



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA  
INDOAMÉRICA  
DIRECCIÓN DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS  
DIGITALES**

**TEMA:**

---

**ACCELIUM EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES BLANDAS EN LOS  
ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA**

---

**Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magister en Educación  
Mención Pedagogía en Entornos Digitales.**

**Autora: Secaira Flores Elizabeth**

**Tutora: Mgs Zambrano Ruth**

**QUITO – ECUADOR**

**2021**

**AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA,  
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN  
ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Yo, Ligia Elizabeth Secaira Flores, declaro ser autora del Trabajo de Investigación con el nombre “Accelium en el desarrollo de habilidades blandas en los estudiantes de Educación General Básica”, como requisito para optar al grado de Magister en Educación con Mención en Entorno Digitales autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI)

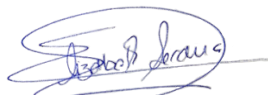
Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Quito, a los 23 días del mes de agosto de 2021, firmo conforme:

Autor: Ligia Elizabeth Secaira Flores

Firma:



Número de cédula: 1710019876

Dirección: Pichincha, Quito, Jipijapa, El Inca

Correo Electrónico: [lizsecaira@hotmail.com](mailto:lizsecaira@hotmail.com)

Teléfono: 0997400284

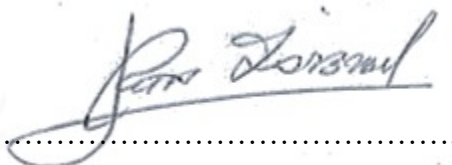
## **APROBACIÓN DEL TUTOR**

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “ACCELIUM EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES BLANDAS EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA” presentado por Ligia Elizabeth Secaira Flores para optar por el Título de Magister en Educación con Mención en Entorno Digitales

### **CERTIFICO**

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.

Quito, 23 de agosto de 2021

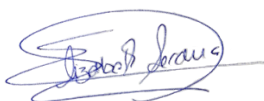


Magister Ruth Narcisa Zambrano Pintado

## DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para lo obtención del Título de Magister en Educación con Mención en Entorno Digitales, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Quito, 23 de agosto de 2021



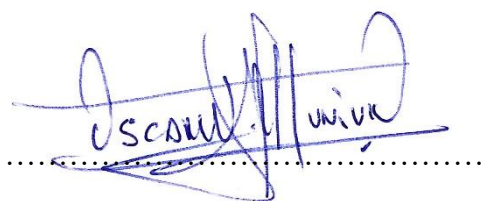
.....  
Ligia Elizabeth Secaira Flores

1710019876

## APROBACIÓN TRIBUNAL

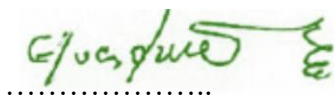
El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: ACCELIUM EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES BLANDAS EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, previo a la obtención del Título de Magister en Educación con Mención en Entorno Digitales, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Quito, 23 de agosto de 2021



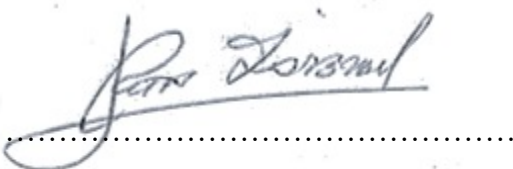
Dr. Oscar Vinicio Munive Obando

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL



Mg. Hugo Patricio Arias Flores

VOCAL



Mg. Ruth Narcisa Zambrano Pintado

VOCAL

## **DEDICATORIA**

A Dios mi padre celestial, el que me acompaña y me levanta cuando caigo, gracias por hacerme tu hija y darme el regalo de la vida eterna.

A mi esposo y mis hijos, que siempre me han apoyado y ayudado de manera incondicional, son mi fuerza y mi roca, los amo con todo el corazón.

## **AGRADECIMIENTO**

A mis profesores y tutora quienes con sus conocimientos y apoyo me guiaron en cada una de las etapas de este proyecto.

A la UE Surcos por brindarme todos los recursos y herramientas para llevar a cabo el proceso de investigación, muchas gracias por su incondicional ayuda.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN .....	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....	iv
APROBACIÓN TRIBUNAL.....	v
DEDICATORIA .....	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
RESUMEN EJECUTIVO .....	xiv
ABSTRACT.....	xv
Introducción .....	16
Importancia y Actualidad .....	16
Planteamiento del Problema .....	18
<i>Necesidad de Investigar el Tema</i> .....	18
<i>Antecedentes de la Institución Educativa Objeto de Estudio</i> .....	19
Formulación del Problema.....	20
Árbol del Problema.....	21
<i>Análisis Crítico del Árbol de Problemas</i> .....	21
Destinatarios del Proyecto .....	22
Herramientas a Utilizar.....	22
Objetivos.....	23
<i>Objetivo General</i> .....	23
<i>Objetivos Específicos</i> .....	23
CAPÍTULO I.....	24
Marco Teórico.....	24
Antecedentes de la Investigación.....	24
Desarrollo Teórico del Objeto y Campo.....	28
<i>Variable Independiente: Accelium</i> .....	28
<i>Variable Dependiente: Habilidades Blandas</i> .....	39



CAPÍTULO II .....	47
Diseño Metodológico .....	47
Enfoque y Diseño de Investigación .....	47
<i>Paradigma</i> .....	47
Tipo de Investigación .....	48
Diseño de la Investigación.....	48
Población y Muestra.....	49
Operacionalización de Variables .....	50
Encuesta a Docentes.....	51
Encuesta a Estudiantes .....	51
Validación de los Instrumentos.....	51
Análisis de Resultados.....	51
<i>Encuesta a Docentes:</i> .....	51
<i>Encuesta a Estudiantes</i> .....	58
CAPÍTULO III.....	66
Propuesta de Solución al Problema .....	66
<i>Título de la Propuesta</i> .....	66
Introducción.....	66
Objetivo General.....	66
Objetivos Específicos .....	67
Desarrollo .....	67
<i>Objetivo 1:</i> .....	67
<i>Objetivo 2</i> .....	78
<i>Objetivo 3</i> .....	78
<i>Objetivo 4</i> .....	78
Propuesta de Validación a Realizar .....	80
Conclusiones y Recomendaciones .....	81
Conclusiones.....	81
Recomendaciones .....	82
Bibliografía .....	84
ANEXOS.....	88
Anexo 1 Encuesta a docentes .....	88

Anexo 2 Encuesta a estudiantes.....	90
Anexo 3 Fichas de validación de instrumentos de registro y recolección de información.....	92
Anexo 4 Validación de la propuesta por expertos .....	94

## INDICE DE CUADROS

Cuadro N°1. Operacionalización de variables .....	50
Cuadro N° 2 Habilidades identificadas en los estudiantes.....	57
Cuadro N° 3 Habilidades blandas adicionales importantes .....	58
Cuadro N° 4 Habilidades de los estudiantes .....	63
Cuadro N° 5. Habilidades importantes para los estudiantes .....	65
Cuadro N° 6. Cronograma .....	69
Cuadro N°7. Videojuegos .....	70
Cuadro N° 8. Cronograma de clase.....	73
Cuadro N° 9. Cronograma de la clase.....	74
Cuadro N° 10. Cronograma de la clase.....	74
Cuadro N° 11. Cronograma de la clase.....	75
Cuadro N° 12. Cronograma de la clase.....	76
Cuadro N° 13. Cronograma de la clase.....	76
Cuadro N° 14. Cronograma de la clase.....	77
Cuadro N° 15. Evaluación a estudiantes.....	79

## INDICE DE GRÁFICOS

<b>Gráfico N°1</b> Árbol del Problema.....	21
<b>Gráfico N° 2</b> Herramienta Accelium.....	28
<b>Gráfico N° 3</b> Habilidades Blandas .....	39
<b>Gráfico N° 4</b> Uso de Recursos Digitales.....	51
<b>Gráfico N° 5</b> Dificultades en el uso de recursos digitales.....	52
<b>Gráfico N° 6</b> Uso de videojuegos en clase.....	53
<b>Gráfico N°7</b> Recursos para utilizar herramientas digitales .....	53
<b>Gráfico N° 8</b> Herramienta con videojuegos para a enseñanza de habilidades blandas.....	54
<b>Gráfico N° 9</b> Enseñanza con habilidades blandas en la planificación .....	55
<b>Gráfico N° 10</b> Utilización de las habilidades blandas en los estudiantes .....	55
<b>Gráfico N° 11</b> Identificación de las habilidades blandas de los estudiantes .....	56
<b>Gráfico N° 12</b> Habilidades importantes a desarrollar .....	57
<b>Gráfico N° 13</b> Uso de recursos digitales .....	59
<b>Gráfico N° 14</b> Dificultades en el uso de recursos digitales.....	59
<b>Gráfico N° 15</b> Recursos digitales.....	60
<b>Gráfico N° 16</b> Uso de herramienta con videojuegos.....	61
<b>Gráfico N° 17</b> Enseñanza de habilidades blandas.....	61
<b>Gráfico N° 18</b> Aprovechamiento de las habilidades blandas de los estudiantes...62	
<b>Gráfico N° 19</b> Conocimiento de las habilidades blandas de los estudiantes.....	63
<b>Gráfico N° 20</b> Habilidades importantes para los estudiantes.....	64

## INDICE DE IMÁGENES

Imagen N°1 Move It .....	30
Imagen N°2 Kings Game .....	30
Imagen N°3 Eco Logic .....	31
Imagen N°4 Ligth On .....	31
Imagen N°5 PingWins .....	31
Imagen N°6 Clash .....	32
Imagen N°7 Nigth Watch.....	32
Imagen N°8 Evaluation Workout.....	32
Imagen N°9 Damas .....	33
Imagen N°10 Maxit.....	33
Imagen N°11 Climb Up .....	33
Imagen N°12 Elementos .....	34
Imagen N°13 Lockdown .....	34
Imagen N°14 Blocker.....	35
Imagen N°15 Two Flags .....	35
Imagen N°16 Enigma.....	35
Imagen N°17 ¿What´s in the box? .....	36

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA  
DIRECCIÓN DE POSGRADO  
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN  
ENTORNOS DIGITALES**

**TEMA: ACCELIUM EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES  
BLANDAS EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL  
BÁSICA**

**AUTORA: Ligia Elizabeth Secaira Flores**

**TUTORA: Magister Ruth Zambrano**

**RESUMEN EJECUTIVO**

El presente proyecto tiene como línea de investigación a los entornos digitales para formación humana. El desarrollo de las habilidades blandas desde edades tempranas en las escuelas es de vital importancia, ya que las empresas hoy en día les dan mayor valor para sus contrataciones. Es indiscutible que en el mundo digital en que vive la humanidad actualmente se utilicen, en su desarrollo, a las herramientas digitales. Con esta premisa, el objetivo planteado pretende desarrollar un método para la enseñanza de las habilidades blandas en los estudiantes de quinto, sexto y séptimo grado de básica de la UE Surcos por medio de la herramienta Accelium. Se aplicaron encuestas a través de un cuestionario tanto a estudiantes como a docentes. Como resultados importantes se puede destacar: no se había considerado el uso de videojuegos en clase, sin embargo, existe la apertura para su utilización; además no se considera la enseñanza de las habilidades blandas en las clases y por tal motivo es importante establecer una propuesta para la enseñanza de dichas habilidades con la ayuda de una herramienta digital. Una vez identificadas las habilidades blandas más importantes a ser desarrolladas, se ha escogido a la Responsabilidad Personal como la habilidad a ser desarrollada durante todo el año escolar. Además, la propuesta consiste en utilizar la herramienta digital Accelium, la cual maneja videojuegos de estrategia relacionarlos con la habilidad blanda escogida y su aplicación en la vida diaria. El programa planteado también utiliza otras herramientas digitales tales como: Googleclassroom, como repositorio de todo el material, y videos de youtube y powerpoint para las presentaciones. La propuesta planteada queda como un primer paso en el desarrollo de las habilidades blandas en edad escolar. Dicha propuesta ha sido aceptada en la institución educativa Surcos y será puesta en práctica para el siguiente año lectivo.

**DESCRIPTORES:** Habilidades blandas, herramientas digitales, videojuegos.

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA  
DIRECCIÓN DE POSGRADO  
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN  
ENTORNOS DIGITALES**

**THEME: ACCELIUM EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES  
BLANDAS EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL  
BÁSICA**

**AUTHOR: Ligia Elizabeth Secaira Flores**

**TUTOR: Magister Ruth Zambrano**

**ABSTRACT**

This project's line of research focuses on digital environments for human training. The development of soft skills from an early age in schools is of vital importance since companies today give them more excellent value for their hiring. It is indisputable that digital tools are used to develop the digital world in which humanity currently lives. With this premise, the proposed objective aims to develop a method for teaching soft skills in fifth, sixth and seventh-grade students of primary education in the Educational institution Surcos employing the Accelium tool. Surveys were applied through a questionnaire to both students and teachers. As significant results it can be highlighted: the use of video games in the class had not been considered; however, there is an openness for their use; In addition, the teaching of soft skills in classes is not considered, and for this reason, it is essential to establish a proposal for the teaching of these skills with the help of a digital tool. Once the most critical soft skills to be developed have been identified, personal responsibility has been chosen as the skill to be developed throughout the school year. In addition, the proposal consists of using the digital tool Accelium, which handles strategy video games, relating them to the chosen soft skill and their application in daily life. The proposed program also uses other digital tools such as Google classroom, a repository for all the material, and YouTube and PowerPoint videos for the presentations. The proposed proposal remains a first step in the development of soft skills at school age. This proposal has been accepted in the Surcos educational institution and implemented for the following school year.

**KEYWORDS:** Soft skills, digital tools, video games

## **Introducción**

### **Importancia y Actualidad**

El presente trabajo tiene como línea de investigación entornos digitales de formación humana. El ser humano a lo largo de sus años de aprendizaje desarrolla o aprende conocimientos de las diferentes asignaturas, así como la manera de aplicar dichos conocimientos en actividades de la vida diaria. La educación se centra en aplicar cada vez mejores metodologías para que el estudiante interiorice los conocimientos y tenga un aprendizaje más significativo, acaso, más práctico. Estas habilidades son las llamadas habilidades duras o hard skills.

Sin embargo, es muy importante, quizá más que el aprendizaje de los conocimientos, el desarrollo de otras habilidades en los estudiantes: las llamadas habilidades blandas o soft skills que, de acuerdo a lo recopilado por (Guerra-Báez, 2019) en su artículo estas son habilidades socioemocionales que son necesarias para la relación con las otras personas y que permiten enfrentar las situaciones cotidianas, tomar decisiones de manera adecuada, resolver los problemas o conflictos que se presentan, pensar de manera crítica y creativa, tener una mejor comunicación, manejar correctamente las emociones y construir relaciones saludables y duraderas con los demás.

Las empresas hoy en día demandan cada vez más personas que sepan trabajar en equipo, que puedan enfrentar los problemas, exigen creatividad, empatía, resiliencia, etc. ya que todo esto genera un mejor ambiente de trabajo y mejores posibilidades de cooperación. Sin embargo, las escuelas se dedican a enseñar conocimientos a sus estudiantes y no dan importancia a este tipo de habilidades que son altamente significativas para su vida actual y futura.



En el informe del Foro Económico Mundial (2016), la nueva visión para la educación, indica que a través de la tecnología se puede fomentar el aprendizaje social y emocional. Es importante conocer y usar formas innovadoras de ayudar a los estudiantes a desarrollar competencias y cualidades de carácter (habilidades blandas). Indica que definitivamente la tecnología facilita el desarrollo de competencias y cualidades de carácter. Entre las tendencias tecnológicas se cuenta con: dispositivos portátiles, aplicaciones, realidad virtual, gamificación.

En el documento El Perfil del bachiller ecuatoriano: desde la educación hacia la sociedad, emitido por el Ministerio de Educación en el 2016, manifiesta la importancia de las destrezas blandas en los bachilleres graduados en las escuelas “...Estas destrezas blandas, o destrezas de vida, que no se enseñan en las escuelas en forma explícita y normalmente demoran años en desarrollarse, es posible que sean más importantes que las destrezas concretas relacionadas con contenidos, como las fórmulas matemáticas, por ejemplo”(Ministerio de Educación del Ecuador, 2016, p.18).

La Organización para la cooperación y desarrollo económicos (OECD) y su programa Mejorando los Sistemas Educativos, desde el 2016 ha incluido en las pruebas PISA-D la evaluación de habilidades blandas en los estudiantes, entre ellas la habilidad de trabajo cooperativo, ya que es una habilidad fundamental para que un equipo de trabajo en cualquier ámbito pueda cumplir con sus objetivos. Adicionalmente, la UNESCO manifiesta como muy importante que los países desarrollen en sus estudiantes competencias para el siglo XXI, habilidades para la vida y el mercado laboral.

De manera general, las habilidades blandas se desarrollan en ambientes informales de aprendizaje, con la familia, con los amigos y a través de medios tecnológicos; sin embargo, la escuela puede regular este aprendizaje y establecer un sistema o metodología de enseñanza de estas habilidades que sea organizado y regulado. De esta manera se puede contar con una data que ayudará a medir el desarrollo de estas habilidades en los estudiantes.

Ya el estado se encuentra dando pasos en esta importante parte de la educación de los niños y adolescentes del Ecuador, incorporando en el currículum la materia de Desarrollo Humano Integral cuyo objetivo es brindar a los estudiantes las herramientas adecuadas para desarrollar y fortalecer las habilidades socioemocionales que construyan una comunidad más armónica libre de violencia y que propicie el desarrollo del proyecto de vida. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2018), por tal motivo las instituciones educativas deben tomar como base esta iniciativa y procurar integrarla al currículum de manera adecuada.

Es por este motivo que la sugerencia es iniciar con un método organizado de enseñanza para el desarrollo de estas habilidades en los estudiantes desde edades tempranas, iniciando con los niños desde los 10 años de edad o quinto año de educación básica. Además, el uso de tecnología y gamificación en la enseñanza cada vez gana más adeptos y no es ajeno en las aulas y en el uso de los docentes para la enseñanza de cualquier conocimiento específico, por lo que es totalmente válido el uso de juegos para la enseñanza de habilidades blandas.

## **Planteamiento del Problema**

### ***Necesidad de Investigar el Tema***

El mundo cambia constantemente, y en los últimos años aún de manera más rápida, debido al desarrollo de la tecnología, que ha hecho que todos estén al alcance del conocimiento y de la información tan solo con un clic.

A nivel mundial, se ve cómo empresas muy prestigiosas prefieren contratar trabajadores con habilidades para resolver problemas, crear soluciones innovadoras, y que puedan construir relaciones con sus grupos de trabajo; por tal motivo, es tan importante este tipo de habilidades como aquellas basadas solo en conocimientos. Estas son las llamadas habilidades blandas, en contraste con aquellas relacionadas directamente con el conocimiento, las llamadas habilidades duras.

Si los estudiantes desarrollan la habilidad de aprender a aprender, ya no tiene sentido dar prioridad al aprendizaje de conocimientos, sino, por el contrario,

fomentar en ellos el desarrollo de habilidades y valores que son necesarios para su vida futura y laboral. El sistema educativo en general no crea oportunidades para desarrollar las habilidades blandas en sus estudiantes, ya que les hacen competentes en los conocimientos, pero falta desarrollar en ellos la capacidad para resolver problemas, a ser responsables, a desarrollar su pensamiento creativo, etc.

Los educadores deben asumir la responsabilidad de graduar ciudadanos integrales, creativos y críticos, capaces de asumir sus responsabilidades en el mundo laboral. La Ley Orgánica de Educación Intercultural LOEI (LOEI, 2017) en el artículo 6 indica la obligatoriedad del estado de “Garantizar que los planes y programas de educación inicial, básica y el bachillerato, expresados en el currículo, fomenten el desarrollo de competencias y capacidades para crear conocimientos y fomentar la incorporación de los ciudadanos al mundo del trabajo.”

Para que los bachilleres tengan competencias necesarias que demanda el mundo laboral de hoy, es imprescindible la adquisición de habilidades blandas. En el país, hay mucho por hacer respecto a la enseñanza y desarrollo de las habilidades blandas, el currículum abarca muchas destrezas con amplio contenido, a veces difícil de alcanzar, por tal motivo no hay tiempo en el día a día, para hacer actividades que desarrollen las habilidades blandas en los estudiantes.

### ***Antecedentes de la Institución Educativa Objeto de Estudio***

La Unidad Educativa Surcos se encuentra en un proceso de cambio, dentro del cual han optado por aplicar metodologías activas como trabajo cooperativo y el aprendizaje basado en proyectos, además de usar algunas herramientas tecnológicas como Progentis, Aleks y Myon para inglés.

Es un objetivo primordial el tener una educación integral procurando en los estudiantes las habilidades para la vida, de manera general en las metodologías activas se desarrollan habilidades como trabajo en equipo, planificación, colaboración, etc en el aprendizaje cooperativo, y creatividad, pensamiento crítico en el ABP; sin embargo, es necesario articular un aprendizaje más organizado y

con posibilidad de ser evaluado, con ello se contaría con una data adecuada para el cumplimiento de los objetivos institucionales.

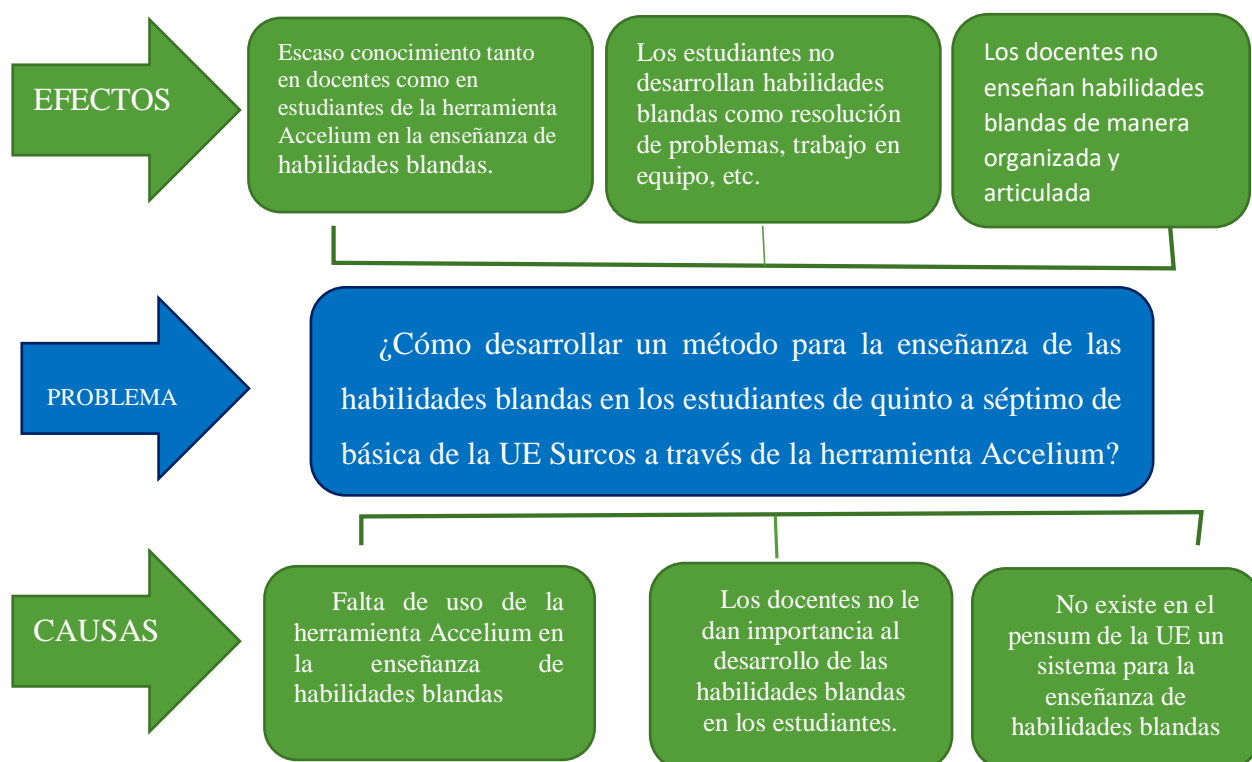
Los docentes y la institución educativa deben educar a los estudiantes, no solamente instruirlos; pasan la mayor parte del tiempo con ellos y los conocen muy bien, saben sus necesidades, sus oportunidades de mejora, ya que tienen un vínculo cercano. Sin inteligencia emocional no hay aprendizaje; si el estudiante se frustra con facilidad se bloquea en el aprendizaje, por tal motivo las habilidades sociales son supremamente importantes para dicho aprendizaje.

Si bien es cierto, durante las jornadas escolares, los docentes de manera transversal enseñan habilidades blandas, pero esto queda a criterio de cada uno, sin tener una articulación o programa organizado. Por tal motivo es indispensable establecer un mecanismo de enseñanza aprovechando el uso de la tecnología y la gamificación, para establecer un aprendizaje lúdico y divertido. Se pretende establecer un sistema de evaluación periódica para medir el aprendizaje de estas habilidades y tener una data confiable sobre el avance del programa, estableciendo indicadores de logro y vinculándolos con el currículo nacional vigente.

### **Formulación del Problema**

¿Cómo desarrollar las habilidades blandas en los estudiantes de quinto a séptimo de básica de la UE Surcos a través de la herramienta Accelium?

## Árbol del Problema



**Gráfico N°1** Árbol del Problema  
**Elaborado por:** Elizabeth Secaira  
**Fuente:** Propia

### *Análisis Crítico del Árbol de Problemas*

La institución educativa en la que se realizará el proyecto se encuentra en un proceso de cambio para mejorar su metodología y su proceso de enseñanza – aprendizaje, por tal motivo están empeñados en optimizar el desarrollo de sus estudiantes tanto en el aprendizaje de contenidos como en el desarrollo de habilidades para la vida. Por tal motivo, se detecta la necesidad de desarrollar un sistema para la enseñanza organizada de las habilidades blandas, incorporándolo en el horario escolar. En tal virtud, el problema detectado es cómo desarrollar este sistema tomando como apoyo la herramienta tecnológica Accelium, la cual contiene una serie de juegos de estrategia que pueden ser motivadores para los estudiantes.

Tomando en cuenta la época en que vive la humanidad, con un confinamiento forzado en los hogares por la pandemia mundial, surge la inquietud de cómo

desarrollar esas habilidades socioemocionales o habilidades blandas mediante la herramienta Accelium.

Otra de las causas es la escasa importancia que dan los docentes a la enseñanza de las habilidades blandas, estas quedan en un segundo plano, ya que los contenidos de las materias son prioridad debido a que es necesario alcanzar las destrezas del currículum. Esto ha traído como consecuencia que los estudiantes dediquen el mayor esfuerzo al desarrollo de los contenidos y no tienen una guía para desarrollar estas otras habilidades quizá más importantes.

En la institución educativa no existe dentro del pensum un espacio para el desarrollo organizado de las habilidades blandas en los estudiantes. Esto se da en el día a día dentro de cada asignatura y queda a criterio de cada docente; así mismo, no existe conocimiento en los docentes de las habilidades blandas que poseen sus estudiantes para, de esta manera, poder establecer cuáles serían las más adecuadas para desarrollar.

### **Destinatarios del Proyecto**

Es indiscutible la importancia de establecer estrategias en las instituciones educativas para el desarrollo de habilidades blandas, y es trascendental hacerlo desde edades tempranas, ya que será más fácil influenciar en niños pequeños que en adolescentes o peor aún en adultos ya formados.

Por tal motivo, se ha escogido como grupo objetivo a estudiantes de quinto a séptimo año educación básica, que están en edades de 9,10 y 11 años.

Se trabajará con los docentes tutores de cada grado, quienes serán los encargados de aplicar el programa a sus estudiantes. Adicional, la Coordinación Académica coordinará y supervisará la realización correcta de esta aplicación.

### **Herramientas a Utilizar**

Se utilizará la herramienta Accelium que cuenta con múltiples videojuegos de estrategia en diferentes niveles, los estudiantes inician en niveles básicos y podrán subir a niveles avanzados. Estos juegos captan la atención y despiertan la

imaginación de los estudiantes, evalúa sus habilidades y desarrolla pensamiento estratégico, conciencia propia, enfoque y persistencia.

Se utilizará también videos escogidos y relacionados con las habilidades blandas que se deseen desarrollar.

## **Objetivos**

### ***Objetivo General***

Desarrollar el aprendizaje de las habilidades blandas en los estudiantes de quinto, sexto y séptimo año de educación general básica de la UE Surcos, mediante la aplicación de la herramienta Accelium.

### ***Objetivos Específicos***

- Realizar un diagnóstico de herramientas de gamificación para la enseñanza.
- Identificar las habilidades blandas desarrolladas en los estudiantes de quinto, sexto y séptimo de básica de la UE Surcos.
- Proponer la aplicación de la herramienta Accelium para el correcto desarrollo de las habilidades blandas en los estudiantes de quinto, sexto y séptimo de básica.

## **CAPÍTULO I**

### **Marco Teórico**

#### **Antecedentes de la Investigación**

El uso de gamificación en el aprendizaje se encuentra muy difundido actualmente; para los estudiantes, aprender de manera divertida les motiva y despierta su interés. En referencia a los videojuegos los estudiantes dedican mucho tiempo de manera voluntaria y desarrollan habilidades valiosas como perseverancia, creatividad y adaptación. Por tal razón la gamificación se abre paso como una herramienta útil para aplicar en problemas de la vida real.

Existen muchas experiencias del uso de la gamificación en la enseñanza, sin embargo, ha sido difícil encontrar algo dedicado al desarrollo de habilidades blandas, en muchos de ellos si se desarrollan este tipo de habilidades, aunque el fin sea la enseñanza de conocimientos. Se tiene la propuesta realizada por Anna Dalmases Muntané, en España para la enseñanza del español como segunda lengua lo que llaman ELE, la cual consiste en el uso de un enfoque por tareas con la herramienta tecnológica Genial.ly que permite crear contenidos interactivos muy fácilmente. Como resultado los docentes valoraron mucho el uso del juego en la enseñanza, los estudiantes estuvieron muy motivados y entusiasmados, un 73% de estudiantes indicaron que les gusta más aprender jugando que de la manera tradicional, además valoraron mucho la formación de equipos y el aprendizaje cooperativo (Dalmases Muntané, 2017).

En la experiencia contada por Camacho Parra, M. (2019), en el uso de la gamificación en el desarrollo de las competencias de los técnicos de sistemas, en la que se utilizaron algunas herramientas tecnológicas como Openbadges, Kahoot,



entre otros, tuvo muy buenos resultados, de acuerdo a lo indicado en el trabajo de investigación el 90,9% de estudiantes consideraban que mejoraban sus conocimientos, además de desarrollar habilidades como comunicación asertiva, uso adecuado del tiempo y honestidad.

En lo que tiene que ver específicamente con el desarrollo de habilidades blandas es importante tomar en cuenta lo que dice el Banco Interamericano de Desarrollo, afirma que contar en las empresas con colaboradores que tengan los conocimientos técnicos adecuados es muy valioso; sin embargo, al momento de las crisis, es mucho más apreciado contar con aquellos que cuentan con las habilidades blandas adecuadas. Estas habilidades permiten a los trabajadores resolver adecuadamente los conflictos y relacionarse de mejor manera con sus pares, trabajar en equipo para lograr objetivos comunes (Javier Vidalón, 2015).

Por ello es necesario desarrollar estas habilidades en las escuelas y colegios, para que los futuros trabajadores puedan desenvolverse adecuadamente y tener mejores posibilidades de crecimiento y éxito. Sin embargo, muy poco o casi nada se hace al respecto, de acuerdo a (Cedeño, 2020) en su investigación Estrategia para desarrollar las habilidades blandas con el uso de las TIC en los estudiantes de 6to grado del nivel primario, obtuvo como resultado que el 96% de los docentes de su muestra no tomaron en cuenta la enseñanza o desarrollo de las habilidades blandas en sus planificaciones, así como tampoco aprovechaban el aprendizaje informal en sus estudiantes.

Con estos resultados se puede indicar que, en las instituciones educativas, de manera general, no se toman en cuenta la enseñanza de las habilidades blandas y su inclusión en las planificaciones docentes. El avance de la tecnología ha permitido que los contenidos de cualquier materia estén al alcance de un clic, por tal motivo, más importante es desarrollar en los estudiantes otras capacidades, como las habilidades blandas, que son habilidades para la vida, de esta manera estarán preparados para su futuro.

Dentro de los resultados de la propuesta realizada por Jadán, J. y Ramos, C.(2018), en su obra Metodología de Aprendizaje basada en metáforas narrativas y

gamificación: un caso de estudio en un programa de posgrado semipresencial, en la que combina el uso de la tecnología, las narrativas digitales y la gamificación, los estudiantes comentaron que la estrategia aplicada fue muy novedosa y divertida, se desarrolló las habilidades de trabajo colaborativo, se fomentó la resolución de problemas, la motivación, y despertó emoción en el aprendizaje, es decir a más de que se tuvo un aprendizaje más significativo, la estrategia de gamificación desarrolló habilidades blandas en los estudiantes.

El proyecto de investigación realizado por (Macías Espinales, 2018), concluye que la gamificación y el uso de las Tic, en la enseñanza de la matemática sí influye de manera positiva en un aprendizaje más significativo, pero el juego no enseña por sí solo, este debe ir acompañado de una planificación adecuada y de un seguimiento y acompañamiento por parte del docente. Otra de las conclusiones fue que los estudiantes desarrollaron habilidades tales como autonomía y responsabilidad, otro estudio en el que se indica que el uso de juegos en el aula ayuda en el desarrollo de habilidades blandas importantes para la vida.

Dentro de las conclusiones de la investigación publicada en la Revista Cubana de Educación Superior, realizada por la Universidad Ecotec de Guayaquil y la Universidad de las Ciencias Informáticas de la Habana, Cuba, indica:

Es evidente la necesidad de aplicar una estrategia nueva que incluya actividades específicas para la formación de competencias transversales en los alumnos de enseñanza primaria, y ello implica indiscutiblemente la incorporación de la educación informal y la clara conceptualización de las competencias blandas.

Los estudios preliminares muestran dos resultados de alto valor para las ciencias de la educación. En primer lugar, que las competencias blandas constituyen una alta prioridad para los empleadores contemporáneos y, en segundo lugar, que estas competencias deben ser formadas desde edades tempranas. La estrategia que se aplique debe contemplar el desarrollo tecnológico, acompañado de las nuevas estrategias de aprendizaje que el mundo moderno impone (C. Ortega et al., 2016).

Es importante por ello fomentar en los docentes de las instituciones educativas la necesidad de desarrollar las habilidades para la vida, las cuales son realmente importantes incluso mucho más que el aprendizaje de conocimientos. El impacto en la vida futura de los estudiantes será extraordinario ya que desarrollarán habilidades muy importantes, que son supremamente valoradas en las empresas, tendrán oportunidades valiosas para destacar en el ámbito que escojan, y serán ciudadanos con valor agregado.

Carlos Ortega en su libro *El Desarrollo de la Habilidades Blandas desde edades tempranas* enfatiza en la relevancia y la importancia que han adquirido las habilidades blandas hoy en día, como complemento a la educación en conocimientos. Así como el papel que juega la tecnología en el aprendizaje de dichas habilidades. Hay que tomar en cuenta que los estudiantes son nativos digitales y para ellos el uso de la tecnología o herramientas digitales es más sencillo y normal (Carlos Ortega, 2017).

Maya y Orellana (2016) en su investigación *Desarrollo de soft skills una alternativa a la escasez de talento humano* recomienda que tanto escuelas, colegios, universidades y empresas trabajen como socios vitales para un fin común y muy importante, que es el desarrollo de habilidades blandas desde edades tempranas, con el fin de que los futuros trabajadores puedan enfrentar a los nuevos empleos, los cuales van a estar marcados por las tecnologías.

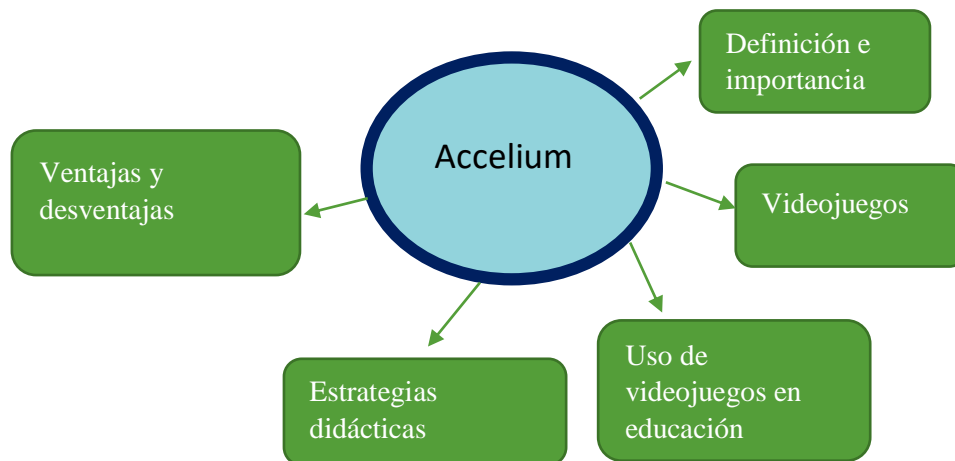
La Ley Orgánica de Educación del Ecuador en su artículo 6, literal X indica que es obligación del estado “Garantizar que los planes y programas de educación inicial, básica y bachillerato, expresados en el currículum fomenten el desarrollo de competencias y capacidades para crear conocimientos y fomentar la incorporación de los ciudadanos al mundo del trabajo” (LOEI, 2017).

La instrucción de conocimientos en las materias del currículum no garantiza en los estudiantes el desarrollo de competencias para su incorporación en el mundo laboral, por tal motivo es muy importante desarrollar en ellos las habilidades blandas desde edades tempranas, además se puede aprovechar la tecnología y los

beneficios de la web 2.0, para buscar y utilizar herramientas adecuadas para cada edad con un sinnúmero de recursos listos para ser usados.

## Desarrollo Teórico del Objeto y Campo

*Variable Independiente: Accelium*



**Gráfico N° 2** Herramienta Accelium  
**Elaborado por:** Elizabeth Secaira  
**Fuente:** Accelium

**Definición e Importancia.** Es una herramienta tecnológica que contiene una serie de juegos de estrategia, que han sido recopilados de manera adecuada, con el fin de que sean utilizados en el ámbito educativo, estos juegos pueden tener varios usos, entre ellos el desarrollo de habilidades emocionales, sociales y cognitivas de orden superior. Sin embargo es importante el desarrollo adecuado del docente en el uso que le pueda dar (*Game Based Education and Training / Accelium, n.d.*)

En la investigación realizada por (López Gómez & Rodríguez Rodríguez, 2016), se indica que el videojuego ha sido creado para tener una experiencia lúdica, que brinda entretenimiento. Yendo un poco más allá un videojuego de estrategia requiere que el jugador realice actividades de planeamiento y pensamiento, para poder tomar decisiones en base a los recursos que posee con el objetivo de ganar, los videojuegos de estrategia nacen a partir de los juegos de mesa como el ajedrez, por ejemplo.

Los videojuegos tienen varias ventajas, entre las cuales se tiene: facilitan la capacidad de retención, motivan a los estudiantes, fomentan el trabajo en equipo, incentivan a la participación de todos, mejoran la autoestima, desarrollan nuevas habilidades.

Es importante señalar que la herramienta permite que los estudiantes se sientan motivados ya que resulta divertido el aprendizaje, además involucra el uso de dispositivos como computadoras, tablets o celulares, lo cual desarrolla las habilidades digitales de docentes y estudiantes.

Es necesario repensar las estrategias metodológicas que se usan en las aulas, para no continuar con la forma tradicional de enseñar en donde el estudiante es un ente pasivo, por tal motivo los videojuegos de estrategia pueden constituirse en una manera diferente y divertida de enseñar. Los videojuegos pueden ser un nexo entre los estudiantes y las nuevas maneras o formas de aprender, ya que es algo que les gusta y motiva (Irigaray & Del Rosario Luna, 2015).

Unos de los conceptos más escuchados en los últimos tiempos es acerca de la gamificación en el aula como un recurso nuevo e innovador. Según Oliva, (2017) recogiendo el pensamiento de varios autores, indica que la gamificación recurre a los beneficios de utilizar las estrategias del juego, y con esto tener una mejor comunicación entre docente y estudiante, en el que aprender se convierte en una alternativa diferente y divertida, obteniendo de esta manera un aprendizaje más significativo. Esto se da debido a que se logra la atención y emoción de los estudiantes.

El objetivo de enseñar cualquier conocimiento o, en este caso, desarrollar habilidades blandas, la gamificación, o ludificación como lo llama el autor, tiene como objetivo aumentar la motivación y de esta manera obtener mejores resultados de los estudiantes en cualquier actividad, estimulando de esta manera el aprendizaje (Torres-Toukoumidis et al., 2017). Las mecánicas del juego que incluye puntos, medallas, niveles, retos, etc se convierten en la motivación del estudiante y por ende en el logro del desarrollo del conocimiento o de las habilidades.

De acuerdo a Marín Díaz, (2015), la gamificación es una tendencia que se basa en la unión de dos conceptos: ludificación y aprendizaje. El objetivo es lograr de mejor manera los procesos de aprendizaje empleando el juego de tal manera que sean más efectivos facilitando la motivación y la creatividad en los estudiantes. Es necesario aprovechar el aprendizaje informal y sus recursos para introducirlo con el aprendizaje formal, con el propósito de obtener un aprendizaje más significativo, y de esta manera desarrollar habilidades importantes para la vida.

**Videojuegos.** Los videojuegos que la herramienta Accelium contiene son:

Move It - un desafiante juego de puzzle. Para resolver los puzzles Move It de manera eficiente, los usuarios necesitan aplicar análisis sistemáticos con el fin de planificar correctamente sus movimientos.



**Imagen N°1** Move It  
**Elaborado por:** Accelium  
**Fuente:** Accelium

Kings Game - un juego de estrategia de ritmo divertido y rápido. Para ganar la corona existe la necesidad de mirar el problema desde el final y calcular los movimientos necesarios desde ese punto.



**Imagen N°2** Kings Game  
**Elaborado por:** Accelium  
**Fuente:** Accelium

Eco Logic- un juego de puzzle que requiere habilidades de planificación, ya que hay múltiples caminos opcionales para crear, pero sólo un camino realmente conduce a la meta.



**Imagen N°3** Eco Logic  
**Elaborado por:** Accelium  
**Fuente:** Accelium

Lights On - presenta desafíos que avanzan gradualmente en su nivel de complejidad. La cuadrícula del juego crece a medida que el juego progresa, aumentando el número de movimientos posibles.



**Imagen N°4** Lights On  
**Elaborado por:** Accelium  
**Fuente:** Accelium

PingWins - un desafiante juego de puzzle. Los rompecabezas de este juego son ambiguos, la ruta a la meta no siempre es clara y hay restricciones que hacen que sea más difícil llegar a la solución.



**Imagen N°5** PingWins  
**Elaborado por:** Accelium  
**Fuente:** Accelium

Clash - un juego de estrategia abstracta. Los jugadores están representados por mármoles verdes y blancos opuestos en un tablero hexagonal, con el objetivo de empujar seis de las canicas del oponente fuera del borde del tablero.



**Imagen N°6** Clash  
**Elaborado por:** Accelium  
**Fuente:** Accelium

Nigth Watch - un juego de estrategia jugado en un tablero de verificación. En este juego los jugadores tendrán la oportunidad de jugar intermitentemente tanto los guardias y el ladrón, cada uno con un objetivo diferente.



**Imagen N°7** Nigth Watch  
**Elaborado por:** Accelium  
**Fuente:** Accelium

Evaluation Workout - permite a los estudiantes autoevaluar varias habilidades que han adquirido y practicado durante el curso.



**Imagen N°8** Evaluation Workout  
**Elaborado por:** Accelium  
**Fuente:** Accelium



Damas - Un juego de estrategia jugado en un tablero de ajedrez de 8 x 8. El juego es jugado por dos oponentes, en lados opuestos de la tabla de juego. Un jugador tiene las piezas oscuras; el otro tiene las piezas de luz. Los jugadores alternan turnos en el intento de ser los primeros en capturar todas las piezas del oponente.



**Imagen N°9 Damas**  
**Elaborado por:** Accelium  
**Fuente:** Accelium

Maxit- un juego de estrategia jugado en una cuadrícula 8X8 de números dibujados al azar. El objetivo es acumular más puntos que el oponente que juega el ordenador. Para ganar, uno necesita ser capaz de considerar varios posibles cursos de acción y sus consecuencias.



**Imagen N°10 Maxit**  
**Elaborado por:** Accelium  
**Fuente:** Accelium

Climb Up - es un juego de puzzle. Este juego presenta desafíos que avanzan gradualmente en su nivel de complejidad. El objetivo es utilizar los recursos para subir a la cima de la montaña nevada.



**Imagen N°11 Climb Up**  
**Elaborado por:** Accelium  
**Fuente:** Accelium

Elementos - un juego de estrategia en el que 2 elementos están luchando entre sí para controlar el planeta. Para ganar los estudiantes tendrán que elegir sabiamente dónde colocar sus discos para anular los planes del oponente.



**Imagen N°12** Elementos  
**Elaborado por:** Accelium  
**Fuente:** Accelium

Lockdown - Una estrategia en la que los estudiantes interpretarán intermitentemente a un robot tratando de escapar del laboratorio y el técnico de laboratorio que intenta detenerlo. Para ganar los estudiantes tendrán que planificar con antelación y ajustar su plan de juego de acuerdo con las condiciones de incertidumbre.



**Imagen N°13** Lockdown  
**Elaborado por:** Accelium  
**Fuente:** Accelium

Blocker - un juego de estrategia abstracta. El juego se juega en un tablero de juego de 81 casillas. Cada jugador está representado por un peón. El objetivo es ser el primer jugador en mover su peón al lado opuesto de la tabla de juego. Para ganar, se deben identificar acciones críticas.



**Imagen N°14** Blocker  
**Elaborado por:** Accelium  
**Fuente:** Accelium

Two Flags - Un juego de estrategia desafiante y único. El objetivo es conquistar la bandera del oponente (jugado por un ordenador). Para ganar, también se necesita una actitud proactiva para planificar movimientos en un entorno dinámico.



**Imagen N°15** Two Flags  
**Elaborado por:** Accelium  
**Fuente:** Accelium

Enigma - un juego de estrategia en el que se necesita una deducción metódica para averiguar el código del oponente antes de descifrar el suyo. Para ganar este juego, los usuarios necesitan analizar la información y aplicar el razonamiento lógico.



**Imagen N°16** Enigma  
**Elaborado por:** Accelium  
**Fuente:** Accelium

¿What´s in the box? - un juego de puzzle único y creativo que poco a poco avanza en su nivel de complejidad. En cada desafío los usuarios necesitan realizar una secuencia única de acciones con el fin de pasar al siguiente desafío, para tener éxito se requiere pensar fuera de la caja (*Game Based Education and Training* / *Accelium*, n.d.).



**Imagen N°17** ¿What´s in the box?  
**Elaborado por:** Accelium  
**Fuente:** Accelium

**Uso de Videojuegos en Educación.** Los videojuegos de Accelium han sido usados en más de 25 países a nivel mundial, utiliza la emoción y la participación del juego para simular experiencias profesionales y personales complejas, permitiendo a los estudiantes desarrollar persistentemente estrategias efectivas, reflexionar y mejorar sus habilidades.

El uso de videojuegos para fines educativos ha tenido grandes avances, como se explica en la investigación realizada por (Irigaray & Del Rosario Luna, 2015); en ella se realizaron dos experiencias en dos aulas de secundaria de la ciudad de Buenos Aires utilizando videojuegos comerciales para la enseñanza de historia, se concluyó que los estudiantes prestaron más atención que en las clases tradicionales, y disfrutaron mucho durante la clase, existe motivación y competencia sana, y por lo tanto el aprendizaje es más significativo, debido a que los estudiantes son protagonistas y no entes pasivos. Además, se concluyó que el uso del videojuego en la enseñanza de la historia tuvo un increíble potencial debido a que es un lenguaje conocido para los estudiantes, el estudiante crea un vínculo en el mundo virtual haciendo suyos los logros del juego.

El uso del videojuego en esta experiencia produjo en los estudiantes la toma de decisiones, y la resolución de los problemas que el juego plantea, incorporando de esta manera a más del aprendizaje de contenidos el desarrollo de otro tipo de habilidades.

En la investigación documental realizada por López Gómez & Rodríguez Rodríguez, (2016) en relación a experiencias didácticas de uso de videojuegos en España, se concluye que las experiencias fueron muy positivas en cuanto a mejorar la motivación de los estudiantes, desarrollo de la imaginación, adquisición de conocimientos y desarrollo de habilidades blandas, aunque también se deben citar algunos inconvenientes como falta de tiempo, falta de conocimiento de los docentes, los contenidos de los juegos no siempre empatan con las necesidades de las asignaturas entre otras. Sin embargo, también se indica que luego de la experiencia los docentes tienen un cambio de actitud muy positivo.

**Estrategias Didácticas con Videojuegos.** Es necesario que las instituciones educativas apliquen nuevas e innovadoras formas de enseñar y hacer el proceso de enseñanza-aprendizaje más efectivo, como indica Jadán & Ramos, (2018) en su caso de estudio, se puede lograr este objetivo aplicando estrategias digitales las cuales se sirven de las TIC, tales como el internet, las redes sociales y los videojuegos, así las diferentes formas de uso que le dan los estudiantes a los dispositivos electrónicos.

Este caso de estudio desarrolló su estrategia en 3 fases:

Fase 1: Diseño de la estrategia pedagógica. En esta fase se preparó el sílabo, se definió la metáfora, se diseñó el aula virtual, y se definió las métricas de la gamificación.

Fase 2: Ejecución de la estrategia pedagógica. En esta fase se hizo el diagnóstico, se presentó el video de la metáfora, la interpretación, el reto, la conformación de grupos, la experimentación, las actividades presenciales y las actividades virtuales.

Fase 3: Evaluación del aprendizaje. En esta fase se realizó la evaluación y coevaluación, se realizaron defensas y debates, identificación de competencias y retroalimentación.

Como resultado se observó una mayor motivación de los estudiantes e interés por leer una y otra vez la información, ya que con esto podían resolver los acertijos. Hubo una participación más activa y se desarrolló el trabajo colaborativo y competitivo. Hay que destacar que este tipo de metodología conlleva un trabajo más exhaustivo para el docente que la planificación de una clase tradicional, sin embargo, por los resultados satisfactorios vale la pena el esfuerzo.

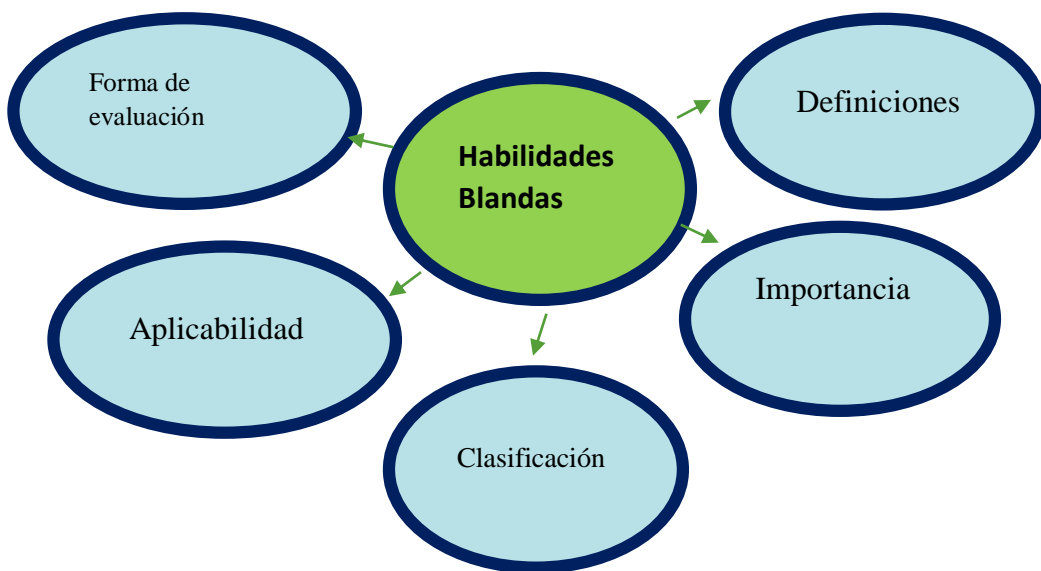
**Ventajas y Desventajas.** Los videojuegos pueden constituir un excelente recurso didáctico que puede ser usado por los docentes para la enseñanza de cualquier asignatura, además se acopla muy bien a las metodologías activas en las que el estudiante es el protagonista del aprendizaje. Como en cualquier recurso educativo puede tener sus ventajas y desventajas, dentro de los mayores beneficios se encuentra la motivación, el entretenimiento y la alegría que aporta en los estudiantes.

Como indica Zapata Lesmes et al., (2017) en su investigación, los videojuegos estimulan habilidades físicas y mentales, estimulando diferentes áreas del cerebro y mejorando la coordinación mano - ojo. También estimula el trabajo colaborativo, dependiendo del tipo de juego, se pueden resolver problemas o retos en equipo, de esta manera se logra que los estudiantes cooperen entre sí para poder culminar exitosamente con el juego propuesto. Los videojuegos además estimulan en los niños capacidades de resolución de problemas, establecer estrategias y si los juegos son bien escogidos por el docente, permiten aprender habilidades para la vida a partir de la reflexión.

En el caso que nos ocupa, es importante indicar que la herramienta Accelium ha recolectado una serie de videojuegos de estrategia que son usados en fines educativos, por lo que será de beneficio para los docentes ya que de esta manera se pueden simular experiencias permitiendo a los estudiantes desarrollar estrategias efectivas, reflexionar y mejorar sus habilidades.

Sin embargo, también pueden existir desventajas o mitos en el uso de videojuegos como afirma (Luque, 2015) y estos pueden ser la violencia, la adicción y el aislamiento. En esta investigación los autores hacen una recopilación de varios autores, por lo que se puede destacar que no existe evidencia científica que asegure que estas desventajas sucedan en los jugadores, o en este caso en los estudiantes. Tomando en cuenta además que en el ambiente educativo los videojuegos pueden ser escogidos y controlados por los docentes.

**Variable Dependiente: Habilidades Blandas**



**Gráfico N° 3** Habilidades Blandas  
**Elaborado por:** Elizabeth Secaira  
**Fuente:** Elaboración propia

**Definiciones.** Es importante clarificar el concepto de habilidades blandas, por tal motivo se han recopilado algunos conceptos importantes que se detallan a continuación:

Según la guía del Desarrollo Humano Integral del Ministerio de Educación del Ecuador, (2018), las habilidades blandas “son comportamientos aprendidos que las personas usan para enfrentar situaciones de la vida diaria. Estas habilidades se adquieren a través del entrenamiento intencional y de la experiencia directa por medio del modelado o la imitación.”. El desarrollo de estas habilidades contribuye

a que las personas puedan enfrentar con éxito los desafíos en los diferentes ámbitos de su vida, como en la familia, escuela, trabajo, amigos, etc.

También tiene relación con el concepto de habilidades para la vida, que compara en la investigación realizada por Sandra Guerra, *Una revisión Panorámica al entrenamiento de la habilidades blandas en estudiantes universitarios*, (Guerra-Báez, 2019), en donde cita la definición de la Organización Mundial de la Salud, indica que son la habilidades que necesitan las personas para poder relacionarse, y que les permiten enfrentar diferentes situaciones para tomar decisiones correctas, poder resolver problemas, ser creativos, darse cuenta de las emociones propias y de los demás, tener una correcta comunicación, todo esto permite construir relaciones saludables con otros.

Sin embargo, las habilidades blandas tienen un concepto más amplio, y más bien engloba a las habilidades sociales, por lo tanto, los estudiantes deben desarrollar habilidades cognitivas como resolución de problemas, toma de decisiones, pensamiento lógico y pensamiento flexible, y habilidades emocionales como control de emociones, persistencia, disciplina y tenacidad.

**Importancia.** En cualquiera área en la que los estudiantes puedan desenvolverse en su futuro, son muy importantes los conocimientos técnicos que puedan tener; sin embargo, y debido a que el actual es mundo globalizado y cambiante, tanto o más son importantes sus habilidades interpersonales y su capacidad de aprender, ya que esto les permitirá tener un mejor rendimiento y ser mejores en lo que decidan hacer.

En las conclusiones de la investigación de la Revista Científica Ecociencia, manifiesta que para una persona es más importante el desarrollo de un conjunto de habilidades para la vida como la confianza en sí mismo, la persistencia, el autocontrol, la curiosidad, la determinación, entre otras, más que los conocimientos técnicos que pueda aprender (Odalys et al., 2018).

En el mundo laboral que es tan cambiante, el conocimiento no dura para toda la vida; es necesario que la persona se actualice constantemente, y este conocimiento está al alcance de casi todo el mundo. Hay millones de cursos on line gratuitos o



pagados que ayudan a los trabajadores a obtener los conocimientos adecuados. Es por esto que cobran mayor relevancia e importancia las habilidades blandas en las empresas, ya que es fácil encontrar trabajadores que tengan los conocimientos técnicos, pero encontrar aquellos con las habilidades necesarias para enfrentar los problemas, no es un asunto sencillo.

En el boletín científico semanal de la Escuela Superior de Actopan, se señala que, según un estudio del BID del 2017, en América Latina las empresas valoran mucho más las habilidades socioemocionales de sus trabajadores y sobre todo de sus altos ejecutivos, además que consiguen mejores remuneraciones. Sin embargo el 90% de los empresarios encuestados afirma tener dificultades para encontrar estas destrezas en los trabajadores a contratar (Gómez-Gamero, M. 2019).

Se concluye que las habilidades blandas son las que abrirán las puertas del éxito a los estudiantes, además de ayudarlos a alcanzar sus objetivos.

**Clasificación.** No existe un listado o clasificación de las habilidades blandas definido, incluso para unos autores ciertas características pueden estar definidas como habilidades blandas y para otros no.

De acuerdo a un estudio de Sara Sanchis en su página web Psicología on line, recopila 20 habilidades blandas de entre las más importantes (Sanchis, n.d.); estas son:

- ✓ Creatividad: es la capacidad que tiene un individuo de generar nuevas ideas o conceptos, o de presentar nuevas soluciones que pueden ser diferentes u originales.
- ✓ Innovación: es hacer o crear cosas nuevas, algo que sea novedoso.
- ✓ Pensamiento crítico: es la capacidad de dudar de lo que generalmente parece ser verdadero. Analizar y reflexionar para encontrar nuevas respuestas a aspectos ya establecidos.
- ✓ Resolución de problemas: encontrar soluciones adecuadas a dificultades que se presentan en el día a día.

- ✓ Trabajo en equipo: capacidad de lograr obtener objetivos comunes, aunando esfuerzos individuales, en beneficio de todos. Ser capaces de unir fuerzas y potenciar las capacidades personales en busca de un bien común.
- ✓ Colaboración: trabajar en conjunto con otras personas.
- ✓ Capacidad de concentración: poder enfocarse en el trabajo o estudio que se realice, sin distraerse fácilmente.
- ✓ Capacidad de organización: mantener un orden en las actividades a realizar
- ✓ Fuerza de voluntad y esfuerzo: continuar a pesar de los problemas y las adversidades.
- ✓ Flexibilidad: tener la disposición para aceptar los cambios
- ✓ Adaptabilidad: capacidad de ajustarse a los cambios
- ✓ Iniciativa: hacer cosas nuevas, abrir nuevos caminos.
- ✓ Autonomía: obrar según el criterio propio, sin dejarse llevar por los demás
- ✓ Sociabilidad: tener un carácter agradable, para entablar relaciones con los demás.
- ✓ Competencia intercultural: capacidad de relacionarse con personas de otras culturas
- ✓ Productividad: el trabajo realizado debe ser eficiente y efectivo, para obtener un producto útil.
- ✓ Liderazgo: capacidad de influir, motivar y organizar a los demás
- ✓ Responsabilidad: cumplir a cabalidad con las obligaciones
- ✓ Inteligencia emocional: manejar de manera equilibrada las emociones

Existen muchas más habilidades que se pueden desarrollar en los estudiantes, pero es necesario encontrar el equilibrio para encontrar las que les sean más útiles ahora y en su futuro.

Se tiende a tener diferentes tipos de habilidades dependiendo del ámbito en donde se desarrollen, por ejemplo, en el ámbito empresarial, psicológico, educativo, etc. En lo que respecta al área de educación, se pueden destacar habilidades como perseverancia, mentalidad de crecimiento, estrategias de aprendizaje y habilidades sociales, todas estas son necesarias enseñar y desarrollar en los estudiantes a lo largo de su vida estudiantil. (Odalys et al., 2018, p.14).

Existen un sinnúmero de habilidades blandas importantes para la vida, pero si se trata de priorizar, las más importantes e indispensables, sobre todo para el buen desempeño en un futuro laboral y para escalar posiciones de liderazgo, podrían ser las siguientes de acuerdo a la autora Beth Bores de Red Shoe Movement (Bores, n.d.):

- ✓ Comunicación: tanto verbal con palabras, como no verbal mediante los movimientos de nuestro cuerpo.
- ✓ Capacidad de escuchar: presta atención a los demás.
- ✓ Capacidad de negociar y de resolver problemas: buscar el ganar ganar
- ✓ Buenas maneras o buenos modales: ser amable con los demás.
- ✓ Autocontrol e inteligencia emocional: manejar correctamente las emociones, mantener siempre el control.
- ✓ Asertividad: capacidad de expresar nuestros deseos propios de manera clara y adecuada.
- ✓ Imagen personal: ser ordenado y sencillo.

La Guía de Desarrollo Integral del Ministerio de Educación, prioriza a las siguientes como las habilidades adecuadas a desarrollar en la escuela y son las siguientes:

- ✓ Empatía: capacidad de ponerse en el lugar de la otra persona, esta habilidad ayuda a los estudiantes a comprender de mejor manera a sus pares y a aceptar las diferencias.
- ✓ Autoconocimiento: es la capacidad de conocernos a nosotros mismos, tanto nuestros pensamientos como sentimientos, saber nuestros límites y puntos fuertes y débiles que poseemos.
- ✓ Manejo de emociones: saber manejar nuestras propias emociones y sentimientos en las relaciones con los demás.
- ✓ Resolución de conflictos: encontrar la solución más adecuada a un problema, identificando oportunidades de crecimiento personal y social.
- ✓ Toma de decisiones: es escoger entre varias alternativas lo más adecuado para cada uno y tratar de resolver diferentes situaciones de la vida. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2018).

Finalmente, se añade una adicional, y es la que puede ayudar a las personas en estos tiempos de pandemia: la resiliencia, la cual ayuda a adaptarse a los cambios y enfrentar y superar las dificultades.

**Aplicabilidad.** Es indudable que las habilidades blandas se enseñan no solamente desde la teoría, sino, principalmente, con la práctica en actividades de la vida diaria.

En la página web del Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey se encuentra la información sobre el modelo Dreyfus, creado por los hermanos Stuart y Hubert Dreyfus, que consiste en la adquisición de las habilidades a través de cinco etapas: novato, novato avanzado, competente, habilidoso y experto (Delgado, n.d.).

Además, nos da a conocer que, de acuerdo a Fitts y Posner, los estudiantes pueden dividir las habilidades en pequeñas partes antes de entenderla; esta fase se llama cognitiva. Luego deben asociarla para entender qué funciona y qué no, para luego pasar a la etapa final en la cual los estudiantes perfeccionan sus habilidades y las aplican de manera autónoma.

Ortega, C. (2017) plantea en su artículo *Una estrategia para la formación de competencias blandas en edades tempranas*, siete aspectos para que sean incorporados en una estrategia de enseñanza; estos son:

- ✓ Diseñar o establecer las habilidades blandas principales que pueden ser esenciales para la vida los estudiantes, con el objetivo de alcanzar el éxito en su desarrollo personal y social.
- ✓ Elaborar una serie de acciones o actividades para verificar las habilidades blandas que se propone alcanzar.
- ✓ Preparar actividades de la vida diaria o ejemplos históricos que puedan relacionarse con las habilidades blandas. Las anécdotas son básicas para la formación de competencias blandas.
- ✓ Conformar trabajos en equipo.
- ✓ Desarrollar sesiones por equipos de trabajo. El objetivo es generar ideas, motivar la reflexión, el pensamiento crítico y el lenguaje articulado. Sin estas capacidades es imposible la formación de competencias blandas.
- ✓ Incorporar tecnologías que faciliten el trabajo en los hogares, para fortalecer el aprendizaje invisible, que se torna un componente importante en el proceso de formación de competencias blandas.
- ✓ Evaluar las competencias con actividades, de manera interactiva, mediante coevaluación.

Una forma muy interesante de enseñar las habilidades blandas es a través de juegos de estrategia de la herramienta Accelium ya que han sido recopilados y creados para el uso en la enseñanza.

**Evaluación de habilidades blandas.** Resulta más sencillo evaluar los conocimientos mediante pruebas o test en donde los estudiantes responden preguntas sobre el tema tratado. Sin embargo, si es posible evaluar el desarrollo de las habilidades blandas, estos pueden realizarse mediante la observación y con la aplicación de rúbricas correctamente diseñadas. Se recomienda realizar una evaluación cualitativa solamente.

Se pueden realizar juegos de roles o simulaciones de casos de la vida diaria

Aplicación de test específicos, aplicación de una autoevaluación y establecer indicadores de logro.

## CAPÍTULO II

### Diseño Metodológico

#### Enfoque y Diseño de Investigación

##### *Paradigma*

Para el análisis de la situación actual del presente proyecto se ha considerado emplear un enfoque cuantitativo, de acuerdo a Hernández Sampieri & Mendoza Torres, (2018), el enfoque cuantitativo de investigación es “un conjunto de procesos organizado de manera secuencial para comprobar ciertas suposiciones”, será necesario un planteamiento específico y delimitado y se realizarán análisis estadísticos para la presentación de los resultados, tiene la ventaja de ser más preciso, y de usar procesos estandarizados y aceptados por la comunidad científica. Para completar la investigación será necesario realizar el análisis de los resultados lo que constituye en parte integrante el método cuantitativo.

##### **Enfoque Cuantitativo**

Será dirigido a docentes, personal del DECE y estudiantes, a quienes se encuestará con el objetivo que se pueda obtener información sobre cada una de las variables, para resolver el problema de investigación.

Variable independiente: Herramienta Accelium que maneja videojuegos de estrategia escogidos para educación

- ✓ Se pretende conocer si los docentes consideran adecuado el uso de videojuegos en la enseñanza
- ✓ Conocer si los docentes se interesan por el uso de una herramienta tecnológica para el desarrollo de las habilidades blandas
- ✓ Averiguar a los estudiantes si les agradaría aprender a través de videojuegos de estrategia

Variable dependiente: desarrollo de habilidades blandas en los estudiantes de quinto a séptimo de básica.

- ✓ Conocer de los docentes dentro de un grupo de habilidades blandas listadas cuales consideran son las más importantes para la enseñanza a los estudiantes.
- ✓ Conocer si los docentes consideran en su planificación el desarrollo de las habilidades blandas.
- ✓ Conocer si aprovechan el aprendizaje informal de los estudiantes
- ✓ Identificar el estado de situación actual del grupo de estudiantes que constituya el estudio de caso.
- ✓ Conocer la situación a los estudiantes sobre su manejo de las habilidades blandas

### **Tipo de Investigación**

Con la presente investigación se pretende desarrollar las habilidades blandas en los estudiantes de quinto a séptimo año de educación básica, por tal motivo se utilizará la investigación aplicada y descriptiva, debido a que se va puntualizando y describiendo cada uno de los procesos que conllevan la investigación y, además se tiene como objetivo resolver un problema concreto, práctico y real de la institución educativa. La investigación aplicada además se sirve de la investigación básica, de la que toma los conocimientos teóricos necesarios para la resolución del problema planteado.

### **Diseño de la Investigación**

La presente investigación se hará a través de la obtención y análisis de datos de investigaciones realizadas anteriormente (Investigación documental) y la recolección de información directamente de los docentes y estudiantes es decir directamente de la realidad, sin manipular ninguna variable (Investigación de Campo).



## **Población y Muestra**

La población o universo de estudio es el conjunto de elementos que se pretende estudiar, y que son nuestro referente para la elección o definición de la muestra (Arias-Gómez et al., 2016).

La presente investigación estará dirigida a los estudiantes de quinto a séptimo año de educación básica, quienes se constituyen en la población, al ser una población pequeña no se tomará una muestra, sino que se realizará el estudio a toda la población, 51 estudiantes y 9 docentes en los que está incluida la psicóloga de la sección.

## **Procedimiento para la Búsqueda y Procesamiento de los Datos**

Para la recolección de datos será necesario establecer un método que procure obtener la información necesaria para contestar al problema planteado y que tendrá relación con los objetivos de la investigación. Se ha establecido que el enfoque para la recolección de información será cuantitativo, por lo tanto, la herramienta será una encuesta y el instrumento un cuestionario, el cual será aplicado a los docentes y a la psicóloga de la sección, adicional se realizará una encuesta a los estudiantes. Para posteriormente proceder a análisis de los resultados.

Una vez definido el procedimiento, será necesario realizar la operacionalización de las variables, lo cual se detalla en el siguiente cuadro.

## Operacionalización de Variables

Cuadro N°1. Operacionalización de Variables

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES
Herramienta Accelium Herramienta tecnológica que tiene una recopilación de diferentes videojuegos de estrategia para ser usados en educación	Recursos digitales	Uso de recursos digitales en clases  Recursos que poseen docentes y estudiantes
	Videojuegos de estrategia de enseñanza de las habilidades blandas	Uso de videojuegos como recurso pedagógico  Uso de la herramienta
Habilidades Blandas Son las habilidades que necesitan las personas para poder relacionarse, y que les permiten enfrentar diferentes situaciones para tomar decisiones correctas, poder resolver problemas, ser creativos, darse cuenta de la emociones propias y de los demás, tener una correcta comunicación, todo esto permite construir relaciones saludables con otros.	Utilización de las habilidades blandas  Habilidades blandas indispensables	Planificación curricular  Utilización en clase  Identificación actual de estas habilidades en los estudiantes  Habilidades blandas necesarias

**Elaborado por:** Elizabeth Secaira

**Fuente:** Elaboración propia

### Encuesta a Docentes

Se aplicó una encuesta al personal docente de las grados quinto, sexto y séptimo de básica. Ver Anexo 1

### Encuesta a Estudiantes

Se aplicó una encuesta a los estudiantes de las grados quinto, sexto y séptimo de básica. Ver Anexo 2

### Validación de los Instrumentos

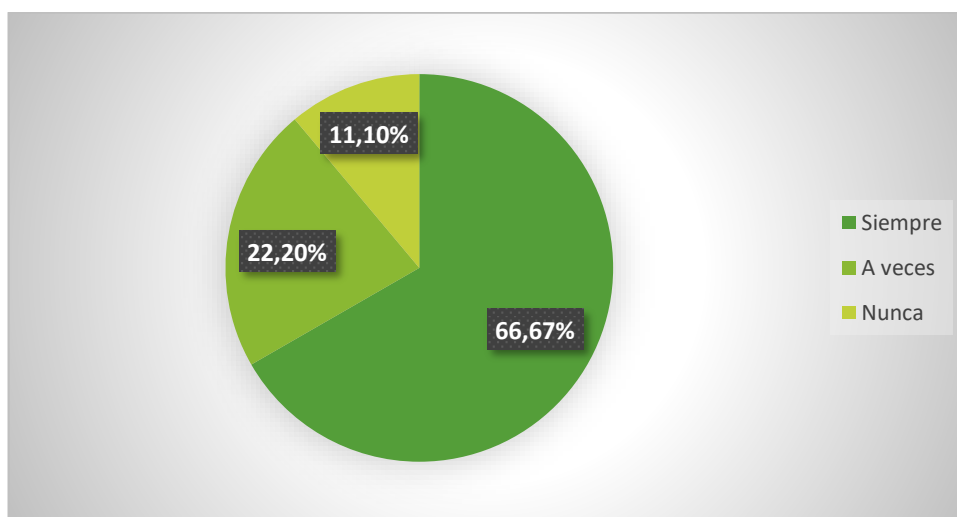
Los instrumentos fueron puestos a revisión de la Coordinadora Académica y la Coordinadora del DECE de la institución educativa. Ver anexo 3

### Análisis de Resultados

#### Encuesta a Docentes:

Se realizó una encuesta cerrada a 8 docentes y 1 psicóloga del DECE que corresponden a los grados estudiados quinto, sexto y séptimo de básica. A continuación, se presentan los resultados de cada una de las preguntas planteadas.

¿Ha considerado el uso de recursos digitales en sus clases?

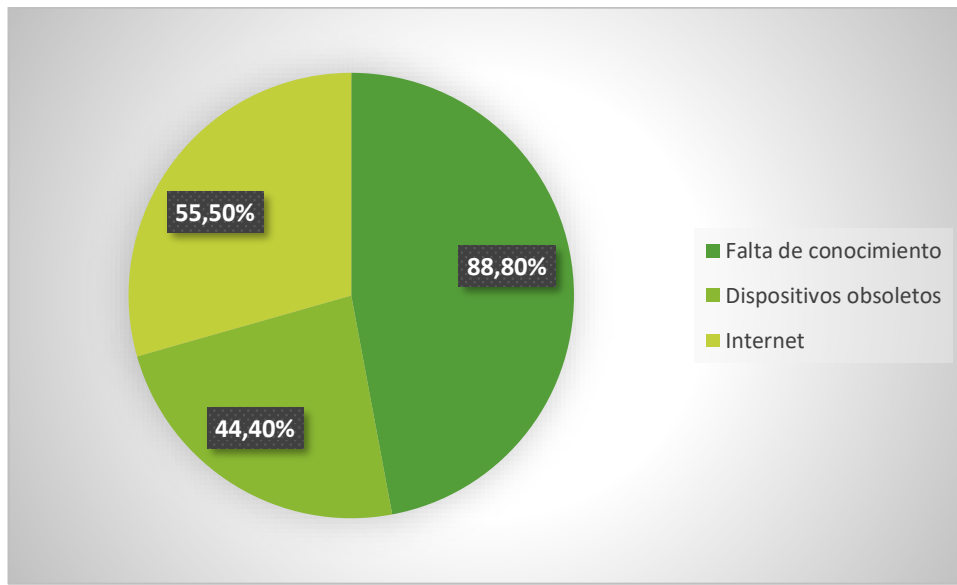


**Gráfico N° 4** Uso de Recursos Digitales  
**Elaborado por:** Elizabeth Secaira  
**Fuente:** Propia

La mayoría de docentes ha considerado el uso de recursos digitales en sus clases 66,67%, este porcentaje se da debido a la pandemia, ya que todos los docentes debieron migrar sus clases para impartirlas mediante cualquier recurso o herramienta digital, esta es la única alternativa en esos momentos. Sin embargo, se

observa que aún existe un porcentaje de docentes, 22,20% que consideran que a veces y un 11,10% que no han considerado el uso de recursos digitales, esto es muy preocupante, ya que como se indicó en estos momentos es la única manera de impartir las clases a los estudiantes.

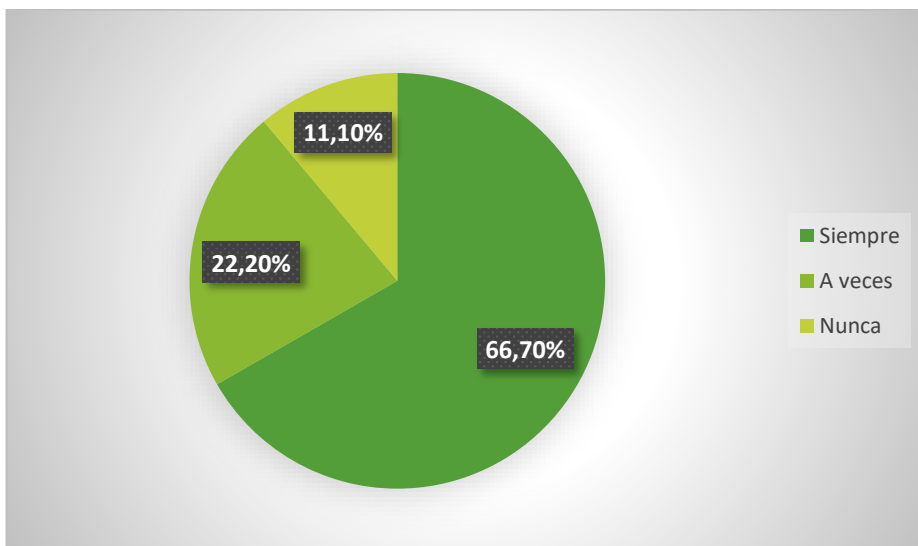
¿Qué dificultades ha encontrado en el uso de los recursos digitales en el aula?



**Gráfico N° 5** Dificultades en el uso de recursos digitales  
**Elaborado por:** Elizabeth Secaira  
**Fuente:** Elaboración propia

Se observa que se han presentado dificultades en los docentes para el uso de herramientas digitales, la principal de ellas es la falta de conocimiento, la pandemia nos ha sorprendido con un muy bajo conocimiento de los docentes del uso de las diferentes herramientas digitales, otra dificultad constituye los dispositivos electrónico obsoletos 55,50% y en un menor porcentaje, pero no menos importante el internet en un 44,40%

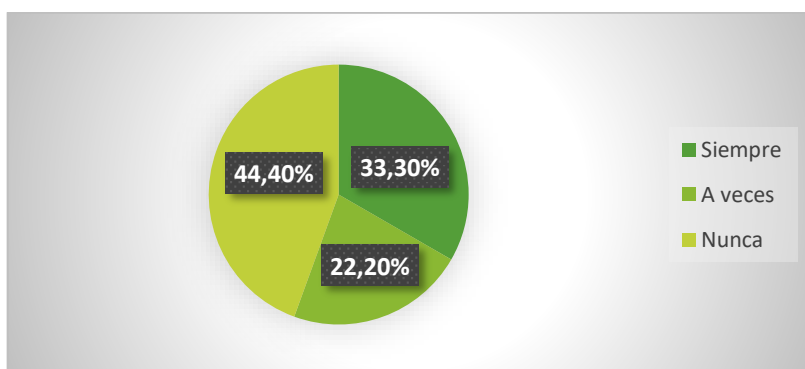
¿Cree apropiado el uso de videojuegos como un recurso para la enseñanza de su asignatura?



**Gráfico N° 6** Uso de videojuegos en clase  
**Elaborado por:** Elizabeth Secaira  
**Fuente:** Elaboración propia

Un porcentaje bastante elevado considera que siempre o a veces cree apropiado el uso de videojuegos como un recurso para la enseñanza, lo que nos ayudará mucho en la aplicación de la herramienta ya que existe una muy buena apertura, existe un porcentaje menor del 11,1% que indica que no utilizaría videojuegos, a quienes será importante realizar un acercamiento para brindarles la información y darles a conocer las bondades de la herramienta y como podría influir de manera positiva en la enseñanza.

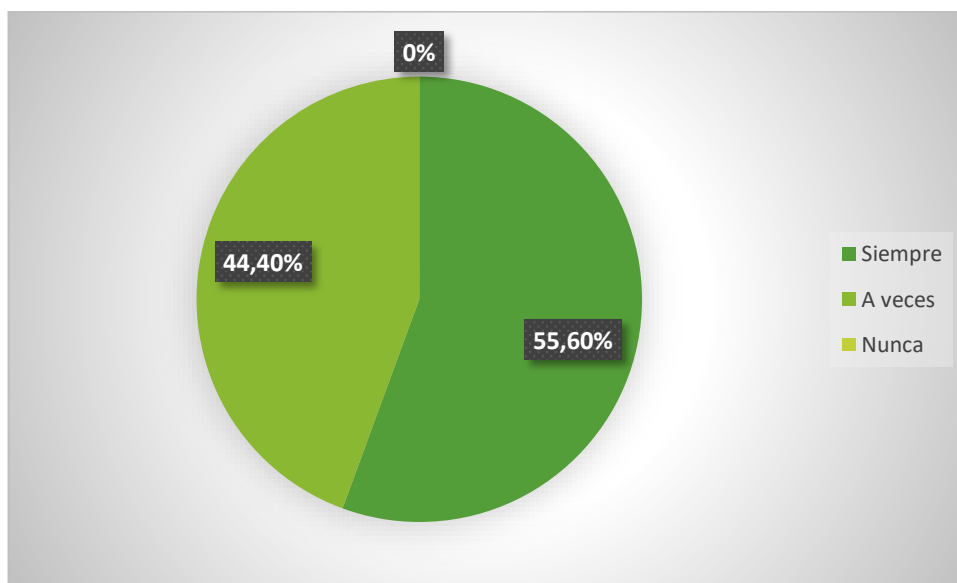
¿Considera que dispone de los recursos para utilizar herramientas digitales para la enseñanza?



**Gráfico N°7** Recursos para utilizar herramientas digitales  
**Elaborado por:** Elizabeth Secaira  
**Fuente:** Elaboración propia

Los recursos son una parte esencial para el uso de herramientas digitales, tanto en clases presenciales como en virtuales, la institución educativa debe proveer de estas herramientas, tanto, dispositivos como una adecuada conexión a internet, para ello se debe realizar un inventario de lo que se cuenta hasta al momento e ir reemplazando lo que sea necesario. Esto es debido a que se tiene aún un porcentaje de docentes alto 44,4% que no dispone de los recursos necesarios y un 22,2% que a veces.

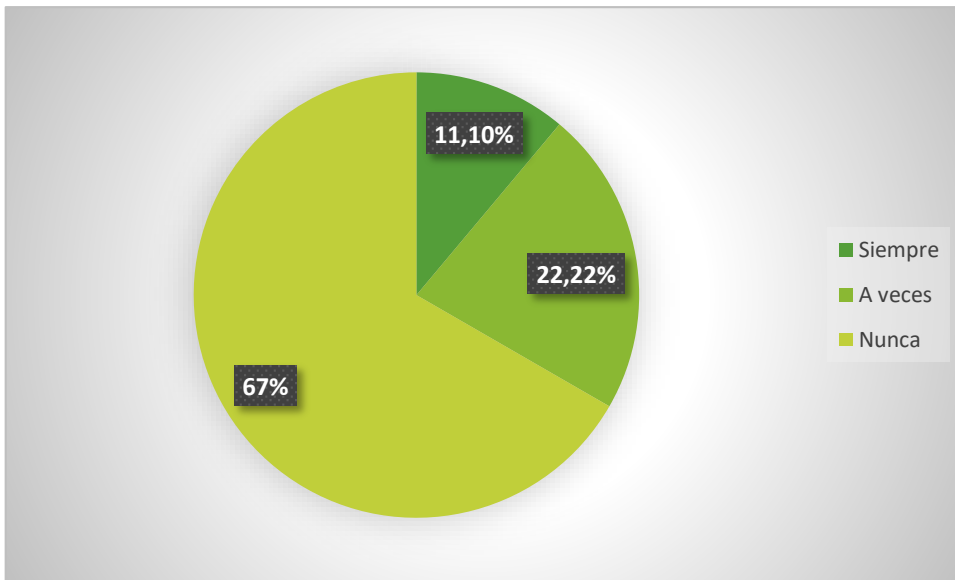
¿Si tuviera una herramienta que cuenta con videojuegos como estrategia para la enseñanza de habilidades blandas para sus estudiantes, consideraría utilizarla?



**Gráfico N° 8** Herramienta con videojuegos para a enseñanza de habilidades blandas  
**Elaborado por:** Elizabeth Secaira  
**Fuente:** Elaboración propia

Es muy importante conocer que la mayoría de docentes 55,6% si considerarían el uso de una herramienta con videojuegos y el 44,4% lo consideraría a veces, será necesario para que los docentes estén tranquilos y convencidos, el enseñarles y capacitarles en dicha herramienta.

¿Incluye la enseñanza de las habilidades blandas en su planificación?



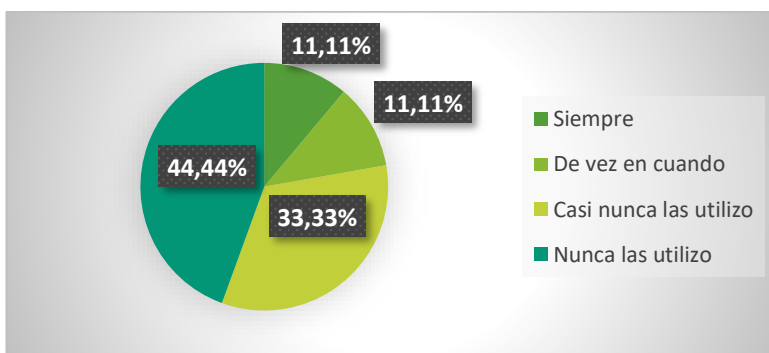
**Gráfico N° 9** Enseñanza con habilidades blandas en la planificación

**Elaborado por:** Elizabeth Secaira

**Fuente:** Elaboración propia

Se aprecia que solo un docente, esto es el 11,1% de los entrevistados incluye en su planificación la enseñanza de las habilidades blandas, dos docentes a veces y la mayoría de las docentes no lo hacen, por lo que establecer una propuesta organizada de enseñanza de estas habilidades y con posibilidad de realizar una evaluación de logro será muy importante.

¿De entre las siguientes opciones, cómo considera la utilización en sus clases de las habilidades blandas de sus estudiantes?



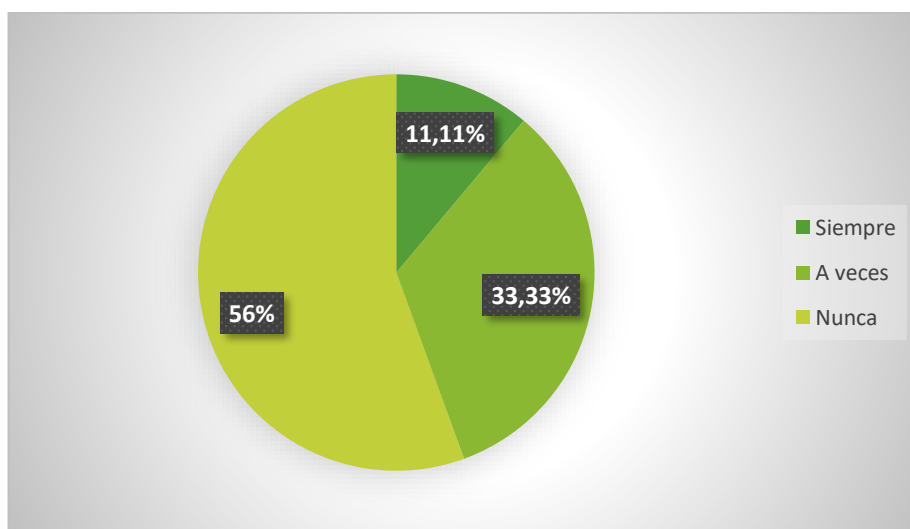
**Gráfico N° 10** Utilización de las habilidades blandas en los estudiantes

**Elaborado por:** Elizabeth Secaira

**Fuente:** Elaboración propia

Los docentes en su mayoría (77,8%) nunca o casi nunca utilizan las habilidades blandas de sus estudiantes en sus clases, y el 22,2% de vez en cuando o siempre, estos nos indica que le dan más importancia a la enseñanza de las asignaturas y dejan de lado el desarrollo de las habilidades blandas o socioemocionales, por lo que si será necesario establecer una propuesta organizada para el uso y desarrollo de habilidades blandas en los estudiantes.

¿Ha identificado en sus estudiantes las habilidades blandas que poseen?



**Gráfico N° 11** Identificación de las habilidades blandas de los estudiantes

**Elaborado por:** Elizabeth Secaira

**Fuente:** Elaboración propia

Los docentes indican de manera mayoritaria (56%) que, no han identificado las habilidades blandas de sus estudiantes, adicional existe un porcentaje del 33,3% que indica que las identifica a veces, por lo que resulta importante lograr que los docentes puedan identificar y mejor aún aprovechar y desarrollar dichas habilidades.

¿Por favor, indique qué habilidades ha identificado?

De entre las respuestas de los docentes, se ha podido resumir en las siguientes habilidades identificadas:



**Cuadro N° 2 Habilidades Identificadas en los Estudiantes**

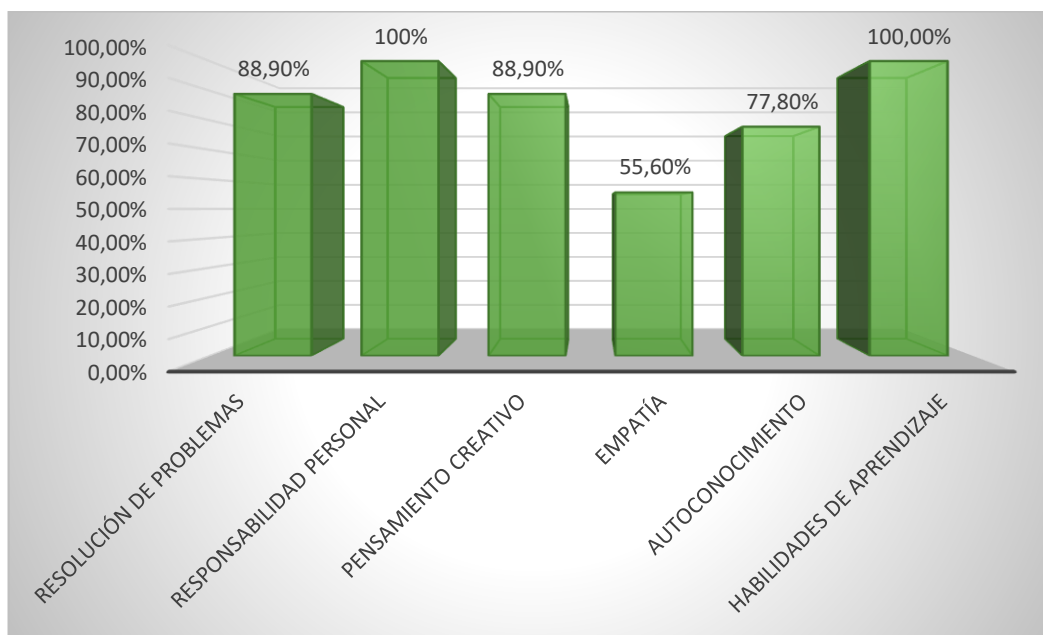
Cantidad	Habilidades identificadas
1	Solución de problemas
2	Comunicación
3	Organización
4	Trabajo en equipo
5	Liderazgo
6	Pensamiento crítico
7	Actitud positiva

**Elaborado por:** Elizabeth Secaira

**Fuente:** Elaboración propia

Se ha revisado la lista de las habilidades identificadas por los docentes y se han anotado todas, esta información será de gran ayuda para establecer las habilidades a desarrollar en los estudiantes

¿De entre las siguientes habilidades blandas, cuales considera que son las más importantes que sus estudiantes necesitan desarrollar?



**Gráfico N° 12 Habilidades importantes a desarrollar**

**Elaborado por:** Elizabeth Secaira

**Fuente:** Elaboración propia

Estas habilidades blandas servirán de base para el desarrollo del proyecto, considerando la importancia que los docentes le han dado en sus respuestas, se aprecia que la habilidad con mayor cantidad de respuestas es Responsabilidad Personal.

Añadir alguna habilidad adicional que considere importante si así lo desea

Las habilidades adicionales que consideran los docentes son importantes a desarrollar son

### **Cuadro N° 3 Habilidades Blandas Adicionales Importantes**

<b>No</b>	<b>Habilidades importantes</b>
1	Pensamiento crítico
2	Inteligencia emocional
3	Trabajo en equipo
4	Habilidades de comunicación
5	Gestión del tiempo

**Elaborado por:** Elizabeth Secaira

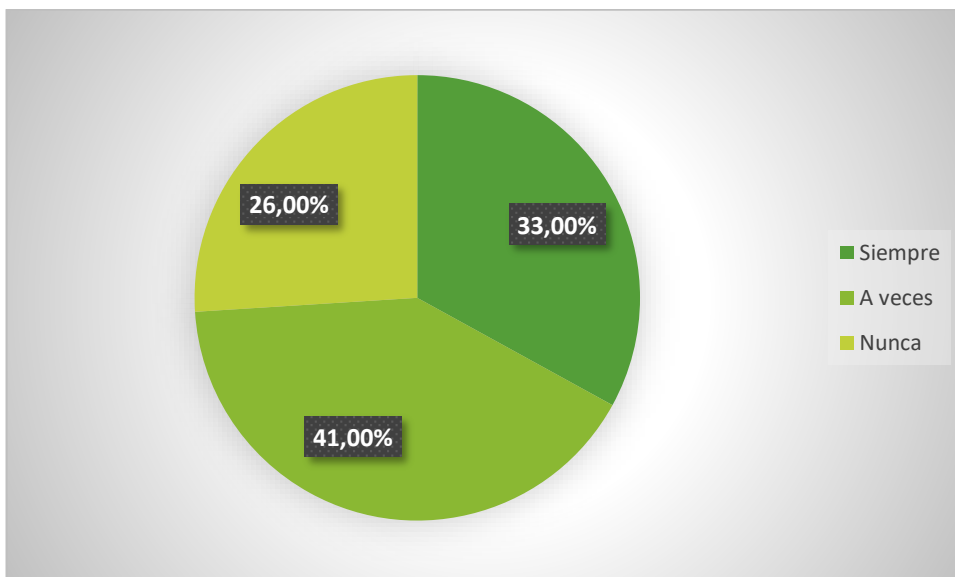
**Fuente:** Elaboración propia

Los docentes han listado habilidades adicionales que ellos consideran importantes desarrollar, estas podrán ser tomadas en cuenta en la elaboración de la propuesta.

### ***Encuesta a Estudiantes***

Se realizó una encuesta a los estudiantes de quinto, sexto y séptimo de básica, obteniendo 46 respuestas

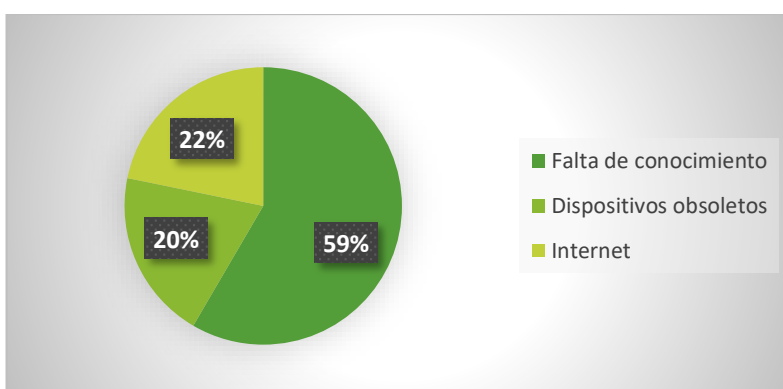
¿Su profesor utiliza recursos digitales en sus clases?



**Gráfico N° 13** Uso de recursos digitales  
**Elaborado por:** Elizabeth Secaira  
**Fuente:** Elaboración propia

Los docentes por la pandemia han debido adaptarse a las clases virtuales, sin embargo, muchos piensan que el dar clases a través de una plataforma de videoconferencia constituye por sí sola en el uso de un recurso digital, y eso no es así, por tal motivo se observa que los estudiantes en un 24% consideran que sus docentes nunca utilizan recursos digitales, y un 41% que a veces, solo el 33% de los docentes utilizan recursos digitales adecuados.

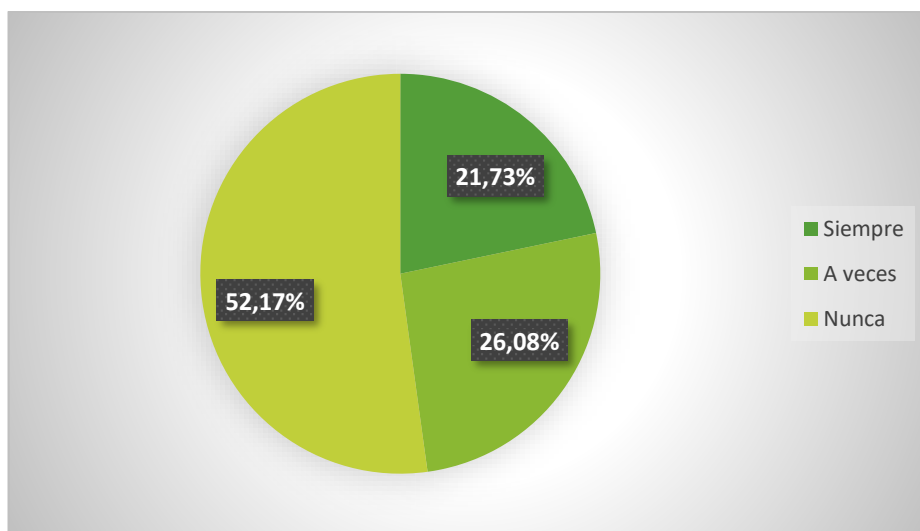
¿Qué dificultades considera que tienen sus docentes en el uso de los recursos digitales en sus clases?



**Gráfico N° 14** Dificultades en el uso de recursos digitales  
**Elaborado por:** Elizabeth Secaira  
**Fuente:** Elaboración propia

Los estudiantes en su gran mayoría 59% consideran que la dificultad más grande en el uso de herramientas digitales es la falta de conocimiento de sus docentes, el internet en un 22% también constituye actualmente una dificultad y un 20% los dispositivos obsoletos.

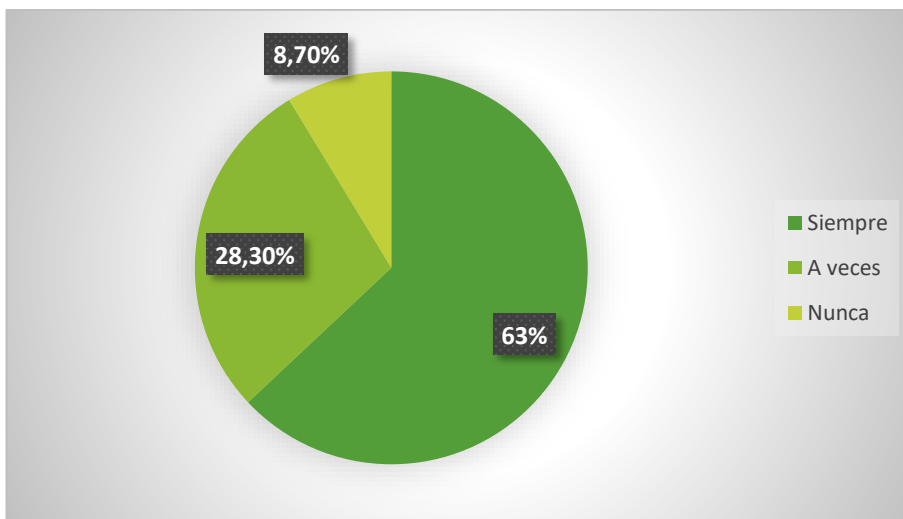
¿Considera que sus docentes cuentan con los recursos como computadora, móvil, internet, etc. para desarrollar cualquier actividad pedagógica que le enseñen sus profesores a través de medios digitales?



**Gráfico N° 15** Recursos digitales  
**Elaborado por:** Elizabeth Secaira  
**Fuente:** Elaboración propia

Los estudiantes consideran en un mayor porcentaje 52,17% que sus docentes no cuentan con los recursos adecuados para las clases, un 26,08% que a veces, y un 21,73 que siempre. Esto nos indica que será necesario coordinar adquirir o potenciar los dispositivos y mejorar el internet tanto en los hogares de los docentes, como en la institución cuando se retorne a clases presenciales.

¿Si hubiera una herramienta con videojuegos para la enseñanza de habilidades como responsabilidad, resolver un problema, etc. le gustaría que sus profesores la utilicen en sus clases?



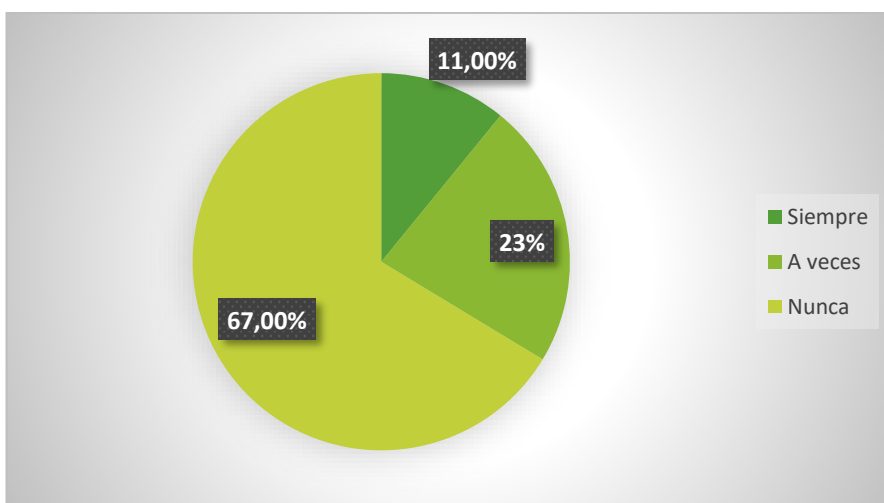
**Gráfico N° 16** Uso de herramienta con videojuegos

**Elaborado por:** Elizabeth Secaira

**Fuente:** Elaboración propia

A la mayoría de estudiantes 63% siempre y 28,3% a veces, les gustaría que sus docentes usen una herramienta con videojuegos, por supuesto que a los niños les gusta jugar por lo que era de esperarse una respuesta positiva, sin embargo, se observa también un porcentaje de 8,7% de estudiantes que nos les gustaría, habría que hacer un análisis más profundo para conocer los motivos.

¿Su profesor le enseña habilidades para la vida como por ejemplo a resolver un conflicto, a trabajar en equipo, a comunicarse mejor, etc. dentro de tus clases?



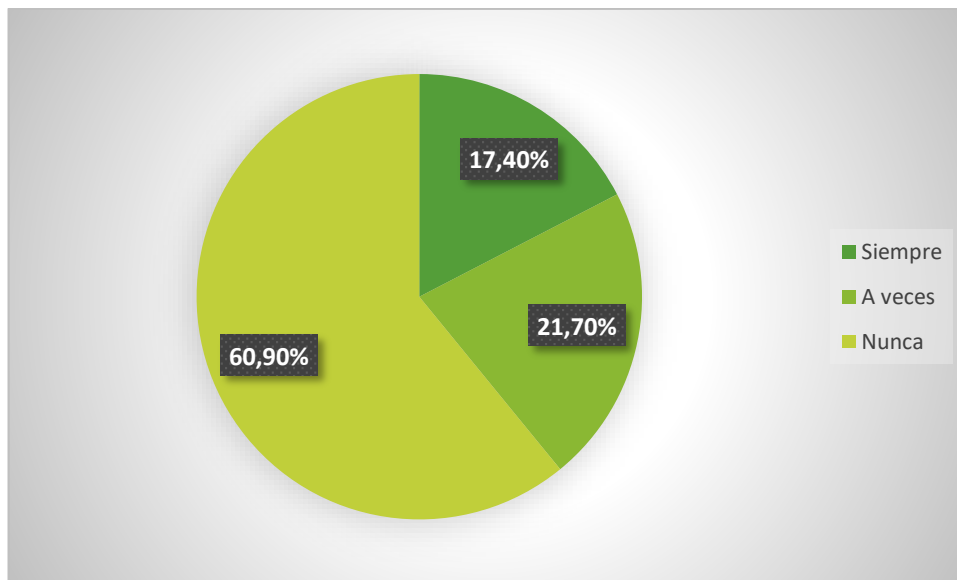
**Gráfico N° 17** Enseñanza de habilidades blandas

**Elaborado por:** Elizabeth Secaira

**Fuente:** Elaboración propia

Los estudiantes de estos grados en su mayoría 67% indican que sus docentes nunca les enseñan habilidades para la vida, el 23% indica que a veces, y un bajo porcentaje 11% que siempre. Con estas respuestas se considera que si es adecuado la implementación de una propuesta para el desarrollo de dichas habilidades.

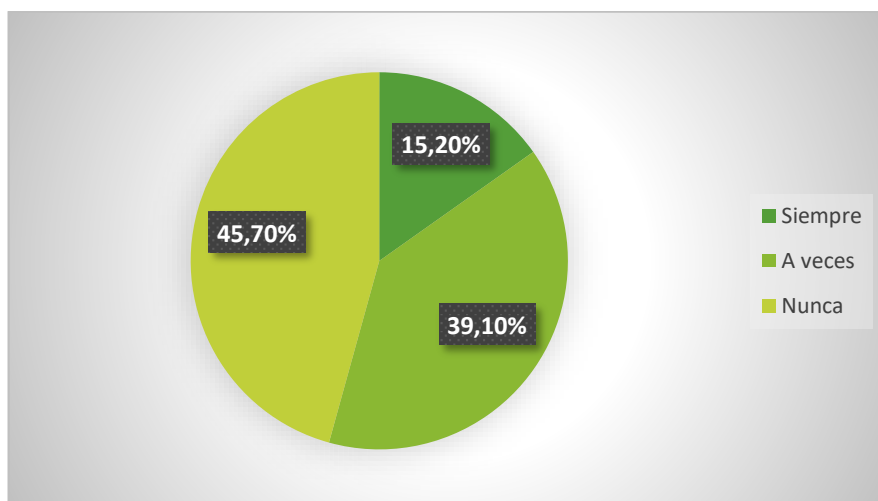
¿Cree que su profesor aprovecha sus habilidades como, por ejemplo, que usted sabe comunicarse bien con sus compañeros o que le gusta ayudar a los demás, etc. durante la clase?



**Gráfico N° 18** Aprovechamiento de las habilidades blandas de los estudiantes  
**Elaborado por:** Elizabeth Secaira  
**Fuente:** Elaboración propia

Los estudiantes creen en su mayoría 60,9% que sus docentes no aprovechan sus habilidades blandas durante la clase, y un 21,70% indica que a veces, hay un bajo porcentaje el 17,4% que piensa que, si lo hacen, en tal sentido si es importante trabajar en el desarrollo y mejor aprovechamiento de estas habilidades en los estudiantes.

¿Cree que su profesor conoce las habilidades que usted tiene?



**Gráfico N° 19** Conocimiento de las habilidades blandas de los estudiantes

**Elaborado por:** Elizabeth Secaira

**Fuente:** Elaboración propia

Los estudiantes en un 45,70% consideran que sus docentes no conocen sus habilidades, un 39,10% que a veces y un 15,20% que siempre. Hay que trabajar en el desarrollo de las habilidades en los estudiantes, y también en que ellos se den cuenta que las están desarrollando.

Por favor, indique que habilidades piensa que tiene

De entre las habilidades que los estudiantes piensan que poseen listaron las siguientes

**Cuadro N° 4** Habilidades de los Estudiantes

N°	Habilidades
1	Creatividad
2	Trabajo en equipo
3	Resolución de problemas
4	Responsabilidad
5	Paciencia
6	Estrategias para aprender mejor

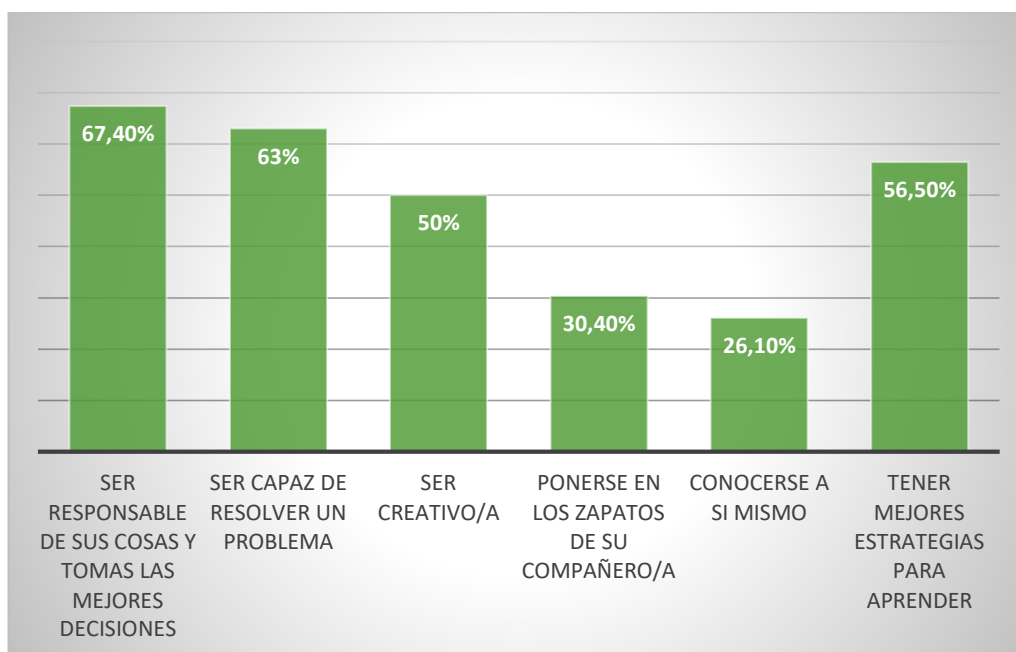
**Elaborado por:** Elizabeth Secaira

**Fuente:** Elaboración propia

Cabe aclarar que listaron muchas habilidades que no son blandas, por lo que es importante enseñar a los estudiantes una clara conceptualización y las diferencias con las habilidades duras.

Este listado será de gran utilidad para escoger la habilidad a desarrollar en la propuesta del presente trabajo.

¿De entre las siguientes habilidades, cuales considera que son las más importantes que debe tener?



**Gráfico N° 20** Habilidades importantes para los estudiantes

**Elaborado por:** Elizabeth Secaira

**Fuente:** Elaboración propia

Es importante cotejar con las respuestas de los docentes para de esta manera conocer las habilidades más importantes a desarrollar

Puede añadir alguna habilidad que considere importante

Se ha resumido en las siguientes como las habilidades blandas que los estudiantes consideran importante desarrollar.



**Cuadro N° 5. Habilidades Importantes para los Estudiantes**

<b>N°</b>	<b>Habilidades</b>
<b>1</b>	Responsabilidad
<b>2</b>	Respeto
<b>3</b>	Aprendizaje
<b>4</b>	Creatividad
<b>5</b>	Concentración
<b>6</b>	Autoconocimiento
<b>7</b>	Autoconfianza
<b>8</b>	Trabajo en equipo

**Elaborado por:** Elizabeth Secaira

**Fuente:** Elaboración propia

En base de los resultados de las encuestas se concluye

Existe dificultades en el uso de herramientas tecnológicas, sobre todo con la falta de conocimiento, además hay dificultades con los dispositivos y el internet.

Adicional, los docentes no están considerando en sus planificaciones el desarrollo de las habilidades blandas de sus estudiantes y tampoco las aprovechan en el transcurso de sus clases.

Los estudiantes deben tener más claros los conceptos sobre habilidades blandas, que es, en qué consisten, como se pueden aprender, etc

Establecer en base a los resultados de las encuestas la habilidad blanda más importante que se va a desarrollar en los estudiantes.

Además, tanto docentes como estudiantes están abiertos al uso de herramientas tecnológicas, y a la enseñanza y aprendizaje en base a videojuegos, por lo que se debe aprovechar esta apertura y hacer de la clase una experiencia más divertida.

## **CAPÍTULO III**

### **Producto**

#### **Propuesta de Solución al Problema**

##### *Título de la Propuesta*

Diseño y aplicación de la herramienta Accelium para el desarrollo de habilidades blandas en los niños de quinto, sexto y séptimo de básica de la UE Surcos.

#### **UNA DIVERTIDA EXPERIENCIA DIGITAL BASADA EN JUEGOS**

##### **Introducción**

El uso de herramientas digitales es primordial en los tiempos actuales, estos se pueden aplicar en la enseñanza de cualquier asignatura, pero puede constituir un reto su utilización para la enseñanza de las habilidades blandas, (Maya & Orellana, 2016) indica en las conclusiones de su trabajo que estas habilidades añaden una ventaja que pueden diferenciar a las personas para competir en el mercado laboral, dada ahí su importancia.

Su enseñanza no debe ser teórica sino más bien divertida y motivadora, procurando en este caso el uso de herramientas que tanto les gusta a los estudiantes, tecnología y juegos, como comenta Zapata Lesmes et al. (2017) en su investigación, el videojuego permite a los estudiantes acercarse al mundo digital de una manera didáctica y entretenida.

##### **Objetivo General**

Realizar un programa para el desarrollo de las habilidades blandas de los estudiantes de quinto, sexto y séptimo de básica, mediante el uso de la herramienta Accelium que utiliza videojuegos de estrategia.

## **Objetivos Específicos**

- Diseñar el programa para el desarrollo de la habilidad blanda Responsabilidad Personal, utilizando los videojuegos de estrategia de la herramienta Accelium.
- Socializar el programa a las autoridades de la UE Surcos para su aprobación y posterior aplicación.
- Aplicar el programa en nuestros estudiantes de quinto, sexto y séptimo de básica.
- Evaluar la propuesta y los resultados obtenidos.

## **Desarrollo**

### ***Objetivo 1:***

Diseñar el programa para el desarrollo de la habilidad blanda escogida, utilizando los videojuegos de estrategia de la herramienta Accelium.

Se deberá realizar un análisis a los estudiantes y sus necesidades, además a los contenidos que se quieren enseñar y el entorno en el que se desarrollan. El objetivo es hacer una descripción de la situación actual y cuáles son las necesidades formativas.

La propuesta estará dirigida a los estudiantes de quinto, sexto y séptimo de básica de la UE Surcos, cada grado desarrollará una habilidad blanda durante todo el año escolar. Se impartirá una vez por semana una hora académica de 40 minutos.

Cada estudiante deberá adquirir la licencia de la herramienta, la cual se solicitará en la lista de útiles al inicio del año escolar, con ello los estudiantes tendrán acceso al uso de la plataforma Accelium mediante un usuario y contraseña que será entregado por cada tutor.

Las clases se realizarán a través del laboratorio de computación o mediante el uso de tablets en la misma aula, además deberán tener acceso a internet. El aula

debe contar con proyector para visualizar los videos escogidos por cada tema y las diferentes diapositivas preparadas.

Posteriormente se debe desarrollar un esquema del curso y hay que enfocarlo con una metodología específica organizando el contenido y su secuencia.

El objetivo instruccional es que los estudiantes, a través de varios videojuegos, logren captar las estrategias utilizadas, y con la ayuda del docente aplicarlas en el desarrollo de las habilidades blandas y utilizarlas para la vida diaria.

Para los grados objetos de estudio se desarrollará el programa para la habilidad blanda: Responsabilidad Personal.

El método constructivista, con el que trabaja la institución Surcos, nos habla sobre la experiencia, por tal motivo se toma de premisa que los estudiantes pueden aprender habilidades blandas a través del juego, con la herramienta Accelium, de la siguiente manera:

- Introducción y preparación: se puede iniciar con un video que atraiga la atención de los estudiantes respecto a la habilidad a desarrollar.
- Ejercicios basados en juegos: se organiza los juegos en parejas o de manera individual.
- Aprendiendo una herramienta práctica: el docente explica las estrategias del juego y conceptualiza.
- Transferencia y aplicación de conocimientos: realizar la aplicación a cualquier actividad o caso de la vida diaria, sea de la escuela o de la familia.
- Asignaciones extendidas: los estudiantes deben realizar más casos de su vida personal y practicar en casa con su familia.
- Recapitulación: se recuerda lo aprendido y se da oportunidad a los estudiantes para que expongan sus experiencias.

El programa se estructurará a lo largo del año escolar de la siguiente manera:

**Cuadro N° 6. Cronograma**

<b>CRONOGRAMA</b>		<b>Semanas</b>	<b>Tiempo estimado</b>
<b>Primer</b>	Primera unidad	4 semanas	1 h académica c/15 días
<b>Quimestre</b>	Segunda unidad	4 semanas	1 h académica c/15 días
	Tercera unidad	4 semanas	1 h académica c/15 días
	Cuarta unidad	4 semanas	1 h académica c/15 días
<b>Segundo</b>	Quinta unidad	4 semanas	1 h académica c/15 días
<b>Quimestre</b>	Sexta unidad	4 semanas	1 h académica c/15 días
	Séptima unidad	4 semanas	1 h académica c/15 días
	Octava unidad	4 semanas	1 h académica c/15 días

**Elaborado por:** Elizabeth Secaira

**Fuente:** UE Surcos

### **Proyecto: Responsabilidad Personal**

Descripción: Debe realizarse una relación del aprendizaje de esta habilidad blanda frente a las estrategias que pueden aprender del videojuego. Los estudiantes aprenden que la Responsabilidad Personal significa aceptar las consecuencias o resultados deseados o no deseados de sus acciones (Real Academia Española, 2020).

Los videojuegos tienen el propósito de estimular la curiosidad de los estudiantes y elevar su motivación, además crean situaciones o desafíos que se deben superar de forma lógica, creativa y emocional. Los estudiantes deben practicar métodos y herramientas para desarrollar su sentido de responsabilidad personal, haciendo énfasis en la rendición de cuentas de sus decisiones.

#### **Especificaciones:**

Se deben realizar 16 sesiones, 8 temas y 4 juegos.

Cada presentación consta de un video relacionado con la habilidad que se desea desarrollar

En cada jornada debe darse la posibilidad a los estudiantes de practicar los videojuegos escogidos


Para continuar será necesario crear los contenidos y establecer los materiales de aprendizaje.

Para el proyecto escogido de desarrollo de la habilidad blanda Responsabilidad Personal se han escogido los juegos:


- |          |           |
|----------|-----------|
| Damas    | Maxit,    |
| Climb up | Elementos |

Cada juego tiene ciertas estrategias y desarrolla habilidades en los estudiantes, a continuación, se realiza un detalle de cada juego.


**Cuadro N°7. Videojuegos**


1. Damas		
Tipo	Estrategia	
<b>Descripción</b>	Damas - Un juego de estrategia jugado en un tablero de ajedrez de 8 x 8. El juego es jugado por dos oponentes, en lados opuestos de la tabla de juego. Un jugador tiene las piezas oscuras; el otro tiene las piezas blancas. Los jugadores alternan turnos en el intento de ser los primeros en capturar todas las piezas del oponente.	
<b>Habilidades desarrolladas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprender la importancia de la planificación antes de tomar una decisión</li> <li>• Anticipar posibles dificultades en el camino para alcanzar un objetivo</li> <li>• Planificar acciones a largo plazo</li> <li>• Analizar el contexto y sus implicaciones</li> <li>• Evaluar y comunicar las consecuencias de las diferentes opciones</li> </ul>	
<b>Indicadores de Logro</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza con solvencia los recursos y movimientos propuestos mediante el registro de sus movimientos y los resultados alcanzados.</li> <li>• Escribe las principales dificultades mediante el registro de resultados e ideas de cambio para tomar conciencia de la mejor forma de llegar a resultados.</li> <li>• Observa los elementos que intervienen y analiza las diferentes posibilidades de acción que le permitan alcanzar de mejor manera el objetivo.</li> <li>• Establece relaciones de causa y efecto, secuencia y resultado mediante el análisis de diferentes opciones para decidir la más efectiva.</li> </ul>	

## 2. Maxit

2. Maxit		
Tipo	Estrategia	
<b>Descripción</b>	Maxit- un juego de estrategia jugado en una cuadrícula 8X8 de números dibujados al azar. El objetivo es acumular más puntos que el oponente que juega el ordenador. Para ganar, uno necesita ser capaz de considerar varios posibles cursos de acción y sus consecuencias.	
<b>Habilidades desarrolladas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acciones de planificación basadas en el cálculo</li> <li>• Considerando varios posibles cursos de acción y sus consecuencias</li> <li>• Ser flexible para cambiar un plan cuando se enfrentan a nuevas circunstancias</li> <li>• Presentar y mejorar la actitud exploratoria</li> </ul>	
<b>Indicadores de Logro</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expone recorridos e itinerarios de acción antes de hacer una jugada mediante la ejemplificación, demostración y argumentos para justificar sus movimientos.</li> <li>• Distingue lo planificado y lo ejecutado para definir nuevas alternativas de solución.</li> <li>• Establece diferencias entre la planificación y los resultados alcanzados mediante una verificación experimental de las acciones que intervienen.</li> <li>• Argumenta la importancia de la actitud de búsqueda, observación y deducción personal con el fin de obtener mejores resultados.</li> </ul>	

## 3. Climb Up

3. Climb Up		
Tipo	Estrategia	
<b>Descripción</b>	Climb Up - es un juego de puzzle. Este juego presenta desafíos que avanzan gradualmente en su nivel de complejidad. El objetivo es utilizar los recursos de dar para subir a la cima de la montaña nevada.	
<b>Habilidades desarrolladas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explorar datos sistemáticamente</li> <li>• Planificar movimientos y acciones basadas en la indagación</li> <li>• Identificar datos en una situación problemática, utiliza datos de una situación problemática para buscar una solución.</li> <li>• Seleccionar, organizar y comunicar información visual.</li> </ul>	
<b>Indicadores de Logro</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica los datos más importantes que aparecen en cada desafío que influyen en la decisión de utilizar tal o cual recurso.</li> <li>• Examina las posibilidades de alcanzar la meta mediante el análisis de los recursos con que cuenta y la utilidad de los mismos a la hora de alcanzar la meta</li> <li>• Reconoce los elementos y el adecuado manejo de la información que posee mediante registros gráficos y relatorías útiles para alcanzar el objetivo del juego.</li> </ul>	

4. Elementos		
Tipo	Estrategia	
<b>Descripción</b>	Elementos - un juego de estrategia en el que 2 elementos están luchando entre sí para controlar el planeta. Para ganar los estudiantes tendrán que elegir sabiamente dónde colocar sus discos para anular los planes del oponente.	
<b>Habilidades desarrolladas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Establecer las diferencias entre los planes tácticos y estratégicos</li> <li>• Comprender la importancia del control de los puntos clave para lograr una meta</li> <li>• Demostrar una actitud controlada, no impulsiva</li> <li>• Controlar la impulsividad; analizar la situación y pensar en la mejor manera de actuar</li> <li>• Demostrar flexibilidad y capacidad para cambiar el curso de acción cuando se enfrentan a nuevas circunstancias</li> </ul>	
<b>Indicadores de Logro</b>	• Expone las características y diferencias que tiene cada plan o estrategia de juego.	
	• Lleva un registro y control de los puntos que logra mediante tablas o algoritmos	
	• Muestra calma, analiza la situación y actúa ordenadamente según el plan trazado.	
	• Da tiempo, escucha y es capaz de proponer nuevas alternativas de solución	
	• Demuestra actitud de escucha y receptividad en la presentación de nuevas soluciones en el juego y en otros ámbitos cotidianos del aula.	

**Elaborado por:** Elizabeth Secaira

**Fuente:** Herramienta Accelium

Con estos juegos se trabajará durante las clases de todo el año escolar, los estudiantes participantes serán de los grados quinto, sexto y séptimo, todos recibirán el mismo material, pero con sus respectivos docentes, cada clase tendrá una duración de 40 minutos.

Vínculo de la clase en Google Classroom

<https://classroom.google.com/c/MzMwMzc4OTYyOTM2?cjc=ijb6vym>

Video explicativo de la clase

<https://youtu.be/QNmtfhf81K0>

Clase 1 y 2

Nombre: Prediciendo Resultados

Objetivos

- Discutir el significado y la importancia de la Responsabilidad Personal en



nuestras vidas

- Resaltar la importancia de predecir los resultados de la toma de decisiones y acciones antes de tomarlas.
- Jugar el videojuego de Damas y aplicar la herramienta para adelantarnos a predecir los resultados.

### Cuadro N° 8. Cronograma de Clase

CRONOGRAMA DE LA CLASE	
Partes de la clase	Tiempo de duración
<b>1era jornada 40 minutos</b>	
Parte 1: Qué es Responsabilidad Personal, la sesión abrirá con un video corto que ilustre el tema de la Responsabilidad Personal y luego se hará una discusión al respecto	15 minutos
Parte 2: Los estudiantes jugarán el videojuego de manera individual	20 minutos
Parte 3: Realizar una pequeña discusión sobre sus impresiones del juego, como ser responsable con este juego y como ganar	5 minutos
<b>2da jornada 40 minutos</b>	
Parte 1: Recapitulación de la jornada anterior	5 minutos
Parte 2: Introducción hacia la herramienta de Predicción de Resultados.	15 minutos
Parte 3: Realizar la caja de herramientas	15 minutos
Parte 4: Discusión tipo resumen y una tarea para la casa que permitirá que los estudiantes continúen ejercitando la herramienta en casa.	5 minutos

**Elaborado por:** Elizabeth Secaira

**Fuente:** Herramienta Accelium y UE Surcos

Clase 3 y 4, Nombre: Pensamiento del Árbol

Objetivos

- Presentar un método útil para tomar decisiones más acertadas, el método de la ramificación del pensamiento
- Caracterizar situaciones de la vida real en donde se pueda usar este método

- Jugar el videojuego de Damas y aplicar este método

### Cuadro N° 9. Cronograma de la Clase

CRONOGRAMA DE LA CLASE	
Partes de la clase	Tiempo de duración
<b>1era jornada 40 minutos</b>	
Parte 1: Recapitulación de la clase anterior	15 minutos
Parte 2: Los estudiantes jugarán el videojuego en parejas	20 minutos
Parte 3: Recopilar las impresiones de los estudiantes sobre el juego, y como fueron responsables jugando en parejas	5 minutos
<b>2da jornada 40 minutos</b>	
Parte 1: Recapitulación de la jornada anterior	5 minutos
Parte 2: Presentación del método de ramificación del pensamiento y como se lo utiliza en el videojuego	15 minutos
Parte 3: Aplicación del método en situaciones de la vida real	15 minutos
Parte 4: Construcción de la caja de herramientas con las conclusiones	5 minutos

**Elaborado por:** Elizabeth Secaira

**Fuente:** Herramienta Accelium y UE Surcos

Clase 5 y 6, Nombre: Ramificación del pensamiento

Objetivos:

- Aprender y jugar Maxit
- Afianzar el método de Ramificación del pensamiento para tomar decisiones

### Cuadro N° 10. Cronograma de la Clase

CRONOGRAMA DE LA CLASE	
Partes de la clase	Tiempo de duración
<b>1era jornada 40 minutos</b>	
Parte 1: Recapitulación de la clase anterior	10 minutos
Parte 2: Como tomamos decisiones, video	10 minutos
Parte 3: Los estudiante jugarán el juego Maxit	20 minutos
<b>2da jornada 40 minutos</b>	

Parte 1: Recapitulación de la jornada anterior, análisis del juego	15 minutos
Parte 2: Juego de los dados	10 minutos
Parte 3: Aplicando el método	10 minutos
Parte 4: Construcción de la caja de herramientas con las conclusiones	5 minutos

**Elaborado por:** Elizabeth Secaira

**Fuente:** Herramienta Accelium y UE Surcos

Clase 7 y 8, Nombre: Retrasando la gratificación

Objetivos:

- Aprender y jugar el videojuego Elementos
- Comprender el concepto de aprender a esperar

#### **Cuadro N° 11. Cronograma de la Clase**

<b>CRONOGRAMA DE LA CLASE</b>	
<b>Partes de la clase</b>	<b>Tiempo de duración</b>
<b>1era jornada 40 minutos</b>	
Parte 1: Recapitulación de la clase anterior	10 minutos
Parte 2: Presentación y análisis del video Contando ovejas	10 minutos
Parte 3: Los estudiantes jugarán el juego Elementos	20 minutos
<b>2da jornada 40 minutos</b>	
Parte 1: Recapitulación de la jornada anterior y análisis del juego	15 minutos
Parte 2: Aplicación en la vida real, video experimento Marshmallows	10 minutos
Parte 3: Aplicando el método analizando diferentes decisiones de los estudiantes	10 minutos
Parte 4: Construcción de la caja de herramientas con las conclusiones	5 minutos

**Elaborado por:** Elizabeth Secaira

**Fuente:** Herramienta Accelium y UE Surcos

Clase 9 y 10, Nombre: Reacción en cadena

Objetivos

- Aprender lo que significa la reacción en cadena

- Aplicar en la vida real
- Jugar el videojuego Elementos

**Cuadro N° 12. Cronograma de la Clase**

CRONOGRAMA DE LA CLASE	
Partes de la clase	Tiempo de duración
<b>1era jornada 40 minutos</b>	
Parte 1: Recapitulación de la clase anterior	10 minutos
Parte 2: Presentación y análisis del video Efecto Dominó	10 minutos
Parte 3: Los estudiante jugarán el juego Elementos	20 minutos
<b>2da jornada 40 minutos</b>	
Parte 1: Recapitulación de la jornada anterior y análisis del juego	15 minutos
Parte 2: Aplicación en la vida real, video Cadena de Favores	10 minutos
Parte 3: Como aplicamos esto en la vida real	10 minutos
Parte 4: Construcción de la caja de herramientas con las conclusiones	5 minutos

**Elaborado por:** Elizabeth Secaira

**Fuente:** Herramienta Accelium y UE Surcos

Clase 11 y 12, Nombre: Reacción en cadena 2da parte

Objetivos

- Jugar el juego de Maxit
- Aplicar en la vida real el concepto de cadena de favores
- Jugar el videojuego Elementos

**Cuadro N° 13. Cronograma de la Clase**

CRONOGRAMA DE LA CLASE	
Partes de la clase	Tiempo de duración
<b>1era jornada 40 minutos</b>	
Parte 1: Recapitulación de la clase anterior	10 minutos
Parte 2: Presentación y análisis del video Cadena de favores	10 minutos
Parte 3: Los estudiante jugarán el juego Maxit	20 minutos

<b>2da jornada 40 minutos</b>	
Parte 1: Recapitulación de la jornada anterior y análisis del juego	15 minutos
Parte 2: Aplicación en la vida real de la escuela, video Cadena de Favores	10 minutos
Parte 3: Como aplicamos esto en la vida real	10 minutos
Parte 4: Construcción de la caja de herramientas con las conclusiones y tarea	5 minutos

**Elaborado por:** Elizabeth Secaira

**Fuente:** Herramienta Accelium y UE Surcos

Clase 13 y 14

Nombre: Planeando mi ruta

Objetivos:

- Jugar el videojuego Climb up
- Comprender el significado de planificación
- Jugar el videojuego Elementos

#### **Cuadro N° 14. Cronograma de la Clase**

<b>CRONOGRAMA DE LA CLASE</b>	
<b>Partes de la clase</b>	<b>Tiempo de duración</b>
<b>1era jornada 40 minutos</b>	
Parte 1: Recapitulación de la clase anterior	10 minutos
Parte 2: Revisión de la tarea	10 minutos
Parte 3: Los estudiantes jugarán el juego Climb up	20 minutos
<b>2da jornada 40 minutos</b>	
Parte 1: Recapitulación de la jornada anterior y análisis del juego	15 minutos
Parte 2: Presentación del video Pingüinos	10 minutos
Parte 3: Como aplicamos esto en la vida real	10 minutos
Parte 4: Construcción de la caja de herramientas con las conclusiones	5 minutos

**Elaborado por:** Elizabeth Secaira

**Fuente:** Herramienta Accelium y UE Surcos

## ***Objetivo 2***

Socializar el programa a las autoridades de la UE Surcos para su aprobación y posterior aplicación.

Para evidenciar este objetivo se realizará la socialización a las autoridades institucionales, al vicerrectorado académico y a la coordinación de la sección básica media. Para ello se realizará una presentación de la propuesta y se agendará una cita la cual se podrá realizar a través de la herramienta Teams que utiliza la institución para sus clases virtuales. Para ello se utilizará el video explicativo y la clase de Googleclasroom

## ***Objetivo 3***

Aplicar el programa en nuestros estudiantes de quinto, sexto y séptimo de básica.

Aquí es muy importante la participación de los estudiantes, ya que se procede a la puesta en práctica de la acción formativa.

Se realizará la implementación del programa para el próximo año lectivo 2021-2022, una vez que se haya presentado a las autoridades institucionales y que autoricen el mismo, los pasos para la implementación serán las siguientes:

- Presentación del programa
- Capacitación a los docentes
- Seguimiento durante el programa

## ***Objetivo 4***

Evaluar la propuesta y los resultados esperados con los estudiantes

Es muy importante realizar la evaluación de la propuesta del programa ya que siempre se pueden cometer errores, para ello se procederá a solicitar la revisión a las autoridades institucionales, y la coordinadora del DECE.

En cuanto a la evaluación de los estudiantes, se propone tomar la propuesta de evaluación de Ministerio de Educación de la materia de Desarrollo Humano Integral y adaptarlos a la realidad institucional.

De acuerdo a lo indicado en la Guía se propone ponerse de acuerdo con los estudiantes para realizar una autoevaluación y una coevaluación.

Los docentes de manera adicional llenarán los siguientes formatos al finalizar cada quimestre, sin embargo, hay que tomar en cuenta que los avances son subjetivos ya que pueden existir grupos que no se registran cambios significativos hasta el final del quimestre o año escolar, así como hay la posibilidad de que existan grupos que los cambios sean extraordinarios. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2018).

**Cuadro N° 15. Evaluación a Estudiantes**

Aprendizaje	
Institución Educativa	
Docente Tutor	
Grado (subnivel y paralelo)	
Número de estudiantes participantes	
Quimestre de informe	
Habilidad desarrollada	

¿Cómo recibió al grupo al inicio del quimestre? Califique según la siguiente descripción de las condiciones del grupo

Positiva: el grupo evidencia comportamientos, actitudes y situaciones acordes a los objetivos planteados

Media: el grupo evidencia comportamientos, actitudes y situaciones que manifiestan ciertas dificultades frente a los objetivos planteados.

Crítica: el grupo manifiesta comportamientos, actitudes y situaciones que evidencian lo opuesto a lo que indican los objetivos planteados

Condición del grupo	Positiva	Media	Crítica
Responsabilidad personal			
¿Por qué otorga esta calificación?			
Si considera necesario dar más información sobre el proceso en este quimestre con respecto a los objetivos que se planteó puede hacerlo (logros, dificultades, aspectos positivos, factores que resaltar, actitudes, etc.)			

<p>¿Al finalizar el quimestre ¿cómo define la condición del grupo? Califique según la siguiente descripción de las condiciones del grupo</p> <p>Positiva: el grupo evidencia comportamientos, actitudes y situaciones acordes a los objetivos planteados</p> <p>Media: el grupo evidencia comportamientos, actitudes y situaciones que manifiestan ciertas dificultades frente a los objetivos planteados.</p> <p>Crítica: el grupo manifiesta comportamientos, actitudes y situaciones que evidencian lo opuesto a lo que indican los objetivos planteados</p>			
Condición del grupo	Positiva	Media	Crítica
Responsabilidad personal			
¿Por qué otorga esta calificación?			
Si considera necesario dar más información sobre el proceso en este quimestre con respecto a los objetivos que se planteó puede hacerlo (logros, dificultades, aspectos positivos, factores que resaltar, actitudes, etc.)			

**Elaborado por:** Elizabeth Secaira

**Fuente:** Guía de Desarrollo Humano Integral del Ministerio de Educación

### **Propuesta de Validación a Realizar**

Se optará por la validación práctica de la propuesta por medio de la aprobación de la institución educativa. Por tal motivo se presentará a los directivos institucionales: Rectorado y DECE para que realicen la respectiva aprobación. Ver anexo 4.



## **Conclusiones y Recomendaciones**

### **Conclusiones**

Una vez culminada esta propuesta para el desarrollo de habilidades blandas mediante la aplicación de la herramienta Accelium se puede concluir:

Dentro de los objetivos específicos se planteó realizar un diagnóstico de las herramientas de gamificación existentes para educación, se puede concluir que hoy en día existen herramientas muy variadas para la enseñanza de diferentes asignaturas, para evaluar e inclusive crear, solo hay que encontrar la herramienta que se acople a las necesidades y objetivos de aprendizaje de cada docente.

También se planteó como objetivo el identificar las habilidades blandas desarrolladas en los estudiantes de quinto, sexto y séptimo de básica de la UE Surcos. Una vez revisadas las encuestas realizadas a docentes y estudiantes se ha identificado que la habilidad blanda más importante a desarrollar en estos grupos es la Responsabilidad Personal. Debido a que es importante aprender de manera efectiva se tomó la decisión de desarrollar un programa para esta habilidad para todo el año lectivo en los grados correspondientes a este proyecto.

Se elaboró un proceso para el desarrollo de la habilidad blanda Responsabilidad Personal a través de una metodología específica utilizando una herramienta digital divertida, los videojuegos les encanta a los niños por lo que será fácil para ellos disfrutar mientras aprenden.

Por último, el objetivo específico final fue proponer la aplicación de la herramienta Accelium para el correcto desarrollo de las habilidades blandas en los estudiantes de quinto, sexto y séptimo de básica, luego del análisis realizado, se puede concluir que los docentes si están de acuerdo con el uso de la herramienta. en mención, ya que han podido darse cuenta que los videojuegos que usa son escogidos para educación y para desarrollar, mediante el juego, las estrategias adecuadas para la enseñanza de ciertas habilidades blandas o socioemocionales.

A pesar de que los colegios se encuentran en modalidad virtual desde hace más de un año, y que los docentes han logrado desarrollar muchas capacidades en el área tecnológica, los videojuegos no han sido utilizados en la institución educativa, talvez porque se piensa que son para diversión o para utilizarlos en tiempos de ocio, sin embargo, pueden ser una poderosa herramienta que fomenta la motivación en los estudiantes, desarrolla la creatividad, el autocontrol y la capacidad de estrategia (Zapata Lesmes et al., 2017).

Tanto docentes como estudiantes, en sus respuestas expresadas en las encuestas se mostraron muy abiertos a su uso, en tal virtud se determinó, con la autorización de las autoridades institucionales, en tomar la herramienta Accelium a partir del próximo año lectivo.

Para facilitar al docente su trabajo se decidió utilizar la herramienta Google Classroom para la digitalización del programa con el objetivo de que pueda ser usado en las clases virtuales y en las clases presenciales pueden servir como un repositorio en donde esté toda la información organizada. Se subieron los videos, las presentaciones y los links para los videojuegos de la herramienta, todo en un solo ambiente lo cual facilita el trabajo del docente, además los estudiantes podrán tener todo a su alcance.

## **Recomendaciones**

Antes de finalizar el presente proyecto se sugiere algunas recomendaciones en base a los resultados y a las conclusiones que se llegó luego del presente estudio.

Se recomienda en base al diagnóstico realizado de las herramientas digitales para la gamificación, el uso de estas en la enseñanza, tomando en cuenta que fomenta el aprendizaje creativo, trabajo en equipo, motivación, etc.

Una vez identificadas las habilidades blandas más importantes a desarrollar, y debido a que se ha iniciado con un programa para solamente una de estas habilidades, se recomienda continuar con el programa y desarrollar otras habilidades tales como: resolución de problemas, pensamiento creativo, empatía, autoconocimiento, estrategias de aprendizaje, entre otras, siempre tomando en

cuenta las necesidades de cada grado o curso. Para poder desarrollar de mejor manera cada habilidad, lo adecuado sería continuar con la misma metodología, la cual consiste en desagregarla para desarrollarla durante un año lectivo completo.

Implementar el uso de la herramienta Accelium para el desarrollo de habilidades blandas en toda la institución educativa, ya que es muy importante poder desarrollar dichas habilidades en todas las edades, aprovechando los beneficios que nos otorgan la gamificación a través de los videojuegos, aprovechar los videojuegos con los que cuenta y conectarlos con cada una de las habilidades a desarrollar, procurando siempre aplicar lo aprendido en actividades de la vida diaria. Tomar en cuenta que el uso de herramientas digitales y específicamente el uso de videojuegos puede ser de gran ayuda para motivar a los estudiantes.

## Bibliografía

- Arias-Gómez, J., Ángel Villasís-Keever, M., & Guadalupe Miranda-Novales, M. (2016). *Metodología de la Investigación*. [www.nietoeditores.com.mx](http://www.nietoeditores.com.mx)
- Bores, B. (n.d.). *7 Habilidades Blandas Indispensables para el Exito Profesional*. (2016). Retrieved September 23, (2020), from <https://redshoemovement.es/7-habilidades-blandas-indispensables-para-el-exito-profesional/>
- Camacho Parra, M. L. (2019). Uso de la gamificación, el juego para mejorar competencias en los aprendices. *Revista Rutas de Formación Prácticas y Experiencias*, 8, 50–57. <https://doi.org/10.24236/24631388.n.2019.2275>
- Cedeño, A. (2020). Estrategia para desarrollar las habilidades blandas con el uso de las TIC en los estudiantes de 6to. grado del nivel primario. *UCE Ciencia. Revista de Postgrado*, 8(1), 2020. [file:///C:/Users/Usuario/Downloads/184-705-1-PB \(8\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/184-705-1-PB%20(8).pdf)
- Dalmases Muntané, A. (n.d.). (2017) *E-eleando ELE en Red Uso de la gamificación en la enseñanza de ELE*. Retrieved February 20, 2021, from <http://www.e-eleando.es>
- Delgado, P. (n.d.). *El complejo mundo de enseñar, adquirir y evaluar habilidades blandas — Observatorio de Innovación Educativa*. (2019). Retrieved September 22, 2020, from <https://observatorio.tec.mx/edu-news/el-complejo-mundo-de-ensenar-adquirir-y-evaluar-habilidades-blandas>
- Game based education and training | Accelium*. (n.d.). Retrieved September 26, 2020, from <https://www.accelium.com/>
- Gómez-Gamero, M. E. (n.d.). Vista de Las habilidades blandas competencias para el nuevo milenio. 2019. Retrieved September 21, 2020, from <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/divulgare/article/view/3760/5951>
- Guerra-Báez, S. P. (2019). A panoramic review of soft skills training in university students. *Psicología Escolar e Educativa*, 23. <https://doi.org/10.1590/2175->

35392019016464

- Hernández Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2018). *Metodología de la investigación - Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. <https://www.ebooks7-24.com:443/?il=6443>.  
[http://biblioteca.uti.edu.ec/RE/bibliotecaQ/13445/Metodología de la investigación.pdf](http://biblioteca.uti.edu.ec/RE/bibliotecaQ/13445/Metodología%20de%20la%20investigaci3n.pdf)
- Irigaray, M. V., & Del Rosario Luna, M. (2015). Cine y video en el aula: La enseñanza de la Historia a través de videojuegos de estrategia. dos experiencias áulicas en la escuela secundaria. *Clío & Asociados. La Historia Enseñada, 18/19*, 411–437. <https://doi.org/10.14409/cya.v0i18/19.4758>
- Jadán, J., & Ramos, C. (2018). Metodología de Aprendizaje Basada en Metáforas Narrativas y Gamificación: Un caso de estudio en un Programa de Posgrado Semipresencial. *HAMUT'AY*, 5(1), 84. <https://doi.org/10.21503/hamu.v5i1.1560>
- Javier Vidalón, J. L. (USIL). (2015). *La importancia de las habilidades blandas en las empresas*. Connect Americas. <https://conexionintal.iadb.org/2017/09/01/la-importancia-de-las-habilidades-blandas-en-las-pymes/>
- LOEI. (2017). Página 1 de 85. *Ecuador, Ministerio De Educación, 417*, 1–85. [https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley\\_Organica\\_de\\_Educacion\\_Intercultural\\_LOEI\\_codificado.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf)
- López Gómez, S., & Rodríguez Rodríguez, J. (2016). *Experiencias didácticas con videojuegos comerciales en las aulas españolas Learning experiences with video games at spanish classrooms*. [https://ddd.uab.cat/pub/dim/dim\\_a2016m3n33/dim\\_a2016m3n33a12.pdf](https://ddd.uab.cat/pub/dim/dim_a2016m3n33/dim_a2016m3n33a12.pdf)
- Luque, R. (2015). Trabajo Fin de Máster. *Zaragoza*, 1–107. <https://pdfs.semanticscholar.org/def5/7d1f16f271995bfb5fdc085165b76d5a3>

677.pdf

- Macías Espinales, A. (2018). Gamificación en el desarrollo de la competencia matemática: Plantear y Resolver Problemas. *Revista Científica Sinapsis*, 1(12). <https://doi.org/10.37117/s.v1i12.136>
- Marín Díaz, V. (2015). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. *Digital Education Review*, 27. <https://doi.org/10.1344/der.2015.27>.
- Maya, M. D. T., & Orellana, B. S. (2016). Desarrollo de soft skills una alternativa a la escasez de talento humano Development of soft skills an alternative to the shortage of human talent. *INNOVA Research Journal*, 1(12), 59–76. <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-DesarrolloDeSoftSkillsUnaAlternativaALaEscasezDeTa-5920579.pdf>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). *El perfil del bachiller ecuatoriano: desde la educación hacia la sociedad*. [www.educacion.gob.ec](http://www.educacion.gob.ec)
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2018). *Guía de Desarrollo Humano Integral Dirigida a docentes para la implementación de Habilidades para la Vida en el Sistema Nacional Educativo*. [www.educacion.gob.ec](http://www.educacion.gob.ec)
- Odalys, M. S., Rachida, M. A., & Xifra, J. (2018). HABILIDADES BLANDAS: NECESARIAS PARA LA FORMACIÓN INTEGRAL DEL ESTUDIANTE UNIVERSITARIO. *Revista Científica ECOCIENCIA*, 1–18. <http://3.14.189.95/index.php/ecociencia/article/view/144>
- Oliva, H. A. (2017). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión*, 44, 29. <https://doi.org/10.5377/ryr.v44i0.3563>
- Ortega, C., Febles, J., Y., & Estrada, V. (2016). Una estrategia para la formación de competencias blandas desde edades tempranas. *Revista Cubana de Educación Superior*, 35(2), 35–41. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0257-](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-)

43142016000200003

Ortega, Carlos. (2017). *El Desarrollo de la Habilidades Blandas desde edades tempranas*.

<https://www.ecotec.edu.ec/content/uploads/2017/09/investigacion/libros/desarrollo-habilidades.pdf>

Real Academia Española. (2020). *responsabilidad* | Definición | Diccionario de la lengua española | RAE - ASALE. Diccionario RAE. <https://dle.rae.es/responsabilidad>

Sanchis, S. (n.d.). *20 HABILIDADES BLANDAS: qué son, cuáles son y ejemplos*. Retrieved September 21, 2020, from <https://www.psicologia-online.com/habilidades-blandas-que-son-cuales-son-y-ejemplos-5051.html>

Torres-Toukoumidis, Á., Romero-Rodríguez, L. M., & Pérez-Rodríguez, M. A. (2017). Ludificación y sus posibilidades en el entorno de blended learning: revisión documental. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 21(1), 95. <https://doi.org/10.5944/ried.21.1.18792>

Zapata Lesmes, C., Barro Hernández, A. R., & Suárez Contreras, L. M. (2017a). Vídeo Juegos Educativos desde la Perspectiva de la Educación para Todos. *Hexágono Pedagógico*, 8(1), 63–78. <https://doi.org/10.22519/2145888x.1062>

Zapata Lesmes, C., Barro Hernández, A. R., & Suárez Contreras, L. M. (2017b). Vídeo Juegos Educativos desde la Perspectiva de la Educación para Todos. *Hexágono Pedagógico*, 8(1), 63–78. <https://doi.org/10.22519/2145888x.1062>

## ANEXOS

### Anexo 1 Encuesta a docentes

Variable independiente: Herramienta Accelium que maneja videojuegos de estrategia con fines educativos.

PREGUNTA	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
¿Ha considerado el uso de recursos digitales en sus clases?			
¿Cree apropiado el uso de videojuegos como un recurso para la enseñanza de su asignatura?			
¿Considera que dispone de los recursos para utilizar herramientas digitales para la enseñanza?			
¿Si tuviera una herramienta que cuenta con videojuegos como estrategia para la enseñanza de habilidades blandas para sus estudiantes, consideraría utilizarla?			

Variable dependiente: Habilidades blandas

PREGUNTA	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
¿Incluye la enseñanza de las habilidades blandas en su planificación?			
¿Ha identificado en sus estudiantes las habilidades blandas que poseen?			
Por favor indique que habilidades a identificado			

PREGUNTA	SIEMPRE	DE VEZ EN CUANDO	CASI NUNCA	NUNCA
¿De entre las siguientes opciones, cómo considera la utilización en sus clases de las habilidades blandas de sus estudiantes?				



¿De entre las siguientes habilidades blandas, cuales considera que son las más importantes que sus estudiantes necesitan desarrollar?	
HABILIDAD A DESARROLLAR	MARQUE LA QUE CONSIDERE IMPORTANTE
Resolución de problemas	
Responsabilidad personal	
Creatividad	
Empatía	
Autoconocimiento	
Estrategias de aprendizaje	
Añadir alguna habilidad adicional que considere importante, si así lo desea	

Esta encuesta se puede visualizar en el siguiente enlace

<https://forms.gle/ciTHnijaEEBiQasq9>

## Anexo 2 Encuesta a estudiantes

Variable independiente: Herramienta Accelium que maneja videojuegos de estrategia con fines educativos.

PREGUNTA	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
¿Su profesor utiliza recursos digitales en las clases?			
¿Su profesor ha utilizado videojuegos para la enseñanza de las asignaturas?			
¿Considera que cuenta con los recursos como computadora, móvil, internet, etc. para aprender cualquier cosa que le enseñen sus profesores a través de medios digitales?			
¿Si hubiera una herramienta con videojuegos para la enseñanza de habilidades como responsabilidad, resolver un problema, etc, le gustaría que sus profesores la utilicen en sus clases?			

Variable dependiente: Habilidades blandas

PREGUNTA	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
¿Su profesor le enseña habilidades para la vida como por ejemplo a resolver un conflicto, a trabajar en equipo, a comunicarse mejor, etc. dentro de tus clases?			
¿Cree que su profesor aprovecha sus habilidades como, por ejemplo, que sabe comunicarse bien con sus compañeros o que le gusta ayudar a los demás, etc. durante la clase?			
¿Cree que su profesor conoce las habilidades que usted tiene?			
Por favor, indique que habilidades piensa que tiene			

¿De entre las siguientes habilidades blandas, cuales considera que son las más importantes que debe tener?	
HABILIDAD A DESARROLLAR	MARQUE LA QUE CONSIDERE IMPORTANTE

Ser capaz de resolver un problema	
Ser responsable de sus cosas y tomar las mejores decisiones	
Ser creativo	
Ponerse en los zapatos de su compañero para entenderlo	
Conocerse a sí mismo	
Tener mejores estrategias para aprender mejor	
Puede añadir alguna habilidad adicional que considere importante	

Esta encuesta se puede visualizar en el siguiente enlace

<https://forms.gle/cbg6KpsXYGZjBp8i6>

**Anexo 3 Fichas de validación de instrumentos de registro y recolección de información**



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA  
DIRECCIÓN DE POSGRADOS  
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS  
DIGITALES  
FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE REGISTRO Y  
RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN**

**1.-Datos del validador:**

Nombres y apellidos: Alexandra Cuenca
Grado académico (área): Psicóloga Clínica
Años de experiencia en el área de la investigación de campo: 5 años

**2.-Instrucciones**

A continuación, encontrará diferentes criterios sobre la estructura del instrumento de recolección de información (Encuesta) sobre el tema de investigación: **Título de la investigación Accelium en el desarrollo de habilidades blandas en los estudiantes de educación general básica**, emita sus juicios, de acuerdo con las escalas establecidas.

**MA:** Muy Adecuado; **BA:** Bastante Adecuado; **A:** Adecuado; **PA:** Poco Adecuado; **I:** Inadecuado

No	CRITERIOS	MA	BA	A	PA	I
1	Está adecuadamente formulada para los destinatarios que se van a encuestar.	X				
2	Las preguntas se comprenden con facilidad (clara, precisa, no ambigua, acorde al nivel de información y lenguaje del encuestado).	X				
3	Las opciones de respuesta son adecuadas.	X				
4	Las opciones de respuesta se presentan con un orden lógico.		X			
5	Contribuye a recoger información relevante para la investigación.	X				
6	El número de ítems es adecuado.	X				
7	El instrumento tiene relación con los objetivos del proyecto de investigación.		X			
8	Las instrucciones para la aplicación del instrumento son claras.	X				
9	Los ítems están ajustados al nivel cultural, social y educativo de la población a la que están dirigidos los instrumentos.	X				
10	Los ítems se correlacionan entre sí en aplicaciones sucesivas.		X			



Psc. Alexandra Cuenca F.  
**VALIDADOR**

**CC: 1715592059**



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

DIRECCIÓN DE POSGRADOS

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE REGISTRO Y RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

**1.-Datos del validador:**

Nombres y apellidos: Mónica Monroy
Grado académico (área): Lcda. Ciencias de la Educación
Años de experiencia en el área de la investigación de campo: 5 años

**2.-Instrucciones**

A continuación, encontrará diferentes criterios sobre la estructura del instrumento de recolección de información (Encuesta) sobre el tema de investigación: **Título de la investigación Accelium en el desarrollo de habilidades blandas en los estudiantes de educación general básica**, emita sus juicios, de acuerdo con las escalas establecidas.

**MA:** Muy Adecuado; **BA:** Bastante Adecuado; **A:** Adecuado; **PA:** Poco Adecuado; **I:** Inadecuado

No	CRITERIOS	MA	BA	A	PA	I
1	Está adecuadamente formulada para los destinatarios que se van a encuestar.	X				
2	Las preguntas se comprenden con facilidad (clara, precisa, no ambigua, acorde al nivel de información y lenguaje del encuestado).		X			
3	Las opciones de respuesta son adecuadas.	X				
4	Las opciones de respuesta se presentan con un orden lógico.	X				
5	Contribuye a recoger información relevante para la investigación.	X				
6	El número de ítems es adecuado.	X				
7	El instrumento tiene relación con los objetivos del proyecto de investigación.	X				
8	Las instrucciones para la aplicación del instrumento son claras.	X				
9	Los ítems están ajustados al nivel cultural, social y educativo de la población a la que están dirigidos los instrumentos.	X				
10	Los ítems se correlacionan entre sí en aplicaciones sucesivas.	X				

Lcda. Mónica Monroy  
**VALIDADOR**

**CC: 1707428544**

## Anexo 4 Validación de la propuesta por expertos

### FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

#### Título de la Propuesta:

Accelium en el desarrollo de habilidades blandas en los estudiantes de educación general básica

MAESTRANTE: Ligia Elizabeth Secaira Flores

#### 1. Datos Personales del Especialista

Fecha: 25 de mayo de 2021

Nombres y apellidos: Gloria Magdalena Villalba Vallejo

Grado académico (área): Superior Magister en Gerencia y Liderazgo Educacional

Experiencia en el área: Dirección Académica

#### 2. Autovaloración del especialista

Marcar con un "x"

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.	x		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas la propuesta.	x		
Referencias de propuestas similares en otros contextos	x		
(Otros que se requiera de acuerdo con la particularidad de cada trabajo)	x		
<b>TOTAL</b>	<b>4</b>		
<b>Observaciones:</b>			

#### 3. Valoración de la propuesta

Marcar con "x"

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de la propuesta	x				
Claridad de la redacción (leguaje sencillo)	x				
Pertinencia del contenido de la propuesta	x				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados	x				
Otros que quieran ser puestos a consideración del especialista	x				
<b>Observaciones: Evidencias de su aplicación</b>					

MA: Muy aceptable; BA: Bastante aceptable; A: Aceptable; PA: Poco Aceptable; I: Inaceptable

Att.



Dra. Gloria Villalba V Mg.

## FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

### Título de la Propuesta:

Accelium en el desarrollo de habilidades blandas en los estudiantes de educación general básica

MAESTRANTE: Ligia Elizabeth Secaira Flores

#### 1. Datos Personales del Especialista

Fecha: 2021-05-25

Nombres y apellidos: MSc. Mayra Eugenia Dávila Aguirre

Grado académico (área): Educación Superior

Experiencia en el área: Unidad Educativa Surcos

#### 2. Autovaloración del especialista

Marcar con un "x"

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.	x		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas la propuesta.	x		
Referencias de propuestas similares en otros contextos	x		
(Otros que se requiera de acuerdo con la particularidad de cada trabajo)	x		
<b>TOTAL</b>	<b>4</b>		
<b>Observaciones:</b>			

#### 3. Valoración de la propuesta

Marcar con "x"

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de la propuesta	x				
Claridad de la redacción (leguaje sencillo)	x				
Pertinencia del contenido de la propuesta	x				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados	x				
Otros que quieran ser puestos a consideración del especialista	x				
<b>Observaciones: Evidencias de su aplicación</b>					

MA: Muy aceptable; BA: Bastante aceptable; A: Aceptable; PA: Poco Aceptable; I: Inaceptable

Att.

MSc. Mayra Dávila  
PSICÓLOGA NEUROPSICÓLOGA  
Reg. Senescyt. 1031-13-1229393