas como de acuerdo y muy de acuerdo. Esto muestra que los OA son herramientas útiles para fomentar el aprendizaje de diversas asignaturas a nivel académico.

Referente a esta misma temática, Garzón et al. (2019), realizaron una investigación titulada: *Objetos de aprendizajes. Un Caso de estudio en los docentes de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil (UCSG), Ecuador*, en ésta se buscó identificar el conocimiento de los docentes sobre la construcción y el uso de los OA y sus beneficios. Se aplicó una metodología cuantitativa para el levantamiento de la información a partir de una encuesta y, se utilizó el método explicativo para el análisis de los datos obtenidos. Dentro de los resultados se determinó que el 46.62% de los encuestados afirma estar totalmente de acuerdo con el uso de OA, pues es evidente el beneficio que generan a los docentes y estudiantes en la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.3 Fundamentación Legal

Para determinar todo lo referente a la fundamentación legal del presente trabajo, se citará información referente a las normas, leyes y planes nacionales vigentes.

Iniciaremos hablando de la Constitución Nacional del Ecuador, desarrollada en el año 2008 y reformulada en el año 2021, en donde se puede mantener relación con los artículos que se mencionan:

Art. 26. *La educación se establece como derecho de las personas (...). Además se constituye como un área de prioridad dentro de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir (...).*

Art. 27.- *La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo*

holístico, (...) estimulará el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional (Asamblea Nacional del Ecuador, 2021).

También tenemos la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), con la cual el presente trabajo se enmarca en diversos artículos y literales que buscan desarrollar ambientes y destrezas educativas específicas. De tal manera se puntualiza en:

Art. 3. Fines de la educación. Se puntualiza que son fines de la educación: los literales d, g y t, establecen que se debe profundizar el desarrollo de capacidades, el desarrollo integral y autónomo y la promoción del desarrollo a nivel científico y tecnológico (LOEI, 2015).

Art. 4.- Derecho a la educación. Considera la educación como un derecho fundamental que debe ser garantizado por la República del Ecuador, además se determina la necesidad de que se imparta con calidad, que sea laica y gratuita a nivel básico y bachillerato (...) (LOEI, 2015).

Art. 5.- La educación como obligación de Estado. *“Es obligación ineludible del Estado, no posee razón inexcusable para garantizar el derecho a la educación (...), para esto se debe generar condiciones adecuadas y garantizar la igualdad de oportunidades para acceder, permanecer, movilizarse y egresar de los servicios educativos (...)”* (LOEI, 2015).

Además, aspectos referentes a los enfocados en este trabajo también se considera las propuestas del Plan de Desarrollo para el Nuevo Ecuador 2024-2025, el cual dentro de su Objetivo 2, propone impulsar el desarrollo de diversas capacidades en los ciudadanos con naturaleza equitativa e inclusiva de calidad y promoviendo espacios de intercambio cultural”. Este objetivo determina políticas y metas que entre otras cosas promueve un sistema educativo innovador inclusivo, eficiente, que determine calidad en todos sus niveles,

que sea libre de violencia, etc.

De forma específica la Política 2.2, se promueve educación de calidad, incluyendo enfoque innovador, inclusivo, competencial, resiliente y participativo, intentando fortalecer habilidades a nivel cognitivo, socioemocional, comunicacional, digital y para la vida práctica (Secretaría Nacional de Planificación, 2024, pp. 85–86).

Podemos decir que el presente trabajo se encuentra respaldado en varios marcos legales y normativos, en los cuales se determina la importancia de generación y promoción de educación integral, de calidad y que esté al acceso de todos los ecuatorianos. A manera de resumen vemos que la Constitución de la República del Ecuador, en sus artículos 26 y 27, determina el derecho a una educación de calidad, en el caso de la LOEI, sus artículos 3, 4 y 5, especifica la necesidad de una formación que fomente y desarrolle capacidades cognitivas, afectivas y sociales, lo cual se considera una necesidad en la educación actual. Finalmente, el Plan de Desarrollo para el Nuevo Ecuador 2024-2025, respalda en su objetivo 2, propósito 2.2 determina la necesidad de una educación innovadora que fomente el desarrollo de habilidades para la vida en las cuales consideramos las de tipo cognitivo y emocionales, las cuales llegan a ser importante en el desarrollo de la población.

2.4 Fundamentación Teórica

2.4.1 *Habilidades para la vida*

2.4.1.1 Fundamentos teóricos del enfoque habilidades para la vida

Los seres humanos a lo largo de la historia han desarrollado diversas estrategias para lograr adaptarse a su entorno de vida, y es así como han surgido diversas habilidades como las llamadas habilidades para la vida. Si bien, éstas surgieron como recomendación de Organizaciones mundiales y colectivos internacionales, se han ido adaptando a las realidades de muchos países. Relativamente su generación y adaptación es fácil, pero en la realidad

esto depende mucho de las cualidades y capacidades que poseen las personas, en nuestro caso, los estudiantes y docentes (Heckman et al., 2000).

De forma general la fundamentación y enfoque de las habilidades para la vida, surge como un consolidado de la experiencia a nivel mundial, en donde se puntualiza más de 40 años de estudio e investigación, sobre todo en ámbitos educativos. Se ha buscado motivar destrezas sociales, prevenir problemas relacionados con aspectos de vida saludable, estabilidad psicológica y social (Díaz et al., 2013). La Organización Mundial de la Salud (OMS), establece a las habilidades para la vida como *“destrezas psicosociales que le facilitan a las personas enfrentarse con éxito a las exigencias y desafíos de la vida diaria”*. Mientras que la Organización Panamericana de la Salud (OPS) las determina como *“un aspecto clave del desarrollo humano, tan importante para la supervivencia básica como el intelecto es la adquisición de habilidades socio-cognitivas y emocionales para enfrentar problemas”*(Fundación edex, 2020).

La percepción de estas habilidades hace necesaria la implementación de diversas herramientas que permitan motivar a niños, jóvenes y adolescentes a incluirlas en su desarrollo social, pues las habilidades para la vida ayudan a gestionar las emociones, motivar a personalidad y la autoestima, mejorar las relaciones sociales, etc. Por ello, es importante incluirlas en el desarrollo educativo diario.

2.4.1.2 ¿Qué son las habilidades para la vida?

Las habilidades para la Vida o Life Skills, surgen como parte de las recomendaciones de la Organización Mundial de la Salud (OMS), de forma específica fueron desarrolladas por el JKYB Study Group en el año 1997. Se definen como *“la capacidad de abordar de manera constructiva y efectiva diversos problemas y demandas que surgen en la vida diaria”*. Éstas incluyen habilidades importantes: *“toma de decisiones, resolución de problemas, pensamiento creativo, pensamiento crítico, buena comunicación, relación interpersonal,*

autoconciencia, empatía, manejo de las emociones y manejo del estrés” (Yulong et al., 2024, pp. 21–28).

Las habilidades para la vida son esenciales para un adecuado desarrollo personal, sobre todo luego de la pandemia de la COVID-19, en donde el aislamiento y la falta de relaciones interpersonales desarrollaron problemas psicológicos, mentales, médicos y personales. Por ello es importante que las personas logren adaptarse a cambios y problemas que se presentan en la vida diaria, sobre todo en momentos de cambio (Van de Velde et al., 2021).

Con lo mencionado, es evidente que este tipo de habilidades se fomenten en los entornos educativos, pues los jóvenes requieren este tipo de herramientas para lograr una adecuada adaptación en su formación personal y social; sobre todo en la actualidad que se presentan variedad de problemas socioafectivos y psicológicos. Las habilidades para la vida permitirían que las personas encuentren formas de expresarse y adaptarse a los cambios que surgen en el mundo diario.

2.4.1.3 Tipos de Habilidades para la vida

Existen diversas maneras de clasificar las habilidades de para la vida, en este trabajo se va a plantear la clasificación dada por la OMS, debido al amplio reconocimiento que ha tenido y, además, porque se considera flexible y de gran aplicabilidad (Fundación edex, 2020).

Se consideran 10 habilidades para la vida y se las clasifica en tres grupos que son las habilidades emocionales (3), donde tenemos la empatía, manejo adecuado de emociones y sentimientos y, el manejo de tensiones y estrés. Las habilidades sociales (3), donde se incluye la comunicación asertiva, manejo de problemas y conflictos y, relaciones interpersonales. Las habilidades cognitivas (4) considera parámetros como el autoconocimiento, la toma de decisiones, el pensamiento creativo y el pensamiento crítico (Díaz et al., 2013).

Cada uno de los tipos de habilidades para la vida incluyen habilidades específicas y éstas varían en función de cada uno de los autores, en el presente estudio se consideran las 10 habilidades para la vida que se consideran esenciales para fortalecer la personalidad y educación de jóvenes, enfocándose en el uso de objetos de aprendizaje, en la asignatura de emprendimiento y gestión.

2.4.1.4 Habilidades emocionales.

Este tipo de habilidades permiten que los individuos manejen sus emociones de manera efectiva y pudiendo equilibrar sus emociones con sus acciones diarias. Según la OMS, las habilidades emocionales permiten a los niños, jóvenes y adultos manejar sus emociones, controlar de forma adecuada sus sentimientos y desarrollando ambientes adecuados (Santana et al., 2018). En este tipo de habilidades tenemos:

- **Empatía.** Se conoce como la capacidad de entender y sobre todo compartir los sentimientos de las personas, conlleva el poder ponerse en el lugar de otra persona y llegar a sentir sus emociones y hacerlas propias. Esta habilidad llega a ser considerada como una de las más importantes dentro de las relaciones interpersonales, pues logra facilitar la comunicación, minimiza los conflictos y logra un agradable trabajo en equipo (Fundación edex, 2020).
- **Manejo de emociones y sentimientos.** Esto se refiere principalmente a la habilidad de reconocer, interpretar y manejar las emociones propias emociones y también las de otras personas. En esto, se debe considerar el manejo de la calma en situaciones difíciles, sabiendo manejar de forma adecuada todo tipo de emociones tanto positivas como las negativas (Alianza para un Puerto Rico sin Drogas, 2019).
- **Manejo de tensiones y estrés.** El manejo de tensiones y estrés consiste en el uso de estrategias y técnicas para controlar y reducir el estrés. Esto puede incluir técnicas de relajación, organización del tiempo, ejercicio físico, y el desarrollo de una

mentalidad positiva (Contacto Maestro, 2020).

Se debe tener claro que el manejo adecuado de estas habilidades permite a las personas conocerse de una mejor manera y a su vez, relacionarse de forma óptima con sus personas cercanas. En el caso de estudiantes, les ayuda a formar una personalidad adecuada en las aulas, sobrellevando cambios a nivel académico y personal, y a su vez, en un futuro lograr un adecuado manejo profesional. Las habilidades sociales llegan a ser esenciales en la vida de una persona, sobre todo en edades de la adolescencia pues permite interacciones adecuadas.

2.4.1.5 Habilidades sociales.

Las habilidades sociales se consideran relevantes, sobre todo en etapas de la adolescencia, pues los jóvenes se ven influenciados por diversas situaciones que llegan a cambiar su relación con los padres, amigos y otras personas (De La Ossa, 2022). Por ello es primordial motivar el uso de herramientas que mejoren sus interacciones sociales y que su desarrollo funcione de manera exitosa a nivel del hogar, el colegio y su entorno de amigos. En la actualidad se cree que uno de los grandes problemas que produce la falta de habilidades sociales es la generación de conductas como violencia, uso de alcohol y drogas, inicios en delincuencia y otros problemas sociales (Mangrulkar et al., 2001).

Por ello se debe considerar importantes a las habilidades sociales, sobre todo al momento de generar un proceso de interacción personal adecuada, y construir relaciones interpersonales adecuadas. Para el adecuado crecimiento y desarrollo de niños y jóvenes se debe trabajar en acciones y políticas claras que reduzcan los niveles de rechazo social, agresividad, maltrato, entre otras acciones que con el tiempo solo fortalecen la violencia y complican su desarrollo como personas de bien. Dentro de las habilidades para la vida de nivel social tenemos:

- **Comunicación asertiva.** Se refiere a un tipo de comunicación que logra una

expresión honesta, clara y sobre todo directa, expresa los verdaderos sentimientos, pensamientos y necesidades de una persona y a la vez, respeta la opinión de los demás. De forma concreta involucra una serie de valores como el respeto, autoconciencia, empatía; de igual manera logra generar relaciones fuertes, fomentar la unión de los grupos y libertad de expresión en todo momento (Bolgeri Escorza et al., 2022).

- **Manejo de problemas y conflictos.** Se puede definir como la capacidad de resolver conflictos de una manera efectiva, para lo cual generalmente se logra identificar el problema, analizar sus posibles causas y a su vez determinar las posibles soluciones, con lo cual finalmente se finaliza el problema y se logra obtener una conclusión. Es importante que las personas logren dominar esta habilidad pues fortalece la personalidad y ayuda a manejar las situaciones de manera más sencilla y estable (Palma-Contreras & Ansoleaga, 2020).
- **Relaciones interpersonales.** Hacen referencia a las relaciones que se establecen con otras personas, se puede incluir amistad, familia, trabajo, amor o cualquier otra relación. Es parte importante de las relaciones interpersonales la confianza, comunicación adecuada, respeto, apoyo, consideración, etc. (Fundación edex, 2020)

En cualquier etapa de nuestras vidas llega a ser importante lograr un adecuado proceso de desarrollo personal, para ello, es primordial que se maneje relaciones sociales de manera adecuada, sana y sobre todo que éstas ayuden a las personas a crecer y no a desarrollar problemas psicológicos o emocionales. Como se determina, es de suma importancia una comunicación asertiva, adecuadas relaciones interpersonales y el manejo de problemas y conflictos; pues con ello las personas pueden desarrollarse de forma adecuada en distintas facetas de su vida.

2.4.1.6 Habilidades cognitivas.

Este tipo de habilidades busca que las personas puedan manejar de manera adecuada la información, en esto se involucra la toma de decisiones y una efectiva resolución de problemas; en esto se considera importante desarrollar pensamiento crítico y mecanismos de planificación (Storoszczuk, 2024).

El adecuado uso y manejo de habilidades de nivel cognitivo, permite que las personas se sientan cómodas al momento de emitir su posición frente a problemas o acontecimientos que requieren de decisiones emergentes, en este punto debe considerarse importante el poseer un pensamiento crítico, que no se deje llevar por suposiciones, sino que más bien analicen los pro y contra de todos los posibles escenarios que se puedan presentar en la vida diaria de una persona.

- **Autoconocimiento.** Se establece como la capacidad que tiene una persona para manejar sus propias emociones, las puede entender y logra reconocer sus fortalezas, debilidades e identifica los factores que lo motivan y le generan dificultades. Para lograr un autoconocimiento adecuado se requiere de un conocimiento personal profundo, poseer objetivos de vida claros y trabajar de forma constante en conseguirlos (Yamada et al., 2023).
- **Toma de decisiones:** Como el término lo dice, conlleva el saber elegir entre diferentes opciones o alternativas, considerando cuál le permitirá resolver un determinado problema. Requiere que la persona sepa discernir todas las opciones que la persona tenga, que ésta se informe, consulte todas las posibilidades y en base al análisis detenido y racional se opte por una solución viable (Díaz et al., 2013).
- **Pensamiento creativo:** Esta habilidad se foca que poder generar ideas innovadoras. Las personas con pensamiento creativo logran ver oportunidades en ciertos problemas o situaciones, con lo cual su perspectiva novedosa toma protagonismo y

genera nuevas ideas. En muchos casos, las personas con esta habilidad son emprendedores o grandes negociadores natos (Villamizar et al., 2020).

- **Pensamiento crítico:** Es saber tomar diferentes argumentos, analizarlos de dades para manera coherente y con ello analizar y valorar toda la información. En general busca que la lógica domine y todas las decisiones se las tome en función de juicios bien fundamentados (Yamada et al., 2023).

Manejar habilidades cognitivas permite que la toma de decisiones y manejo de información a nivel de las personas sea adecuada con ello podemos decidir desde el punto de vista del análisis y sobre todo la calma. La persona que es capaz de considerar todas las posibilidades existentes, y en bases a los posible resultaos logra una decisión, generalmente logra éxito en su desarrollo.

2.4.1.7 Adaptación de habilidades para la vida en contextos diversos

A pesar de que mencionamos una clasificación específica de las habilidades para la vida, al hablar de la adaptación de estas habilidades en diferentes contextos, se debe analizar como un proceso que permite el adecuado desarrollo personal, social y profesional de una persona. Según estudios como el de Van de Velde et al. (2021), las habilidades para la vida ayudan a lograr estabilidad y con ello las personas enfrentan diversos escenarios y desafíos en distintas áreas de su vida.

También se puede mencionar la necesidad de desarrollar estrategias como la adaptación a diversas culturas, diversos idiomas, resolución de problemas, pensamiento crítico, creatividad, además de autocontrol, enfoque de necesidades del otro, necesidad de capacitación constante, adaptabilidad digital, gestión del tiempo, organización, gestión del dinero, inversión adecuada, adaptación a entornos laborales fluctuantes y al teletrabajo, etc. (World Health Organization, 2020).

En general, la adaptación de este tipo de habilidades a diversos contextos de la vida cotidiana requiere de predisposición personal, ya que con esto se logra potenciar o desarrollar un estilo de vida más estable y sobre todo favoreciendo las habilidades personales, sociales y profesionales. Con todo eso, las personas lograrían optimizar su capacidad y enfrentar diversos desafíos

2.4.1.8 Habilidades para la vida en el ámbito educativo

Las habilidades para la vida al ser consideradas como un grupo de diversas capacidades que lograr que las personas puedan enfrentar con altos estándares e incluso con éxito algunos desafíos de la vida diaria, además de procesos de toma de decisiones y sobre todo relación interpersonal, ha logrado un gran nivel de importancia en el ámbito educativo. Se ha determinado que el desarrollo adecuado y oportuno de estas habilidades genera un desarrollo integral de los estudiantes, y también de los docentes; en general se considera que las habilidades contribuyen a la obtención de éxito académico, pero, sobre todo, consiguen bienestar emocional y social (Santana et al., 2018).

Sabemos que los procesos educativos siempre se han desarrollado en función de cambios en diferentes aspectos, y uno de ellos ha sido la necesidad de incluir las habilidades para la vida, pues los estilos de vida han requerido cambios emergentes, que permitan modificar las formas en las cuales las personas se desarrollan y a su vez se adaptan a los cambios. Por ello es que es necesario que tanto las instituciones, los docentes y también los estudiantes y padres de familia compartan la idea de mejorar las actitudes y habilidades en el desarrollo interpersonal de los jóvenes y niños y con esto en un futuro mejorar los entornos sociales (Justo-López et al., 2021).

En general, las habilidades para la vida deben considerarse como herramientas esenciales a nivel educativo, pues ayudan a los estudiantes de diversos niveles académicos a prepararse para lograr éxito en muchos aspectos de su vida, además los ayuda a mejorar

su personalidad siendo capaces de enfrentar desafíos cotidianos. Por ello el desarrollar habilidades como la empatía, el manejo de estrés, manejo de emociones, entre otras, ayuda a las personas en ser más responsables, autónomos y exitosos. En el área académica, se puede considerar que las instituciones educativas tienen un alto nivel de responsabilidad en el fomento de estas habilidades, siendo importante la adaptación de currículos integrales y de la generación de ambientes escolares sanos e inclusivos.

2.4.1.9 Desarrollo histórico de las Habilidades para la Vida

La OMS inició el uso del término habilidades para la vida a partir de 1993, y fue en 1999 cuando se establece una definición estructurada, se definen como “destrezas psicosociales que facilitan a las personas enfrentarse con éxito a las exigencias y desafíos de la vida diaria” (citado por Mantilla, 2001 y mencionado en (Carrillo-Sierra et al., 2018). A partir de esto, muchas han sido las iniciativas que han tenido los organismos internacionales para lograr incorporar estas habilidades en los enfoques sociales, políticos y educativos de los países. En conjunto con las habilidades blandas, las habilidades para la vida permiten un desarrollo estable en todas las etapas de la vida de una persona (De La Ossa, 2022).

Con el avance tecnológico se ha requerido que los empleados tengan habilidades técnicas y profesionales mucho más sofisticadas, es así como surgieron los conocidos institutos técnicos y tecnológicos, con la idea de preparar de mejor manera a los estudiantes para el nuevo enfoque profesional. A la partir de esto, se fue viendo la necesidad de potenciar la educación primaria y secundaria, para eliminar brechas en la formación de las personas, enfocándose en el desarrollo de habilidades como lectura comprensiva, participación grupal, control económico, etc.

Posteriormente, en función de los requerimientos de entidades como la OMS, el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF), los gobiernos de los diferentes países han ido buscando estrategias para potenciar diversos tipos de habilidades como las

habilidades para la vida, educación emocional y social a nivel de la educación pública. En general se busca combatir problemas sociales enfocados al estrés, alteraciones psicosociales, falta de empatía y dificultades en la resolución de conflictos (A. Sánchez & González, 2017). Los programas enfocados a la mejora de estos aspectos incluyen desarrollo de comunicación efectiva, toma de decisiones, y habilidades interpersonales.

En general la era digital ha requerido de nuevas estrategias que motiven a adaptarse a factores como la revolución tecnológica y los enfoques digitales, requiriendo habilidades para la seguridad en línea, discretización de recursos y sobre todo el aprendizaje continuo. El trabajo digital, las nuevas realidades empresariales a nivel de comercio y redes sociales, también requiere de capacidades diferentes, pues las personas no en todos los casos están preparadas para este tipo de cambios, por ello las habilidades para la vida también han cambiado.

2.4.1.10 Competencias clave en habilidades para la vida

Las competencias clave enfocadas a las habilidades para la vida, se establecen como el conjunto de conocimientos y capacidades específicas que ayudan a las personas a gestionar eficazmente los procesos vivenciales de forma diaria. Se dice que estas competencias llegan a ser básicas para lograr bienestar personal y social y contribuyen con el éxito tanto académico como profesional (Lloyd, 2020).

Algunas de las competencias clave mantienen relación directa con las habilidades planteadas como principales en la clasificación de estas, en este punto se habla del autoconocimiento, empatía, gestión de emociones, comunicación efectiva, manejo del estrés, resiliencia, entre otras. El desarrollo y necesidad de cada una de éstas, dependerá de las necesidades de cada persona y en función de esto se podría trabajar en el desarrollo puntual de competencias específicas (Palma-Contreras y Ansoleaga, 2020).

Las competencias clave en habilidades para la vida llegan a ser fundamentales dentro

del proceso de desarrollo integral de las personas. A partir de estas se inicia la formación de una persona para éxitos y derrotas en diferentes etapas de la vida, se considera que es importante aprender a manejar las emociones y procesos de estrés, pues eso con el tiempo permitirá que una persona enfrente las adversidades de la vida laboral y personal. Se puede decir que la labora debe ser compartida entre familiares e instituciones, pues el formar en estos aspectos no solo depende de las escuelas sin que deber ser un trabajo conjunto.

2.4.1.11 Impacto de las habilidades para la vida en el desarrollo personal

Las habilidades para la vida al relacionarse de forma directa con el comportamiento y el nivel de adaptación que presentan las personas a ciertos cambios han logrado convertirse en una parte esencial de la vida y desarrollo de los individuos. Existe evidencia de que el adecuado desarrollo de estas habilidades ayuda a generar bienestar mental, lo cual permite que otros aspectos de la vida como desarrollo social, laboral y afectivo, también generen estabilidad (Yamada et al., 2023).

Se cree que las habilidades para la vida han tenido un gran impacto en el desarrollo personal, lo cual ha contribuido a que las personas logren enfrentar diversos desafíos y a su vez, puedan desarrollar un crecimiento mental, personal y profesional. El uso de este tipo de herramientas ha logrado que los cambios no generen cambios negativos en la vida de las personas, un ejemplo claro, es haber podido enfrentar situaciones como el confinamiento, la educación virtual y la disminución de relaciones sociales durante la pandemia de COVID-19 (Lloyd, 2020).

Como ya se ha dicho, el impacto de estas habilidades no solo ha facilitado la respuesta personal a desafíos naturales de la vida, sino también que ha permitido una transformación en función de las destrezas y el crecimiento personal. Debemos considerar que las nuevas generaciones en la actualidad han desarrollado nuevos trastornos socioemocionales que afecta a su salud mental, por ello llega a ser importante fomentar el

uso y desarrollo de competencias y habilidades que permitan construir una personalidad más sólida, capaz de resistir adversidades y nuevos retos.

2.4.1.12 Modelos Teóricos sobre las Habilidades para la Vida en el Ámbito Educativo

Como se ha mencionado la importancia de las habilidades para la vida radica en la calidad de vida de las personas, por lo cual es importante coadyuvar un adecuado desarrollo socioemocional. Esto a nivel educativo se intenta lograr con el uso de diferentes modelos teóricos que buscan contribuir en el desarrollo de estas habilidades.

- **Modelo de la OMS.**

Este modelo considera 10 habilidades específicas divididas como anteriormente se mencionó, en habilidades emocionales, cognitivas y emocionales. En conjunto estas habilidades logran dotar a las personas de una personalidad adecuada para lograr un desarrollo socioemocional óptimo (World Health Organization, 2020).

- **Modelo de Aprendizaje Socioemocional de CASEL.**

El modelo se enmarca en el desarrollo socioemocional, fue desarrollado por Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning (CASEL) y establece que el aprendizaje socioemocional es un proceso que permite a las personas manejar sus emociones de forma efectiva, mejorando su empatía, sus relaciones interpersonales y logrando mayor responsabilidad en la toma y ejecución de decisiones (Shi et al., 2022). Considera cinco competencias clave, la autoconciencia, autogestión, conciencia social, habilidades relacionales y toma de decisiones responsable.

- **Modelo de Desarrollo Integral de UNICEF.**

El modelo desarrollado por UNICEF se enfoca de manera particular en el desarrollo de habilidades para la vida en niños y jóvenes. Prioriza la educación como herramienta capaz de contribuir de forma significativa en la mejora de procesos socioemocionales. Este modelo considera cuatro pilares que son: el Conocimiento, habilidades entre las que se propone

cognitivas y de comunicación, actitudes, y prácticas saludables y de compromiso social (A. Sánchez & González, 2017)

Cada uno de estos modelos presentan particularidades que han ayudado y lo siguen haciendo a niños y jóvenes principalmente. Además, existen otros modelos como el de competencias clave para el aprendizaje permanente de la Unión Europea, el cual propone ocho competencias clave que se deben desarrollar de manera permanente y que contribuye al desarrollo social, personal y profesional. Este modelo como su nombre lo menciona se aplica a nivel de la Unión Europea.

2.4.1.13 Integración de las habilidades para la vida en el currículo educativo

La inclusión de temas como las habilidades para la vida en los modelos curriculares de manera empírica puede considerarse fácil, sin embargo, no se lo debe simplemente hacer, sino que se debe seguir pautas, para lograr contenidos y metodologías que ayude a fomentar las destrezas más importantes al momento de que los estudiantes busquen desarrollarse en diversos entornos. En este sentido uno de los primeros pasos a seguir es formar profesores que manejen las habilidades propuestas por la OMS (Medrano y Pacheco, 2021).

En la actualidad muchos de los cambios han estado motivados por la reciente pandemia de COVID-19, sin embargo, la efectividad que se pueda lograr a nivel de los currículos académicos depende de un adecuado proceso, que incluya a todos los actores del proceso, en este caso se habla de profesores, estudiantes y padres de familia. Para esto es necesario generar planes de gestión curricular enmarcadas en las políticas nacionales e institucionales, además de que se desarrollen políticas que logren asignación de recursos y con ello motivar a todos los niveles educativos a fomentar el uso de estas habilidades (Salas-Hernández et al., 2023).

De acuerdo con lo planteado en procesos académicos es importante adaptar estas habilidades a los currículos considerando etapas de diagnóstico, diseño, implantación,

ejecución y finalmente evaluación. Si se logra establecer todas estas etapas se garantiza que los actores generen propuestas e ideas que fortalezcan el proceso y logren una puesta en práctica mucho más efectiva, esto tanto a nivel público como privado (Ochoa, 2021).

Puntualmente la adaptación del sistema educativo y sobre todo el currículo, permitiría que el ámbito emocional de los estudiantes sea atendido a partir de las estrategias que ayuden a desarrollar competencias y habilidades para la vida, las cuales pueden ayudar a mejorar sus conocimientos, capacidades y actitudes personales y sociales, permitiendo que logren una mejor convivencia y relación en ambientes sociales diversos. Hay que tener claro que este proceso requiere del trabajo conjunto de todos los actores del proceso educativo, para que se logre el mayor de los éxitos.

2.4.1.14 El papel del docente en el desarrollo de habilidades para la vida

A nivel educativo la figura del docente tiene una relevancia grande, pues llega a ser el responsable de adaptar los contenidos académicos según las necesidades de los estudiantes, además con relación a las habilidades, el docente es el que puede desarrollar habilidades para la vida en cada uno de los estudiantes (Gangal y Yilmaz, 2023). Esta es una tarea que requiere de compromiso por parte de los docentes, pues debe crear ambientes de enseñanza directa, fomentar el uso de entornos de aprendizaje, plataformas y sistemas que fomenten el trabajo individual y grupal, entre otras (Pimdee et al., 2024).

Uno de los enfoques más claros que beneficia el desarrollo de habilidades en los estudiantes es que los ellos ven al docente como un modelo a seguir, es decir su comportamiento y sus actitudes, ayudan a evidenciar las habilidades para la vida necesarias. Por ello es importante que los docentes se capaciten y sepan manejar sus niveles de estrés, sean capaces de resolver conflictos, manejen estrategias de comunicación efectiva y con esto, los estudiantes aprenden de forma directa e indirecta (Nafisah et al., 2024).

En este punto también es importante mencionar que los currículos académicos

deberían incluir procesos de enseñanza que permitan mejorar y desarrollar habilidades para la vida, se puede incluir como ya se ha dicho, actividades individuales, grupales, resolución de ejercicios, etc. (Hettinger et al., 2021).

En general las acciones por parte de los docentes, iniciando por la motivación con actividades enfocadas en proyectos grupales, logra que los estudiantes aprendan a tomar decisiones, colaboran adecuadamente, se comunican y desarrollan un pensamiento más crítico. En la actualidad este tipo de procesos son más fáciles gracias a las herramientas tecnológicas y logran generar en los estudiantes autoestima alto y los permite sentirse capaces de enfrentar desafíos, incrementa su confianza y los vuelve mejores seres humanos, lo cual los permite conseguir en la mayoría de los casos, éxito y bienestar en un futuro cercano.

2.4.1.15 Habilidades para la Vida en el Ámbito de las TIC

En la actualidad las TICs son parte importante del desarrollo personal, no s encontramos diariamente involucrados con sistemas digitales y en ciertos casos esto beneficia y agiliza las cosas. Por ello el manejo y dominio de TIC es esencial, y a la vez las habilidades para la vida relacionadas con estas permiten que las personas sean más eficientes, seguras y realicen sus actividades de forma segura y ágil (Vega-Gea et al., 2021).

La participación en estructuras digitales de manera efectiva permite que una persona se comunique de manera adecuada, maneje información, use y ofrezca servicios, y no se aleje de la realidad social. Todo esto beneficia las posibilidades laborales, pues el poseer habilidades digitales es una característica importante para los empleadores de hoy en día (Chapa & Cedillo, 2022). Por otro lado, las relaciones interpersonales también se ven beneficiadas con el uso de herramientas tecnológicas, pues es factible el comunicarse con personas de todo el mundo sin que se necesario el movilizarse sino simplemente usando

redes sociales, correos electrónicos o videoconferencias, para esto llega a ser esencial que las personas usen dispositivos electrónicos, utilicen adecuadamente el internet, software y plataformas digitales y con todo esto logren una adecuada comunicación digital (Santana Martín, 2021).

En general las TICs se deben considerar importantes y es necesario trabajar en adaptar los currículos educativos, capacitar a los docentes digitalmente y garantizar que los estudiantes tengan acceso no solo a materiales digitales sino a espacios de internet libre y de buena calidad, pues solo el uso de estos sistemas permitirá que aprendan a utilizarlos de forma efectiva. Los resultados dependen del docente, su proceso de enseñanza y luego del estudiante y la forma en la cual logra captar lo aprendido.

2.4.1.16 Habilidades digitales como parte de las habilidades para la vida

En la era moderna las habilidades digitales son esenciales en la vida diaria de las personas, por ello se puede considerar que van de la mano de las habilidades para la vida, permiten generar competitividad en áreas tecnológicas y ayudan a gestionar eficazmente la vida y la participación dentro de la sociedad.

Algunas de las habilidades digitales que ayudan a fomentar habilidades en la vida diaria son la alfabetización digital, con la cual se logra manejar de manera adecuada dispositivos y aplicaciones digitales, redes y, sistemas de información, etc. También se puede mencionar las competencias en información y datos, es decir la habilidad que permite buscar y utilizar variedad de información de la web, pero de forma crítica. La comunicación, colaboración y seguridad digital, con lo cual los entornos digitales apoyan a la educación virtual y el trabajo, a través de herramientas como el correo electrónico y las redes sociales; pero tratando siempre de usar sitios seguros y recomendados (Oubiña, 2020). Existen muchas otras habilidades digitales que se pueden relacionar con las habilidades de la vida, sin embargo, éstas son las más importantes.

Podemos mencionar que las habilidades digitales llegan a ser un importante complemento de las habilidades para la vida en este siglo. En conjunto todas las competencias que se pueden desarrollar contribuyen en la formación de personas seguras y competitivas tanto a nivel académico, social y profesional. Lograr generar habilidades digitales desde edades tempranas genera que a lo largo de la vida de la persona pueda enfrentar diferentes desafíos sobre todo se adapte más fácilmente a los cambios y oportunidades de la era digital.

2.4.1.17 Integración de habilidades para la vida a través de objetos de aprendizaje

La educación ha sufrido muchos cambios sobre todo en épocas como los de la pandemia de COVID-19, pues al tener educación digital fue evidente que países como el Ecuador presenta déficit en el acceso a internet y dispositivos digitales. Sin embargo, fue evidente que el uso de objetos de aprendizaje permitió descubrir nuevas habilidades de los estudiantes, las cuales pueden puntualizarse como las habilidades para la vida (Lee y Trimi, 2021).

El uso de materiales y herramientas digitales ayudó a que los estudiantes estudien y revisen los materiales en función de su disponibilidad, determinando procesos de adaptación, manejo de tiempos propios, autocontrol y autoconocimiento, se fomentó un nivel de autoeducación y los docentes actuaron en facilitadores del aprendizaje. Con esto es notorio que se pueden adaptar fácilmente los estudiantes al uso de nuevas herramientas y a su vez, logran captar las enseñanzas dadas (Goodsett, 2020).

Con todo lo mencionado llega a ser evidente que los objetos de aprendizaje llegan a ser un vehículo adecuado para el fomento y desarrollo de habilidades para la vida. Dependerá del enfoque que los docentes quieran dar a sus materiales y con ello, será evidente la habilidad que se busca desarrollar en un estudiante. Se debe tener claro que todo el proceso dependerá de los objetivos que los educadores tengan en función del tipo y nivel de

educación con el cual vayan a trabajar.

2.4.1.18 Proyecciones futuras y tendencias en habilidades para la vida

En la actualidad son varias las instituciones y organizaciones a nivel del mundo que buscan generar y adaptar estrategias que de una u otra manera potencien las habilidades para la vida en niños, jóvenes y adolescentes principalmente, pues se cree que en estas edades es en donde podemos generar actividades que permitan un adecuado desarrollo en la vida adulta de una persona. Principalmente el enfoque de trabajo busca luchar en contra de problemas sociales como la violencia, la delincuencia y el desarrollo de problemas psicológicos como el estrés, la falta de empatía, entre otros (A. Sánchez & González, 2017).

Con lo mencionado se deja claro que las proyecciones de las habilidades para la vida en un futuro se marcan por el trabajo conjunto de gobiernos e instituciones, enfocados principalmente en desarrollar habilidades primordiales en el desarrollo social y personal. Con esto, se busca principalmente lograr entornos de vida mucho más eficientes y efectivos, donde se logre mejorar el trato interpersonal y la tolerancia a cambios, mejoras y sobre todo aberraciones sociales.

2.4.2 *Objetos de Aprendizaje*

2.4.2.1 Definición de Objetos de Aprendizaje

Según Morales-Velasco y Diez-Martinez (2020), un Objeto de Aprendizaje (OA) se determina como un contenido digital reutilizable, de características simples e independientes, está compuesto por un objetivo, varias actividades y autoevaluación. Por su parte Villamizar et al. (2020), considera que los OA son parte esencial en los nuevos espacios de enseñanza y aprendizaje, pues permiten crear situaciones educativas que logran que los estudiantes desarrollen el autoaprendizaje, el pensamiento crítico, y la organización del tiempo, además considera que de la mano se debe hablar de los objetos virtuales de aprendizaje (OVA), los cuales proporcionan interfaces digitales para el trabajo de los

estudiantes en diversas áreas.

El uso de los OA es cada vez más común en diversas instancias a nivel de educación, y son catalogados como una unidad de aprendizaje puntual que parte de lecciones mínimas y que de a poco van logrando resultados de conocimiento avanzado. Se determina que son estructuras evolutivas, independientes y autónomas que logran que los estudiantes no dependan de nadie al momento de estudiar, pues son materiales reutilizables, compatible y más duraderos en el tiempo (Rodríguez et al., 2020).

Por otro lado, Brown et al. (2019) determina a los OA como una estructura que logra facilitar el aprendizaje combinado asistido por tecnología, pues son recursos educativos digitales autónomos, reutilizables y modificables y permiten alcanzar resultados de aprendizaje específicos a partir de pequeñas unidades de aprendizaje. Además, pueden adaptarse a diversos estilos e incluyen funciones variables que se adaptan a la necesidad de enseñanza y las realidades sociales de los estudiantes.

2.4.2.2 Importancia en el Contexto Educativo Actual

La educación a lo largo de los años ha requerido modificar su estructura e incluir nuevos recursos en función del avance tecnológico y la influencia del internet, por ello varios han sido los esfuerzos que han venido desarrollando las instituciones educativas en todo el mundo para beneficiarse de contenidos digitales, las plataformas educativas e incluir nuevas y novedosas herramientas (Justo-López et al., 2021). En este contexto, la influencia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), ha logrado generar sistemas educativos innovadores, y junto a metodologías específicas han puesto al alcance de todas herramientas digitales innovadoras entre las que los OA se consideran una de las opciones más accesibles y ha presentado buenos resultados (Rodríguez et al., 2020).

Diversas son las áreas en las que el cambio conceptual en la educación ha logrado tener un impacto representativo, pues el mayor uso de tecnología ha generado el uso de

enfoque pedagógicos transformadores, principalmente se habla de estrategias de aprendizaje que combinan tecnología y aprendizaje asistido. Este tipo de aprendizaje ha sido denominado aprendizaje combinado y se establece como la una mezcla entre instrucciones presenciales e instrucciones mediadas por tecnología (Leidl et al., 2020).

Al hablar de este tipo de aprendizaje se debe especificar que logra combinar la participación, la satisfacción en el aprendizaje, permite adquirir habilidades y se evidencia una adecuada retención de conocimientos de los estudiantes. Esto se logra con aplicaciones como los OA y los OA reutilizables, muy comunes dentro de los recursos educativos digitales autónomas (Hardie et al., 2021).

Es evidente que los OA han logrado ser efectivos en diversos procesos como alfabetización y enseñanza en línea, coadyuvando de forma directa en el desarrollo de pensamiento crítico en los estudiantes. Es importante que se determinen las mejores prácticas a emplearse según las condiciones de los estudiantes y las asignaturas, su realidad con relación a la digitalización, para lograr enseñar y evaluar el pensamiento crítico desarrollado en función de los conocimientos impartidos.

2.4.2.3 Evolución de los Objetos de Aprendizaje

Para hablar de la historia y la evolución de los objetos de aprendizaje, se debe mencionar que el término tiene su origen en el año de 1992, se lo adjudica a Wayne Hodgins, quien planteó la elaboración de contenido de aprendizaje en términos digitales, considerando unidades autónomas y reutilizables, estas estructuras podían agruparse en elementos más complejos (Barba et al., 2021). Esto junto al rápido crecimiento tecnológico y el uso de las TICs establecieron nuevas necesidades en ámbitos de carácter social, político y académico, dejando en evidencia el requerimiento de uso de nuevas herramientas que permitan tanto a docente como estudiantes acceder, construir, generar y transmitir conocimientos (Saldivia et al., 2019).

En sus inicios los OA se comprendían como unidades didácticas, sin embargo, su diseño no estaba estandarizado y por ende no se conocían los requerimientos mínimos que éstos debían tener. El uso de los OA se daba de una manera rudimentaria y generalmente no se evidenciaban características propias. Hoy en día, esto ha cambiado y se evidencia OA que se catalogan por las metodologías empleadas en su diseño, por el software aplicado o incluso, por el tipo de equipo requerido en su diseño y multidisciplinario para el diseño o su conceptualización (Morales-Velasco & Diez-Martinez, 2020).

Junto con todos los cambios dados en la estructura de los OA, se dio un gran crecimiento del uso de dispositivos electrónicos, pues cerca de 50 mil millones de equipos estuvieron conectados a internet solo hasta 2020, a su vez varias aplicaciones y plataformas multimedia empezaron a incluir OA con interactividad y diversos elementos, se puede mencionar video, simulaciones, juegos educativos, entre otros. Todo esto ha llamado la atención de docentes y estudiantes, incrementando su utilización al lograr mejores experiencias de aprendizaje (Aslam & Curry, 2021).

La utilización e integración de tecnologías como la realidad virtual, realidad aumentada y la conocida inteligencia artificial (IA), han ampliado las posibilidades de los OA, modificando las técnicas de educación a las que se puede tener acceso, generando experiencias de aprendizaje mucho más prácticas, realistas y sobre enfocadas a necesidades específicas de los usuarios (Garnelo & Shanahan, 2019).

Es evidente que el crecimiento de uso de estos elementos ha tenido una relación directa con el avance tecnológico, por lo cual, si se desea aplicarlos a entorno académicos, es importante que se mantenga un constante avance y la innovación tecnológica; pues si no se logra tener acceso a ésta no se logrará tampoco utilizar este tipo de herramientas. En este punto se requiere de políticas gubernamentales, que permitan dotar de recursos económicos y tecnológicos con los cuales el uso y adaptación a sistemas digitales den mejores resultados

sobre todo en grupos vulnerables.

2.4.2.4 Características de los Objetos de aprendizaje

Este tipo de estructuras digitales soportadas por sistemas más sofisticados como un software o una plataforma requiere una adecuada calidad y valor académico. Por ello los OA deben presentar parámetros como reusabilidad, adecuada accesibilidad, interoperabilidad, durabilidad en el tiempo, portabilidad y, sobre todo altos niveles de eficiencia académica para el aprendizaje (Saldivia et al., 2019).

La mayoría de los objetos de aprendizaje se encuentran soportados en plataformas de entornos virtuales de aprendizaje (EVA), por lo que los estudiantes de forma libre a través de sus ambientes electrónicos, es decir no son estructuras físicas, son creadas por tecnologías digitales y permiten acceso remoto por medio de dispositivos móviles o de escritorio. Otra de sus características es que se pueden presentar como archivos o ficheros digitales, los cuales se comparten fácilmente (Díaz, 2020).

Los objetos de aprendizaje se presentan en diversos formatos y pueden en su mayoría ser accesibles sin costos extras, las diferentes modalidades ayudan a que los estudiantes puedan adaptarse a su uso considerando su realidad. Su adaptabilidad, accesibilidad y portabilidad y sobre todo libertad de tiempo de uso ayuda a fomentar la educación autónoma y además, ayuda a mejorar los conocimientos de los jóvenes y niños en diversas etapas de su educación y vida.

2.4.2.5 Tipos de Objetos de Aprendizaje

Se ha mencionado diversas especificaciones sobre los Objetos de aprendizaje, su integración en los procesos educativos ha logrado una evolución significativa y con ello, se han generado muchos tipos de éstos, cada uno con características y propósitos específicos. Estas unidades de aprendizaje digital al ser reutilizables han facilitado y mejorado significativamente el aprendizaje al dotar al estudiante de experiencias nuevas y con contenido relevante (Barba

et al., 2021). Dentro de los principales tipos de OA podemos mencionar:

- **Textos y Documentos Digitales.**

Se incluyen artículos, libros, presentaciones, informes y demás documentos digitales, que por su naturaleza digital son fácilmente accesible y compartible a través de sistemas electrónicos. La información de este tipo generalmente se archiva o empaqueta en plataformas educativas, la información en muchos casos tiene tamaños grandes, sin embargo, esto no dificulta el que sean compartidos. Permiten desarrollar trabajos y lecturas dentro del proceso educativo, los cuales deben ser desarrollados por los estudiantes y posteriormente pueden ser evaluados (Díaz, 2020).

- **Simulaciones y Modelos Interactivos**

Los procesos de simulación y modelos interactivos se establecen como actividades de aprendizaje que ha permitido mejoras significativas en el aprendizaje en áreas como la medicina, ingeniería, enfermería, entre otras. Este tipo de objetos utiliza nuevas tecnologías y softwares que generan experiencias de aprendizaje virtual y logra que la comunicación entre profesores y estudiantes fluya de manera más rápida y óptima (van der Vloed et al., 2024).

- **Juegos Educativos y Gamificación**

La gamificación y los juegos interactivos son técnicas que en los últimos años han llamado mucho la atención en entornos educativos de diferentes niveles. Básicamente se logra aplicar elementos de juego en diferentes entornos o situaciones específicas, logrando llamar la atención para modificar el enfoque de los temas, logrando principalmente mejoras en la conducta personal, académica e incluso psicológica (Murillo-Zamorano et al., 2023).

Uno de los principales objetivos del uso de estos elementos es motivar e involucrar a los estudiantes en actividades específicas, las cuales ayuden a mejorar sus conocimientos y su rendimiento académico. No está demás decir, que al ser un tipo de OA, estas actividades

educativas requieren de la asistencia de un ordenador, plataforma o entorno digital. Además, se considera importante determinar los factores contextuales, rasgos individuales, la personalidad, los intereses y otros factores relevantes para lograr un verdadero impartido con estos recursos (Klock et al., 2020).

- **Recursos Multimedia**

Recursos Multimedia se entiende como estructuras o elementos que combinan sonido, texto, video, animación, vídeo, entre otros, los cuales son adaptados o consolidados a partir de una computadora y distribuido por entornos como las plataformas digitales. Se utilizan en distintos niveles de educación y, a la vez, involucran distintos elementos logrando mayor complejidad. Este tipo de recursos son considerados eficaces porque las animaciones estimulan el interés de las personas, mejoran las habilidades cognitivas de los estudiantes y los conectan logrando mayor nivel de atención y concentración (Vagg et al., 2020).

- **Evaluaciones y Pruebas Interactivas**

Este tipo de OA son consideradas herramientas que permiten medir o determinar el nivel de aprendizaje, progreso o avance que ha determinado una persona específica. En su mayoría, al finalizar el uso de uno de estos objetos se incluye retroalimentación inmediata. Dentro de estos se puede tener cuestionarios, desarrollo de ensayos o documentos cortos, ejercicios de diferente naturaleza como opción múltiple, verdadero o falso, respuesta corta, entre otros (Yildirim-Erbasli & Bulut, 2023).

Cada uno de los tipos de objetos de aprendizaje mencionados pueden ser utilizados por facilitadores de diferentes niveles académicos, sin embargo, es importante conocer las ventajas y desventajas que presenta cada una. En la mayoría de los casos previo al uso de estos OA, los docentes o facilitadores difunden información a través de otros elementos que generalmente también se soportan en las TICs, con lo cual es evidente la necesidad de que los usuarios de los OA sepan manejar de forma adecuada sistemas digitales y tecnológicos.

2.4.2.6 Estructura general de un Objeto de aprendizaje

La estructura de un OA generalmente se basa en metodología que requieren conocimientos básicos, se componen de un apartado o elemento instruccional y, varios componentes de estructura tecnológica que dependen de un software específico que a su vez posee elementos digitales específicos según las necesidades (Morales-Velasco y Díez-Martínez, 2020).

El generar OA con estructuras adecuadas e innovadoras en medios electrónicos, permiten configurar los conocidos ambientes de enseñanza-aprendizaje, los cuales se determinan como Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA). Por ello los OA permiten generar una mezcla de recursos y estrategias didácticas en un contexto netamente tecnológico, el cual permiten desarrollar de manera efectiva el aprendizaje autónomo e independiente, en formato online o presencial (Saldivia et al., 2019). De forma general la estructura de un OA debe ser clara y específica, su diseño debe tener un objetivo específico el cual se debe dar referente a si su uso va a ser académico, médico, investigativo, etc. (Alonso et al., 2003).

Generalmente estos dentro de la estructura de un objeto de aprendizaje se incluye:

Metadatos. En este punto se incluye toda la información descriptiva del objeto de aprendizaje, es decir, su título, el autor, detalles o palabras clave, etc. **Contenido.** Dentro de esto se puede incluir texto, fotografías, imágenes, actividades, videos, simulaciones, etc.

Introducción. SE detalla una explicación sobre los objetivos del objeto de aprendizaje, además de datos que le permitan al usuario o estudiante centrarse en el tema que se va a revisar, su importancia y su enfoque. **Contenido.** Se describe de forma breve todos los temas que se revisarán y se explicará cómo están organizados. **Objetivos de aprendizaje.** Se explica que es lo que se espera que los usuarios del material logren luego de utilizarlo. **Actividades de aprendizaje.** En esta etapa se mencionan todas las tareas, ejercicios o juegos

que se deben realizar para poder alcanzar cada uno de los objetivos de aprendizaje.

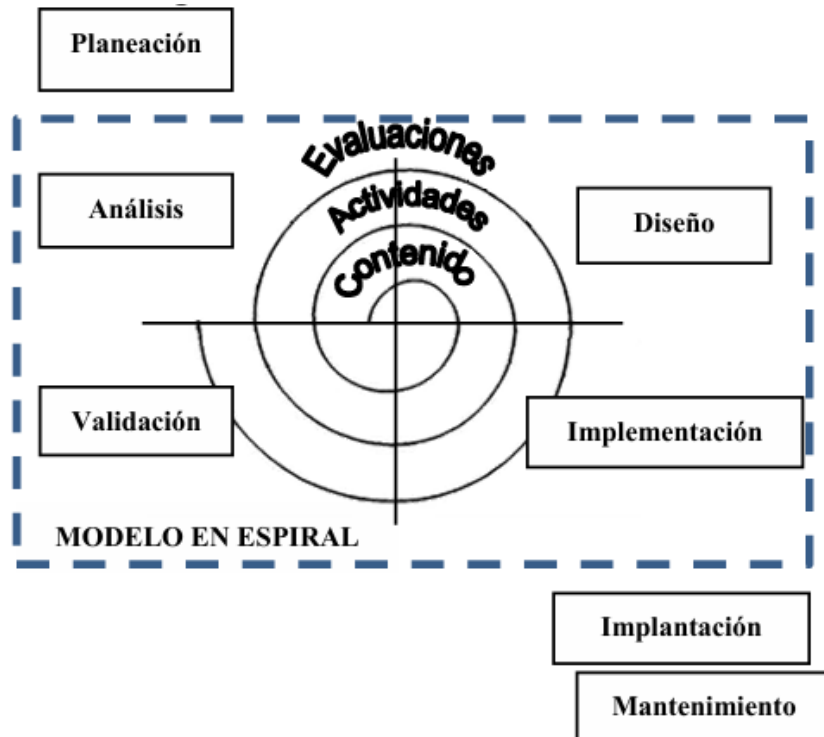
Evaluación. Son las formas en las cuales se valorará el desarrollo de las actividades, pueden ser preguntas, cuestionarios, tareas, etc. (Bertossi et al., 2020)

Para lograr un objeto de aprendizaje bien estructurado se debe considerar la existencia de un guión multimedia adecuado, además se debe centrar en el aspecto pedagógico, nivel interacción y la navegación. Además, en el proceso de ejecución se deben detallar todos los aspectos relevantes como enfoque, actividades a desarrollar, resultados esperados, entre otros. Si todo se desarrolla de una manera adecuada, se puede lograr un objeto de aprendizaje claro, de fácil uso y con el cual se logrará el objetivo académico que se persigue.

2.4.2.7 Fases para el desarrollo de Objetos de Aprendizaje

Según lo propuesto por Alonso et al. (2003), las principales fases para el desarrollo de un objeto de aprendizaje son: planeación, análisis, diseño, validación, implementación y de manera opcional se puede hablar de implantación y mantenimiento. Cada una de estas deben ser desarrolladas en función de las necesidades que cada generador de elementos y sobre todo los futuros usuarios tengan. La figura 2, presenta un esquema del modelo de diseño de objetos de aprendizaje (MEDOA).

Figura 1. Modelo mixto MEDOA



Fuente. (Alonso et al., 2003)

- **Planeación:** es la etapa en la cual se debe analizar la idea principal a desarrollar, verificar los resultados que se intenta alcanzar, las condiciones con las cuales se va a trabajar. Se debe buscar clarificar el escenario en donde vamos a trabajar, los recursos y el presupuesto (Bertossi et al., 2020).
- **Análisis.** De la mano de la planeación se debe generar un análisis detallado sobre los límites del problema que se busca abordar, evidenciar las necesidades, su origen y las posibles soluciones que podemos dar. A nivel educativo, se puede tener análisis a nivel general, pedagógico y educativo (Alonso et al., 2003).
- **Diseño.** En esta etapa se debe tener claro las herramientas que se aplicarán, software o plataformas digitales y los recursos educativos que se emplearán. El análisis detallado de todos los elementos permitirá generar un diseño que cubra de manera general todas las necesidades tanto de los usuarios como del generador de contenido. En el caso educativo, un adecuado diseño genera buenos resultados a nivel de aprendizaje y resultados académicos (Diez-Martínez et al., 2020).

- **Implementación.** Una vez que se ha diseñado el OA, en la etapa de implementación se programa y se genera el OA, apoyándose de herramientas multimedia y digitales, desarrollando OA con contenido claro, actividades y elementos de evaluación. Como resultado se puede obtener el elemento para ser utilizado y compartido (Bertossi et al., 2020).
- **Evaluación.** Dentro de los procesos educativos y/o investigativos, es importante realizar un análisis luego de haber aplicado un nuevo proceso, en este caso, luego de aplicado un objeto de aprendizaje se debe evaluar su nivel de aceptación, resultados obtenidos y la adaptabilidad que tuvo al grupo de trabajo (Alonso et al., 2003).

Las etapas de validación, implantación y mantenimiento pueden ser desarrolladas de manera aleatoria en un proceso educativo, siendo importante que cada una de éstas planteen evaluar las demás etapas con el objetivo de lograr elementos de calidad.

2.4.2.8 Metodologías para el diseño de Objetos de Aprendizaje

Existen diferentes metodologías para crear objetos de aprendizaje, en función del uso que se dé y sobre todo la naturaleza de las personas a las cuales se vaya a dirigir. El desarrollo de este tipo de elementos no se encuentra estandarizado en metodologías específicas. Morales-Velasco y Diez-Martinez (2020), dentro de su estudio identificaron 10 metodologías diferentes y entre estas han presentado diferencias y, según el estudio que se realice se pueden determinar muchas otras.

En el caso de este trabajo se detallarán 3 metodologías que se han considerado relevantes, sin embargo, como sea dicho, existen muchas más.

- Saldivia et al. (2019), presentaron una metodología para la construcción de OA, el modelo toma como consideración varios aportes con los cuales se logra conceptualizar una propuesta educativa enfocada en tres aspectos: instruccional, tecnoeducativa y tecnológica. Por otro lado, esta metodología establece la necesidad

de desarrollar un adecuado diseño con 5 fases que son análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación. Todo lo logrado se debe reportar para poder validar los resultados obtenidos por el OA generado.

- Molina Zambrano y Ruiz Morales (2020), aplicaron el modelo genérico PRADDIE, creado por Cookson en el año 2003. Este modelo tiene diferentes fases como el preanálisis, análisis específico del caso, desarrollo de las diferentes herramientas y recursos a aplicar, implementación del diseño instruccional generado y, desarrollar el proceso de evaluación de procedimientos, con la idea de validar la efectividad del proceso.
- Morales-Velasco y Diez-Martinez (2020), dentro de su estudio, mencionan metodología MIDIMED, desarrollada por Braga J. en el año 2016. En este modelo se establecen fases como el aprendizaje significativo, desarrollo de procesos cognitivos y competencias, generación de comunicación, retórica, etc. Posteriormente se tiene el diseño de estrategia y finalmente la evaluación. En este modelo el docente es el responsable de la calidad de los materiales.

Diversas son las metodologías que permiten diseñar objetos de aprendizaje, cada una de estas presenta particularidades, las cuales deben ser analizadas por los usuarios. Las diversas fases que presentan consideran también diferentes niveles de aprendizaje, por lo cual se debe valorar el tipo de grupo académico que se maneja, el tipo de enseñanza que se quiere dar y con ello desarrollar el material más adecuado. En todos los casos, el objetivo siempre se establece en la necesidad de fomentar el uso de herramientas digitales que mejoren la calidad de vida de las personas, sus habilidades, costumbres y aspectos emocionales y sociales.

2.4.2.9 Objetos de Aprendizaje en la Educación

La transformación que se ha venido dando en la educación debido a los sucesos como

la pandemia de COVID-19 y el surgimiento de las nuevas tecnologías digitales, ha requerido de nuevos elementos que permita adaptar el aprendizaje a la realidad actual. Los objetos de aprendizaje son uno de los componentes que con su estructura y versatilidad han logrado ser efectivos a la hora de trabajar en unidades digitales diseñadas, se los cataloga como herramientas reutilizables y tienen como objetivo el lograr un aprendizaje mucho más fácil, interactiva y personalizada (Acosta et al., 2020).

Una de las grandes ventajas de estos elementos es que pueden ser generados en distintos contextos, es decir, se pueden utilizar para abordar un tema en específico con detalles puntuales y cortos, como también para desarrollar módulos completos que incluyan información amplia. El OA generado, puede tener tamaños variados y puede ser compartido a partir de plataformas digitales, sistemas electrónicos o cualquier medio de comunicación digital (Alonso et al., 2003).

Para los estudiantes estos materiales llegan a ser novedosos, pues se adapta el contenido educativo a las especificidades de cada uno, atendiendo diversas necesidades y preferencias, sobre todo en torno al tiempo de revisión, análisis, ritmo de avance en el documento y, enfoque de los temas por parte de los estudiantes, determinando una enseñanza más personalizada, requiriendo siempre claro está de conexión a internet. Muchos estudios dejan en evidencia que los usuarios de estos elementos generan motivación, comprenden de mejor manera e incluso curiosidad por nuevas cosas referentes al tema (Molina Zambrano & Ruiz Morales, 2020).

Con todo lo mencionado es evidente que estos materiales logran mejorar el acceso a la educación sobre todo en zonas alejadas, facilita el aprendizaje motivacional y permite que los docentes coadyuven en la enseñanza a dotar de material complementario a los estudiantes. Además, al ser reutilizables, se considera una herramienta beneficiosa para los docentes pues les permite ahorrar un poco de tiempo en la planificación (Redmond et al.,

2018). Sin embargo, es importante mencionar que a pesar de todo los beneficios mencionados, los OA deben ser de gran calidad, relevantes e interesante ante nuestro público, esto se logra manteniendo siempre el interés en la estructuración de estos y, con evaluaciones constantes (Goodsett, 2020).

La educación en el Ecuador, sobre todo en áreas rurales, ha sufrido mucho en tiempos de pandemia, pues la educación tuvo que ser digital y en muchos casos el acceso a internet fue complejo. Sin embargo, muchos educadores optaron por este tipo de materiales, los cuales eran compartidos a los estudiantes a partir de los teléfonos celulares y, con ello, lograban mantener conectados a los estudiantes al contenido educativo, fomentando un nivel de autoeducación y convirtiendo a los docentes en facilitadores del aprendizaje.

2.4.2.10 Efectividad de los Objetos de Aprendizaje en la Educación

Anteriormente ya se ha mencionado varias de las bondades y características de los OA, con ello es evidente que desde su aparición han representado una herramienta poderosa para la educación, sobre todo en la actualidad, donde la digitalización ha requerido de cambios significativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se ha visto que, la efectividad de estos recursos depende de varios factores como el acceso a plataformas que permitan incluir OA, desarrollo de adecuada personalización, que sean de fácil acceso, interactivos y sobre todo que incluyan los contenidos necesarios. La mayoría de estos aspectos dependen netamente del creador del contenido, es decir del docente, pues existen problemas externos que pueden impedir lograr un alto impacto en los estudiantes (Choi et al., 2021). El abordar problemas como la falta de conectividad, adecuada capacitación de los facilitadores, acceso a internet, falta de recursos que permitan acceder a un dispositivo electrónico, etc., son desafíos grandes que dependen más de la realidad sociopolítica del país y que debería ser atendido de manera urgente (Casalet, 2020).

Es importante que este tipo de herramientas sean accesibles a todo tipo de

ciudadanos, pues los desafíos del nuevo siglo cada vez requieren más de la digitalización y de procesos asociados, como el uso de OA, considerándose elementos esenciales para mejorar la preparación de los estudiantes en todos los niveles, promoviendo un aprendizaje continuo, adaptativo y sobre todo acorde a las necesidades de la sociedad (Garnelo & Shanahan, 2019).

Los objetos de aprendizaje se confirman como una herramienta educativa con características importantes como su efectividad, accesibilidad, alto grado de interactividad, flexibilidad, interactividad y la retroalimentación. En general el uso de estos objetos mejora la experiencia de aprendizaje y facilita el trabajo de los docentes, pues se logra una enseñanza mucho más personalizada. Como vemos el crecimiento tecnológico el uso de los OA crecerá notoriamente, además, dentro del sistema educativo es considerado un sistema de enseñanza más dinámico e inclusivo y efectivo.

2.4.2.11 Recursos Tecnológicos

Como hemos visto el uso de objetos de aprendizaje ha permitido generar nuevas experiencias educativas, además la era digital, ha permitido grandes cambios que han transformado de manera significativa los métodos de enseñanza-aprendizaje. Con esta evolución se ha generado también la necesidad de crear contenidos a nivel educativo que logren ser más accesibles, dinámicos e interactivos, es decir que despierten el interés de los estudiantes.

El proceso de integración de diversas herramientas tecnológicas como parte del proceso de enseñanza y aprendizaje, en la actualidad debe ser considerado como una necesidad, sobre todo si se busca desarrollar competencias y habilidades relacionadas con las demandas actuales, logrando que los educadores y los estudiantes sean capaces de explorar, construir y compartir nuevos conocimientos de forma efectiva y eficaz (Morales-Velasco & Diez-Martinez Day, 2020).

En este contexto, el uso y desarrollo de OA se ha convertido en un tema con gran relevancia, pues se consideran elementos de estructura sólida, flexible y logra compartir conocimientos de forma adecuada e interactiva. Al ser unidades autónomas para la enseñanza, logran también ser reutilizables y adaptables a situaciones y contextos. Para lograr un OA de gran calidad, muchas veces es necesario utilizar otros recursos educativos y herramientas tecnológicas que permitan integrar de mejor manera los contenidos (Paqui, 2021).

A continuación, se propone dos de estos sistemas utilizados para mejorar y facilitar el desarrollo de los OA, entre los cuales se menciona ROA CEDIA y eXeLearning.

- **ROA CEDIA.** Denominado como ROA en función de sus siglas, pues hablamos de Repositorio de Objetos de Aprendizaje, que forma parte de CEDIA que es el Consorcio Ecuatoriano para el Desarrollo de Internet Avanzado.

Los repositorios de objetos de aprendizaje conocidos como una colección de recursos como los OA, los cuales se encuentran organizados como una base de datos. En estos repositorios cada OA posee metadatos asociados que ayudan en el proceso de búsqueda y recuperación sobre todo para entornos web”. Es decir, el ROA alberga diversidad de objetos, cuyo objetivo es coadyuvar en el proceso educativo, la accesibilidad a estos recursos se da a través de entornos web (Morales-Velasco & Diez-Martinez Day, 2020).

Existen variedad de repositorios de OA, EDUCARCHILE, AGORA, REPOSITORIO OARS, CREA, etc. Sin embargo, en el caso de Ecuador, el ROA CEDIA, es considerado un que ofrece variedad de materiales pedagógicos, además incluye varias funcionalidades y permite a los usuarios herramientas adecuadas y flexibilidad, con las cuales es fácil aprovechar todos los recursos disponibles y

utilizarlos en sesiones de aprendizaje de muy buena calidad, cumpliendo los objetivos de enseñanza que los docentes se propongan (Taday, 2024).

- **eXeLearning:** Al hablar de esta herramienta, Aguado-Moralejo (2021), determina que, eXeLearning permite la creación de contenidos en código HTML y SCORM, lo cual, a su vez, permite su fácil publicación en plataformas como Moodle. Es adecuada para la generación de OA pues presenta recursos económicos, soporte gratuito, documentación adecuada, procesos simples de instalación y operación desde diferentes sistemas operativos.
- Otros autores como Coque Carrillo et al. (2023), también mencionan que eXeLearning al ser un programa de escritura basado en la web, permite el libre acceso a profesores y académicos, los cuales pueden desarrollar materiales de aprendizaje sin tener casi ningún tipo de experiencia en lenguajes de programación. Por otro lado, como ya se dijo la portabilidad de esta herramienta es extrema, pues no requiere instalación de software, además, se puede utilizar por otros softwares como USB u otros dispositivos.

De forma general, los profesores pueden desarrollar contenido de aprendizaje en una estructura de nodos conectados por secciones y subsecciones con eXe Learning y acceder sin problema de tiempo de ejecución o caducidad, tampoco incluye constos, lo que hace que los materiales generados como el caso de los OA, sean versátiles y se logran compartir de forma fácil, incluso se los puede almacenar en computadoras y otros medios como sistemas Android (Djoa et al., 2021).

En resumen, herramientas como las mencionadas permiten generar OA con mayor calidad, ROA proporciona el contenido, basándose en la plataforma e infraestructura ofrecida por CEDIA y, además eXeLearning facilita la creación de los OA y la integración de diversos materiales.

2.4.2.12 Tecnologías aplicadas en los Objetos de Aprendizaje

Desde sus inicios los objetos de aprendizaje han desarrollado diversos cambios, en la actualidad la era digital requiere que las herramientas sean más versátiles en diversos aspectos. El caso de los OA no es ajeno a esto, y por ello, ha venido integrando tecnologías que mejoren sus características, logrando mejores resultados. Algunas de estas tecnologías, se mencionan a continuación:

- **Realidad Aumentada (RA) y Realidad Virtual (RV)**

El uso de la realidad aumentada (RA) y la realidad virtual (RV), dotan al estudiante de ambientes mucho más realistas. En el caso de la RA, se utiliza imágenes, videos, gráficos que al ser superpuestos en ambientes reales generan interacción en 3D, en ambientes que ya no existen con lo cual se logra un mejor aprendizaje. Además, se evidencia mayor interés de las personas, pues las experiencias llegan a ser mucho más interesantes (Pujiastuti & Haryadi, 2024).

Por su parte la RV, dota al usuario de ambiente netamente creados por computadora, este tipo de simulaciones permiten viajar a lugares y épocas históricas, logra evidenciar experimentos en laboratorios, entrenamiento de diversas habilidades, etc. (Chuan et al., 2024).

- **Inteligencia Artificial (IA)**

La IA adaptada a los OA permite personalizarlos y además ayuda en el proceso de retroalimentación, siendo esta efectiva, instantánea y sobre todo muy enfocada a la realidad del tema revisado. Muchos docentes que mantienen actualización en recursos digitales utilizan los OA con IA para desarrollo de lecciones, procesos de evaluación, repases tanto de teoría como de ejercicios (Martínez-Sevilla y Alonso, 2022).

- **Big Data y Análisis de Aprendizaje**

Big data permite manejar grupos grandes de datos, muchas ocasiones estos datos se

encuentran organizados y están a disponibilidad de los usuarios en plataformas computacionales. En el ámbito educativo estos datos sirven para generar procesos académicos como revisión de información, manejo de dato a nivel estadístico o matemático, o simplemente realizar análisis en torno a conducta, realidad y necesidades de estudiantes (Dastjerdi et al., 2023).

- **Tecnología Móvil**

Llega a ser una de las tecnologías más importantes a nivel de los OA, pues el rápido crecimiento digital ha logrado una amplia proliferación de dispositivos móviles, los cuales coadyuvan en el aprendizaje, pues un usuario con internet puede acceder a contenido en cualquier momento y lugar (Martín & Prodanova, 2014). De forma general, a partir de un dispositivo móvil las personas pueden acceder a contenido, resolución de ejercicios, evaluaciones, recibir notificaciones, acceder a calendarios interactivos y desarrollar aprendizaje colaborativo y social. Muchas investigaciones defienden su utilización, sin embargo, es importante que se dé un adecuado control, sobre todo en el caso de jóvenes y niños (Mendoza et al., 2015).

- **Internet de las Cosas (IoT)**

El internet de las cosas o IoT por sus siglas en inglés, ha llamado la atención de cientos de personas a nivel del mundo, y el ámbito educativo también lo ha visto como una opción interesante. El IoT permite conecta varios dispositivos y sensores que se comunican entre sí y logran generar un proceso de interacción en tiempo real. Genera ambientes interesantes en los entornos educativos logrando procesos en tiempo real, lo cual aparte de ser novedoso, cautiva y motiva a los estudiantes (Raza et al., 2024).

Cada una de las tecnologías que se han logrado adaptar al desarrollo y difusión de los objetos de aprendizaje, han permitido que mayor cantidad de personas logren acceder a materiales digitales para autoformarse y conocer nueva información. Por ello, es importante

que los docentes o capacitadores se encuentren constantemente en formación referente a nuevas herramientas y sistemas, con los cuales se permita mejorar las plataformas, su nivel de accesibilidad y sobre todo manejen objetos de mejor calidad.

2.4.2.13 Accesibilidad a Objetos de Aprendizaje

Cuando hablamos de educación debemos pensar en la necesidad de accesibilidad a los diferentes recursos y esto, debe ser una prioridad al momento de diseñar e implementar un OA. La accesibilidad permite que los usuarios independientemente de sus habilidades, discapacidades, condiciones económicas, etc., puedan beneficiarse del material que se esté aplicando como recurso educativo. A su vez se logra garantizar equidad, inclusión y respeto frente a las condiciones que puedan existir en los estudiantes (De Macedo & Ulbricht, 2012).

Al hablar de accesibilidad se debe mencionar que existen en la actualidad varias tecnologías que permiten mejorar el acceso a materiales como los OA, logrando su uso por parte de los estudiantes. Se puede mencionar las tecnologías asistidas, entre las cuales podemos mencionar lectores de pantalla con software especializado, dispositivos de entrada como teclados y puntero, software de reconocimiento de voz, formatos que incluyan transcripción y traducción, navegación simplificada, sistemas de contraste de color, entre otros (Restrepo et al., 2012).

Otro aspecto importante es lograr que los educadores se encuentren capacitados para el manejo de nuevas tecnologías, que las instituciones educativas brinden las facilidades para la creación y uso de estos recursos y sobre todo que los estudiantes logren optar por dispositivos que les permita hacer uso de estos y beneficiarse a nivel académico (Casalet, 2020). Se debe tener claro que la accesibilidad a este tipo de recursos es importante para lograr una mejor educación, más inclusiva y equitativa. En países como Ecuador, es un reto el lograr la accesibilidad completa a este tipo de herramientas, sin embargo, se debe buscar las maneras para que la tecnología de a poco logren formar parte de la educación.

El uso de objetos de aprendizaje enmarcados en el desarrollo de habilidades para la vida llega a ser un enfoque interesante a nivel educativo, sobre todo si se considera que los jóvenes en muchos de los casos manejan sistemas digitales como tablet, computadoras, celulares, sin embargo, su aplicación no se da con fines académicos sino más bien sociales. Por ello, fomentar su aplicación dotará a los estudiantes de habilidades para la vida como la gestión del tiempo, cooperación, trabajo en equipo; esto a su vez, posiblemente mejore los enfoques sociales y afectivos de los estudiantes.

Capítulo 3

Diseño Metodológico

3.1 Enfoque de la Investigación

La presente investigación tuvo un enfoque Mixto, es decir que incluye criterio cuantitativo y cualitativo. En este contexto se considera cuantitativo, pues a partir de los datos recopilados en la encuesta aplicada a los estudiantes de primero de Bachillerato de la Unidad Educativa Rosa Zárate, se realizó un diagnóstico sobre las habilidades para la vida que poseen en el contexto de la asignatura de Emprendimiento y Gestión. A la vez, todos los datos obtenidos se analizaron e interpretaron a través de análisis estadístico descriptivo, logrando determinar los factores más representativos. Por otro lado, a nivel cualitativo determinamos las principales características de los jóvenes encuestados en relación con las habilidades y en conjunto los datos nos permitieron generar una propuesta más enfocada a las necesidades de los estudiantes.

Debemos considerar que el uso del análisis cuantitativo se remonta a finales del siglo XVIII e inicios del siglo XIX, y trataba de dar valor numérico a diversos fenómenos a nivel científico. De igual manera el análisis cualitativo fue requerido al desarrollar estudios a nivel social, pues las cualidades también determinan información relevante.

Dentro del enfoque mixto, por un lado se utiliza la recolección, el análisis e interpretación de datos, se establece valor numérico a las respuestas y se confía en diversos tipos de análisis estadísticos en la interpretación de los resultados, generalmente se fundamenta en un desarrollo de tipo deductivo y/o de tipo lógico. En función de los resultados también se determinan patrones cualitativos que ayudan a clarificar la realidad asociada al estudio que se desarrolla (Vega-Malagón et al., 2014).

Por otro lado, según Manassero-Mas y Vázquez-Alonso (2020), determinaron que a nivel educativo el enfoque de tipo mixto puede ayudar a generar procesos de innovación,

mejorar de forma significativa el proceso de enseñanza aprendizaje, sobre todo si consideramos el basado en el desarrollo de competencias, esto sobre todo porque inicialmente evaluamos, analizamos, interpretamos y vinculamos ciertas estrategias de mejora en nuestro caso para coadyuvar en el desarrollo de habilidades y actitudes (29-48).

3.2 Diseño de la Investigación

En este trabajo se consideró como una investigación no experimental. Esto principalmente porque con la aplicación de encuestas, se recopiló información cuantitativa y con los resultados tratados mediante análisis estadístico se pudo valorar la percepción y nivel de manejo de las habilidades para la vida por parte de los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa, Rosa Zárate, sin embargo, no se manipuló variables sobre habilidades para la vida ni manejo de objetos de aprendizaje, sino que la información recopilada se utilizó desde el contexto en el cual se recolectó y, posteriormente sirvió para mejorar la página web desarrollada.

3.3 Tipo de investigación

El tipo de investigación se estableció considerando aspectos como el nivel o alcance, por el objetivo, por el tiempo y por el lugar.

3.3.1 Por el nivel o alcance

Exploratoria. Se considera este tipo de investigación pues se buscó determinar potenciales respuestas en base a una encuesta, posterior a esto, el análisis de las bases teóricas en ayuda de los resultados obtenidos permitió determinar las principales habilidades para la vida que se deben potenciar a partir del uso de objetos de aprendizaje. Debemos considerar que la investigación exploratoria, es útil en casos de análisis cuantitativo, y puede considerarse de naturaleza aplicada, sobre todo en casos de fenómenos o situaciones sociales, pues permite indagar e inspeccionar varias características representativas como los factores que inciden, etc. (Ramos-Galarza, 2020).

Descriptiva. Se empleó para describir de forma específica los resultados obtenidos sobre las habilidades para la vida de los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Rosa Zárate, esto se pudo realizar a partir de los datos obtenidos de una encuesta. Además, dentro de la propuesta se considera objetos de aprendizaje, enfocados al desarrollo de habilidades para la vida, siendo evidente poder valorar en un futuro el nivel de aceptación que tuvo la página web y sus potenciales resultados. Debemos considerar que la investigación descriptiva se encarga de evidenciar las potenciales características de una determinada población sometida a un estudio, pues permite el registro, análisis e interpretación de los datos recolectados, además de vincularlos con un posible fenómeno que se esté presentando, además en este tipo de investigación se desarrollan conclusiones representativas (Guevara et al., 2020).

3.3.2 *Por el objetivo*

Propositiva. Como objetivo de este trabajo se estableció: Proponer el diseño de una página web a partir de la utilización de objetos de aprendizaje que promuevan el desarrollo de habilidades para la vida en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Con esta consideración se puede mencionar que esta investigación según su objetivo se categoriza como propositiva, pues se logró identificar un problema específica (“Estrategias Para El Pensamiento Crítico, Según El Enfoque Metacognitivo de John Flavell, En Estudiantes Universitarios,” 2021). En este caso es la necesidad de fomentar la enseñanza y desarrollo de habilidades para la vida y, para esto se planteó el desarrollo de la página web que utilice la tecnología, a partir de los objetos de aprendizaje para lograr resultados más eficientes

3.3.3 *Por el lugar*

Bibliográfica. Se consideró una investigación bibliográfica ya que durante el proceso se realizó una revisión detallada y profunda a nivel bibliográfico, en esto se recopiló, analizó y

sintetizó la información obtenida de diversas fuentes como textos, artículos científicos, tesis y otros documentos con valor científico. Este tipo de investigación se considera esencial al momento de establecer una base teórica adecuada para lograr fundamentar y contextualizar las variables y los objetivos del estudio (Guevara et al., 2020).

De campo. Según Rhoton (2019), la investigación de campo se establece como el proceso que ayuda a obtener datos sobre la realidad y con ello poder estudiarlos para en casos futuros lograr manipularlos con objetivos diversos, se lo lleva a cabo en un lugar puntual y conocido. En este contexto, esta investigación se consideró de campo debido a que la información se recolectó con estudiantes de la Unidad Educativa Rosa Zárate, a partir del levantamiento de encuestas y a posterior la propuesta de la página web con el uso de objetos de aprendizaje en el contexto de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, también se aplicarían en esta institución.

3.4 Tipo de Estudio

Transversal. Se consideró este tipo de investigación ya que con la aplicación de la encuesta se desarrolló un diagnóstico y análisis de resultados en un punto específico de tiempo, es decir no se desarrolló aplicabilidad en intervalos ni cortos ni largos. En el caso de la presente investigación la investigación se puntualizó a la percepción sobre las habilidades para la vida, el levantamiento de la información se realizó del 03 al 15 de junio de 2024.

Según lo mencionado por Cvetkovic-Vega et al. (2021), una investigación transversal posee un elemento clave que lo define, y es la evaluación de un patrón o parámetro en un momento determinado y específico en el tiempo, esto es lo que la diferencia de los estudios longitudinales (pp. 179-185).

3.5 Unidad de Análisis

3.5.1 Población

La población del estudio se aproximó a 61 estudiantes de primero de bachillerato de

la Unidad Educativa Rosa Zárate de la ciudad de salcedo.

3.5.2 Tamaño de la Muestra

Para determinar la muestra se aplicó la Ec. 1.

$$n = \frac{N * Z^2 * p * q}{e^2 * (N - 1) + Z^2 * p * q} \quad \text{Ec. 1.}$$

Donde n es el tamaño de la muestra requerida, N = tamaño de la población, Z = Nivel de confianza, p =probabilidad de éxito o proporción esperada, q =probabilidad de fracaso, e =error máximo admisible (precisión) (Aron et al., 2013).

En el caso de la presente investigación: $e=5\%$ es decir $0,05$ y $Z=1,96$.

$$n = \frac{61 * 1,96^2 * 0,5 * 0,5}{0,05^2 * (61 - 1) + 1,96^2 * 0,5 * 0,5}$$

Con esto se determinó que la muestra sería de 54 estudiantes de tres paralelos.

3.6 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

3.6.1 Técnica

Encuesta. Es una técnica útil en la recopilación de datos, muy utilizada para procesos de estudio con enfoque descriptivo y exploratorio (Cisneros-Caicedo et al., 2022). En este caso ayudó a obtener información sobre la percepción y manejo de las habilidades para la vida, por parte de los estudiantes de la Unidad Educativa Rosa Zárate. La encuesta se aplicó a 54 estudiantes de primero de bachillerado de la institución.

3.6.2 Instrumento

Cuestionario. El cuestionario aplicado a 54 estudiantes estuvo estructurado de 4 componentes, con 25 preguntas en total, distribuidas de la siguiente manera:

- **Componente A. datos informativos**

Se incluyó información referente al consentimiento informado y datos demográficos como género y edad.

- **Componente B. Habilidades emocionales**

Se incluyeron 8 preguntas enfocadas en habilidades para la vida como empatía, manejo de emociones y sentimientos y manejo de tensiones y estrés.

- **Componente C. Habilidades sociales**

En este apartado de igual manera se trató de indagar información sobre habilidades de comunicación asertiva, manejo de problemas y conflictos y relaciones interpersonales. Se tuvo 7 preguntas.

- **Componente D. Habilidades cognitivas**

En este componente se consideraron 4 habilidades: autoconocimiento, toma de decisiones, pensamiento creativo y pensamiento crítico. Se tuvo 10 preguntas que abarcaron las habilidades antes mencionadas.

3.7 Técnicas para el Procesamiento e Interpretación de Datos

Una vez levantados los datos de la encuesta, éstos fueron consolidados en una hoja de cálculo de Microsoft Excel, se manejó con cuidado la transcripción de datos para mantener la integridad de la información y con esto se generó un análisis estadístico en base a tablas y gráficas esquematizadas. De forma detallada se realizó:

- Revisión de información, a partir de lo cual se estableció la encuesta con 25 preguntas.
- Diseño, elaboración, validación y aplicación de las encuestas a estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Rosa Zárate.
- Recopilación de la información a través de hojas de Excel, considerando los diferentes criterios de análisis.
- Análisis e interpretación de resultados, a partir de análisis a través de tablas de frecuencia y gráficas estadísticas como gráfica de barras y pasteles, evidenciando el nivel de frecuencia en las respuestas y a su vez los porcentajes ponderados.

- Planteamiento de conclusiones y recomendaciones
- Generación de propuesta.

3.8 Validez de los instrumentos

El proceso de validación de los instrumentos para la recolección de datos fue realizado con docentes expertos en el área de investigación propuesto. Se debe considerar que “La confiabilidad y la validez son cualidades esenciales que deben estar presentes en todos los instrumentos de carácter científico para la recogida de datos” (Villasís et al., 2018). En el caso del proceso de validez, debemos tener en cuenta que los resultados son válidos cuando no se tiene sesgos por lo menos en: el 72 diseño de la investigación, criterios de selección, y forma de medir las variables de estudio. Una vez que se estableció la escala consistente y reproducible, se considera que un instrumento puede aceptarse y catalogarse como confiable.

En el caso del presente trabajo se tuvo la colaboración de 3 profesionales, docentes investigadores de la Universidad Nacional de Chimborazo, considerados expertos en el tema y cuentan con títulos de cuarto nivel, con el grado académico de Magister o PhD en áreas afines a educación, y fueron: M.Sc. Graciela Rivera en calidad de docente, M.Sc Angélica Urquizo como docente, M.Sc. Patricia Bravo, docente.

Tabla 1. Validación de instrumento por expertos.

Experto	Validación
M.Sc. Graciela Rivera	90%
M.Sc Angélica Urquizo	90%
M.Sc. Patricia Bravo	90%
Total	90%

Fuente. Formatos de validación

Elaborado por: Elaboración propia, 2024

Capítulo 4

Análisis y Discusión de los Resultados

4.1 Análisis e Interpretación de los Resultados

La encuesta se realizó a 54 estudiantes de tres paralelos de Primero de bachillerato de la Unidad Educativa Rosa Zárate, de los cuales 14 fueron del paralelo A, 22 del paralelo B y 18 del paralelo C. Además, 28 de los estudiantes fueron del sexo femenino y 26 del sexo masculino y, edades oscilaron entre los 15 y los 18 años.

Una vez levantada la encuesta con los jóvenes antes mencionados, los resultados obtenidos se analizaron mediante análisis estadístico descriptivo y, los datos se presentan a continuación.

4.1.1 Componente B. Habilidades emocionales

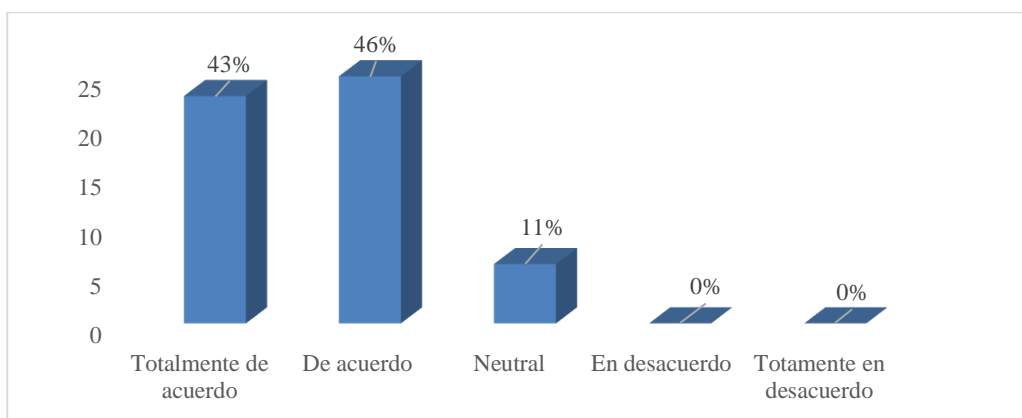
1. Respeto y escucho de manera atenta a mis compañeros cuando expresan sus opiniones y emociones.

Tabla 2. Respeto hacia los compañeros

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	23	42,6 %
De acuerdo	25	46,3 %
Neutral	6	11,1 %
En desacuerdo	0	0 %
Totalmente en desacuerdo	0	0 %
TOTAL	54	100%

Fuente. Encuesta

Elaborado por: Elaboración propia, 2024

Figura 2. Respeto hacia los compañeros

Fuente. Encuesta

Elaborado por: Elaboración propia, 2024

Análisis e Interpretación de resultados.

Los resultados obtenidos se presentan en tabla 2 y la figura 2, en éstas se puede evidenciar que el 42,6% se encontró totalmente de acuerdo en que respeta y escucha de manera atenta a sus compañeros cuando expresan sus opiniones y emociones, el 46,3% estuvo de acuerdo con esta afirmación, mientras que, un 11,1% fue neutral y ningún estudiante estuvo en desacuerdo o totalmente en desacuerdo con esta afirmación.

En función de estos resultados, se puede determinar que existe un adecuado nivel de empatía entre los estudiantes, lo cual llega a ser importante, pues esto evidencia que existe respeto y consideración entre compañeros. Esto coincide con lo presentado por Guzmán y Yauripoma (2020), quienes, en su investigación realizada con adolescentes de una unidad educativa, determinaron que la manifestación de las emociones y sentimientos por parte de los jóvenes es esencial para un desarrollo emocional y social. Además, encontraron que un 44,3% de los jóvenes presentaron empatía cognitiva y un 33,5% empatía afectiva (pp. 59-70). En general, aunque los resultados son alentadores, es evidente que se requiere trabajar en promover este tipo de habilidades para mejorar los porcentajes de empatía en los jóvenes.

2. Creo que mostrar empatía hacia los demás ayuda a lograr un mejor ambiente, sobre todo en el aula o en grupos de trabajo.

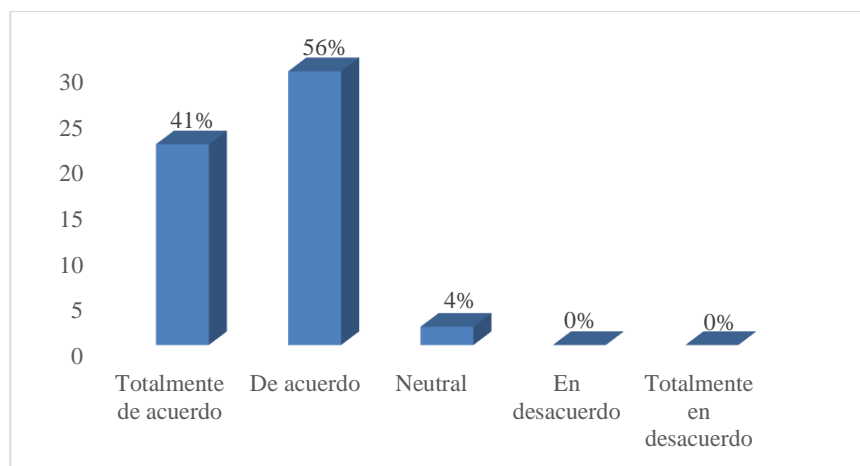
Tabla 3. La empatía logra un mejor ambiente

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	22	41%
De acuerdo	30	56%
Neutral	2	4%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL	54	100%

Fuente. Encuesta

Elaborado por: Elaboración propia, 2024

Figura 3. La empatía logra un mejor ambiente



Fuente. Encuesta

Elaborado por: Elaboración propia, 2024

Análisis e Interpretación de resultados.

La tabla y figura 3, presentan los resultados referentes también a la empatía, en esta pregunta se estableció que, si consideran que mostrar empatía hacia los demás ayuda a lograr un mejor ambiente, sobre todo en el aula o en grupos de trabajo. Dentro de los resultados se

determinó que el 41% está totalmente de acuerdo con esto, el 56% se muestra de acuerdo y solo un 4% dice mantenerse neutral, un 0% menciona que está en desacuerdo o totalmente en desacuerdo, siendo esto algo positivo porque muestra niveles aceptables de empatía entre los estudiantes.

Los resultados obtenidos muestran que los estudiantes consideran que la empatía hacia los demás ayuda a lograr un mejor ambiente a nivel del aula o dentro de grupos en caso de trabajos específicos, esto coincide con los resultados obtenidos por Hernández et al. (2018), quienes aplicaron una estrategia enfocada estrictamente en el desarrollo de la empatía, y cuyos resultados fueron positivos pues mejoraron el ambiente dentro del aula. En este trabajo se reporta disminución en los índices de maltrato verbal y físico, esto a nivel de la población de estudiantes (pp. 217–230). Se puede establecer al igual que los autores citados que, es importante implementar este tipo de estrategias si se busca mejores ambientes escolares.

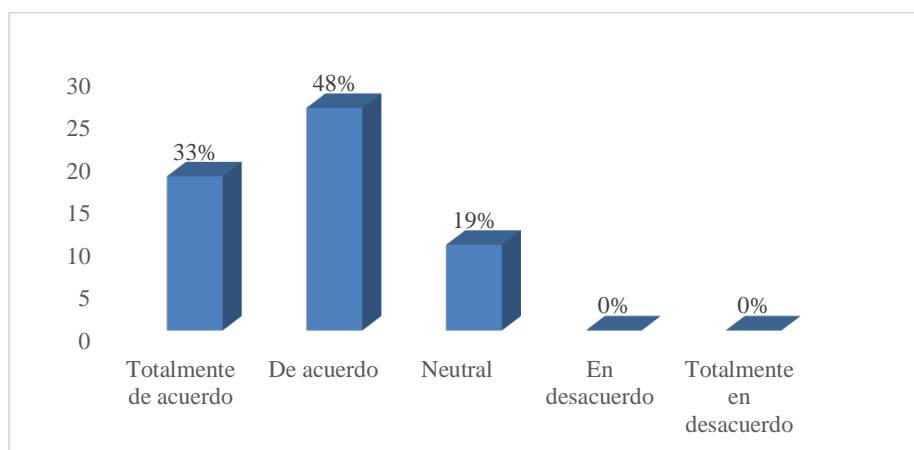
3. Puedo reconocer fácilmente cuándo un compañero de equipo necesita apoyo.

Tabla 4. Reconozco cuando un compañero necesita apoyo

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	18	33%
De acuerdo	26	48%
Neutral	10	19%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL	54	100%

Fuente. Encuesta

Elaborado por: Elaboración propia, 2024

Figura 4. Reconozco cuando un compañero necesita apoyo

Fuente. Encuesta

Elaborado por: Elaboración propia, 2024

Análisis e Interpretación de resultados

En el caso de la pregunta: Puedo reconocer fácilmente cuándo un compañero de equipo necesita apoyo, los resultados obtenidos y presentados en la tabla 4 y figura 4, mostraron que el 33% de los estudiantes estuvieron totalmente de acuerdo, el 48% estuvieron de acuerdo y el 19% se mantuvo neutral, mientras que ninguno de los jóvenes mencionó estar en desacuerdo o totalmente en desacuerdo con la consulta.

Podemos determinar que el 81% de los estudiantes consideraron importante identificar si un compañero requiere apoyo, sin embargo, un 19% se mantuvo neutral, este porcentaje se considera indicio de que deben mejorar su empatía y, además, de que se debería trabajar con estos jóvenes en el fomento de habilidades como el desarrollo del trabajo en equipo, pues esto ayudará a contribuir en el desarrollo de entornos más amigables. Referente a esto Mendieta et al. (2021), mencionan que este tipo de habilidades dependen en gran medida de los docentes, pues si son asertivos y logran dar un adecuado acompañamiento a los estudiantes, fomentan la empatía y con ello, los jóvenes logran respetar y entender el comportamiento de cada uno (pp. 223–233). Además, se logra una adecuada relación académica saludable, dentro y fuera del aula de clase.

4. Soy capaz de identificar y controlar mis emociones en diferentes situaciones.

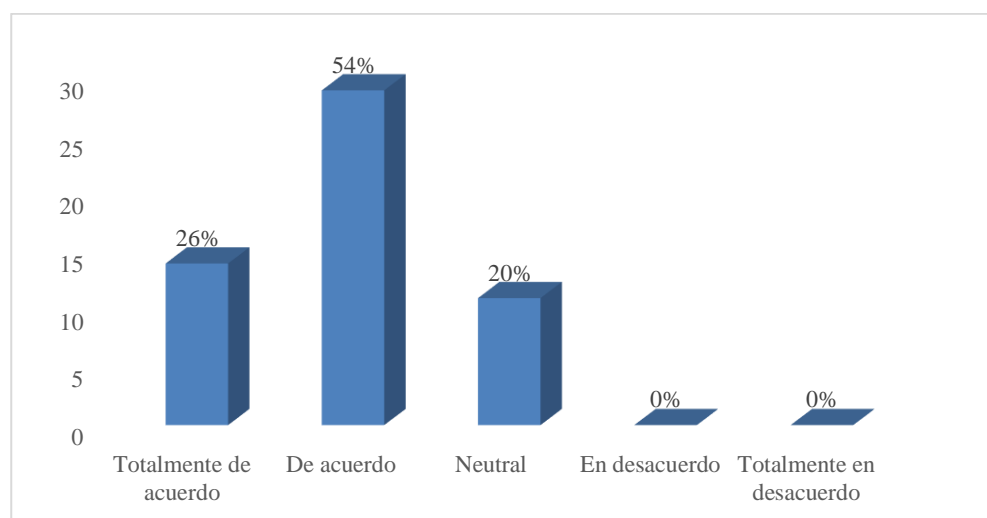
Tabla 5. Identifico y controlo mis emociones

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	14	26%
De acuerdo	29	54%
Neutral	11	20%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL	54	100%

Fuente. Encuesta

Elaborado por: Elaboración propia, 2024

Figura 5. Identifico y controlo mis emociones



Fuente. Encuesta

Elaborado por: Elaboración propia, 2024

Análisis e Interpretación de los resultados.

La pregunta 4: Soy capaz de identificar y controlar mis emociones en diferentes situaciones, determinó que un 26% dice estar totalmente de acuerdo con esta afirmación, 54% estuvo de

acuerdo y un 20% se mantuvo neutral. Estos datos evidencian que tenemos estudiantes con diferentes niveles de manejo de sus emociones, lo cual debe ser analizado y colaborar con ellos desde diferentes ámbitos.

Lo expuesto nos lleva a analizar lo propuesto por Velásquez Cabrera et al. (2023), quien menciona que la gestión de emociones llega a ser imprescindible en la formación de los estudiantes, sobre todo en el caso de los jóvenes, pues esto les permite llevar una vida carente de conflictos, respetan las opiniones de otros y mejora habilidades como el respeto, la igualdad y la tolerancia (p. e2301098). Por otro lado, se cree que una de las áreas más importantes para lograr una estabilidad y manejo emocional, es un lograr un estado de ánimo adecuado desde el ambiente familiar, además de la motivación y la realización de la actividad física (Vaquero Solís et al., 2020, pp. 119–131).

5. Soy consciente de cómo mis emociones pueden afectar mi desempeño y los trabajos en equipo.

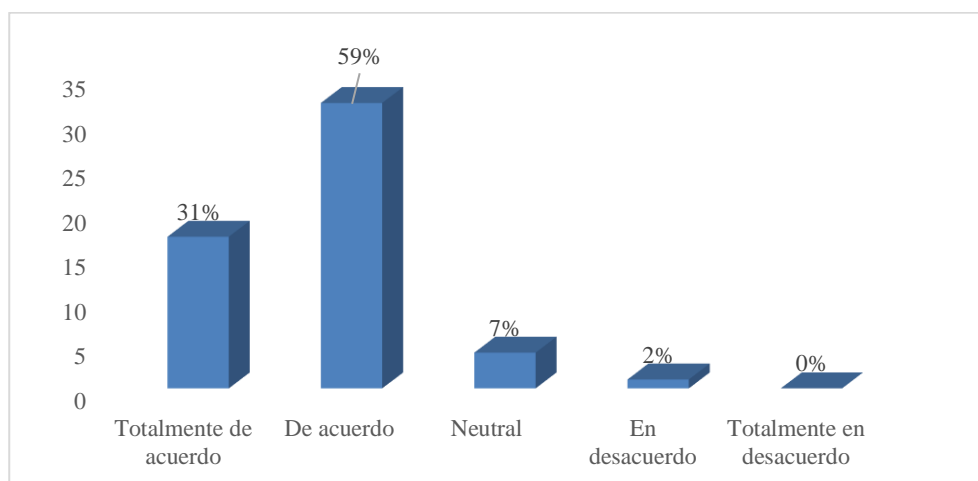
Tabla 6. Comprendo cómo mis emociones pueden afectar varias situaciones.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	17	31%
De acuerdo	32	59%
Neutral	4	7%
En desacuerdo	1	2%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL	54	100%

Fuente. Encuesta

Elaborado por: Elaboración propia, 2024

Figura 6. Comprendo cómo mis emociones pueden afectar varias situaciones.



Fuente. Encuesta

Elaborado por: Elaboración propia, 2024

Análisis e interpretación de resultados.

En la Tabla 6 y Figura 6, se puede observar que el 31% de los estudiantes estuvieron totalmente de acuerdo en que, son conscientes de cómo sus emociones pueden afectar su desempeño y los trabajos en equipo, un 59% estuvo de acuerdo, un pequeño porcentaje de los estudiantes (7%), se mantuvo neutral y el 2% indicó que está en desacuerdo con la afirmación.

El análisis realizado, muestra que el mayor porcentaje de estudiantes tienen una conciencia emocional, lo que puede resultar crucial para alcanzar el éxito en proyectos colaborativos y desempeñarse de forma eficiente en ambientes empresariales (Vaquero Solís et al., 2020, pp. 119–131). Sin embargo, se debe considerar necesario el desarrollo en esta área para mejorar su autoconciencia y habilidades emocionales, pues un 68% mostraron bajo nivel de la realidad emocional a nivel social, referente a esto López-Noguero et al. (2023), indican que los jóvenes prestan atención a sus sentimientos y la de sus compañeros cuando sienten que son tomados en cuenta dentro de sus entornos familiares y sociales, por ellos es importante que los docentes y familiares fomenten valores (pp. 165–178).

6. Soy capaz de manejar el estrés y las tensiones de manera efectiva durante los procesos de evaluación, proyectos grupales o exposiciones.

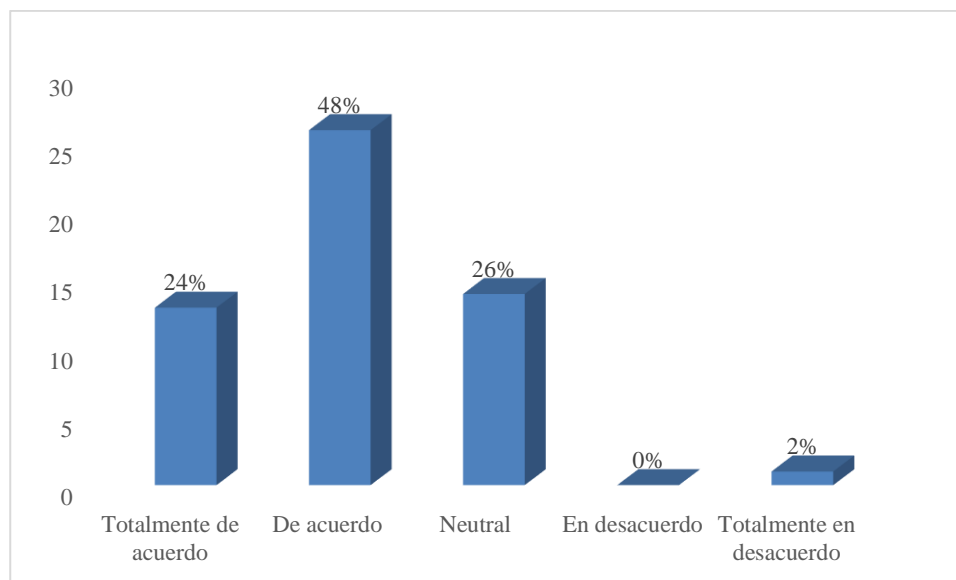
Tabla 7. Manejo el estrés y las tensiones efectivamente

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	13	24%
De acuerdo	26	48%
Neutral	14	26%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	1	2%
TOTAL	54	100%

Fuente. Encuesta

Elaborado por: Elaboración propia, 2024

Figura 7. Manejo el estrés y las tensiones efectivamente



Fuente. Encuesta

Elaborado por: Elaboración propia, 2024

Análisis e Interpretación de resultados.

La Tabla 7 y Figura 7, se indica que el 24 % de estudiantes están totalmente de acuerdo en que pueden manejar el estrés y las tensiones de manera efectiva, el 48% manifiesta estar de acuerdo, el 26% se mantiene neutral y únicamente el 2% de estudiantes manifiesta no ser capaz de manejar el estrés y las tensiones.

En general, se puede decir que la mayoría de los estudiantes creen tener habilidades adecuadas para superar situaciones estresantes, lo que resultaría fundamental para su éxito académico y su desarrollo profesional. Se debe tomar en cuenta que los jóvenes pueden tener habilidades limitadas o una confianza moderada en su capacidad para gestionar el estrés y, asimismo, algunos limitar sus habilidades para manejar el estrés, determinando problemas emocionales y sociales (Saldaña Orozco et al., 2022, pp. 1115–1125). López-Noguero et al. (2023), muestran que los adolescentes que no logran manejar el estrés y sus emociones pueden presentar mayores dificultades para regular sus emociones y podrían enfrentar problemas como depresión, ansiedad, problemas de ansiedad, etc., por lo cual recomiendan mantener atención constante y de ser necesario buscar ayuda profesional (pp. 165–178).

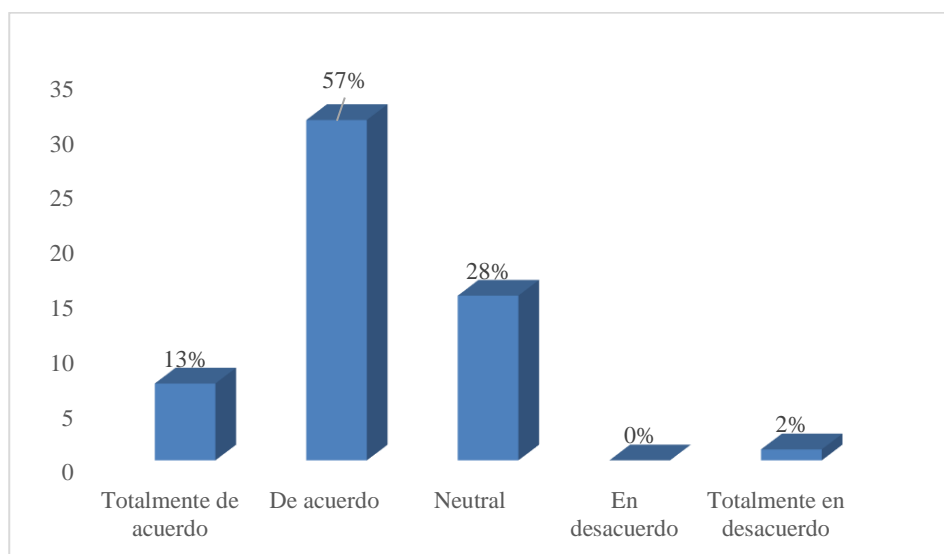
7. Puedo equilibrar las demandas académicas y personales sin sentirme abrumado/a.

Tabla 8. Equilibrio todas las demandas sin sentirme abrumado

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	7	13%
De acuerdo	31	57%
Neutral	15	28%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	1	2%
TOTAL	54	100%

Fuente. Encuesta

Elaborado por: Elaboración propia, 2024

Figura 8. Equilibrio todas las demandas sin sentirme abrumado

Fuente. Encuesta

Elaborado por: Elaboración propia, 2024

Análisis e Interpretación de los resultados

La Tabla 8 y Figura 8, exhiben que los resultados de la pregunta 7 de la encuesta. El 13% de estudiantes está totalmente de acuerdo en que pueden equilibrar todas las demandas sin sentirse abrumados, el 57% está de acuerdo en que, si puede, mientras que, el 28% no sabe si podría o no equilibrar las demandas sin abrumarse. Solamente el 2% indica que no podría equilibrar sus demandas sin sentirse abrumado.

Los datos obtenidos sugieren que en su mayoría los jóvenes muestran habilidades para mantener un equilibrio entre su vida personal y académica, lo cual es fundamental para su desarrollo académico. También hay un menor número de estudiantes que quizás experimente dificultades para lograr mantener el equilibrio, lo cual los llevaría a afrontar mayores desafíos para equilibrar sus responsabilidades académicas y personales, según los datos reportados por Lizárrafa-Ontiveros (2022 pp. 1–14). Por otro lado, López-Noguero et al. (2023), mencionan que el no saber equilibrar las responsabilidades puede generar fuentes de estrés por aculturación, lo cual afecta sobre todo en la infancia y adolescencia.

8. Sé cuándo es necesario tomar un descanso para evitar el agotamiento durante procesos intensos.

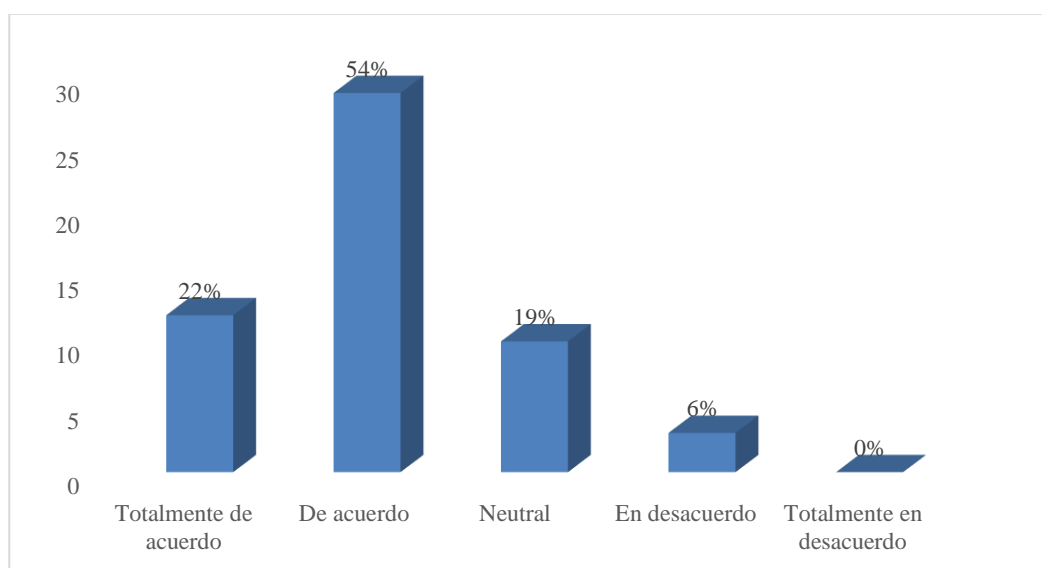
Tabla 9. Determino el momento adecuado para tomar descansos

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	12	22%
De acuerdo	29	54%
Neutral	10	19%
En desacuerdo	3	6%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL	54	100%

Fuente. Encuesta

Elaborado por: Elaboración propia, 2024

Figura 9. Determino el momento adecuado para tomar descansos



Fuente. Encuesta

Elaborado por: Elaboración propia, 2024

Análisis e Interpretación de resultados.

La Tabla 9 y Figura 9, revelan que el 22% de estudiantes está totalmente de acuerdo en saber cuándo es necesario tomar un descanso para evitar el agotamiento durante procesos intensos. El 54% está de acuerdo, en cambio, el 19% no lo sabe y el 6% está en desacuerdo con la afirmación. Con lo reportado, se evidenció que la mayoría de los estudiantes tienen una buena capacidad de autogestión y saben de la importancia de tomar descansos para mantener su bienestar emocional, físico y un adecuado rendimiento académico (Martínez Pérez et al., 2020, pp. 105–121).

Respecto al porcentaje de estudiantes no presentan un buen discernimiento sobre la importancia tomar descansos, Caqueo-Urizar et al. (2020) menciona, que el no descansar puede conllevar a desarrollar problemas de regulación emocional, además de inconvenientes con la salud, pérdida de apetito, entre otros, por lo cual se debe concientizar a los jóvenes de llevar una vida controlada.

4.1.2 Componente C. Habilidades Sociales

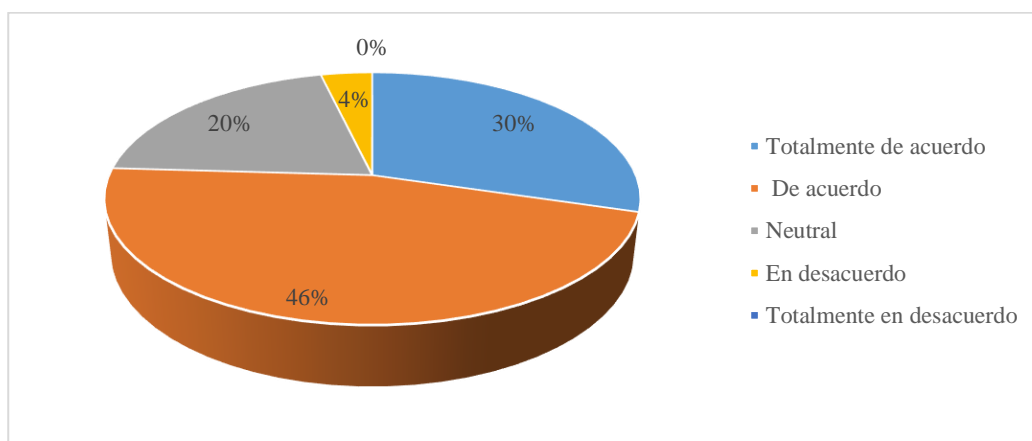
9. Me siento seguro/a al expresar mi opinión e ideas en los diálogos de clase.

Tabla 10. Expreso mi opinión con seguridad

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	16	30%
De acuerdo	25	46%
Neutral	11	20%
En desacuerdo	2	4%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL	54	100%

Fuente. Encuesta

Elaborado por: Elaboración propia, 2024

Figura 10. Expreso mi opinión con seguridad

Fuente. Encuesta

Elaborado por: Elaboración propia, 2024

Análisis e Interpretación de resultados.

La Tabla 10 y Figura 10, indica que el 30% de estudiantes estuvo totalmente de acuerdo en sentirse seguros de expresar sus opiniones en la clase. Asimismo, se observó que, el 46% está de acuerdo, por otra parte, el 20% se mantuvo neutral, en tanto que, el 4% no se siente seguro de expresar su opinión e ideas en los diálogos de clase.

Los resultados obtenidos en la pregunta 9, mostró que el mayor porcentaje de los estudiantes tienen confianza en sí mismos y en que saben comunicarse durante las clases, sin embargo, alrededor de un 15%) determinaron inseguridad o falta confianza a la hora de expresar sus ideas. En base a esto, se debe tomar en cuenta que los problemas de confianza pueden desarrollar deficiente nivel emocional y social, sobre todo en lo que respecta a los sentimientos de los jóvenes, pues al no poder expresarse pueden sufrir estrés, ansiedad e incluso agresión (Alquinga Collaguazo et al., 2023, pp. 11037–11051).

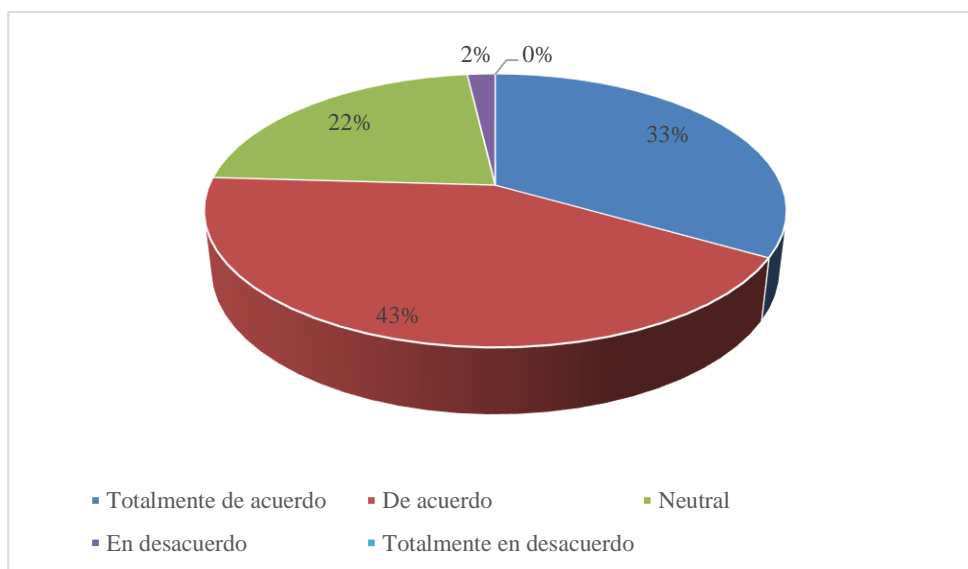
10. Puedo comunicarme de forma clara con mis compañeros de grupo cuando desarrollamos proyectos dentro de la asignatura de emprendimiento y gestión.

Tabla 11. Me comunico sin problema en mi grupo de trabajo

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	18	33%
De acuerdo	23	43%
Neutral	12	22%
En desacuerdo	1	2%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL	54	100%

Fuente. Encuesta

Elaborado por: Elaboración propia, 2024

Figura 11. Me comunico sin problema en mi grupo de trabajo

Fuente. Encuesta

Elaborado por: Elaboración propia, 2024

Análisis e Interpretación de resultados.

La Tabla 11 y Figura 11, indica que el 33% de estudiantes se encontró totalmente de acuerdo en que se comunica sin problema en su grupo de trabajo. También muestran que, el 43% estuvo de acuerdo en saber comunicarse con su grupo, en cambio, el 22% se mantuvo neutral, y el 2% determinó que no pueden comunicarse de forma clara con sus compañeros de grupo cuando desarrollan proyectos.

Es evidente que los estudiantes poseen habilidades de comunicación positivas, lo cual se considera como un aspecto fundamental para la colaboración durante el desarrollo de proyectos en emprendimiento y gestión. Sin embargo, existe un grupo de estudiantes que debe mejorar sus habilidades grupales para poder evitar malentendidos en las aulas de clase y posteriormente en ambientes laborales, como lo menciona Cervantes et al. (2020). El autor menciona, que los errores personales que no se corrigen en la edad adolescente genera inconvenientes en ámbitos laborales, por lo que se debe plantear estrategias académicas que coadyuven en habilidades de tipo social (pp. 1-10).

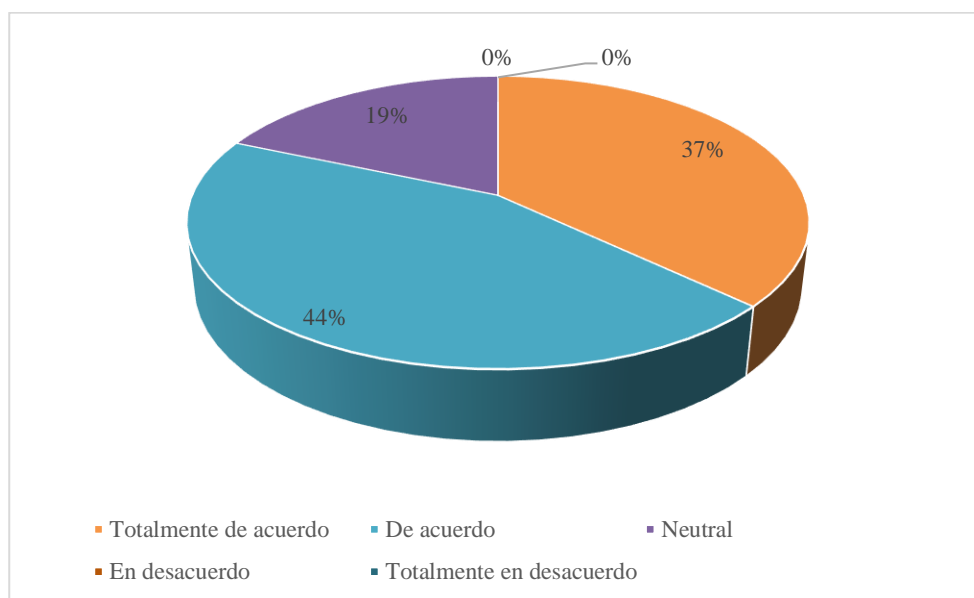
11. Me considero capaz de tomar decisiones e iniciativa para liderar un grupo o equipo y también delegar tareas cuando es necesario.

Tabla 12. Lidero un grupo y delego actividades

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	20	37%
De acuerdo	24	44%
Neutral	10	19%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL	54	100%

Fuente. Encuesta

Elaborado por: Elaboración propia, 2024

Figura 12. Lidero un grupo y delego actividades

Fuente. Encuesta

Elaborado por: Elaboración propia, 2024

Análisis e Interpretación de resultados.

En la pregunta 12, se determinó las respuestas referentes a la pregunta sobre si se consideran capaces de tomar decisiones e iniciativa para liderar un grupo o equipo y también delegar tareas cuando es necesario, evidenciándose que el 37% determinan que se encuentran totalmente de acuerdo con esto, el 44% están de acuerdo, el 19% dan una respuesta neutral y ninguno se encuentra en desacuerdo.

Las respuestas obtenidas en la pregunta 11, determinaron un enfoque positivo sobre el manejo de valores y habilidades sociales por parte de los estudiantes, pero a su vez, muestra pequeños grupos en los cuales se debe considerar importante desarrollar habilidades personales que mejoren su percepción personal. Respecto a esto, Belsuzarri Claros et al. (2023), menciona que las instituciones educativas son responsables de fomentar el desarrollo de las habilidades sociales y sobre todo el trabajo en equipo, pues con ello ayudan a los estudiantes a ser personas emocional y socialmente estables, que interactúen y/o trabajen con

otros sin dificultades, y que vean en su entorno áreas de colaboración y no simplemente competencia (pp. 1490–1501).

12. Soy bueno/a para motivar a mis compañeros para el desarrollo de ciertas actividades.

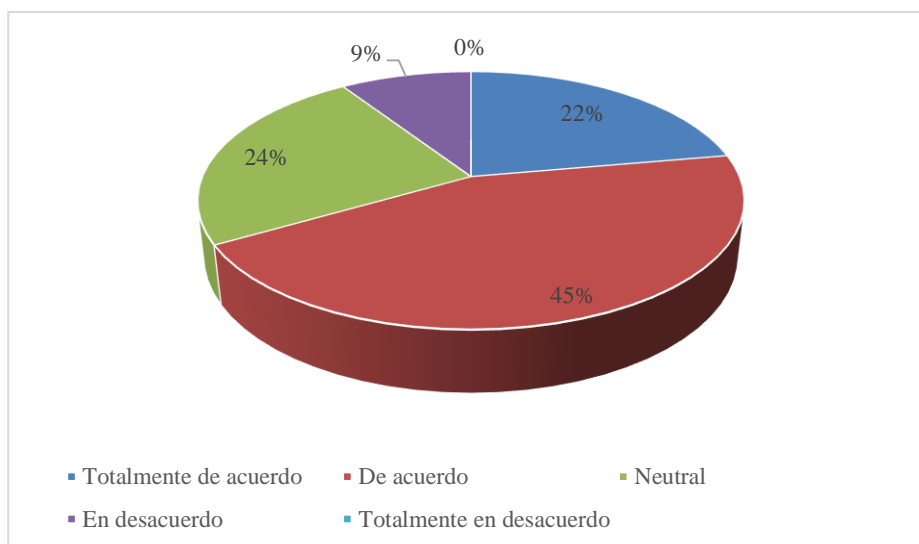
Tabla 13. Soy bueno/a para motivar a mis compañeros

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	12	22%
De acuerdo	24	44%
Neutral	13	24%
En desacuerdo	5	9%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL	54	100%

Fuente. Encuesta

Elaborado por: Elaboración propia, 2024

Figura 13. Soy bueno/a para motivar a mis compañeros



Fuente. Encuesta

Elaborado por: Elaboración propia, 2024

Análisis e Interpretación de resultados.

La pregunta 12, enfocada en que, si es bueno/a para motivar a mis compañeros para el desarrollo de ciertas actividades, evidenciamos un 22% que estuvo totalmente de acuerdo con este factor, el 44% de acuerdo, un 24% se mantuvo neutral y en esta pregunta un 9% no estuvo de acuerdo, es decir tenemos tendencia a falta de motivación personal en los estudiantes.

Se pudo verificar que algunos de los estudiantes no se sienten capaces de motivar a sus compañeros en el proceso o diseño de actividades, por lo tanto, es necesario mejorar el manejo de las habilidades sociales, y es respecto a este grupo que se debe trabajar en mejorar sus habilidades. Figueroa Gonzales (2022) Establece que, la comunicación asertiva es una competencia muy importante sobre todo en organización de entornos educativos, laborales y familiares, pues permite que los equipos de trabajo sean productivos, resuelvan problemas fácilmente y no desvíen su atención en dificultades, además, las personas capaces de motivar a otros se deben considerar líderes adecuados (p. 7)

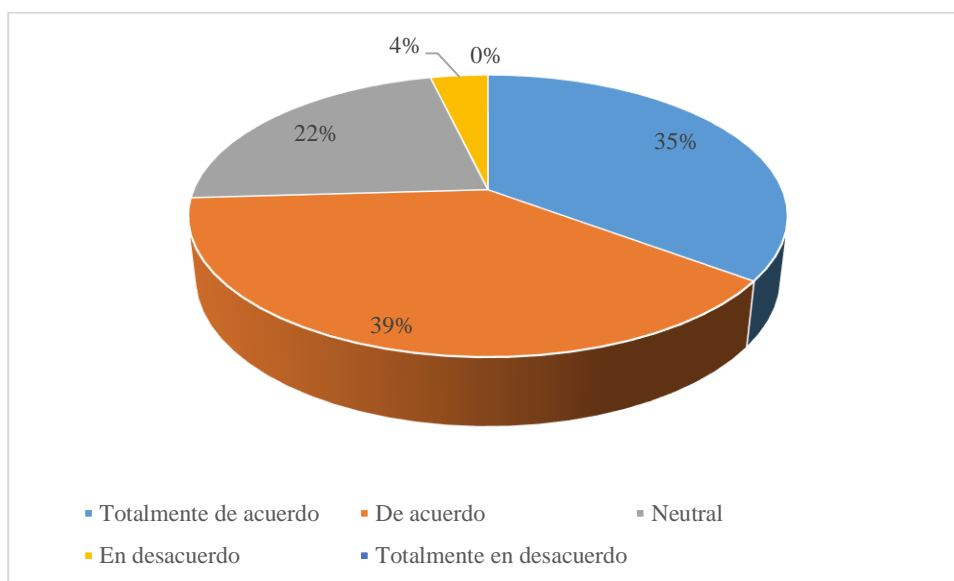
13. Puedo manejar y resolver conflictos internos de un grupo de manera constructiva.

Tabla 14. Puedo manejar y resolver conflictos internos en un grupo

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	19	35%
De acuerdo	21	39%
Neutral	12	22%
En desacuerdo	2	4%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL	54	100%

Fuente. Encuesta

Elaborado por: Elaboración propia, 2024

Figura 14. Puedo manejar y resolver conflictos internos en un grupo

Fuente. Encuesta

Elaborado por: Elaboración propia, 2024

Análisis e Interpretación de los resultados.

La Tabla 14 y Figura 14, muestran que el 35% de estudiantes estuvieron totalmente de acuerdo en que pueden manejar y resolver los conflictos internos de un grupo de forma constructiva. Mientras que, el 39% estuvo de acuerdo en poder hacerlo, en cambio, el 22% tienen dudas de saber hacerlo o no, y el 4% consideraron que no podrían manejar ni resolver conflictos de grupos de manera constructiva.

Lo más importante de los resultados debería ser el pequeño grupo que determinó que tiene dificultades al momento de para manejar y resolver conflictos, pues como determina Castillo y Ramírez de Castillo (2020), dentro de los sistemas educativos se deben plantear estrategias para minimizar los conflictos y sobre todo problemas que pueden generar violencia en centros educativos, por ello se debe trabajar en fomentar la resolución amable y constructiva de problemas, para que tanto estudiantes como docentes eviten confrontaciones (pp. 11–24). En el caso de los jóvenes que dicen si aplicar la resolución adecuada de conflictos se debe buscar que mantengan estas conductas.

14. Disfruto colaborar con mis compañeros en tareas grupales y proyectos.

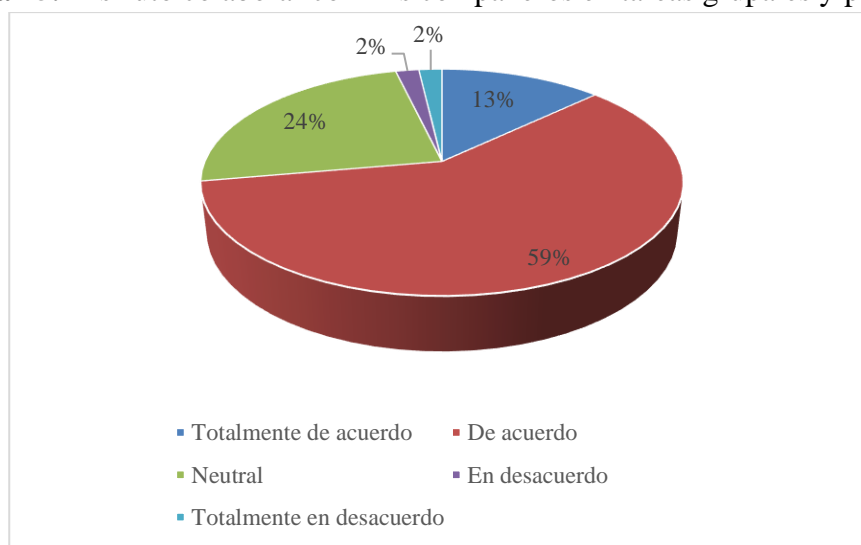
Tabla 15. Disfruto colaborar con mis compañeros en tareas grupales y proyectos

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	7	13%
De acuerdo	32	59%
Neutral	13	24%
En desacuerdo	1	2%
Totalmente en desacuerdo	1	2%
TOTAL	54	100%

Fuente. Encuesta

Elaborado por: Elaboración propia, 2024

Figura 15. Disfruto colaborar con mis compañeros en tareas grupales y proyectos



Fuente. Encuesta

Elaborado por: Elaboración propia, 2024

Análisis e Interpretación de resultados.

Los datos presentados en la tabla 15 y la figura 15, referente a la pregunta si los estudiantes disfrutaban de colaborar con sus compañeros en tareas grupales y proyectos, evidenciaron que solo un 13% que se encuentra totalmente de acuerdo con este criterio, el

59% estuvo de acuerdo, el 24% se mantuvo neutral, un 2% no está de acuerdo y el 2% restante estuvo totalmente en desacuerdo con el disfrute de este tipo de actividades.

S evidencia que la mayoría de estudiante disfrutaban desarrollar trabajo y actividades grupales, lo cual su adecuado nivel referente a las habilidades sociales, las cuales deben ser potenciadas tanto en el aula de clase como con trabajos extracurriculares. Sin embargo, más de la cuarta parte del grupo no comparte este criterio, por lo cual este grupo debería ser considerado como un grupo objetivo para el desarrollo de habilidades para la vida, pues es urgente e imperativo la mejora de habilidades de tipo social (Máximo et al., 2022, pp. 27–37).

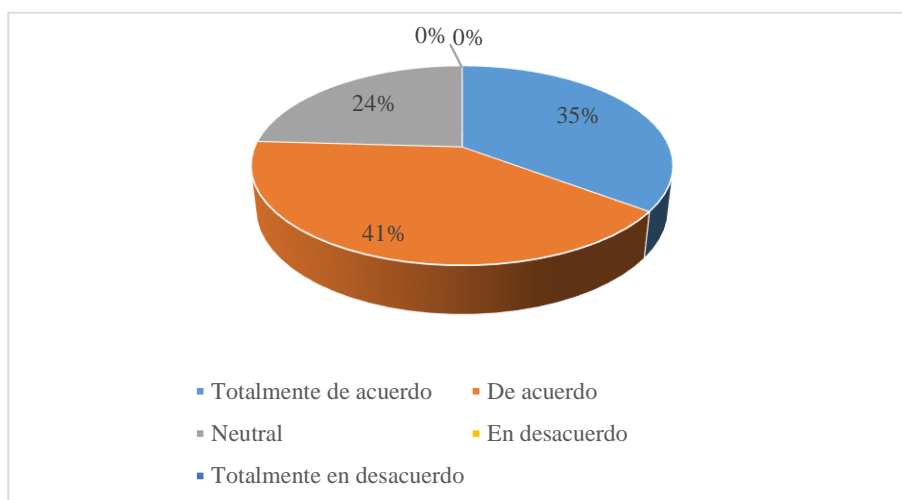
15. Me adapto fácilmente a los cambios, sobre todo a nuevos compañeros de aula o de grupo de trabajo.

Tabla 16. Me adapto fácilmente a los cambios

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	19	35%
De acuerdo	22	41%
Neutral	13	24%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL	54	100%

Fuente. Encuesta

Elaborado por: Elaboración propia, 2024

Figura 16. Me adapto fácilmente a los cambios

Fuente. Encuesta

Elaborado por: Elaboración propia, 2024

Análisis e Interpretación de resultados.

En el caso de la pregunta 16, que trata sobre si se adapta fácilmente a los cambios, sobre todo a nuevos compañeros de aula o de grupo de trabajo, tenemos una tendencia de tipo positivo, con un 35% en total acuerdo al criterio, un 41% que están de acuerdo con la facilidad de adaptación y un 24% que se mantiene neutral, siendo importante considerar el trabajo en este último grupo. Se puede evidenciar que en su mayoría los estudiantes mantienen una buena capacidad de adaptación, mostrando la existencia de habilidades sociales para relacionarse en un nivel alto, sobre todo considerando los cambios en su entorno social. Sin embargo, alrededor de un 24% de los estudiantes requieren mejorar sus habilidades sociales, siendo importante mejorar su capacidad de adaptación.

Referente a esto Pacheco-Ruíz et al. (2020), establece que la adaptación al cambio constituye un aspecto importante de la sociedad, pues es el soporte de una cultura organizacional fuerte y fomenta la resistencia, por ello es importante promover programas de desarrollo organizacional, amplíe la apertura al cambio y mejore la relación interpersonal en áreas tanto educativas como laborales (pp. 89-100).

4.1.3 Componente D. Habilidades Cognitivas

16. Soy consciente de mis fortalezas y debilidades frente a cualquier proceso académico en el contexto de la asignatura de emprendimiento y gestión.

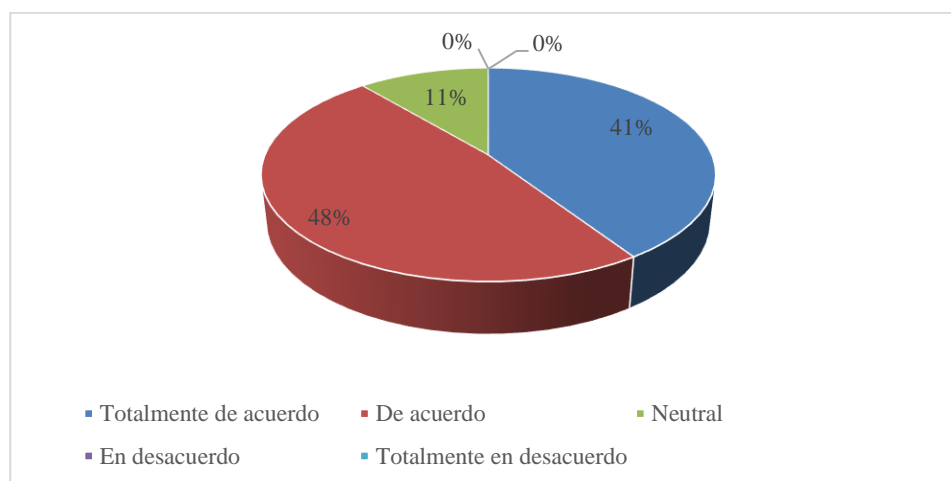
Tabla 17. Soy consciente de mis fortalezas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	22	41%
De acuerdo	26	48%
Neutral	6	11%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL	54	100%

Fuente. Encuesta

Elaborado por: Elaboración propia, 2024

Figura 17. Soy consciente de mis fortalezas



Fuente. Encuesta

Elaborado por: Elaboración propia, 2024

Análisis e Interpretación de resultados.

La tabla 17 y la figura 17, presentan los resultados obtenidos en la pregunta 16 del cuestionario. Se determinó que un 41% consideró que es consciente de sus fortalezas y

debilidades frente a cualquier proceso académico en el contexto de la asignatura de emprendimiento y gestión, el 48% estuvo de acuerdo con la afirmación y el 11% se mantuvo neutral, no existieron estudiantes en desacuerdo o totalmente en desacuerdo.

Considerando las respuestas obtenidas vemos que es en su mayoría los encuestados son consciente de sus fortalezas y debilidades, pero a su vez queda clara la necesidad de fomentar el desarrollo de habilidades cognitivas que mejoren su desarrollo personal y emocional. Respecto a esto, Indacochea et al. (2024), menciona que las habilidades cognitivas que permiten a los jóvenes identificar sus fortalezas y debilidades, son esenciales tanto en el desarrollo escolar como a futuro en ámbitos laborales, por ello la generación de motivación y herramientas que permitan fortalecer estas habilidades en los jóvenes recae principalmente en el cuerpo docente (pp. 1-16). Por otro lado, debemos considerar que están habilidades fomentan también el uso de las habilidades para la vida, las cuales de igual forma mejoran la personalidad de las personas y los motivan a ser mejores seres humanos, amigos, familiares y también profesionales (De La Ossa, 2022, p. e945).

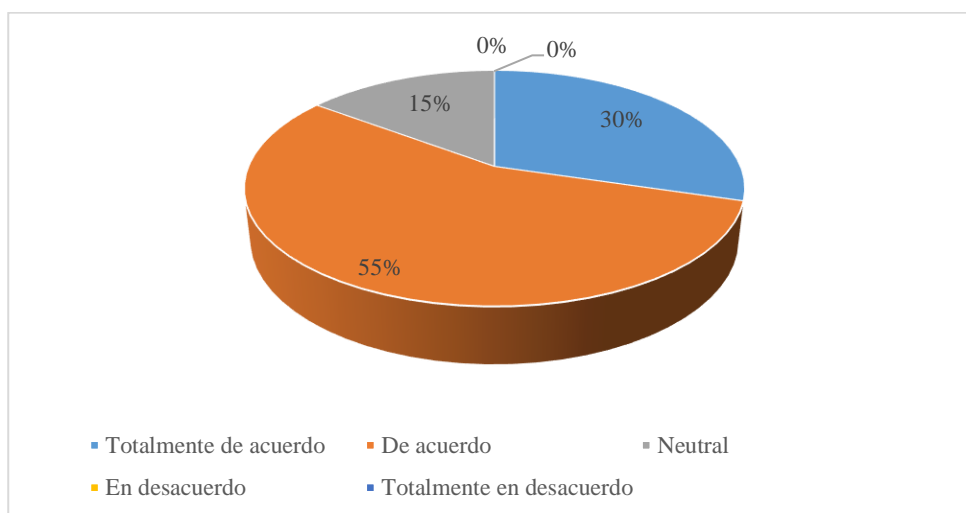
17. Reflexiono sobre mis capacidades y experiencias personales, tratando siempre de mejorar mi desempeño.

Tabla 18. Reflexiono sobre mis capacidades y experiencias

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	16	30%
De acuerdo	30	56%
Neutral	8	15%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL	54	100%

Fuente. Encuesta

Elaborado por: Elaboración propia, 2024

Figura 18. Reflexiono sobre mis capacidades y experiencias

Fuente. Encuesta

Elaborado por: Elaboración propia, 2024

Análisis e Interpretación de resultados

Las respuestas obtenidas en la pregunta 17, se presentan en la tabla 18 y la figura 18, en donde se consultó sobre si, el estudiante reflexiona sobre sus capacidades y experiencias personales, tratando siempre de mejorar su desempeño. Se determinó que el 30% estuvo totalmente de acuerdo, el 56% de acuerdo y un 15% tuvo una postura neutral. En esta pregunta tampoco se determinaron respuestas en desacuerdo o total desacuerdo.

Es evidente que la mayoría de los estudiantes reflexionan sobre sus capacidades y experiencias personales, tomando como objetivo el mejorar su desempeño, esto determina un buen nivel de habilidad cognitiva en los estudiantes pues permitirá que sus objetivos sean perseguidos y posiblemente alcanzados con éxito. De igual manera coincidiendo con Indacochea et al. (2024), el desarrollo adecuado de un estudiante depende de los docentes y de cómo éstos incentivan a los jóvenes a ser mejores día a día, en este caso las habilidades cognitivas permiten que los jóvenes se apersonen de sus propias habilidades y capacidades, potenciándolas y aplicándolas en su día a día (pp. 1-16).

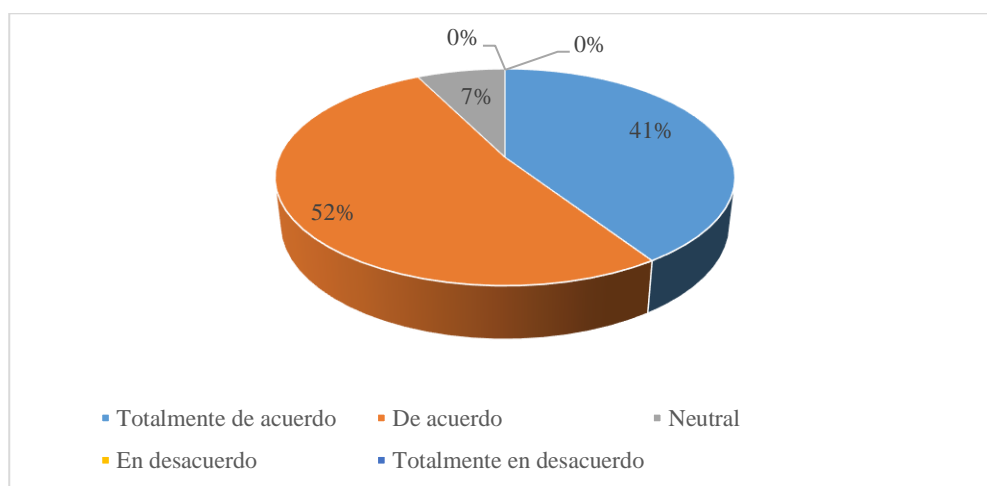
18. Me esfuerzo por buscar oportunidades de crecimiento personal y académico.

Tabla 19. Busco oportunidades de crecimiento

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	22	41%
De acuerdo	28	52%
Neutral	4	7%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL	54	100%

Fuente. Encuesta

Elaborado por: Elaboración propia, 2024

Figura 19. Busco oportunidades de crecimiento

Fuente. Encuesta

Elaborado por: Elaboración propia, 2024

Análisis e Interpretación de resultados

Los resultados de la pregunta 18, determinaron un 41% de estudiantes se encontraron totalmente de acuerdo con el criterio: me esfuerzo por buscar oportunidades de crecimiento personal y académico, un 52% estuvo de acuerdo y un 7% contestó de manera neutral. Los resultados se evidencian en la tabla 18 y la figura 19.

Los resultados muestran que los jóvenes muestran un adecuado criterio académico, mantienen convicción de crecimiento y éxito y, esto debe ser aprovechado y mantenerse en

el tiempo. En relación con esto Guartatanga et al. (2020), mencionan que este tipo de comportamiento en los jóvenes se puede deber principalmente a que los docentes fomenten habilidades cognitivas como parte de sus contenidos áulicos, implementan estrategias de evaluación adecuados y motivan a los jóvenes a participar en clases, todo esto les permite les lleva a sentirse seguros de sí mismo y a buscar el éxito.

Por otro lado, los estudiantes de respuesta neutral deben ser el foco de estudio e investigación que permita desarrollar habilidades cognitivas que fomenten su desarrollo, considerándolos un grupo vulnerable a problemas sociales de diferentes niveles a medida que crecen y se desarrollan (Quiroz et al., 2023, pp. 995–1017).

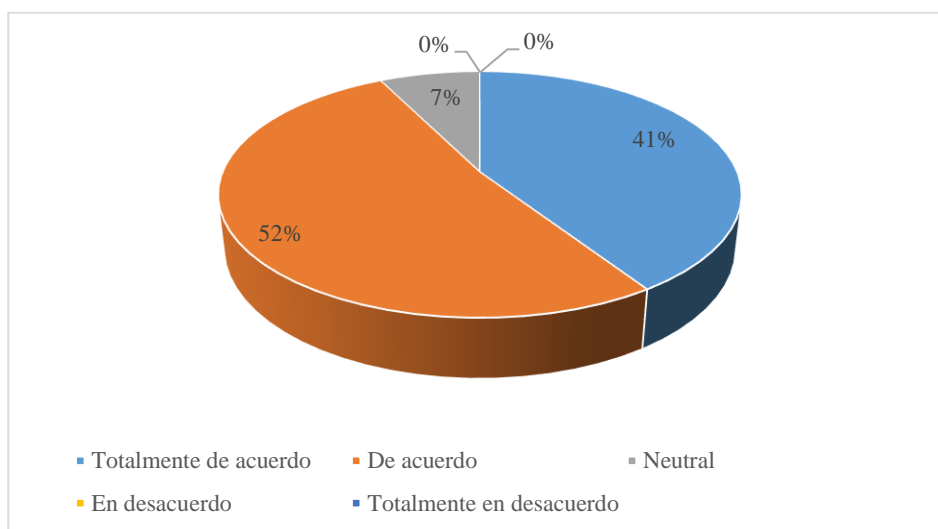
19. Evalúo cuidadosamente las opiniones de personas cercanas antes de tomar decisiones importantes.

Tabla 20. Evalúo las opiniones antes de una decisión

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	22	41%
De acuerdo	28	52%
Neutral	4	7%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL	54	100%

Fuente. Encuesta

Elaborado por: Elaboración propia, 2024

Figura 20. Evalúo las opiniones antes de una decisión

Fuente. Encuesta

Elaborado por: Elaboración propia, 2024

Análisis e Interpretación de resultados.

La Tabla y Figura 20, revelan que el 41% de estudiantes estuvieron totalmente de acuerdo en que evalúa cuidadosamente las opiniones de personas cercanas antes de tomar decisiones importantes. Además, que el 52% estuvo de acuerdo en que pueden hacerlo, mientras que, el 7% no estuvo seguro de poder realizar una evaluación cuidadosa.

Vemos que para la mayoría de los estudiantes se preocupan por la opinión personas cercanas al momento de tomar una decisión, lo cual es una habilidad importante en el contexto de emprendimiento y gestión. Barraza Macías y Barraza Macías, (2021), menciona que una buena red de apoyo familiar es vital para el adecuado desarrollo de una persona, sobre todo en la infancia y adolescencia, y si enfocamos el apoyo en la toma de decisiones, se evidencia que el análisis de posibilidades, ventajas o posibles desventajas da a una persona más seguridad para asumir nuevos retos (pp. 71–87). Sin embargo, hay un grupo pequeño de estudiantes que no tienen una idea clara de la importancia de evaluar las

opiniones de otros, por lo cual son ellos un foco importante en la generación de habilidades para la vida.

20. Analizo y considero las posibles consecuencias de mis decisiones a nivel individual y también en el caso de trabajos grupales o proyectos.

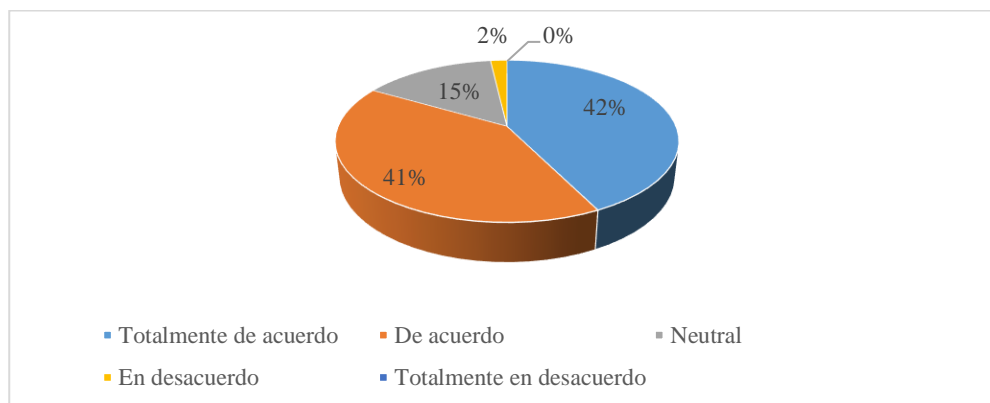
Tabla 21. Analizo las consecuencias de mis decisiones

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	23	43%
De acuerdo	22	41%
Neutral	8	15%
En desacuerdo	1	2%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL	54	100%

Fuente. Encuesta

Elaborado por: Elaboración propia, 2024

Figura 21. Analizo las consecuencias de mis decisiones



Fuente. Encuesta

Elaborado por: Elaboración propia, 2024

Análisis e Interpretación de resultados.

La pregunta 20, enfocada en que, si el estudiante analiza y considera las posibles consecuencias de sus decisiones a nivel individual y también en el caso de trabajos grupales o proyectos, determinó que un 43% de estudiantes estuvieron totalmente de acuerdo, el 41%

estuvo de acuerdo, el 15% se mantuvo neutral y solo un 2% no se encontró de acuerdo con la afirmación consultada. Los valores se evidencian en la tabla 20 y la figura 21.

Se evidencia que más del 80% de los estudiantes consideran las consecuencias de sus actos, esto es un buen indicador de su madurez personal, pues consideran los efectos tanto a nivel personal como en el ámbito académico en los trabajos grupales, esto puede deberse principalmente a su formación tanto en el hogar como a nivel del aula, pues los jóvenes desarrollan autoestima y control (Pizarro et al., 2013, pp. 271–287). Por otro lado, no debemos dejar de lado el porcentaje de estudiantes que requieren urgentemente el fomento de habilidades cognitivas, pues esto les permitirá fortalecer su percepción de las acciones y sus reacciones, además si este criterio no mejora, podrían desarrollar problemas a nivel social y académico (Guartatanga et al., 2020, pp. 128–137).

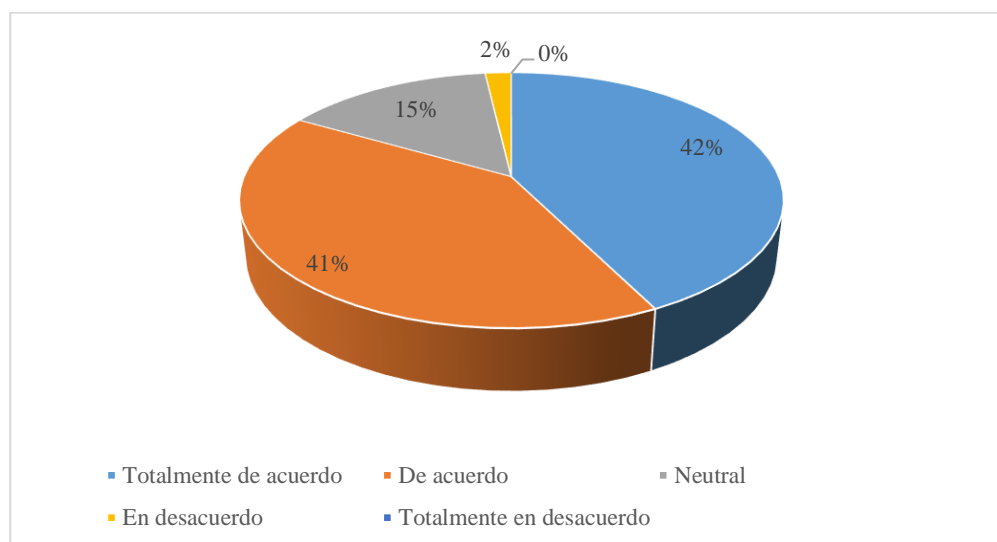
21. Me siento cómodo/a generando ideas las cuales considero innovadoras dentro de la asignatura de emprendimiento y gestión.

Tabla 22. Me siento bien generando ideas innovadoras

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	18	33%
De acuerdo	26	48%
Neutral	9	17%
En desacuerdo	1	2%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL	54	100%

Fuente. Encuesta

Elaborado por: Elaboración propia, 2024

Figura 22. Me siento bien generando ideas innovadoras

Fuente. Encuesta

Elaborado por: Elaboración propia, 2024

Análisis e Interpretación de resultados.

Los datos presentados en la tabla 22 y la figura 22, establecen los resultados de la pregunta 21, que buscaba explorar datos sobre el criterio: me siento cómodo/a generando ideas las cuales considero innovadoras dentro de la asignatura de emprendimiento y gestión. Se determinó que el 33% estuvo totalmente de acuerdo con la afirmación, el 48% estuvo de acuerdo, un 17% tuvo una respuesta neutral y el 2% estuvo en desacuerdo.

En general se podría considerar importante mejorar las habilidades relacionadas con el pensamiento crítico de los jóvenes, pues casi un 20% de los encuestados tienen pensamiento neutral o en desacuerdo con el factor de comodidad para generar ideas innovadoras y, esto en el contexto de la asignatura de emprendimiento y gestión debería considerarse un problema. Respecto a esto, Moreno-Unibio (2023), menciona que el espíritu innovador se relaciona con el conocido ADN innovador, y éste se forma desde tempranas edades, además menciona que son 5 las habilidades que permiten crear y descubrir nuevas cosas: observar, asociar, experimentar, trabajar en red y cuestionar y, estas habilidades se

deberían potenciar con los estudiantes, sobre todo con los que se sienten comprometido con el desarrollo de ideas dentro del aula (pp. 278–304).

22. Fomento un ambiente de trabajo en donde las ideas de todos son bienvenidas y valoradas.

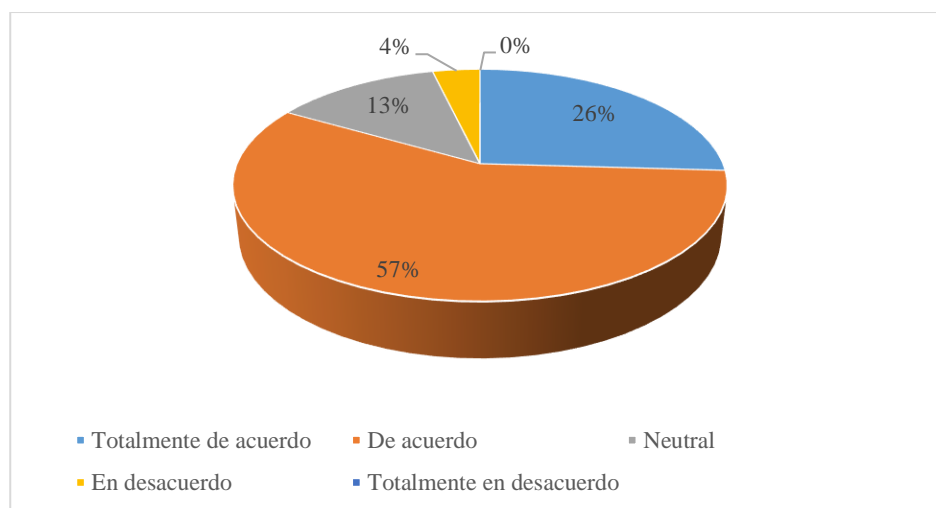
Tabla 23. Fomento un ambiente de trabajo agradable

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	14	26%
De acuerdo	31	57%
Neutral	7	13%
En desacuerdo	2	4%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL	54	100%

Fuente. Encuesta

Elaborado por: Elaboración propia, 2024

Figura 23. Fomento un ambiente de trabajo agradable



Fuente. Encuesta

Elaborado por: Elaboración propia, 2024

Análisis e Interpretación de resultados

La Tabla 23 y Figura 23, expone que el 26% de los estudiantes estuvo totalmente de

acuerdo en que fomentan un ambiente de trabajo en donde las ideas de todos son bienvenidas y valoradas; el 57% estuvo de acuerdo en que consiguen fomentar un buen ambiente de trabajo, asimismo, que el 13% dudaron en que pueden hacerlo y, el 4% dijo que no podría hacerlo.

En su mayoría los jóvenes creen que promueven la inclusión y la valoración de distintas perspectivas en el trabajo en grupo, y esto se puede relacionar con un adecuado ambiente tanto emocional como de respeto interno en las aulas de clase. El lograr ambientes inclusivos en los entornos educativos es una tarea compleja, sin embargo, si se tiene la participación activa de los estudiantes, esto se logrará en menor tiempo. (Bravo et al., 2021, pp. 47–58) La educación inclusiva es un trabajo de todos y se debe involucrar a docentes, estudiantes y familiares, etc.

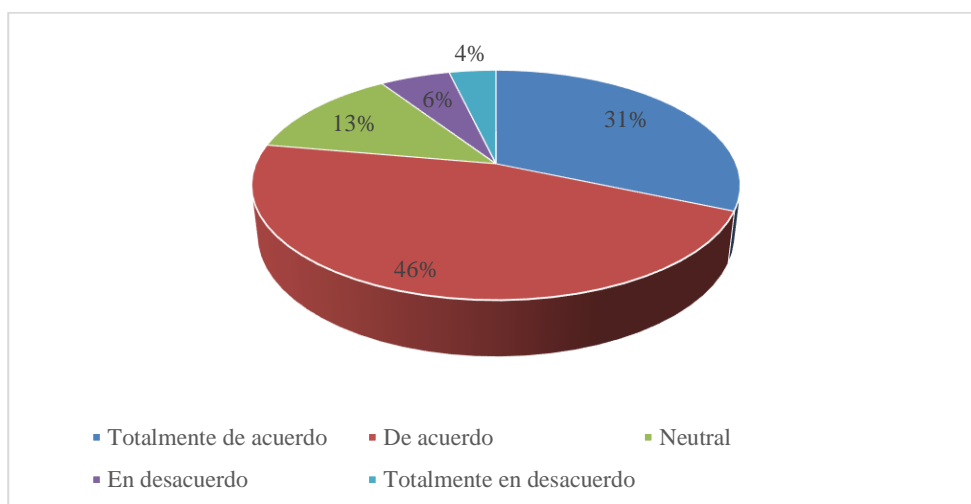
23. Me gusta experimentar con nuevas ideas y enfoques en mis proyectos.

Tabla 24. Experimento con nuevas ideas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	17	31%
De acuerdo	25	46%
Neutral	7	13%
En desacuerdo	3	6%
Totalmente en desacuerdo	2	4%
TOTAL	54	100%

Fuente. Encuesta

Elaborado por: Elaboración propia, 2024

Figura 24. Experimento con nuevas ideas

Fuente. Encuesta

Elaborado por: Elaboración propia, 2024

Análisis e Interpretación de resultados.

Los resultados obtenidos en la pregunta 23, los cuales se esquematizaron en la tabla 24 y la figura 24, es la primera dentro del estudio que evidenció respuesta en todas las alternativas propuestas para las respuestas. Se tuvo 31% de estudiantes totalmente de acuerdo con el criterio: Me gusta experimentar con nuevas ideas y enfoques en mis proyectos, un 46% estuvo de acuerdo, el 13% se mantuvo neutral, un 6% estuvo en desacuerdo con lo consultado y un 4% manifestó estar totalmente en desacuerdo.

Los resultados mostraron una tendencia diferenciada sobre la consideración de manifestar nuevas ideas y enfoque en proyectos propios, la gran mayoría de estudiantes considera que desarrolla nuevas ideas y, esto potencia sus capacidades y permite innovar (Moreno Unibio, 2023, pp. 278–304). El trabajo de desarrollar ideas no es algo que todas las personas son capaces de desarrollar, sin embargo, asignaturas como emprendimiento permiten que los jóvenes descubran sus habilidades internas y en muchos casos evidencien capacidades propias que eran desconocidas, esto es algo que se debe buscar al momento de potenciar las habilidades de pensamiento creativo (Arias et al., 2020, pp. 50–65)

24. Analizo críticamente la información antes de aceptarla y en el caso de no encontrarme de acuerdo no la acepto.

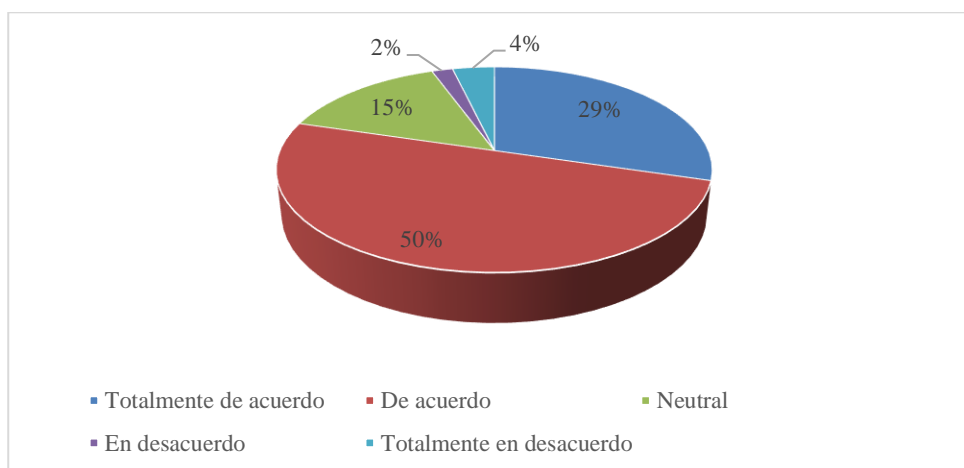
Tabla 25. Realizo análisis crítico antes de tomar una decisión

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	16	30%
De acuerdo	27	50%
Neutral	8	15%
En desacuerdo	1	2%
Totalmente en desacuerdo	2	4%
TOTAL	54	100%

Fuente. Encuesta

Elaborado por: Elaboración propia, 2024

Figura 25. Realizo análisis crítico antes de tomar una decisión



Fuente. Encuesta

Elaborado por: Elaboración propia, 2024

Análisis e interpretación de resultados.

La tabla 25 y la figura 25 muestran las respuestas de la pregunta 24, sobre: Analizo críticamente la información antes de aceptarla y en el caso de no encontrarme de acuerdo no

la acepto, se determinó que un 30% estuvo totalmente de acuerdo, un 50% estuvo de acuerdo, 15% neutral, 2% en desacuerdo y un 4% totalmente en desacuerdo.

La capacidad que puede tener un adolescente para discernir y analizar información puede ser limitada, sin embargo, es importante lograr abordar este tema y sobre todo potenciar esta habilidad en los estudiantes. Una adecuada valoración de criterios, ventajas y desventajas permite que se acepte cosas o situaciones que se relacionan con la personalidad, creencias y estilo de vida (Caqueo-Urizar et al., 2020b, pp. 203–222).

25. Utilizo el pensamiento crítico para tomar decisiones y resolver problemas.

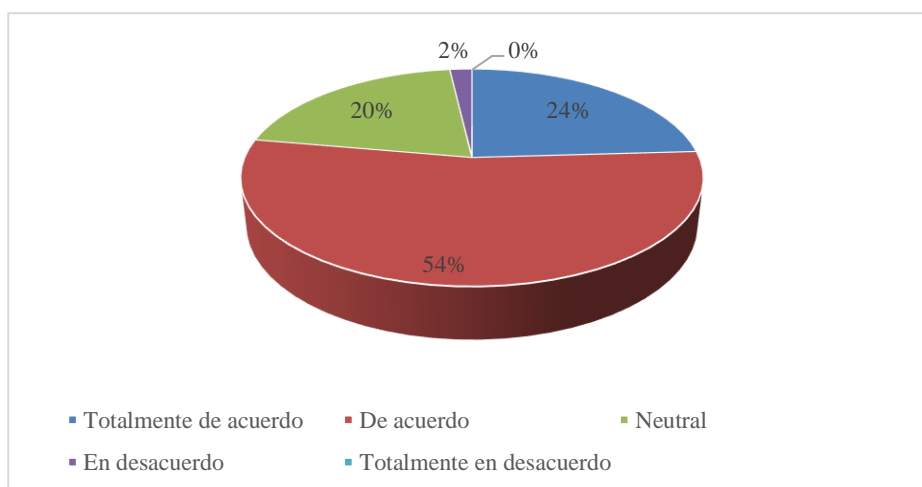
Tabla 26. Pensamiento crítico para tomar decisiones y resolución de problemas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	13	24%
De acuerdo	29	54%
Neutral	11	20%
En desacuerdo	1	2%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL	54	100%

Fuente. Encuesta

Elaborado por: Elaboración propia, 2024

Figura 26. Pensamiento crítico para tomar decisiones y resolución de problemas



Fuente. Encuesta

Elaborado por: Elaboración propia, 2024

Análisis e interpretación de resultados.

Referente a la pregunta 25: Utilizo el pensamiento crítico para tomar decisiones y resolver problemas, tabla 25 y la figura 26 muestra los resultados. Un 24% estuvo totalmente de acuerdo, 54% estuvo de acuerdo, el 20% tuvo respuesta neutral y el 2% estuvo en desacuerdo. Los resultados obtenidos en la respuesta 25 evidencia que el pensamiento crítico es importante en el desarrollo personal de los estudiantes, a pesar de que más del 75% creen usarlo para la toma de sus decisiones, no estaría demás fomentar su desarrollo constante para mejorar su percepción y crecimiento personal y académico. Esto mantiene relación con autores como Romero-Martin y Chávez-Angulo (2021), que mencionan que el pensamiento crítico proporciona a los adolescentes algunas ventajas en aspectos de análisis y sistematización de información, les permite mejorar su aprendizaje y argumentan sus acciones, además mejorar su pensamiento intelectual, emocional y social (pp. 3–23). En general, se recomienda que este tipo de habilidad se desarrollen en todas las etapas escolares y, es el docente el principal facilitador del aprendizaje.

Capítulo 5

Marco Propositivo

5.1 Tema de la Propuesta

Habilidades para la vida en la materia de Emprendimiento y Gestión.

5.2 Presentación

Las habilidades para la vida definidas como “la capacidad de abordar de manera constructiva y efectiva diversos problemas y demandas que surgen en la vida diaria”. Fueron creadas con la idea de desarrollar capacidades que permitan a las personas manejar de forma adecuada situaciones relacionadas con su vida profesional y social. Los objetos de aprendizaje son elementos que, con contenido digital reutilizable, cuyas características simples e independientes ha logrado generar resultados adecuados con estudiantes de diversos niveles.

Por otro lado, la necesidad de desarrollar habilidades para la vida de jóvenes estudiantes ha llevado a buscar el desarrollo de un recurso que logre ser interesante, novedoso y que, además, incorpore recursos tecnológicos actuales. Esto con la idea de que se convierta en un material adecuado y formativo a nivel de los docentes y a la vez, agradable para los estudiantes, contribuyendo con la mejora de conocimientos y el desarrollo de capacidades.

Con este antecedente, el desarrollo de una página web que incluye objetos de aprendizaje enfocados en definir las habilidades para la vida y su relación con el Emprendimiento y la Gestión, surge como una respuesta a la necesidad inminente de formar a los jóvenes estudiantes de la Unidad Educativa Rosa Zárate, con diversas habilidades que les permita ser personas más comprometidas con el adecuado desarrollo de actividades tanto a nivel personal como grupal. Además, se busca dotar a los docentes de un material novedoso y actual, capaz de ser una guía completa en la formación de habilidades para la vida durante

el dictado de algunas asignaturas.

Se presenta diversas secciones enfocadas principalmente en conceptos básicos y ejemplos puntuales de Emprendimiento, habilidades para la vida, su clasificación, detalles específicos sobre habilidades emocionales, sociales y cognitivas y algunas actividades que buscan despertar el interés y la atención de los jóvenes al desarrollar el proceso de aprendizaje.

Figura 27. Presentación página web



Fuente: Captura página web: habilidades para la vida y el emprendimiento

5.3 Objetivos

5.3.1 Objetivo General

Definir las habilidades para la vida y comprender su relación con el éxito en el emprendimiento, a partir de una página web con el uso de objetos de aprendizaje.

5.3.2 Objetivos Específicos

- Desarrollar objetos de aprendizaje enfocados en la materia de Emprendimiento y

Gestión.

- Establecer la importancia de las habilidades para la vida en el desarrollo del del Emprendimiento y la Gestión.
- Contribuir con el desarrollo personal tanto individual como grupal de los estudiantes.

5.4 Fundamentación

Como ciudadanos ecuatorianos, a partir de la Constitución, tienen derecho a la educación en todos sus niveles, siendo una prioridad de la política pública y a partir de los cual se debe establecer recursos económicos para su desarrollo. También se establece que a partir de la educación se debe desarrollo de competencias y capacidades que potencie a cada persona. Por otro lado, la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), presenta algunos artículos y literales que establecen lineamientos para la educación, entre los cuales podemos recalcar que uno de los fines de la educación es desarrollar capacidades de análisis y conciencia crítica en las personas, además de contribuir con el desarrollo integral, autónomo, sostenible e independiente.

Algo similar también se plantió en el Plan de Desarrollo para el Nuevo Ecuador 2024-2025, donde se puntualiza la necesidad de impulsar políticas y metas que entre otras cosas promueve un sistema educativo innovador inclusivo, eficiente y, que logre calidad en todos sus niveles. Como vemos, todas las políticas mencionadas establecen la necesidad de una educación óptima y de calidad, pero además plantea la necesidad de colaborar en el desarrollo de competencias personales, y es aquí, donde se evidencia que el desarrollo de habilidades. De manera puntual según las recomendaciones de la Organización Mundial de la Salud (OMS), las habilidades para la vida se deben considerar como una verdadera inversión dentro de la formación de los individuos y las comunidades, pues no solo mejoran el bienestar personal y social, sino que logran contribuir con el éxito académico y profesional.

También es importante mencionar la necesidad que presentan las actuales generaciones de adaptarse al uso de herramientas y recursos tecnológicos, los cuales han venido modificando de manera constante la forma en la que se desarrollan diversos ámbitos de nuestra vida, incluida la educación. El acceso a internet y la adaptación del proceso de enseñanza y aprendizaje a plataformas y entornos digitales, deben ser consideradas necesidades inminentes en la actualidad, pues con ello se podría enmarcar la educación con los enfoques actuales.

En conclusión, vemos que las habilidades para la vida deben ser abordadas y de forma urgente dentro de los entornos académicos y qué mejor que vinculándolas con herramientas tecnológicas como los objetos de aprendizaje, dando respuesta a las necesidades de la educación moderna.

5.5 Desarrollo de la Propuesta

5.5.1 Criterios para proponer una página web con objetos de aprendizaje



Fuente: Página web: habilidades para la vida y el emprendimiento, Rea (2024).



La necesidad de una educación adecuada, accesible y moderna; fundamenta la necesidad inminente de promover desarrollo de habilidades en asignaturas puntuales como el Emprendimiento y la Gestión. La propuesta de una página web con objetos de aprendizaje para el desarrollo de habilidades para la vida considera muchos criterios que buscan asegurar que el recurso sea efectivo, accesible y sobre todo atractiva para todos los usuarios. Dentro de todo esto, lo más importante es considerar:

Contenido relevante, actualizado y de calidad: Se considerará información respaldada por investigaciones en su mayoría de los últimos 5 años, encontradas como parte de publicaciones científicas, textos y trabajos de investigación, en donde se puntualiza teorías y conceptos sobre habilidades para la vida, el emprendimiento y la gestión y aspectos sobre los objetos de aprendizaje.

Información diversa y novedosa: Se buscó incluir la mayor cantidad de información y recursos esquematizados sobre las habilidades para la vida, lo cual permita motivar a los docentes y estudiantes a continuar con la revisión del material.

Adecuado diseño: Se establecer un diseño pedagógico adecuado, que permita cumplir los objetivos propuestos en cada uno de los bloques, logrando un alto nivel de interactividad en cada una de las actividades propuestas.

Inclusión de recursos visuales: se propone el uso de videos, padlets, foros, grupos de discusión, gráficos, etc., con el objetivo de lograr una mejor conexión con los participantes y simplifiquen la comprensión de información compleja.

Procesos de evaluación: Es importante considerar elementos de evaluación que coadyuven en el desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes y permita a los docentes valorar el nivel de avance de cada uno de los estudiantes.

Retroalimentación: Se debe analizar todas las observaciones y sugerencias de los

usuarios para poder generar un adecuado proceso de retroalimentación y con ello mejorar constantemente el recurso propuesto.

Se ha considerado los aspectos más importantes a la hora de diseñar la página web con objetos de aprendizaje, pues se busca que se agradable para los usuarios y que logre cumplir el objetivo de desarrollar las habilidades para la vida en estudiantes de la materia de Emprendimiento y Gestión.



5.5.2 *Importancia de una página web con objetos de aprendizaje*

El desarrollo de una página web que incluya objetos de aprendizaje con el objetivo de desarrollar habilidades para la vida, es una propuesta de gran importancia. Inicialmente podemos mencionar que al ser un recurso educativo de estructura digital logra ser accesible para gran cantidad de personas pues no existen barreras de lugar ni tiempo de uso, lo que permite que cualquier persona logre acceder con libertad de horario. Por otro lado, colaborar con recursos que fomenten el bienestar de los jóvenes y de las personas en general, coadyuva en el desarrollo de habilidades para la vida como la gestión del estrés, el autoconocimiento, comunicación efectiva, empatía.

Figura 28. Contenido página web



Fuente: Página web: habilidades para la vida y el emprendimiento, Rea (2024).

Este tipo de plataformas también reportan excelentes resultados a nivel de aprendizaje continuo y permite establecer procesos de interactividad y compromiso educativo por parte de los docentes, pues evidencia que independientemente de la realidad de cada estudiante la necesidad de fomentar competencias vitales que reduzcan la desigualdad es una prioridad. Esta propuesta llega a ser una herramienta poderosa que de ser utilizada de una manera adecuada puede lograr el bienestar, la preparación profesional y la



equidad educativa a nivel de los jóvenes de bachillerato de la Unidad Educativa Rosa Zárate y posiblemente también de otros centros educativos.

5.5.3 Contenido de la página web

Con base en los resultados obtenidos, se planteó una propuesta de solución que logre fomentar el desarrollo de las habilidades para la vida en estudiantes de la asignatura de Emprendimiento y gestión, además se vinculó el uso de objetos de aprendizaje, tratando de generar un recurso virtual el cual es llamativo y atiende a las necesidades educativa actuales.

BLOQUES DE LA PÁGINA WEB:

Tabla 27. Contenido de la página web

SECCIONES	CONTENIDO	OBJETIVOS	RECURSOS
BLOQUE 1. Información Introdutoria	Índice Introducción Generalidades	Motivar a los usuarios al análisis del recurso tecnológico	Video Introdutorio al módulo. Aplicación Viznos y YouTube Diapositivas en Genally
BLOQUE 2 Habilidades para la vida. Emprendimiento y Gestión	Concepto de Habilidades para la vida. Definición de emprendimiento y	Dar a conocer información previa sobre las habilidades para la vida y el emprendimiento Comentar sobre	Video en Canva Foro en Padlet

	gestión. Comentario.	conceptos básicos.	
BLOQUE 3 Habilidades para la vida	Tipos de habilidades para la vida Desarrollo de conocimientos	Proponer una clasificación clara de las habilidades y su importancia, además se incluye su función en el desarrollo del conocimiento	Lectura Interactiva en eXelearning Juega y aprende en el eXelearning
BLOQUE 4 Habilidades emocionales	Autoconocimiento Resiliencia y manejo del estrés	Definir y establecer las habilidades más importantes	Actividad interactiva en eXeLearning: Caso práctico y completa la frase Video en Padlet: Inteligencia Emocional de Goleman Mural en Padlet: Ejemplos de emociones propias y ajenas. Video en Viznos: Estrategias para afrontar la adversidad y el estrés en el control de una empresa Video TikTok Evaluación en el educaplay
BLOQUE 5 Habilidades sociales	Comunicación efectiva y asertiva Colaboración, liderazgo y resolución de conflictos	Definir y establecer las principales habilidades sociales, a nivel educativo	Video Tutorial de comunicación efectiva en Canva Juega y Aprende: Aplicación en Quizizz Actividad Interactiva en ExeLearning: Lectura interactiva y completa. Juego en ExeLearning: Evaluación de Conocimientos)

BLOQUE 6 Habilidades cognitivas	Creatividad e innovación Pensamiento crítico y toma de decisiones	Definir y establecer las habilidades cognitivas más importantes	Video en Prezi Video en Padlet: Tipos de Publicidad Facebook Discusión
BLOQUE 7 Evaluación	Documento de evaluación	Evaluar las temáticas abordadas en el curso	Juego Interactivo: Evaluación en Exelearning.

Fuente. Encuesta

Elaborado por: Elaboración propia, 2024

5.5.4 Metodología aplicada para el desarrollo de la página web

El desarrollo de la página web enfocada en definir las habilidades para la vida y comprender



su relación con el emprendimiento, requirió de un proceso que incluyó algunas fases: desarrollo de objetos de aprendizaje, estructura de página web,

5.5.4.1 Desarrollo de objetos de aprendizaje

La creación de los objetos de aprendizaje empieza con la selección de algunas herramientas digitales, por las características que presentan para realizar recursos tecnológicos, mismos que son interactivos para el aprendizaje en tiempo síncrono como asíncrono, manera intuitiva, mientras conoce a la herramienta; una vez creados diversos recursos serán adaptados en la página web de la Unidad Educativa “Rosa Zárate” para demostración al lector que busca innovar la estrategia de enseñar dentro del ambiente virtual.

Bienvenidos al mundo virtual y diferente de llegar al maravilloso mundo de la tecnología, la siguiente página web tiene como objetivo llegar a los conocimientos con el método DUA, de manera divertida y entretenida. Para ello vamos a detallar las características de nuestra propuesta de la página web:

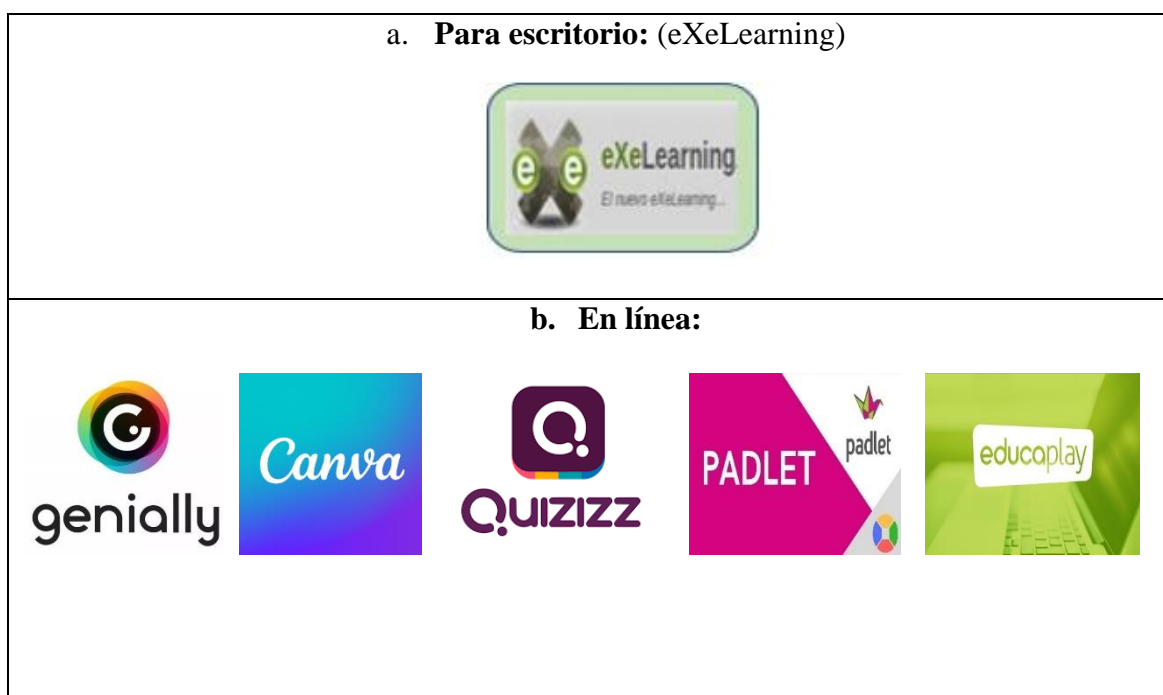
RECURSOS MULTIMEDIA:

Entre las aplicaciones que se recomienda utilizar están las **multimedia para escritorio** y las **multimedia en línea**. La generación de los objetos de aprendizaje y en el caso de la presente propuesta, se crearon audios, videos, presentaciones en Genially, Canva, Prezi, además se aplicó el uso de pizarras y/o murales interactivos como en Padlet, juegos y evaluaciones en educaplay, quizizz, y eXeLearning (ver figura). Cada uno de estos tuvo un desarrollo enfocado a diversas habilidades impulsados e inspirados en el Emprendimiento y se incorporó diseños y colores que se sean agradables para los estudiantes.

REPOSITORIO DE OBJETOS DE APRENDIZAJE:

Una vez creados cada uno de estos objetos de aprendizaje, se depositaron en un repositorio en creó un repositorio eXeLearning, que es una herramienta de código abierto que permite crear contenidos educativos, es una aplicación multiplataforma que a través de árboles de contenido y elementos multimedia facilita la exportación del contenido generado.

Figura 29. Aplicaciones educativas multimedia





Fuente. Toalombo et al. (2023)

- **eXelearning:** Herramienta informática que se originó del uso de tecnologías educativas en forma de recurso para trabajar, (...), presenta diversas ventajas que permiten el aprendizaje. Es una herramienta que ayuda a realizar aportaciones enriquecedoras sobre el contenido y posibles soluciones a problemas de una manera más interactiva como documentos con textos, actividades de autoevaluación, hipervínculos, imágenes y otras (Sánchez-Muñiz Juan et al., 2023, pp. 1–19). Permite realizar árboles de navegación, escribir texto, y copiar desde otras aplicaciones, incluir imágenes, incluir sonidos, videos, actividades como evaluaciones.

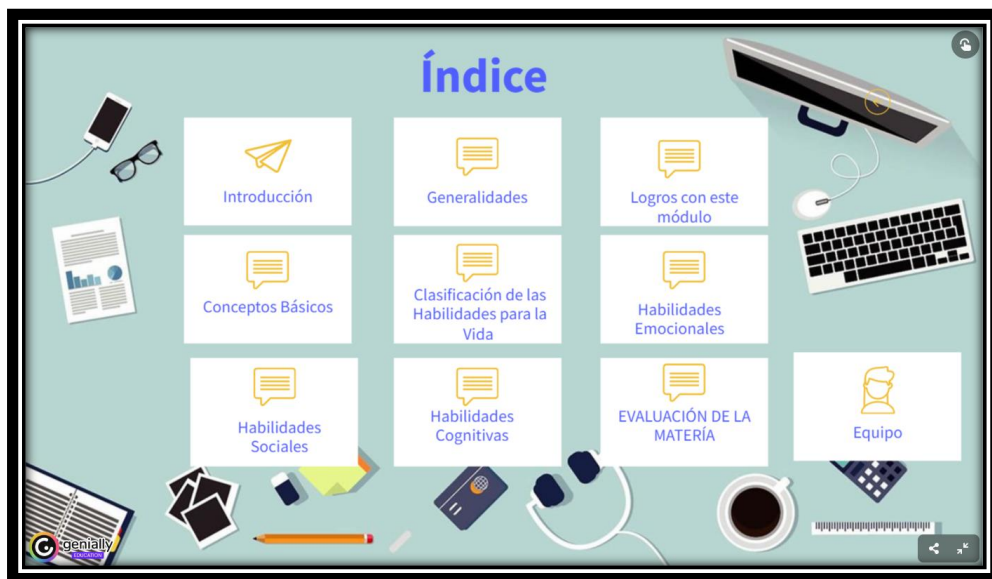
Figura 30. Ejemplo de uso de eXeLearning



Fuente: Página web: habilidades para la vida y el emprendimiento, Rea (2024).

- **Genially:** En un recurso virtual que permite crear objetos virtuales, incluye punto de información dinámica, visual e interactiva de manera fácil y sencilla, además es bastante novedosa para los estudiantes. Los usuarios pueden diseñar presentaciones, infografías, micrositiOS y otros materiales educativos de forma personalizada y atractiva." (Tutillo-Piña et al., 2020, pp. 250–266).

Figura 31. Ejemplo de uso Genially



Fuente: Página web: habilidades para la vida y el emprendimiento, Rea (2024).

- **Canva:** Es una herramienta que se encuentra en línea y permite realizar diseños gráficos, utiliza una sencilla e intuitiva interfaz con variedad de materiales como presentaciones, infografías, diseños, etc. Debido a su gran biblioteca de plantillas, herramientas y elementos gráficos personalizables y de colaboración, la han convertido en una herramienta requerida por los usuarios (Ruiz-Loor & Intriago-Romero, 2022, pp. 75–90).

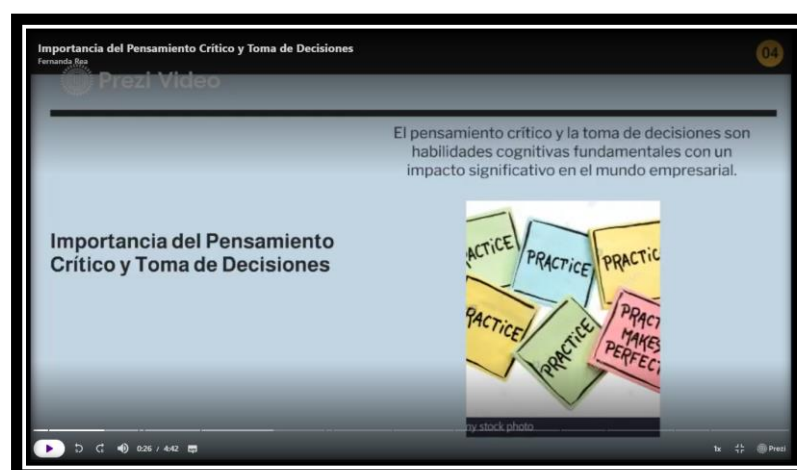
Figura 32. Ejemplo del uso de Canva



Fuente: Página web: habilidades para la vida y el emprendimiento, Rea (2024).

- **Prezi:** Es una herramienta de presentación visual que se diferencia de las tradicionales diapositivas lineales al ofrecer un lienzo virtual donde los elementos se pueden organizar de forma no lineal, permitiendo al presentador explorar ideas y conceptos de manera más dinámica y visual. Su interfaz gráfica con zoom permite acercar y alejar diferentes partes de la presentación, creando un efecto de "vuelo" que capta la atención de la audiencia (Toalombo et al., 2023, pp. 8–15).

Figura 33. Ejemplo de uso de Prezi

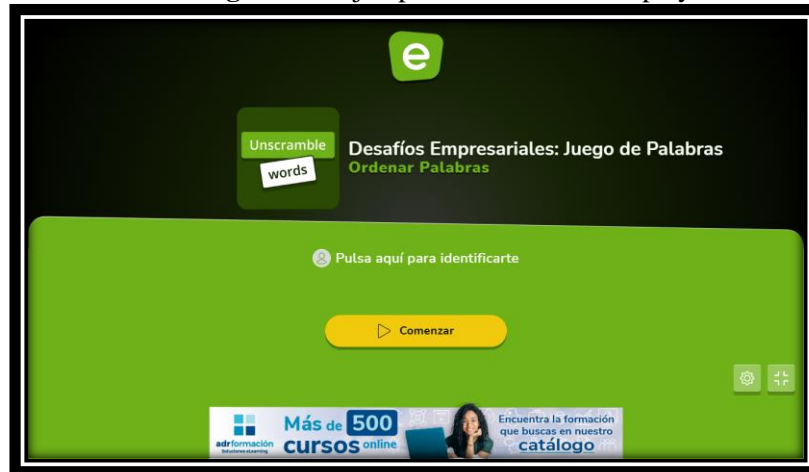


Fuente: Página web: habilidades para la vida y el emprendimiento, Rea (2024).

- **Educaplay:** Esta herramienta es importante para los docentes pues permite crear

actividades educativas de forma intuitiva y fácil, no se necesita software de instalación y permite crear colecciones para empaquetar actividades que son de fácil manejo por los estudiantes (Vagg et al., 2020, pp. 325–333).

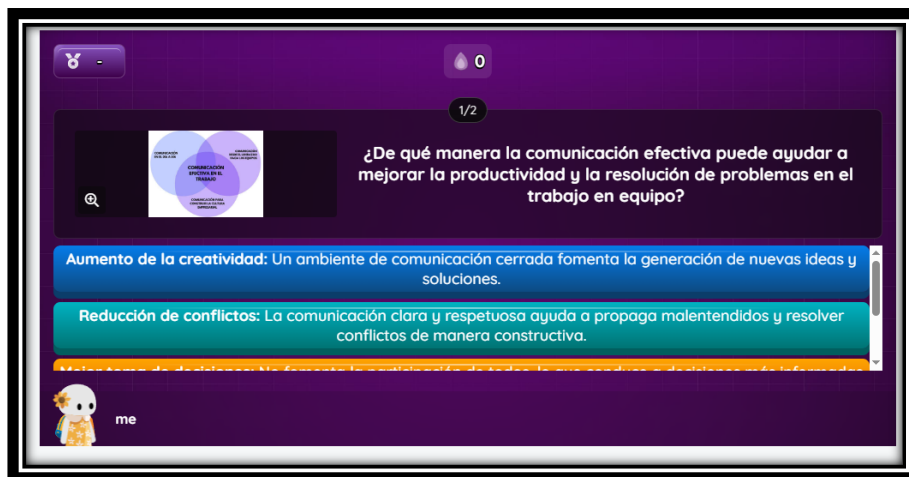
Figura 34. Ejemplo del uso de Educaplay



Fuente: Página web: habilidades para la vida y el emprendimiento, Rea (2024).

- **Quizizz:** Es una herramienta digital diseñada para crear cuestionarios interactivos y gamificados que permiten evaluar el conocimiento de los estudiantes de una manera divertida y atractiva. Esta plataforma ofrece una variedad de tipos de preguntas, como opción múltiple, verdadero/falso, emparejamiento y preguntas abiertas, que pueden ser utilizadas en diferentes áreas temáticas y niveles educativos (Ordóñez Torres, 2020, pp. 37–41).

Figura 35. Ejemplo del uso de Quizizz



Fuente: Página web: habilidades para la vida y el emprendimiento, Rea (2024).

- **Padlet:** Es una herramienta online con la cual es posible crear y compartir tableros virtuales de diverso contenido, permite incluir citas, imágenes, comentarios. Es utilizado generalmente con fines educativos, pues permite motivar el trabajo colaborativo y lograr que la información sea más visual (Delgado-Ramirez et al., 2022, pp. 63–72).

Figura 36. Ejemplo del uso de Padlet



Fuente: Página web: habilidades para la vida y el emprendimiento, Rea (2024).

- **Facebook:** Esta es una red social que permite contacto entre personas de todo el mundo, ayuda a difundir contenido entre los cuales tenemos fotos, videos,

productos, estados, etc. Es una herramienta adecuada para compartir contenido de interés común o educativo (Caballero-Escusol et al., 2021, pp. 92–105).

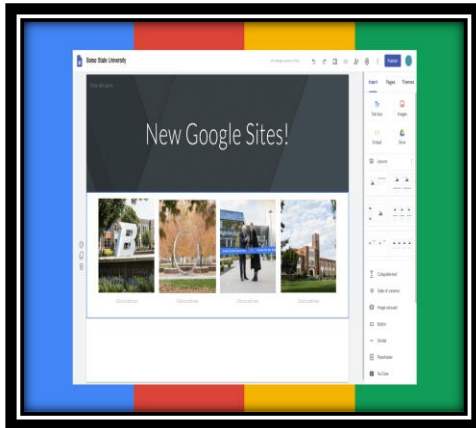
Figura 37. Ejemplo del uso de Facebook



Fuente: Facebook personal.

5.5.4.2 Desarrollo de la página web

1. Con el archivo de objetos de aprendizaje creado en eXeLearning, primero se exportó el proyecto desde eXeLearning como una página web, generando una carpeta que contiene todos los archivos necesarios en formato HTML. Posterior a esto, con el uso de una cuenta de Google Drive (Gmail), se creó una nueva carpeta, aquí se posicionaron los archivos exportados desde eXeLearning.



En este punto, es importante que todos los permisos de esta carpeta se configuren como "Cualquiera con el enlace" o "Público", pues solo así los archivos podrán ser accesibles desde la web, se subió al programa gratuito drive web.

2. Una vez dentro de esta carpeta, se localizó un archivo principal ("index.html"), y aquí se debe obtener el enlace público de este archivo, mismo que debe ser copiado y guardado pues se lo necesitará para insertarlo en Google Sites.

Figura 38. Proceso - google drive



Fuente:

3. Luego, se accedió a Google Sites y se creó una nueva página. Para esto en el editor de Google Sites, se debe seleccionar la opción para insertar una URL e ingresar el enlace que se copió desde Google Drive. Con esto, se integraron los objetos de aprendizaje en la nueva página web. Finalmente, se realizaron ajustes de la página web, considerando que sea llamativa y novedosa para los

estudiantes.

Figura 39. Uso de Google sites



Fuente: Página web: habilidades para la vida y el emprendimiento, Rea (2024).

Tabla 28. Esquema del proceso realizado

Paso	Acción	Herramienta
1. Exportación	Exportar el proyecto de eXeLearning como página web.	eXeLearning
2. Generación de Carpeta	Crear una carpeta en Google Drive.	Google Drive
3. Copiar Archivos	Copiar los archivos exportados desde eXeLearning a la carpeta de Google Drive.	Google Drive
4. Configuración de Permisos	Configurar los permisos de la carpeta como "Cualquiera con el enlace" o "Público".	Google Drive
5. Obtener Enlace	Obtener el enlace público del archivo "index.html".	Google Drive
6. Crear Página en Google Sites	Crear una nueva página en Google Sites.	Google Sites
7. Insertar Enlace	Insertar el enlace del archivo "index.html" en la página de Google Sites.	Google Sites

Elaborado por: Elaboración propia, 2024

INGRESO A LA PÁGINA WEB: Como resultado de esto se tuvo un enlace:

<https://sites.google.com/view/habilidadesparalavidayelempren/inicio?authuser=0>



Además, se generó el código QR (figura 40), para que los estudiantes y docentes tengan acceso a la página web (figura 41).

Figura 40. Código QR de la página web



Fuente: Sistema código QR



Figura 41. Página principal página web



Fuente: Página web: habilidades para la vida y el emprendimiento, Rea (2024).

Conclusiones

- La aplicación de una encuesta a los estudiantes de primero de Bachillerato de la Unidad Educativa Rosa Zárate en el contexto de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, permitió obtener un diagnóstico referente a las habilidades para la vida que poseen, y con ello se determinó la necesidad de fomentar el desarrollo de estas habilidades pues algunos jóvenes reportan falta de motivación, manejo de estrés, automotivación, y desarrollo de estas habilidades para el éxito en su vida.
- Se propuso una página web enfocada en el desarrollo de habilidades para la vida relacionadas con el emprendimiento, para esto se aplicó objetos de aprendizaje con el objetivo de generar un recurso más novedoso y actual, que capte la atención de los usuarios y a su vez genere las habilidades deseadas.
- Se analizaron las bases teóricas sobre los objetos de aprendizaje y las habilidades para la vida, tratando de determinar los aspectos más representativos, se recopiló conceptos, clasificaciones, desarrollo histórico, relación con los modelos educativos, aplicación en el proceso de enseñanza, etc. A partir de esto se pudo generar una base teórica sólida que ayudó en el desarrollo del trabajo y la propuesta final.
- A partir del fundamento teórico desarrollado, se diseñaron objetos de aprendizaje con la idea de fomentar el desarrollo de habilidades para la vida en el contexto teórico de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, esto se pudo relacionar además con aspectos prácticos que motive a los estudiantes en su formación emocional, social y cognitiva.

Recomendaciones

- Se puede recomendar el uso de los objetos de aprendizaje y las páginas web para el desarrollo de habilidades y destrezas en otro tipo de asignaturas, tanto en educación básica, media y bachillerato, pues son elementos novedosos y permitiría un mejor desarrollo en todos los estudiantes.
- Lo docentes deben mantener capacitación constante en el uso de nuevos recursos y herramientas tecnológicas, lo cual les permita innovar en sus metodologías de enseñanza y con ello obtener mejores niveles de aprendizaje en todos los ámbitos educativos.
- Se debe concientizar a educadores, estudiantes, padres de familia y autoridades de las instituciones de educación, sobre la necesidad de desarrollar habilidades para la vida en niños, jóvenes y adultos, pues esto les permite estar más preparados para enfrentar diversas situaciones en todos los aspectos de su vida y ser emprendedores.

Referencias Bibliográficas

- Acosta, J., Díaz, R., León, A., Checa, M., & Sandoval, A. (2020). OBJETOS DE APRENDIZAJE: MÉTODO DE ENSEÑANZA PARA ADULTOS MAYORES EN LA PARROQUIA RURAL DE IMBAYA. *Revista Pedagógica de La Universidad de Cienfuegos*, 16(76), 1–5.
- Aguado-Moralejo, I. (2021). eXeLearning como herramienta para la virtualización de la enseñanza: el diseño de Objetos de Aprendizaje para el estudio del paisaje urbano. *IKASTORRATZA. e-Revista de Didáctica*, 26, 1–20.
https://doi.org/https://doi.org/10.37261/26_alea/1
- Alianza para un Puerto Rico sin Drogas. (2019). *Manejo de estrés y tensión en nuestras vidas*. <https://alianzaprpsindrogas.com/manejo-de-estres-y-tension-en-nuestras-vidas/>
- Alonso, M. A., Castillo, I., Martínez, V., & Muñoz, Y. (2003). MEDOA: Metodología para el Desarrollo de Objetos de Aprendizaje. *International Institute of Informatics and Systemics*, 1–6.
- Alquinga Collaguazo, N., Morales Fonseca, C. F., Abata Quispe, D. G., & Valencia Lescano, M. J. (2023). Desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de segundo de bachillerato en una institución educativa de Quito - Ecuador. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 11037–11051.
https://doi.org/10.37811/CL_RCM.V7I1.5270
- Alvarez Osegueda, A. L. (2022). Efectividad del proceso docente en el desarrollo de habilidades para la vida. *Revista Guatemalteca de Educación Superior*, 5(2), 90–104.
<https://doi.org/10.46954/revistages.v5i2.93>

- Arias, C. M., Villegas, C. E., López Tovar, P., & Echavarría, J. H. (2020). Emprendimiento universitario y educación emprendedora: Una revisión de literatura. *Revista Reflexiones y Saberes*, *12*, 50–65.
- Aron, A., Coups, E. J., & Aron, E. (2013). *Statistics for psychology* (Vol. 6). Pearson.
- Asamblea Nacional del Ecuador. (2021). *Constitución de la República del Ecuador 2008. Reforma 2021*. www.lexis.com.ec
- Aslam, A., & Curry, E. (2021). A Survey on Object Detection for the Internet of Multimedia Things (IoMT) using Deep Learning and Event-based Middleware: Approaches, Challenges, and Future Directions. *Image and Vision Computing*, *106*, 104095. <https://doi.org/10.1016/J.IMAVIS.2020.104095>
- Barba, M., De la Calle, L., Ramos, Y., Calderón, E., Fernández, G., & Aguilar, D. (2021). Satisfacción estudiantil con el uso de objetos de aprendizaje - APP en Bioquímica en la carrera de medicina de la Universidad de Nacional de Chimborazo (UNACH). *Boletín REDIPE*, *10*(12), 512–527. <https://doi.org/https://doi.org/10.36260/rbr.v10i12.1607>
- Barraza Macías, A., & Barraza Macías, A. (2021). La red de apoyo familiar y las relaciones intrafamiliares como predictoras de la satisfacción vital. *Actualidades En Psicología*, *35*(131), 71–87. <https://doi.org/10.15517/AP.V35I131.41150>
- Belsuzarri Claros, R. A., Salvatierra Melgar, A., & Flores Mosquera, Z. E. (2023). Habilidades sociales y el trabajo en equipo en estudiantes del nivel secundaria. *Horizontes Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, *7*(29), 1490–1501. <https://doi.org/10.33996/REVISTAHORIZONTES.V7I29.608>
- Bertossi, V., Martínez, K., Gutiérrez, M., Romero, L., Bertossi, V. I., Martínez, K. V., De Los, M., Gutiérrez, M., & Romero, L. (2020). Quality Analysis of Learning Objects in

Academic Contexts ARTICLE HISTORY. *LATIN-AMERICAN JOURNAL OF COMPUTING (LAJC)*, 7(1).

Bolgeri Escorza, P., González Arias, M., da Silva Vega, G., Oróstigue Castillo, I., Rojas Cordes, I., & Santelices Vergara, N. (2022). HABILIDADES DE COMUNICACIÓN INTERPERSONAL EN ESTUDIANTES DE PSICOLOGÍA. *Límite Revista Interdisciplinaria de Filosofía y Psicología (Arica)*, 17(9), 1–24.
<https://doi.org/10.4067/S0718-50652022000100209>

Bravo, S. D., Bernarás, E., Garaigordobil, M., & Villafuerte, J. (2021). Situación de la Inclusión educativa e integración escolar de adolescentes con discapacidad motora de Manabí, Ecuador. *Revista San Gregorio*, 0(45), 47–58.
<https://doi.org/10.36097/rsan.v0i45.1462>

Brown, M., Taylor, M., Hall C., & Konstantinidis, S. (2019). Strengths, weaknesses, opportunities and threats for using reusable learning objects in European healthcare curricula to enhance cultural sensitivity. *INTED2019 Proceedings*, 8467–8475.
<https://doi.org/10.21125/inted.2019.2112>

Caballero-Escusol, A., Nicolas-Sans, R., & Bustos Díaz, J. (2021). El impacto de las plataformas de podcast en redes sociales: Estudio de caso en las cuentas oficiales de iVoox y Anchor en Instagram, Facebook y Twitter. *International Journal of Communication Research (ADResearch ESIC)*, 25(25), 92–105.
<https://doi.org/10.7263/adresic-025-05>

Caqueo-Urizar, A., Mena-Chamorro, P., Flores, J., Narea, M., Irrarrázaval, M., Caqueo-Urizar, A., Mena-Chamorro, P., Flores, J., Narea, M., & Irrarrázaval, M. (2020a). Problemas de regulación emocional y salud mental en adolescentes del norte de Chile.

Terapia Psicológica, 38(2), 203–222. <https://doi.org/10.4067/S0718-48082020000200203>

Caqueo-Urizar, A., Mena-Chamorro, P., Flores, J., Narea, M., Irarrázaval, M., Caqueo-Urizar, A., Mena-Chamorro, P., Flores, J., Narea, M., & Irarrázaval, M. (2020b). Problemas de regulación emocional y salud mental en adolescentes del norte de Chile. *Terapia Psicológica*, 38(2), 203–222. <https://doi.org/10.4067/S0718-48082020000200203>

Cardona Isaza, A. de J., & Díaz-Posada, L. E. (2021). Habilidades para la vida en jóvenes que han sido víctimas del conflicto armado en Colombia. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 12(1), 76. <https://doi.org/10.21501/22161201.3309>

Carrillo-Sierra, S., Rivera-Porras, D., Forgiony-Santos, J., Nuván-Hurtado, I., Bonilla-Cruz, N., & Arenas-Villamizar, V. (2018). Habilidades para la vida como elementos en la promoción y educación para la salud en los adolescentes y jóvenes. *Archivos Venezolanos de Farmacología y Terapéutica*, 37(5), 567–576. <http://orcid.org/0000-0003-2169-3208>

Casalet, M. (2020). El futuro incierto de la digitalización en México: ¿Podremos despegar? *Economía: Teoría y Práctica*, SPE5, 45–68. <https://doi.org/10.24275/ETYPUAM/NE/E052020/CASALET>

Castillo, F. J., & Ramírez de Castillo, A. (2020). El derecho a la paz en el ámbito educativo: un aporte a la mediación de conflictos. *Uisrael Revista Científica*, 7(3), 11–24. <https://doi.org/10.35290/rcui.v7n3.2020.262>

Cervantes, G., Muñoz, G., & Inda, A. D. (2020). El trabajo en equipo y su efecto en la calidad del servicio a clientes. *Revista Espacios*, 41(14), 1–10.

- Chapa, C., & Cedillo, D. (2022). Las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales. Enseñanza General Básica. *Revista Científica Ciencia & Sociedad*, 2(2), 139–151.
- Chaves-Oviedo, M. L., & Dorado-Martinez, A. D. (2019). Desarrollo de habilidades para la vida en Escuela Móvil: estrategia de empoderamiento de niños y adolescentes como sujetos de derecho. *Universidad y Salud*, 21(3), 205–214. <https://doi.org/10.22267/rus.192103.157>
- Chávez Ayala, C., & Farfán Córdova, N. (2023). Habilidades para la vida en adultos de Ecuador un estudio instrumental, descriptivo comparativo. *UCV HACER*, 12(2), 50–63. <https://doi.org/https://doi.org/10.18050/revucvhacer.v12n2a4>
- Choi, H., Lee, U., & Gwon, T. (2021). Development of a Computer Simulation-based, Interactive, Communication Education Program for Nursing Students. *Clinical Simulation in Nursing*, 56, 1–9. <https://doi.org/10.1016/J.ECNS.2021.04.019>
- Chuan, A., Bogdanovych, A., Moran, B., Chowdhury, S., Lim, Y. C., Tran, M. T., Lee, T. Y., Duong, J., Qian, J., Bui, T., Chua, A. M. H., Jeyaratnam, B., Siu, S., Tiong, C., McKendrick, M., & McLeod, G. A. (2024). Using Virtual Reality to teach ultrasound-guided needling skills for regional anaesthesia: A randomised controlled trial. *Journal of Clinical Anesthesia*, 97, 111535. <https://doi.org/10.1016/J.JCLINANE.2024.111535>
- Cifuentes-Faura, J. (2020). Docencia online y Covid-19: la necesidad de reinventarse. *Revista de Estilos de Aprendizaje*, 13(Especial), 115–127. <https://doi.org/10.55777/REA.V13IESPECIAL.2149>
- Cisneros-Caicedo, A., Urdánigo-Cedeño, J., Guevara-García, A., & Garcés-Bravo, J. (2022). Técnicas e Instrumentos para la Recolección de Datos que apoyan a la

Investigación Científica en tiempo de Pandemia. *Dominio de Las Ciencias*, 8(1), 1165–1185. <https://doi.org/10.23857/dc.v8i41.2546>

Contacto Maestro. (2020). *Manejo de tensiones y estrés*. <https://contactomaestro.colombiaaprende.edu.co/cuidar/manejo-de-tensiones-y-estres>

Coque Carrillo, A., Chalén Yacailla, V., & Ortiz Aguilar, W. (2023). Estrategia metodológica en ExeLearning para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje de matemática en segundo año de bachillerato técnico. *Serie Científica de La Universidad de Las Ciencias Informáticas*, 16(11), 43–66. <https://publicaciones.uci.cu/index.php/serie/article/view/1472/1212>

Cvetkovic-Vega, A., Maguiña, J. L., Soto, A., Lama-Valdivia, J., & Correa López, L. E. (2021). Estudios transversales. *Revista de La Facultad de Medicina Humana*, 21(1), 179–185. <https://doi.org/10.25176/RFMH.V21I1.3069>

Daza, S. (2021). Estrategias para el pensamiento crítico, según el enfoque metacognitivo de John Flavell, en Estudiantes Universitarios. *Journal of Science and Research*, 6(3), 407–426. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.5660330>

De La Ossa, J. (2022). Habilidades blandas y ciencia. *Revista Colombiana de Ciencia Animal Recia*, 14(1), e945. <https://doi.org/10.24188/RECIA.V14.N1.2022.945>

De Macedo, C. M. S., & Ulbricht, V. R. (2012). Accessibility Guidelines for the Development of Learning Objects. *Procedia Computer Science*, 14, 155–162. <https://doi.org/10.1016/J.PROCS.2012.10.018>

Delgado Luna, F. L. (2021). *Metodología del aprendizaje basada en proyecto en el desarrollo de habilidades para la vida de los estudiantes de educación general básica superior de la Unidad Educativa General Eloy Alfaro*. Universidad San Gregorio de Portoviejo.

- Delgado-Ramirez, J. C., Chamba-Gomez, F. D., Cuenca-Masache, D. T., & Ancajima-Mena, S. D. (2022). Padlet como Herramienta de Difusión Digital en la Investigación Formativa de Estudiantes Universitarios. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 14(2), 63–72. <https://doi.org/10.37843/RTED.V14I2.294>
- Díaz Posada, E., Rosero Burban, F., Melo Sierra, M. P., & Aponte López, D. (2013). Habilidades para la vida: Análisis de las propiedades psicométricas de un test creado para su medición. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 4(2), 2216–1201.
- Díaz, Y. (2020). Plataformas Learning y TI en Programas de Postgrado, EVA: Una propuesta para el aprendizaje. *Iberoamerican Business Journal*, 3(2), 74–95. <https://doi.org/10.22451/5817.ibj2019.vol3.2.11035>
- Diez-Martínez, E., Mx Rosa, E., & Morales-Velasco, A. (2020). Codiseño de Objetos de Aprendizaje OA como estrategia de capacitación a docentes de Educación Superior. *Edutec: Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 74, 114–126. <https://doi.org/10.21556/EDUTECH.2020.74.1765>
- Djoa, D. D., Sunyono, S., Maydiantoro, A., & Puja Kesuma, T. A. R. (2021). The eXe Learning as a Solution to the Problem of the Three Phenomena of Chemistry Learning Stages: A Literature Review. *International Journal of Education and Information Technologies*, 15, 167–175. <https://doi.org/10.46300/9109.2021.15.17>
- Figuroa Gonzales, S. (2022). *Relación entre la comunicación asertiva y el trabajo en equipo en los colaboradores de la Dirección Regional de Educación Cajamarca, 2020*. <https://repositorio.upn.edu.pe/handle/11537/31028>
- Fundación edex. (2020). *Habilidades para la Vida*. <https://habilidadesparalavida.net/habilidades.php>

- Gangal, M., & Yilmaz, A. (2023). The effects of pedagogical documentation on preschool teachers' classroom management skills. *Teaching and Teacher Education*, *133*, 104289. <https://doi.org/10.1016/J.TATE.2023.104289>
- Garnelo, M., & Shanahan, M. (2019). Reconciling deep learning with symbolic artificial intelligence: representing objects and relations. *Current Opinion in Behavioral Sciences*, *29*, 17–23. <https://doi.org/10.1016/J.COBEHA.2018.12.010>
- Garzón, M., Rosado, M., & Bello, Y. (2019). Objetos de aprendizajes. Un Caso de estudio en los docentes de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil (UCSG), Ecuador. *Espacios*, *40*(12), 15. <https://www.researchgate.net/publication/335608633>
- Gómez-Arteta, I., & Escobar-Mamani, F. (2021). Educación virtual en tiempos de pandemia: Incremento de la desigualdad social en el Perú. *Revista Chakiñan de Ciencias Sociales y Humanidades*, *15*, 152–165. <https://doi.org/10.37135/CHK.002.15.10>
- Goodsett, M. (2020). Best practices for teaching and assessing critical thinking in information literacy online learning objects. *The Journal of Academic Librarianship*, *46*(5), 102163. <https://doi.org/10.1016/J.ACALIB.2020.102163>
- Guartatanga, R., Ortega, S., & Espinoza, E. (2020). Desarrollo de habilidades cognitivas en Lengua y Literatura en Quinto Año de Educación Básica en Machala. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, *3*(1), 128–137. <https://www.redalyc.org/pdf/7217/721778104019.pdf>
- Guevara, G., Verdesoto, A., & Casto, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Recimundo*, *4*(3), 163–173. [https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)

- Guzmán, P., & Yauripoma, D. (2020). Empatía en los adolescentes de la Unidad Educativa “21 de Abril” periodo Abril-Agosto 2019. *Revista de Psicología GEPU*, 11(1), 59–70. https://revistadepsicologiagepu.es.tl/Empat%EDa-en-los-adolescentes-de-la-unidad-educativa-%26%238220%3B21-de-abril%26%238221%3B-per%EDodo-abril_agosto-2019.htm
- Hardie, P., Donnelly, P., Greene, E., McHugh, A., Coveney, K., Murray, B., & Brereton, S. (2021). The application of reusable learning objects (RLOs) in preparation for a simulation laboratory in medication management: An evaluative study. *Teaching and Learning in Nursing*, 16(4), 301–308. <https://doi.org/10.1016/J.TELN.2021.05.002>
- Heckman, J. J., Lochner, L., Katz, L., Grossman, J., Brooks-Gunn, J., Pischke, S., Smith, J., Ramey, C., & Chase-Lansdale, L. (2000). Políticas para fomentar el capital humano. *Research in Economics*, 1, 3–56. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1090944399902259>
- Hernández, J., López, R., & Caro, O. (2018). Desarrollo de la empatía para mejorar el ambiente escolar. *Educación y Ciencia*, 21, 217–230. <https://doi.org/10.19053/0120-7105.eyc.2018.21.e9407>
- Hettinger, K., Lazarides, R., Rubach, C., & Schiefele, U. (2021). Teacher classroom management self-efficacy: Longitudinal relations to perceived teaching behaviors and student enjoyment. *Teaching and Teacher Education*, 103, 103349. <https://doi.org/10.1016/J.TATE.2021.103349>
- Indacochea, L., Altamirano, E., Moreira, E., & Cadena, G. (2024). Relación de las habilidades cognitivas y el desarrollo escolar en estudiantes del subnivel media: un análisis conceptual desde lo psicopedagógico. *Revista Invecom*, 5(2), 1–16. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.13157889>

- Jiménez, T. (2021). Las políticas públicas: por la digitalización. *Pensamiento Iberoamericano*, *11*, 128–132. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8157328&info=resumen&idioma=SPA>
- Justo-López, A., López-Morteo, G., Flores-Ríos, B., & García, L. C. (2021). Process pattern and process capability evaluation model for interoperability in learning object environments. *Array*, *10*, 100059. <https://doi.org/10.1016/J.ARRAY.2021.100059>
- Klock, A. C. T., Gasparini, I., Pimenta, M. S., & Hamari, J. (2020). Tailored gamification: A review of literature. *International Journal of Human-Computer Studies*, *144*, 102495. <https://doi.org/10.1016/J.IJHCS.2020.102495>
- Lee, S. M., & Trimi, S. (2021). Convergence innovation in the digital age and in the COVID-19 pandemic crisis. *Journal of Business Research*, *123*, 14–22. <https://doi.org/10.1016/J.JBUSRES.2020.09.041>
- Leidl, D. M., Ritchie, L., & Moslemi, N. (2020). Blended learning in undergraduate nursing education – A scoping review. *Nurse Education Today*, *86*, 104318. <https://doi.org/10.1016/J.NEDT.2019.104318>
- Lizárrafa-Ontiveros, A. (2022). Educar las Emociones para Favorecer el Aprendizaje. *Revista Formación Estratégica*, 1–14. <https://orcid.org/0000-0001-6132-2837>.
- Lloyd, M. (2020). *Desigualdades educativas y la brecha digital en tiempos de COVID-19*.
- LOEI. (2015). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*.
- López-Noguero, F., Gallardo-López, J. A., & García-Lázaro, I. (2023). Inteligencia emocional y adolescencia: Percepción, comprensión y regulación de las emociones. *Pedagogía Social*, *43*, 165–178. https://doi.org/10.7179/PSRI_2023.43.11

- Maldonado Martínez, A. A., Escalante, A. G., & Apolinar, J. (2020). HERRAMIENTAS DIGITALES DE APOYO AL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE: REPOSITORIO DE OBJETOS DE APRENDIZAJE. *Revista de Desarrollo Sustentable, Negocios, Emprendimiento y Educación*, 2(14), 1–11.
- Manassero-Mas, M. A., & Vázquez-Alonso, Á. (2020). Desarrollo curricular de las competencias clave: su evaluación para el aprendizaje desde la normativa educativa. *Enseñanza & Teaching: Revista Interuniversitaria de Didáctica*, 38(1), 29–48. <https://doi.org/10.14201/ET20203812948>
- Mangrulkar, L., Whitman, C., & Posner, M. (2001). *Enfoque de habilidades para la vida para un desarrollo saludable de niños y adolescentes* (Vol. 1).
- Martín, S. S., & Prodanova, J. (2014). ¿Qué factores fomentan la compra por impulso en el comercio móvil? *Revista Española de Investigación de Marketing ESIC*, 18(1), 32–42. [https://doi.org/10.1016/S1138-1442\(14\)60004-8](https://doi.org/10.1016/S1138-1442(14)60004-8)
- Martínez Pérez, J. R., Ferrás Fernández, Y., Bermúdez Cordoví, L. L., Ortiz Cabrera, Y., Pérez Leyva, E. H., Martínez Pérez, J. R., Ferrás Fernández, Y., Bermúdez Cordoví, L. L., Ortiz Cabrera, Y., & Pérez Leyva, E. H. (2020). Rendimiento académico en estudiantes Vs factores que influyen en sus resultados: una relación a considerar. *EDUMECENTRO*, 12(4), 105–121. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-28742020000400105&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- Martínez-Sevilla, Á., & Alonso, S. (2022). *AI and Mathematics Interaction for a New Learning Paradigm on Monumental Heritage*. 107–136. https://doi.org/10.1007/978-3-030-86909-0_6

- Máximo, *, Ramírez Chávez, A., Narcisa, N., & Fuentes, M. (2022). Habilidades blandas y habilidades duras, clave para la formación profesional integral. *Ciencias Sociales y Económicas*, 6(2), 27–37. <https://doi.org/10.18779/CSYE.V6I2.590>
- Medrano, S., & Pacheco, J. (2021). Habilidades para la vida en el currículo y práctica de Educación Inicial y Parvularia. *Conocimiento Educativo Volumen*, 8, 107–125. <https://orcid.org/0000-0001->
- Mendieta, L., Manosalvas, F., & Barco, R. (2021). Educación en valores: empatía y tolerancia en las aulas universitarias. *Mérito, Revista de Educación*, 3(9), 223–233. <https://doi.org/https://doi.org/10.33996/merito.v3i9.716>
- Mendo, S. (2019). *Desarrollo de Habilidades Sociales y de Trabajo en Equipo en el contexto universitario: Aprendizaje cooperativo y entrenamiento en habilidades sociales*. Universidad de Extremadura.
- Mendoza, R., Baldiris, S., & Fabregat, R. (2015). Framework to Heritage Education Using Emerging Technologies. *Procedia Computer Science*, 75, 239–249. <https://doi.org/10.1016/J.PROCS.2015.12.244>
- Molina Zambrano, M., & Ruiz Morales, Y. A. (2020). Diseño de Objeto de Aprendizaje basado en una WebQuest para la programación de áreas que definen el espacio arquitectónico. *EduTec, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 74, 127–148. <https://doi.org/10.21556/edutec.2020.74.1623>
- Montalvo, D., & Jaramillo, A. (2022). Habilidades sociales y autoconcepto en adolescentes durante el aislamiento social por pandemia de COVID-19. *Revista Eugenio Espejo*, 16(3), 47–57. <https://doi.org/10.37135/ee.04.15.06>
- Morales-Velasco, R., & Diez-Martinez Day, E. (2020). Revisión de metodologías para diseñar Objetos de Aprendizaje OA: un apoyo para docentes. *Revista Iberoamericana*

de Tecnología En Educación y Educación En Tecnología, 26, 35–46.
<https://doi.org/10.24215/18509959.26.e4>

Morales-Velasco, R., & Diez-Martinez, E. (2020). Revisión de metodologías para diseñar Objetos de Aprendizaje OA: un apoyo para docentes. *Revista Iberoamericana de Tecnología En Educación y Educación En Tecnología*, 26, 35–46.
<https://doi.org/10.24215/18509959.26.e4>

Moreno Unibio, C. A. (2023). Desarrollando la competencia de la innovación en jóvenes universitarios usando juegos serios. *Panorama*, 17(32), 278–304.
<https://doi.org/10.15765/pnrm.v17i32.3781>

Moreno-Crespo, W., & Paredes-Salazar, N. T. (2015). La gestión de las TIC y la calidad de la educación, medida por los resultados de las evaluaciones escolares estandarizadas. *LIBRE EMPRESA*, 12(1), 137–163. <https://doi.org/10.18041/libemp.v23n1.23107>

Murillo-Zamorano, L. R., López-Sánchez, J. Á., López-Rey, M. J., & Bueno-Muñoz, C. (2023). Gamification in higher education: The ECON+ star battles. *Computers & Education*, 194, 104699. <https://doi.org/10.1016/J.COMPEDU.2022.104699>

Nafisah, A., Marmoah, S., & Riyadi. (2024). Teacher Classroom Management Skills: Case Study of the Activator School Programme in Indonesia. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 22(12), 389–407.
<https://doi.org/10.26803/IJLTER.22.12.19>

Ochoa, E. (2021). La innovación curricular frente a las realidades del docente. *Revista Scientific*, 6(22), 377–396. <https://doi.org/10.29394/SCIENTIFIC.ISSN.2542-2987.2021.6.22.20.377-396>

- Ordóñez Torres, W. (2020). Quizizz: una nueva plataforma para evaluar. *Revista Universitaria de Informática RUNIN*, 9, 37–41. <https://revistas.udenar.edu.co/index.php/runin/article/view/5847/6609>
- Oubiña, J. (2020). Transformación digital, redes sociales y comercio electrónico en la estrategia empresarial frente a la Covid-19. *Actividad Empresarial En La Pandemia Covid-19*, 1, 140–155.
- Pacheco-Ruíz, C., Rojas-Martínez, C., Niebles-Nuñez, W., & Hernández-Palma, H. G. (2020). Desarrollo integral de procesos de adaptación al cambio en pequeñas y medianas empresas. *Información Tecnológica*, 31(5), 89–100. <https://doi.org/10.4067/S0718-07642020000500089>
- Palma-Contreras, A., & Ansoleaga, E. (2020). Asociaciones entre factores de riesgos psicosociales, dimensiones organizacionales y problemas de salud mental, relacionados con la violencia laboral, en trabajadores de tres hospitales chilenos de alta complejidad. *Cadernos de Saúde Pública*, 36(3), e00084219. <https://doi.org/10.1590/0102-311X00084219>
- Papp, Z. K., Somogyi, B., Wilson, C., & Török, S. (2023). Acquiring life skills at therapeutic recreational based camp among Hungarian youth. *Children and Youth Services Review*, 150, 106999. <https://doi.org/10.1016/J.CHILDYOUTH.2023.106999>
- Paqui, Á. (2021). *DISEÑO Y DESARROLLO DE UN REPOSITORIO DE OBJETOS DE APRENDIZAJE ACCESIBLES CON FUNCIONALIDAD DE COOPERACIÓN DE EXPERTOS Y ESTUDIANTES*.
- Pimdee, P., Sukkamart, A., Nantha, C., Kantathanawat, T., & Leekitchwatana, P. (2024). Enhancing Thai student-teacher problem-solving skills and academic achievement

- through a blended problem-based learning approach in online flipped classrooms. *Heliyon*, *10*(7), e29172. <https://doi.org/10.1016/J.HELIYON.2024.E29172>
- Pizarro, P., Santana, A., & Vial, B. (2013). La participación de la familia y su vinculación en los procesos de aprendizaje de los niños y niñas en contextos escolares. *Perspectivas En Psicología*, *9*(2), 271–287. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=67932397003>
- Pujiastuti, H., & Haryadi, R. (2024). The Effectiveness of Using Augmented Reality on the Geometry Thinking Ability of Junior High School Students. *Procedia Computer Science*, *234*, 1738–1745. <https://doi.org/10.1016/J.PROCS.2024.03.180>
- Quintanar-Casillas, R., & Hernández-López, Ma. S. (2022). Modelos Tecnológicos de Aprendizaje Adaptativo Aplicados a la Educación. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, *15*(1), 41–58. <https://doi.org/10.37843/RTED.V15I1.308>
- Quiroz, E., Mera, S., Asqui, B., & Berrones, L. (2023). Estrategias cognitivas, metacognitivas y afectivas para el aprendizaje autorregulado. *Polo Del Conocimiento: Revista Científico - Profesional*, *8*(6), 995–1017. <https://doi.org/10.23857/pc.v8i6>
- Ramos-Galarza, C. A. (2020). Los Alcances de una investigación. *CienciAmérica*, *9*(3), 1–6. <https://doi.org/10.33210/CA.V9I3.336>
- Raza, A., Khan, S., Shrivastava, S., Ashraf, M. W. A., Wang, T., Wu, K., & Wang, L. (2024). A lightweight group-based SDN-driven encryption protocol for smart home IoT devices. *Computer Networks*, *250*, 110537. <https://doi.org/10.1016/J.COMNET.2024.110537>
- Redmond, C., Davies, C., Cornally, D., Adam, E., Daly, O., Fegan, M., & O’Toole, M. (2018). Using reusable learning objects (RLOs) in wound care education: Undergraduate student nurse’s evaluation of their learning gain. *Nurse Education Today*, *60*, 3–10. <https://doi.org/10.1016/J.NEDT.2017.09.014>

- Restrepo, E. G. Y., Benavidez, C., & Gutiérrez, H. (2012). The Challenge of Teaching to Create Accessible Learning Objects to Higher Education Lecturers. *Procedia Computer Science*, *14*, 371–381. <https://doi.org/10.1016/J.PROCS.2012.10.043>
- Rhoton, S. (2019). *Investigación de Campo: qué es, características, tipos y técnicas* -. Enciclopedia Significados. <https://www.significados.com/investigacion-de-campo/>
- Rodríguez, A., Pino, J., Domínguez, D., & Lima Pisco, R. (2020). Modelo de formación constructivista en el proceso Enseñanza-Aprendizaje virtual. *Serie Científica de La Universidad de Las Ciencias Informáticas*, *13*(11), 175–184.
- Romero-Martin, G., & Chávez-Angulo, B. (2021). El Pensamiento Crítico en el Desarrollo Personal de los Adolescentes. *Dominio de Las Ciencias*, *7*(6), 3–23. <https://doi.org/10.23857/dc.v7i6.2408>
- Ruiz-Loor, L. G., & Intriago-Romero, W. I. (2022). El uso de la herramienta CANVA como estrategia en la enseñanza creativa de los docentes de la Escuela Fiscal Lorenzo Luzuriaga. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada YACHASUN*, *6*(11), 75–90. <https://doi.org/10.46296/YC.V6I11.0194>
- Salas-Hernández, J., Guarnizo Vargas, C., Salazar Serrano, L., & Murillo Roza, S. (2023). La integración de aprendizajes socioemocionales en el currículo universitario: desafío de innovación. *Revista Digital de Investigación En Docencia Universitaria*, *17*(1), 1–15. <https://doi.org/10.19083/RIDU.2023.1635>
- Saldaña Orozco, C., Delfín-Ruiz, C., Cano Guzmán, R., & Peña Valencia, E. (2022). Estrés, factores psicosociales y su impacto en la mujer trabajadora. *Revista Venezolana de Gerencia*, *27*(99), 1115–1125. <https://doi.org/10.52080/rvgluz.27.99.16>
- Saldivia, B. S., Correa, J. P., Derwis, Y., & Olivo, R. (2019). *Propuesta metodológica para la creación de Objetos de Aprendizaje*. *18*, 521–542.

- Sánchez, A., & González, R. (2017). *Habilidades para la vida. Herramientas para el Buen Trato y la prevención de la violencia.*
- Sánchez, E., Cózar, R., & González, J. (2019). Robótica en la enseñanza de conocimiento e interacción con el entorno. Una investigación formativa en Educación Infantil. *Revista Interuniversitaria de Formación Del Profesorado*, 94(1), 11–28.
- Sánchez-Muñiz Juan, Gómez-Rodríguez, V., & Vera-Mosquera, J. (2023). eXeLearning para fortalecimiento del entorno B-learning en la enseñanza de investigación científica. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada YACHASUN.*, 7(13 Ed. esp.), 1–19.
<https://doi.org/10.46296/YC.V7I13ESESPDIC.0430>
- Sandoval Poveda, A. M., González Rojas, V., & Madriz Bermúdez, L. (2020). Retos y oportunidades: teatro como estrategia de mediación pedagógica para el desarrollo de habilidades sociales. *Revista Innovaciones Educativas*, 22(32), 65–77.
<https://doi.org/10.22458/IE.V22I32.2821>
- Santana, M., Ramos, C., Arellano, R., & Molina, J. (2018). Propiedades psicométricas del test de habilidades para la vida en una muestra de jóvenes mexicanos. *A. Psicol*, 16(2), 225–232.
- Santana Martín, M. (2021). *Podcasting en la enseñanza del Inglés: Una propuesta de innovación didáctica y TIC.* Universidad de la Laguna .
- Secretaría Nacional de Planificación. (2024). *Plan de Desarrollo para el nuevo Ecuador 2024-2025* (Vol. 1). Consejo Nacional de Planificación. República del Ecuador.
- Serna Martínez, R. E., & Alvites Huamaní, C. G. (2021). Plataformas educativas: herramientas digitales de mediación de aprendizajes en educación. *Hamut'ay*, 8(3), 66.
<https://doi.org/10.21503/hamu.v8i3.2347>

- Shi, J., Cheung, A. C. K., Zhang, Q., & Tam, W. W. Y. (2022). Development and validation of a social emotional skills scale: Evidence of its reliability and validity in China. *International Journal of Educational Research*, *114*, 102007. <https://doi.org/10.1016/J.IJER.2022.102007>
- Storoszczuk, M. (2024). “*Para la Creación de un Sistema Educativo Modular.*”
- Suasnabas, L., Montecé, F., Chancusig, J., & Vallejo, A. (2018). *Las TICs en la Educación en America Latina* (Vol. 1). Mawil, Publicaciones Impresas y Digitales.
- Taday, W. (2024). *Sistematización de metadatos en Objetos de Aprendizaje para el área de Matemáticas en Educación General Básica.* <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/13022/1/UNACH-EC-FCEHT-PCEINF-018-2024.pdf>
- Toalombo, M., Mgt., Lic. M. M. T. Capuz., Mgt, Lic. V. E. M. Valdiviezo., & Mgt., Lic. G. X. T. R. (2023). Manejo de Herramientas Multimedia por Docentes de Educación Superior como Estrategia de Aprendizaje del inglés como Lengua Extranjera. *Revista Científica de Ciencias Humanas y Sociales RECIHYS*, *1*(3), 8–15. <https://doi.org/10.24133/recihys.v1i3.3321>
- Tutillo-Piña, J. M., García-Herrera, D. G., Castro-Salazar, A. Z., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Genially como herramienta interactiva para el aprendizaje de verbos en Inglés. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, *5*(5), 250–266. <https://doi.org/10.35381/r.k.v5i5.1042>
- Vagg, T., Balta, J. Y., Bolger, A., & Lone, M. (2020). Multimedia in Education: What do the Students Think? *Health Professions Education*, *6*(3), 325–333. <https://doi.org/10.1016/J.HPE.2020.04.011>

- Van de Velde, S., Buffel, V., Bracke, P., Van Hal, G., Somogyi, N. M., Willems, B., & Wouters, E. (2021). The COVID-19 International Student Well-being Study. *Scandinavian Journal of Public Health*, 49(1), 114–122. <https://doi.org/10.1177/1403494820981186>
- van der Vloed, M., Eide, H., Gladhus, L., Byermoen, K. R., Egilsdottir, H. Ö., & Heyn, L. G. (2024). Exploring dialogue in virtual simulation in nursing education – An observational study. *PEC Innovation*, 4, 100294. <https://doi.org/10.1016/J.PECINN.2024.100294>
- Vaquero Solís, M., Amado Alonso, D., Sánchez Oliva, D., Sánchez Miguel, P. A., & Iglesias Gallego, D. (2020). Inteligencia emocional en la adolescencia: Motivación y actividad física. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de La Actividad Física y Del Deporte*, ISSN-e 1577-0354, Vol. 20, N°. 77, 2020, Págs. 119-131, 20(77), 119–131. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7282831&info=resumen&idioma=SPA>
- Vega-Gea, E., Calmaestra, J., & Ortega-Ruiz, R. (2021). Percepción docente del uso de las TIC en la Educación Inclusiva. *Revista de Medios y Educación*, 62, 235–268. <https://doi.org/https://doi.org/10.12795/pixelbit.90323>
- Vega-Malagón, G., Ávila-Morales, J., Vega-Malagón, A., Camacho-Calderón, N., Becerril-Santos, A., & Leo-Amador, G. E. (2014). PARADIGMAS EN LA INVESTIGACIÓN. ENFOQUE CUANTITATIVO Y CUALITATIVO. *European Scientific Journal*, 10(15), 523–528. <https://doi.org/10.19044/ESJ.2014.V10N15P>
- Velásquez Cabrera, M. A., Gutierrez Loayza, J., & Misaico Camana, D. J. (2023). Adolescencia una puerta a nuevos horizontes: importancia del manejo de emociones en adolescentes. *Religación*, 8(38), e2301098. <https://doi.org/10.46652/rgn.v8i38.1098>

- Villamizar, C. Z. A., Villamizar, C. Z. A., Suárez, C. A. H., & Suárez, J. P. R. (2020). OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES NUMÉRICAS: UNA EXPERIENCIA CON ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA. *Panorama*, 14(1 (26)), 111–133. <https://doi.org/10.15765/pnrm.v14i26.1486>
- Vinueza, S., & Simbaña, V. (2017). Impacto de las TIC en la Educación Superior en el Ecuador. *Revista Publicando*, 4(11), 355–368.
- World Health Organization. (2020). *Life skills education school handbook. Prevention of noncommunicable diseases* (Vol. 1). <http://apps.who.int/bookorders>.
- Yamada, Y., Tsuchiya, H., Yamaguchi, K., & Katagami, E. (2023). Moderating role of life skills for stress responses and COVID-19-related perceived stressors among high school student-athletes. *Asian Journal of Sport and Exercise Psychology*, 3(3), 147–153. <https://doi.org/10.1016/J.AJSEP.2022.12.002>
- Yildirim-Erbasli, S. N., & Bulut, O. (2023). Conversation-based assessment: A novel approach to boosting test-taking effort in digital formative assessment. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 4, 100135. <https://doi.org/10.1016/J.CAEAI.2023.100135>
- Yulong, C., Kohei, S., Takao, B., & Hironobu, T. (2024). Typology of Acquiring Life Skills and Mental Health in International Students in Japan during COVID-19. *Asian Journal of Sport and Exercise Psychology*, 4(1), 21–28. <https://doi.org/10.1016/J.AJSEP.2024.03.001>

Apéndice

Apéndice A. Contenido de la página web

Recurso didáctico - informativo

Habilidades para la vida en la materia de Emprendimiento y Gestión

 Desata tu Potencial: Habilidades para la Vida y el Éxito Empresarial

Habilidades para la vida
En la Materia de
Emprendimiento y
Gestión

Mirar en  [Desata tu vida y construye tu futuro](#)

Obra publicada con [Licencia Creative Commons Reconocimiento Compartir igual 4.0](#)



Las habilidades para la vida: el motor del emprendimiento exitoso.

En el dinámico mundo del emprendimiento, donde la innovación y la adaptabilidad son claves, las habilidades para la vida se rigen como pilares fundamentales. El presente modulo nos ayudara entender lo que son las habilidades para la vida para llegar al éxito, principalmente en la vida profesional como social, esta vez lo vamos a relacionar con el emprendimiento. Adelante vamos a conocer este mundo para llegar al éxito.

EMPEZAR



Padlet

Fernanda Rea · 11d

¿Cómo impactan las habilidades para la vida en el éxito del emprendimiento?

Luego de analizar los conceptos de Habilidades para la vida y el emprendimiento. Publica tu respuesta para el tema de debate haciendo clic en el botón con el signo "+" abajo.

Fernanda Rea · 11d

La creatividad a veces se sobrevalora, ignorando que las habilidades operativas y técnicas tienen un papel crucial en la gestión empresarial diaria.

0

Añadir comentario

Fernanda Rea · 11d

Fijarse solo en habilidades para la vida puede descuidar conocimientos técnicos necesarios para operar un negocio exitosamente, como contabilidad y marketing digital.

0

Añadir comentario

Fernanda Rea · 11d

Comunicación efectiva facilita conexiones y negociaciones clave en el mundo empresarial, esencial para el crecimiento de cualquier emprendimiento.

0

Añadir comentario

Fernanda Rea · 11d

Las habilidades para la vida, como la resiliencia, ayudan a los emprendedores a enfrentar fracasos y aprender de ellos, incrementando sus probabilidades de éxito.

0

Añadir comentario

GUIA DE LA MATERIA

Objetivo de aprendizaje de la Materia: Definir las habilidades para la vida y comprender su relación con el éxito en el emprendimiento.



Conocimiento previo

IMPORTANTE:

En el dinámico entorno laboral actual, el trabajo en equipo se ha convertido en una pieza fundamental para el éxito de cualquier organización. La capacidad de colaborar, comunicarse y relacionarse efectivamente con otros es esencial para alcanzar objetivos comunes y maximizar el potencial de cada individuo. Las habilidades sociales, como la empatía, la comunicación asertiva, la resolución de conflictos y el liderazgo, desempeñan un papel crucial en la construcción de equipos cohesionados y productivos. Estas competencias no solo facilitan la interacción entre los miembros del equipo, sino que también fomentan un ambiente de trabajo positivo y estimulante, donde cada persona se siente valorada y motivada a contribuir al logro de los objetivos organizacionales.



Clasificación de las Habilidades para la Vida		
Categoría	Habilidades	Descripción
Sociales o Interpersonales	Comunicación asertiva, empatía, relaciones interpersonales	Capacidad para interactuar de manera efectiva con los demás, expresar sentimientos y necesidades de forma clara, comprender los puntos de vista de otros y construir relaciones saludables.
Cognitivas	Toma de decisiones, solución de problemas, pensamiento crítico, pensamiento creativo	Habilidades para analizar información, evaluar opciones, resolver conflictos, generar ideas nuevas y adaptarse a diferentes situaciones.
Emocionales	Autoconocimiento, manejo de emociones, manejo del estrés	Capacidad para reconocer y comprender las propias emociones, regularlas de manera saludable, enfrentar situaciones estresantes y mantener un bienestar emocional.

Comunicación efectiva y asertiva

La comunicación efectiva y asertiva es fundamental para establecer relaciones saludables y productivas en todos los ámbitos de la vida. Al expresar nuestros pensamientos, sentimientos y necesidades de manera clara, respetuosa y directa, fomentamos la comprensión mutua, evitamos malentendidos y conflictos, y fortalecemos los vínculos con quienes nos rodean. Esta habilidad esencial nos permite resolver problemas de manera colaborativa, negociar de manera efectiva y construir una imagen positiva de nosotros mismos. En resumen, la comunicación asertiva es la clave para una interacción social exitosa y una mayor satisfacción personal.



IDEAS DE LA CREATIVIDAD E INNOVACIÓN

Creatividad e Innovación en el Emprendimiento
 Fernanda Roca *canal de video*
 Innovación en el Emprendimiento
 La Importancia de la Habilidad Cognitiva

Prezi

Actividades

Completa la frase:

Lee el texto y completa las palabras que faltan.

El gerente de tu empresa te dice varias frases para trabajar y colaborar en equipo, tu completa con palabras claves a las mismas. Éxito..

5 ✓ 0 ✗ 0 🧪 0

00:00

EJEMPLOS DE EMOCIONES PROPIAS Y AJENAS

COMENTA: COLOCA 5 EJEMPLOS DE EMOCIONES PROPIAS Y 5 EJEMPLOS DE EMOCIONES AJENAS, PUEDES COLOCAR IMAGENES O TEXTO CREATIVO

TRISTEZA

Miedo

IRA

ABURRIMIENTO

Fernanda Rea 10d

PRUEBA TUS CONOCIMIENTOS



JUEGA Y APRENDE

QUIZZ

Evaluación de las técnicas de comunicación efectiva

Created by • **Fernanda Rea**

2 questions

Play now

Discusión sobre la importancia del pensamiento crítico y la toma de decisiones informadas en el emprendimiento



FORO

Da clic en el siguiente link <https://historiareydereyes.blogspot.com/2024/07/importancia-del-pensamiento-critico-y.html> y emite un comentario en el Blogger.

Video sobre el modelo de inteligencia emocional de Goleman

Observa los videos y comenta como las emociones propias y ajenas pueden afectar en las decisiones en un emprendimiento

Introducción al Modelo

Componentes del Modelo

Aplicaciones Prácticas

¿Qué es la inteligencia emocional?

YouTube
Inteligencia emocional-Daniel Goleman-Resumen animado
Un video explicativo realizado por Daniel Goleman sobre los principios básicos de la inteligencia emocional.

Autoconciencia

YouTube
AUTOCONOCIMIENTO | Inteligencia Emocional según Daniel Goleman | Resumen Animado del libro
Exploración del primer componente del modelo - la autoconciencia. Incluye definiciones y ejemplos prácticos.

Inteligencia emocional en el aula

YouTube
INTELIGENCIA EMOCIONAL EN EL AULA
Ejemplos prácticos y estrategias para integrar la inteligencia emocional en el entorno educativo.

Evaluación y retroalimentación



A prueba tus conocimientos:

INDICACIONES:

De la anterior Lectura de Emprendimiento responde las siguientes preguntas de verdadero o falso:

¿Sofía comenzó el Eco-Equipo porque estaba molesta por la comida de la cafetería?

Verdadero Falso

¿El proyecto enfrentó cierta resistencia de estudiantes que dudaban de su éxito?

Verdadero Falso

¿Sofía usó sus habilidades de liderazgo para motivar a su equipo y superar desafíos?

Verdadero Falso

Verdadero Falso

Evaluación y Retroalimentación

Sopa de letras

Hallar las palabras ocultas.

5 ✓ 0 🍷 0



El juego ya ha comenzado.

P	B	E	R	A	W	Y	L	F	V	O	V	Y
H	U	S	H	J	M	V	L	C	P	P	J	T
A	S	T	G	N	B	N	U	L	P	O	V	A
B	R	R	S	W	N	L	O	Í	C	R	Y	A
I	L	É	P	A	L	G	F	D	C	T	U	W
L	Y	S	E	J	O	R	T	E	S	U	G	G
I	U	J	L	F	N	I	N	R	C	N	K	K
D	W	J	K	H	O	V	R	O	J	I	M	K
A	N	H	B	J	J	Y	K	V	I	D	A	I
D	Y	Y	A	F	B	O	T	S	N	A	A	B
E	H	G	V	U	U	B	Y	U	Y	D	B	U
S	E	I	T	W	V	V	B	L	T	E	R	G
J	N	W	E	C	W	B	D	U	C	S	J	M

- 1.- Estas competencias transversales, que van más allá de los conocimientos técnicos específicos, equipan a los futuros emprendedores con las herramientas necesarias para enfrentar los desafíos y oportunidades que surgen en el camino hacia el éxito empresarial.
- 2.- Estas competencias transversales, que van más allá de los conocimientos técnicos específicos,

Apéndice B. Encuesta**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO****MAESTRÍA EN EDUCACIÓN: MENCIÓN PEDAGOGÍA MEDIADOS POR
TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA****CUESTIONARIO DIRIGIDO A ESTUDIANTES DE LA ASIGNATURA DE
EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN EN LA UNIDAD EDUCATIVA ROSA ZÁRATE.****Objetivo:**

Realizar un diagnóstico sobre las habilidades para la vida que poseen los estudiantes de primero de Bachillerato de la Unidad Educativa Rosa Zárate en el contexto de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Instrucciones:

- Lea detenidamente las preguntas.
- Seleccione la opción que se ajuste a su criterio.
- Responda las preguntas con total honestidad.
- Tómese el tiempo necesario en cada pregunta.
- La información recopilada será manejada con total confidencialidad y su uso será exclusivamente para el desarrollo de la presente investigación.

COMPONENTE A: Datos Informativos

Consentimiento informado: Un cuestionario constituye un instrumento básico de recolección de información, los datos recopilados mediante la presente serán utilizados exclusivamente para el ámbito académico

Seleccione su decisión:

- Si, deseo participar
- No, no deseo participar

Datos demográficos

Indique su género

Indique su edad en Años

- Masculino
- Femenino
- Prefiero no decirlo

CUESTIONARIO**COMPONENTE B: Habilidades Emocionales**

No.	Ítem	Escala de valoración				
		Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Neutral	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
Empatía.						
1	Respeto y escucho de manera atenta a mis compañeros cuando expresan sus opiniones y emociones.					
2	Creo que mostrar empatía hacia los demás ayuda a lograr un mejor ambiente, sobre todo en el aula o en grupos de trabajo.					
3	Puedo reconocer fácilmente cuándo un compañero de equipo necesita apoyo.					
Manejo de emociones y sentimientos						
4	Soy capaz de identificar y controlar mis emociones en diferentes situaciones.					
5	Soy consciente de cómo mis emociones pueden afectar mi desempeño y los trabajos en equipo.					
Manejo de tensiones y estrés						
6	Soy capaz de manejar el estrés y las tensiones de manera efectiva durante los procesos de evaluación, proyectos grupales o exposiciones.					
7	Puedo equilibrar las demandas académicas y personales sin sentirme abrumado/a.					
8	Sé cuándo es necesario tomar un descanso para evitar el agotamiento durante procesos intensos.					

COMPONENTE C: Habilidades Sociales

No.	Ítem	Escala de valoración				
		Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
Comunicación asertiva						
9	Me siento seguro/a al expresar mi opinión e ideas en los diálogos de clase.					

10	Puedo comunicarme de forma clara con mis compañeros de grupo cuando desarrollamos proyectos dentro de la asignatura de emprendimiento y gestión.					
Manejo de problemas y conflictos						
11	Me considero capaz de tomar decisiones e iniciativa para liderar un grupo o equipo y también delegar tareas cuando es necesario.					
12	Soy bueno/a para motivar a mis compañeros para el desarrollo de ciertas actividades.					
13	Puedo manejar y resolver conflictos internos de un grupo de manera constructiva.					
Relaciones interpersonales.						
14	Disfruto colaborar con mis compañeros en tareas grupales y proyectos.					
15	Me adapto fácilmente a los cambios, sobre todo a nuevos compañeros de aula o de grupo de trabajo					

COMPONENTE C: Habilidades Cognitivas

No.	Ítem	Escala de valoración				
		Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
Autoconocimiento						
16	Soy consciente de mis fortalezas y debilidades frente a cualquier proceso académico en el contexto de la asignatura de emprendimiento y gestión.					
17	Reflexiono sobre mis capacidades y experiencias personales, tratando siempre de mejorar mi desempeño.					
18	Me esfuerzo por buscar oportunidades de crecimiento personal y académico.					
Toma de decisiones						
19	Evalúo cuidadosamente las opiniones de personas cercanas antes de tomar decisiones importantes.					
20	Analizo y considero las posibles consecuencias de mis decisiones a nivel individual y también en el caso de trabajos grupales o proyectos.					
Pensamiento creativo						
21	Me siento cómodo/a generando ideas las cuales considero innovadoras dentro de la asignatura de emprendimiento y gestión.					
22	Fomento un ambiente de trabajo en donde las ideas de todos son bienvenidas y valoradas.					
23	Me gusta experimentar con nuevas ideas y enfoques en mis proyectos.					
Pensamiento crítico						
24	Analizo críticamente la información antes de aceptarla y en el caso de no encontrarme de acuerdo no la acepto.					
25	Utilizo el pensamiento crítico para tomar decisiones y resolver problemas.					

Instrumento adaptado de: Díaz et al. (2013)

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Apéndice B. Validación de la encuesta por expertos



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN: MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

I. DATOS INFORMATIVOS

TEMA:	Habilidades para la vida y objetos de aprendizaje aplicado a la asignatura de Emprendimiento y Gestión en la Unidad Educativa Rosa Zárate
AUTORA:	María Fernanda Rea Ormaza
OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN:	<p>1. Objetivo General: Proponer el diseño de una página web a partir de la utilización de objetos de aprendizaje que promuevan el desarrollo de habilidades para la vida en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.</p> <p>2. Objetivos Específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> Realizar un diagnóstico sobre las habilidades para la vida más relevantes para los estudiantes de la Unidad Educativa Rosa Zárate en el contexto de la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Analizar las bases teóricas que sustenten el uso de objetos de aprendizaje para el desarrollo de habilidades para la vida. Diseñar objetos de aprendizaje que fomenten el desarrollo de habilidades para la vida junto con los conocimientos teóricos adquiridos en la asignatura de Emprendimiento y Gestión en situaciones prácticas.

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES		CRITERIOS	Deficiente 0-20 %	Regular 21-40 %	Bueno 41-60 %	Muy bueno 61-80 %	Excelente 81-100 %
1	CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado					X
2	OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables					X
3	ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología					X
4	ORGANIZACIÓN	Existe organización lógica					X
5	SUFICIENCIA	Se incluye las diversas dimensiones de las habilidades para la vida que pertinentes con el Emprendimiento y la gestión.					X
6	INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos específicos relacionados con las habilidades para la vida.					X
7	CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos					X
8	COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones					X
9	METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico					X
10	OPORTUNIDAD	El instrumento ha sido aplicado en el momento oportuno o más adecuado					X

III. OPINIÓN DE APLICACIÓN

Aplicable (X)	Aplicable después de corregir ()	No aplicable ()
PROMEDIO DE VALIDACIÓN 90%		

IV. IDENTIFICACIÓN DEL EXPERTO

Validado por: ANGELICA URQUIZO		Firma:
Cargo: DOCENTE	Fecha: 17 DE JULIO 2024	
C.I.: 0602763534	TELF. 032362183	



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN: MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

I. DATOS INFORMATIVOS

TEMA:	Habilidades para la vida y objetos de aprendizaje aplicado a la asignatura de Emprendimiento y Gestión en la Unidad Educativa Rosa Zárate
AUTORA:	María Fernanda Rea Ormaza
OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN:	<p>1. Objetivo General: Proponer el diseño de una página web a partir de la utilización de objetos de aprendizaje que promuevan el desarrollo de habilidades para la vida en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.</p> <p>2. Objetivos Específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizar un diagnóstico sobre las habilidades para la vida más relevantes para los estudiantes de la Unidad Educativa Rosa Zárate en el contexto de la asignatura de Emprendimiento y Gestión. • Analizar las bases teóricas que sustenten el uso de objetos de aprendizaje para el desarrollo de habilidades para la vida. • Diseñar objetos de aprendizaje que fomenten el desarrollo de habilidades para la vida junto con los conocimientos teóricos adquiridos en la asignatura de Emprendimiento y Gestión en situaciones prácticas.

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES		CRITERIOS	Deficiente 0-20 %	Regular 21-40 %	Bueno 41-60 %	Muy bueno 61-80 %	Excelente 81-100 %
1	CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado					X
2	OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables					X
3	ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología					X
4	ORGANIZACIÓN	Existe organización lógica					X
5	SUFICIENCIA	Se incluye las diversas dimensiones de las habilidades para la vida que pertinentes con el Emprendimiento y la gestión.					X
6	INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos específicos relacionados con las habilidades para la vida.					X
7	CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos				X	
8	COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones					X
9	METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico					X
10	OPORTUNIDAD	El instrumento ha sido aplicado en el momento oportuno o más adecuado					X

III. OPINIÓN DE APLICACIÓN

Aplicable (<input checked="" type="checkbox"/>)	Aplicable después de corregir (<input type="checkbox"/>)	No aplicable (<input type="checkbox"/>)
PROMEDIO DE VALIDACIÓN: 90%		

IV. IDENTIFICACIÓN DEL EXPERTO

Validado por: Graciela Mariana Rivera Bilbao La Vieja		Firma: <small>GRACIELA MARIANA RIVERA RIVERA BILBAO LA VIEJA</small> <small>Firmado digitalmente por GRACIELA MARIANA RIVERA RIVERA BILBAO LA VIEJA Fecha: 2024.07.20 07:44:42 -05'00'</small>
Cargo: Docente UNACH	Fecha: 19 de julio 2024	
C.I.: 1707780779	Celular: 0983685079	



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN,
VINCULACIÓN Y POSGRADO
DIRECCIÓN DE POSGRADO**

I DATOS GENERALES

Apellidos y nombres del experto:	Bravo Mancero Patricia Cecilia
Grado académico:	Doctorado en Educación
Cargo e institución donde labora:	Docente de la Universidad Nacional de Chimborazo
Teléfono:	0959897686
Correo electrónico:	pbravounach.edu.ec
Título de la investigación:	"Habilidades para la vida y objetos de aprendizaje aplicado a la asignatura de Emprendimiento y Gestión en la Unidad Educativa Rosa Zárate"
Autora del instrumento:	María Fernanda Rea Ormaza
Nombre del instrumento	Cuestionario dirigido a estudiantes de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en la Unidad Educativa Rosa Zárate

II. INDICADORES DE VALIDACIÓN

De acuerdo con la escala, señale en el casillero correspondiente la calificación expresada en números:

INDICADORES	CRITERIOS CUALITATIVOS/ CUANTITATIVOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60	Muy bueno 61-80	Excelente 81-100%
Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado.					90
Objetividad	Está expresado en conductas observables					90
Actualidad	Adecuado al alcance de ciencia y tecnología.					90
Organización	Existe una organización lógica.					90
Suficiencia	Comprende los aspectos de cantidad y calidad.					90
Intencionalidad	Adecuado para valorar aspectos del estudio.					90
Consistencia	Basados en aspectos Teóricos-Científicos y del tema de estudio.					90
Coherencia	Entre los índices, indicadores, dimensiones y variables.					90
Metodología	La estrategia responde al propósito del estudio.					90
Conveniencia	Genera nuevas pautas en la investigación y construcción de teorías.					90
Subtotal						90%
Total						90%

III. VALORACIÓN

Valoración cuantitativa	90%
Valoración cualitativa	Excelente

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

Aplicable	<input checked="" type="checkbox"/>
Aplicable con observaciones	<input type="checkbox"/>
No aplicable	<input type="checkbox"/>

Lugar y fecha: Riobamba, 18 de julio 2024



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN,
VINCULACIÓN Y POSGRADO
DIRECCIÓN DE POSGRADO**

Firma del experto:



PATRICIA CECILIA
BRAVO MANCERO

Bravo Mancero Patricia Cecilia
CI/DNI: 0602245094