



POLICY BRIEF DEL ESTUDIO

# Los recursos educativos en entornos escolares como aporte en el desarrollo socioemocional de estudiantes

## **EQUIPO TÉCNICO**

María Brown Pérez

Diana Castellanos

Diego Fernando Paz Enríquez

Sofía Emilia Vallejo Guerrero

Lizeth Carolina Cueva Montaluísa

Alejandra Pamela Rosero Padilla

Primera Edición, 2023

© Ministerio de Educación

Av. Amazonas N34-451 y Av. Atahualpa  
Quito-Ecuador

[www.educacion.gob.ec](http://www.educacion.gob.ec)

La reproducción parcial o total de esta publicación, en cualquier forma y por cualquier medio mecánico o electrónico, está permitida siempre y cuando sea autorizada por los editores y se cite correctamente la fuente.

**DISTRIBUCIÓN GRATUITA  
PROHIBIDA SU VENTA**

Ministerio de Educación



República  
del Ecuador

**Gobierno  
del Ecuador**

**GUILLERMO LASSO  
PRESIDENTE**

### **ADVERTENCIA**

Un objetivo manifiesto del Ministerio de Educación es combatir el sexismo y la discriminación de género en la sociedad ecuatoriana y promover, a través del sistema educativo, la equidad entre mujeres y hombres. Para alcanzar este objetivo, promovemos el uso de un lenguaje que no reproduzca esquemas sexistas, y de conformidad con esta práctica preferimos emplear en nuestros documentos oficiales palabras neutras, tales como las personas (en lugar de los hombres) o el profesorado (en lugar de los profesores), etc. Sólo en los casos en que tales expresiones no existan, se usará la forma masculina como genérica para hacer referencia tanto a las personas del sexo femenino como masculino. Esta práctica comunicativa, que es recomendada por la Real Academia Española en su Diccionario Panhispánico de Dudas, obedece a dos razones: (a) en español es posible, y (b) es preferible aplicar para así evitar el abultamiento gráfico y la consiguiente ilegibilidad que ocurriría en el caso de utilizar expresiones como las y los, os/as y otras fórmulas que buscan visibilizar la presencia de ambos sexos.



## Los recursos educativos en entornos escolares como aporte en el desarrollo socioemocional de estudiantes

El desarrollo socioemocional en los estudiantes es un aspecto fundamental de las políticas públicas, en torno a una educación integral y de calidad y, sobre todo, dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje. La literatura e investigaciones en áreas como economía, educación y psicología indican los efectos y resultados positivos que genera el desarrollo de habilidades socioemocionales en los estudiantes. No obstante, “no siempre se enfoca, o al menos no con mucha profundidad, en los mecanismos específicos que pueden ayudar a los docentes a promover el desarrollo socioemocional de sus estudiantes” (Banco Mundial, 2017a, p. 3). El fomento de habilidades socioemocionales depende de varios factores dentro del ambiente de aprendizaje escolar, de acuerdo con el Banco Mundial (2017) se pueden encontrar los siguientes:

1. El tipo de habilidad que se desarrollará, en este caso, habilidades socioemocionales como determinación, autocontrol o autoconciencia, etc. 2) El tipo de habilidades que los

individuos ya poseen y que pueden favorecer la adquisición y/o desarrollo de la habilidad objetivo, tales como habilidades cognitivas u otras habilidades socioemocionales. 3) Los actores que participan en el proceso de adquisición y su interacción, desde estudiantes hasta familias, docentes y demás actores escolares. 4) Los insumos que se requieren para adquirir y/o desarrollar esa habilidad en el salón de clases, tales como materiales didácticos, planes de estudio, currículos o esquemas de capacitación. 5) El tiempo destinado a adquirir y/o desarrollar esa habilidad. Banco Mundial (2017, págs. 3-4)

De acuerdo con lo mencionado, son varios los factores y las dinámicas que se articulan en la generación de un adecuado desarrollo de las habilidades socioemocionales en los estudiantes. En este sentido, el desarrollo socioemocional se relaciona con la capacidad de generar “autoconciencia, autocontrol/ autorregulación, habilida-

des para relacionarse, toma de decisiones y habilidades de conciencia social” (CASEL, 2020).

Para este abordaje se realizó una revisión bibliográfica en revistas especializadas de educación, psicología, tecnología e innovación; así como en páginas oficiales de organismos internacionales.

### **Aportes de los recursos educativos en el desarrollo de habilidades socioemocionales**

Al ser un apoyo pedagógico que el docente requiere durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, los recursos educativos son un mecanismo para afianzar el desarrollo de conocimientos, destrezas, habilidades y competencias de los estudiantes. Uno de los objetivos centrales, en su uso y aplicación, es despertar el interés de los estudiantes, adecuarse a sus características físicas y psíquicas, adaptándose a cualquier tipo de contenido o actividad.

Su importancia radica en la influencia que los estímulos a los órganos sensoriales ejercen en quien aprende, es decir, lo pone en contacto con el objeto de aprendizaje, ya sea de manera directa o dándole la sensación de indirecta.

Las funciones que tienen deben tomar en cuenta el grupo al que va dirigido, con la finalidad de que ese recurso realmente sea de utilidad. Entre las funciones que tienen se encuentran: a) proporcionar información, b) cumplir un objetivo, c) guiar el proceso de enseñanza y aprendizaje, d) contextualizar a los estudiantes, e) factibilizar la comunicación entre docentes y estudiantes, f) acercar las ideas a los sentidos, g) motivar a los estudiantes. (Vargas, 2017, párr. 12)

Asimismo, aprender en un entorno lúdico, innovador y colaborativo genera “mejores oportunidades para el aprendizaje y el desarrollo del bienestar emocional en diversas poblaciones, y en particular en aquellas donde existan condicio-



nes de violencia y acoso escolar” (Gonzalez et al., 2021, p. 2).

De acuerdo con el Reglamento General de la Ley Orgánica de Educación Intercultural en su artículo. 45 se indica que, un recurso educativo es todo material y medio, tanto físico como digital, orientado a brindar apoyo en la labor didáctica y pedagógica; entre estos se encuentran: textos escolares, fondo bibliográfico, material didáctico, equipamiento y mobiliario, equipamiento técnico específico (Ministerio de Educación, 2023).

Así también, en el artículo. 51 del mencionado instrumento normativo se indica que los recursos educativos digitales son todo material digital cuyo diseño tiene una intencionalidad educativa y busca informar sobre un tema, reforzar un aprendizaje, colaborar en la comprensión de un conocimiento, promover el desarrollo de una determinada competencia y evaluar conocimientos; estos recursos son de libre acceso y se encuentran a disposición en la plataforma digital que la Autoridad Educativa Nacional establezca (Ministerio de Educación, 2023). De acuerdo con la revisión bibliográfica realizada, los recursos educativos mencionados generan aportes e impactos positivos en el desarrollo socioemocional de los estudiantes, por lo que pensar su finalidad en el contexto educativo es fundamental. El entorno



escolar debe brindar espacios de interacción y sociabilidad para que las experiencias de aprendizaje sean significativas. En este sentido, desde la psicología ecológica:

(...) autores como Bronfenbrenner (2002) o Heft (2010) enfatizan la importancia de los entornos de interacción y la sociabilidad (...), plantean la posibilidad de desarrollar comportamientos particulares a partir de un aprendizaje situado, ya sea guiado o tácito. El contexto físico y sociocultural en el cual ocurren los comportamientos importa (Gonzalez et al., 2021, p. 3).

El uso y aplicación de recursos educativos, complementándolos con métodos y metodologías educativas acordes con la edad y necesidades de los estudiantes, aportan al manejo de conflictos. Los estilos de convivencia y organización permiten el establecimiento y apego de reglas y normativas, fomentan la expresión a través del lenguaje y estimulan distintas formas de pensamiento, inciden en la percepción de la seguridad, el control y el manejo del estrés, promueven la solución de

problemas, la flexibilidad, la adaptabilidad, entre otras.

Por lo tanto, tomando en cuenta lo mencionado, los recursos educativos en un entorno y ambiente de aprendizaje escolar aportan al desarrollo de habilidades socioemocionales tales como: *a) Conciencia de sí mismo* (capacidad de reconocer y nombrar las propias emociones y sentimientos), *b) Autogestión* (involucra saber expresar y gestionar las emociones y sentimientos de manera constructiva, productiva, respetuosa y segura), *c) Toma de decisiones responsables* (conlleva el desarrollo de la independencia, sentido de agencia y autoeficacia, así como la responsabilidad en la toma de decisiones y acciones), *d) Habilidades de relación* (se destaca la comunicación asertiva, la colaboración, la negociación pacífica de conflictos y la construcción de relaciones interpersonales positivas) y, *e) Conciencia social* (tener una orientación prosocial hacia los demás, libre de prejuicios y estereotipos, empatía, respeto, y el aprecio por la diversidad)<sup>1</sup>.

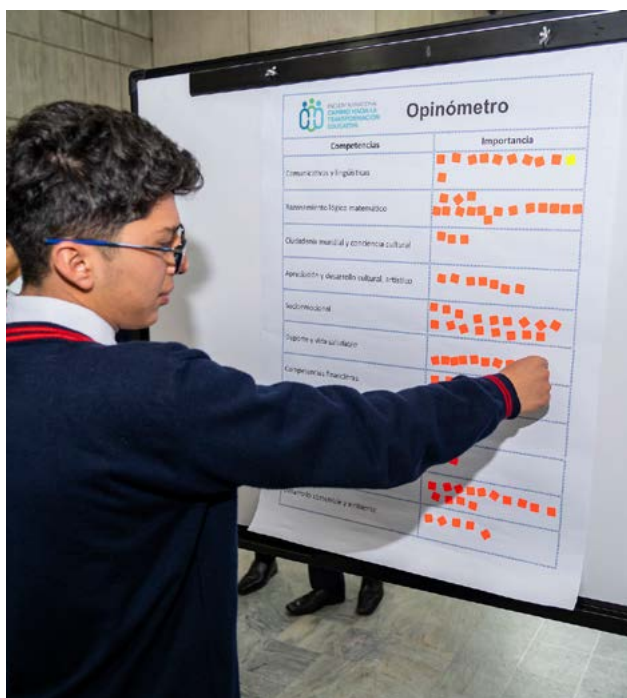
Por otro lado, Según Heredia y Sánchez (2013), las habilidades socioemocionales tienen un impacto tan profundo en el desempeño del estudiante que, al no ser desarrolladas, presentan una fuerte influencia en su proceso de aprendizaje, en el bajo rendimiento académico, abandono escolar y, también, en dificultades para relacionarse con los demás.

En la actualidad, las instituciones educativas buscan innovar sus prácticas para brindar a los alumnos una educación de calidad, que les permita aprender de manera óptima y adquirir herramientas que favorezcan la vida en sociedad. El uso de la tecnología, como un medio de innova-



1 “El enfoque propuesto por el proyecto Colaboración para el Aprendizaje Académico, Social y Emocional (CASEL) ha identificado cinco conjuntos interrelacionados de competencias cognitivas, afectivas y conductuales: conciencia de sí mismo, autogestión, toma de decisiones responsable, conciencia social y habilidades de relación” (UNESCO, 2021, p. 8)

ción educativa y como parte de la propuesta de uso de recursos educativos para fomentar diferentes habilidades en los estudiantes, es parte de la innovación educativa de estos días (Zabalza y Zabalza, 2012). Los recursos educativos digitales más usados actualmente son videojuegos, presentaciones multimedia, enciclopedias, animaciones, simulaciones interactivas y otras), entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje (Vargas, 2017); su diseño e implementación tienen una in-



tención educativa, además de reforzar un aprendizaje y brindar más información sobre un tema determinado.

De acuerdo con Antolín y Santoro (2016), el uso de recursos educativos tecnológicos y de recursos educativos digitales presenta grandes beneficios en el ámbito educativo, ya que fomenta la creatividad, facilita el autoaprendizaje, aumenta la atención, genera motivación e interés, fomenta el trabajo colaborativo y fortalece la competencia de aprender a aprender. Los beneficios mencionados se vinculan estrechamente con la educación socioemocional. Investigaciones como la de

Franco y Solano (2017) en las que se utilizaron aplicaciones educativas con contenido emocional para niños de 2 a 8 años, concluyeron que, parte del éxito que tuvieron fue debido al diseño de los contenidos visuales, porque resultaron llamativos y de mucho interés para los niños. Asimismo, la aplicación de las Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) permite “cambiar el comportamiento de la comunidad educativa hacia una actitud innovadora, que promueva la transformación y situaciones de desarrollo de capacidades para el aprendizaje” (Ministerio de Educación, 2021, p.20). En este sentido la articulación y uso de las TAC en los procesos de enseñanza y aprendizaje son recursos educativos innovadores que aportan al desarrollo de las habilidades socioemocionales.

### Aplicación de los recursos educativos en el desarrollo de habilidades socioemocionales

El desarrollo de habilidades socioemocionales dentro del espacio escolar requiere, como ya se mencionó, de algunas variables para su adecuada consecución. En este sentido, uno de los aspectos más importantes es la interacción y las metodologías que los docentes aplican dentro del espacio escolar, pero, para ello, es “indispensable capacitarlos y brindarles herramientas pedagógicas que les permitan no sólo enseñar los conceptos básicos, sino que también puedan modelar el aprendizaje socioemocional en el aula” (Hernández et al., 2019, p. 94). Además, incorporar las habilidades socioemocionales “al currículo formal implica diversos retos tanto a nivel teórico (qué enseñar), como a nivel de implementación (cómo enseñar), y de evaluación (cómo medir su impacto)” (Hernández et al., 2019, p. 95).

“Los estudiantes pasan gran parte de su tiempo en la escuela. La comunidad escolar representa una sociedad en donde es posible desarrollar en la práctica habilidades como el trabajo en equipo o la empatía” (Secretaría de Educación Pública de México, 2015, p. 1). Específicamente, para

promover y desarrollar las habilidades socioemocionales en niños de niveles inicial y educación general y básica se sugiere aplicar metodologías lúdicas que permitan relacionar interdisciplinariamente diferentes habilidades y competencias que generen un aprendizaje integral y contextualizado. Organismos nacionales e internacionales indican que el juego es la metodología más idónea para fomentar diversas habilidades en los niños.

Los juegos de construcción (con bloques o piezas ensamblables) y de resolución de problemas se asocian también con el desarrollo de la atención, la concentración y la perseverancia, y con actitudes de enfrentamiento proactivas ante retos y desafíos (...). El juego con objetos puede involucrar también un habla interna o narrativa subjetiva, desde la cual se nombran los pasos, usos, propiedades y acciones asociadas a los objetos. Este discurso interior favorece la planeación, la organización y la autorregulación de la persona que juega. Se observa también en las verbalizaciones cuando se juega con otros, al hablar de los procesos o usos que se da a los objetos (...) (Porcar et al., 2021, p. 27).

Particularmente, aplicar el juego como método de aprendizaje con la articulación y uso de diferentes recursos educativos promueve el diálogo o la negociación no violenta de conflictos a través de “problematizaciones en un juego de roles (...) o al utilizar herramientas y materiales acordes con el nivel de desarrollo cognitivo-motor de los estudiantes (...) para ello se puede aplicar: pizarra, un escenario, disfraces, material para armar, cuentos, canciones, audios, entre otros, generando a través de estos elementos posibilidades, para el aprendizaje” (González et al., 2021, p. 8).

Generar ambientes lúdicos de aprendizaje como, parte central de la educación de niveles educativos de inicial y educación general y básica, “cobra mayor relevancia en contextos donde prevalecen

entornos de violencia familiar, escolar y social. En este sentido, la proclividad humana al juego puede desarrollarse de manera intencionada como un recurso educativo socioemocional para prevenir la violencia y la construcción y promoción del bienestar integral” (Porcar et al., 2021, p. 18).

Por otro lado, aplicar recursos educativos también se relaciona con la capacidad de contextualizar objetos cotidianos al alcance de los niños que resulten llamativos y estén acorde a su edad.



La forma en la que los docentes apliquen los recursos educativos y cómo lo realicen, dependerá del enfoque metodológico y de la forma en la que plantee su uso.

Es importante tomar en cuenta que las habilidades socioemocionales pueden continuar fomentándose en edades más avanzadas, sobre todo considerando que los adolescentes y jóvenes “(...) se encuentran en pleno proceso de desarrollo físico y emocional y empiezan a tomar decisiones que marcarán el resto de su vida” (Secretaría de Educación Pública de México, 2015, p. 1). Ade-



más, las habilidades socioemocionales “no buscan ni pueden erradicar las situaciones de riesgo, pero sí pueden moldear y transformar las actitudes y conductas hacia esas situaciones. Es decir, estas habilidades se enfocan en empoderar a los estudiantes para tomar las mejores decisiones para su vida, conocerse mejor, desarrollar empatía por los demás y relaciones positivas” (Secretaría de Educación Pública de México, 2015, p. 1).

De acuerdo con el Consejo General de la Psicología de España (2022), Unicef, en colaboración con la Organización Mundial de la Salud, elaboraron una serie de materiales didácticos para promover el aprendizaje emocional y social en adolescentes como parte de los recursos educativos que fomentan estas habilidades. Estos materiales consisten en una serie de comics sobre un adolescente de 13 años llamado Mei y su grupo de amigos, *"Magnificent Mei and Friends"*, así como una guía didáctica para el docente, a modo de orientación para el aprendizaje (Consejo General de la Psicología de España, 2022). A través de estos materiales se abordan habilidades como la empatía o el pensamiento crítico, que son claves para la promoción del bienestar emocional, la prevención de problemas de salud mental y la

reducción de los comportamientos de riesgo en los adolescentes.

Además, aunque el desarrollo socioemocional conlleva fomentar y fortalecer una gran cantidad de habilidades distintas, existen formas de abordar varias de ellas al mismo tiempo, sin perder de vista la formación académica.

Todas ellas pueden resumirse en las metodologías “aprender haciendo” o Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) que impliquen trabajo en equipo, por ejemplo, los proyectos interdisciplinarios con enfoque STEM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas) y los retos del *design thinking* o pensamiento de diseño. La transversalidad educativa también es una excelente herramienta para identificar problemáticas en cuya búsqueda de soluciones pueda gestarse un enorme aprendizaje socioemocional y comunitario (Pearson, 2022, p. 1).

Entonces, los textos literarios que fomenten el interés del estudiante con temáticas acorde a su edad, textos de consulta, el uso de las TAC y de recursos educativos digitales que se encuentren articulados con metodologías como STEAM+H y





ABP pueden aportar al desarrollo socioemocional, siempre que se enmarquen en el contexto y realidad de cada estudiante y de la institución educativa.

## Conclusiones

- Los recursos educativos son un medio imprescindible en el proceso de enseñanza y aprendizaje, estos pueden ser tanto físicos como digitales. De acuerdo con la revisión bibliográfica realizada, aportan al desarrollo de habilidades socioemocionales (conciencia de sí mismo, autogestión, toma de decisiones responsables, habilidades de relación y conciencia social) cuando son aplicados con el oportuno acompañamiento del docente, con metodologías adecuadas a la edad e intereses de los estudiantes; tomando en cuenta la realidad de este y el contexto de la institución educativa.
- Es preciso reflexionar sobre otros factores que hacen posible un desarrollo socioemocional integral, tales como: el tipo de habilidad por desarrollar, el fortalecimiento de las que ya se poseen, los actores que participan en el proceso y su interacción, el tiempo destinado a desarrollarla, la aplicación de entornos y recursos educativos que aporten en este proceso, la formación docente, la realidad de cada estudiante y el contexto de la institución educativa.
- Como parte del proceso de innovación educativa, los recursos educativos tecnológicos y los recursos educativos digitales han surgido vertiginosamente como propuestas clave para el desarrollo de diferentes habilidades, tanto cognitivas como socioemocionales. Con el uso y aplicación de estos recursos se fomenta la creatividad, el autoaprendizaje, la atención, la motivación y el interés, el trabajo colaborativo, la empatía y se fortalecen las habilidades para aprender a aprender.
- Por su parte, la implementación de entornos lúdicos tomando en cuenta el contexto de la institución educativa, los insumos al alcance del docente y la articulación con metodologías educativas podrían aportar al desarrollo de la toma de decisiones, la autonomía, la atención, resolución de problemas, comunicación asertiva y la no violencia; esto implica a largo plazo disminución de brechas sociales, educativas y un mejor espacio de convivencia.

## Referencias Bibliográficas:

- Antolín, B. y Santoro, C. (2016). Inteligencia emocional y TIC en Educación Infantil. *Congreso Internacional de Innovación y Tecnología Educativa en Educación Infantil*. Sevilla, España.
- Banco Mundial. (2017a). The different ways that teachers can influence the socio-emotional development of their students: A literature review.  
<https://thedocs.worldbank.org/en/doc/285491571864192787-0050022019/original/VillasenoThedifferentwaysthateacherscan-influencethesocioemotionaldevofstudents.pdf>
- Banco Mundial. (2017b). *¿Cómo pueden los maestros fomentar (o impedir) el desarrollo de habilidades socioemocionales en sus estudiantes?*  
<https://blogs.worldbank.org/es/voices/como-pueden-los-maestros-fomentar-o-impedir-el-desarrollo-de-habilidades-socioemocionales-en-sus-estudiantes>
- Bronfenbrenner, U. (2002). Preparing a world for the infant in the twentyfirst century: The research challenge. En J. Gomes-Pedro, J. K. Nugent, J. G. Young y T. B. Brazelton (eds.), *The infant and family in the twenty-first century* (pp. 45–54). Nueva York: Brunner-Routledge.
- Consejo General de la Psicología de España. (2022). *Materiales para promover el aprendizaje socioemocional en adolescentes*.  
[https://www.infocop.es/view\\_article.asp?id=18115](https://www.infocop.es/view_article.asp?id=18115)
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2021). *Agenda Educativa Digital 2021-2025*.  
<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/02/Agenda-Educativa-Digital-2021-2025.pdf>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2023). *Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural. Registro Oficial Órgano de la República del Ecuador*.
- Franco, S. y Solano, I. (2017). Inteligencia emocional con dispositivos móviles: un análisis de apps para niños en edad infantil. *Revista interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*, (3), 51-63.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6484850>
- González, X., Chao, C. y Patiño, H. (2021). El juego en la educación: una vía para el desarrollo del bienestar socioemocional en contextos de violencia. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos* (México). (2) 233-270. Universidad Iberoamericana, Ciudad de México.  
<https://www.redalyc.org/journal/270/27065158006/27065158006.pdf>
- Heredia, Y., y Sánchez, A. L. (2013). *Teorías del aprendizaje en el contexto educativo*. Editorial Digital de Tecnológico de Monterrey.
- Hernández, M., Trejo, Y. y Hernández, M. (2019). El desarrollo de habilidades socioemocionales de los jóvenes en el contexto educativo. Instituto Nacional de Evaluación Educativa de México.  
<https://www.inee.edu.mx/wp-content/uploads/2019/05/10AlDia.pdf>

- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [Unesco]. (2021). Evaluación de habilidades socioemocionales en niños, jóvenes y adolescentes de América Latina. *Laboratorio Latinoamericano de Evaluación de la Calidad de la Educación*. Tomado de:  
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000380240>
- Pearson. (2022). *Desarrollo socioemocional: ¿qué papel juegan las escuelas públicas?*  
<https://blog.pearsonlatam.com/en-el-aula/desarrollo-socioemocional-escuelas-publicas#:~:text=Entendemos%20c%C3%B3mo%20se%20sienten%20los,que%20se%20espera%20de%20nosotros>
- Porcar, M. Llorca, A. y Vicenta, M. (2021). Agresividad, inestabilidad y educación socioemocional en un entorno inclusivo. *Revista científica de Comunicación y Educación*. 66 (2021-1);  
<https://roderic.uv.es/bitstream/handle/10550/77023/142150.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Secretaría de Educación Pública de México. (2015). *Programa Construye T*.  
<https://www.gob.mx/sep/acciones-y-programas/programa-construye-t-4598>
- Vargas, G. (2017). *Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje*.  
[http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1652-67762017000100011](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1652-67762017000100011)
- Zabalza, M. y Zabalza, M. (2012). *Innovación y cambio en las instituciones educativas*. Santa Fe, Argentina: Homo Sapiens Ediciones.





@MinisterioEducacionEcuador



@Educacion\_Ec

Ministerio de Educación



República  
del Ecuador

  
**Gobierno  
del Ecuador**

**GUILLERMO LASSO**  
PRESIDENTE