

Competencias Socioemocionales en Entornos Virtuales: Habilidades No Cognitivas y Evaluación en Post Pandemia

Socioemotional Competencies in Virtual Environments: Non-Cognitive Skills and Post Pandemic Assessment

Derlis Ortiz Coronel

Ministerio de Educación y Ciencias (MEC), Paraguay

<https://orcid.org/0000-0003-1687-2981>

E-mail: derlis.ortiz@mec.edu.py

Resumen

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo analizar las estrategias y prácticas para la evaluación y el fomento de competencias socioemocionales en entornos educativos virtuales, enfocándose en el contexto postpandémico. Se centró específicamente en la perspectiva de los estudiantes de la carrera de Psicología de la Facultad de Filosofía de la Universidad Nacional de Asunción, filial Caaguazú. Las características metodológicas de este estudio se ajustaron al nivel de profundidad descriptivo, cuantitativo, no experimental, transversal y retrospectivo. La población fueron 126 estudiantes siendo la muestra el 60%, que totalizó 76 universitarios, con un muestreo aleatorio simple. El instrumento de recolección de datos fue el cuestionario autoadministrado a través de Google Formulario. Entre los principales resultados se puede indicar que, aunque las actividades en línea han sido efectivas para desarrollar habilidades como la autoexploración y el trabajo colaborativo, hay áreas como el liderazgo que requieren mejora, además se identificó la necesidad de promover recursos educativos abiertos y personalizados. Por otra parte, aunque se percibe un crecimiento positivo en las habilidades interpersonales e intrapersonales como la comunicación asertiva y la motivación, la mejora en la coevaluación y las estrategias didácticas es necesaria, especialmente en la integración del pensamiento crítico y el manejo de la sobrecarga de la información. Como recomendación se enfatiza la utilización del aprendizaje basado en proyectos, procesos de coevaluación para potenciar el desarrollo integral de competencias socioemocionales.

Palabras clave: habilidades, evaluación, tecnología, educación.

Abstract

This research aimed to analyze strategies and practices for assessing and promoting socio-emotional competencies in virtual educational environments, focusing on the post-pandemic context. It specifically concentrated on the perspective of Psychology students at the Faculty of Philosophy, National University of Asunción, Caaguazú branch. The study's methodological characteristics were descriptive, quantitative, non-experimental, cross-sectional, and retro-prospective. The population comprised 126 students, with 60% sample size totaling 76 university students, using simple random sampling. Data was collected via a self-administered questionnaire through Google Forms. Key findings indicate that, while online activities have been effective in developing skills like self-exploration and collaborative work, areas such as leadership need improvement. There's also identified a need for promoting open, personalized educational resources. Furthermore, while there's growth in interpersonal and intrapersonal skills like assertive communication and motivation, improvement is needed in co-evaluation and didactic strategies, especially integrating critical thinking, and managing information overload. The recommendation emphasizes using project-based learning and co-evaluation processes to enhance the comprehensive development of socio-emotional competencies.

Keywords: skills, assessment, technology, education.

Uno de los puntos fundamentales en la educación virtual es establecer parámetros específicos que busquen la formación integral de individuo, en este sentido, uno de los puntos de discusión se relaciona a los entornos educativos digitales pueden contribuir al desarrollo de

Recibido: 18/10/2023

Aceptado: 27/12/2023



Este es un artículo de acceso abierto bajo la licencia CC BY 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.es>).

competencias socioemocionales de los estudiantes. En esta temática, las habilidades no cognitivas aportan en demasía en este proceso, en este sentido, como indica Heckman et al., 2006; Heckman y Kautz, 2013, citado por Marchioni (2016), son aquellas “herramientas socioemocionales, tales como la perseverancia, la motivación intrínseca, el autocontrol, la autoestima, la resiliencia, la empatía y la tolerancia” (p.1).

Asimismo, la educación virtual en los escenarios de post pandemia, ha producido un efecto acelerado no solo al sector formal como informal, sino los estudiantes (y docentes) han incorporado diferentes herramientas tecnológicas dentro de sus entornos personales de aprendizaje (Piña Ferrer, 2022).

En este sentido, las tendencias actuales en términos de evaluación en la educación virtual hacen referencia a los aspectos actitudinales que enfocan mayor atención al “saber ser” desde el reconocimiento de su importancia en el desarrollo del curriculum educativo en entornos digitales.

Es importante destacar el aporte que brinda la teoría conectivista como una alternativa a las concepciones pedagógicas necesarias para el siglo XXI, en este sentido “el conectivismo “continúa jugando un importante papel en el desarrollo y emergencia de nuevas pedagogías en las que el control está cambiando del tutor a un aprendiz crecientemente autónomo” (Kop y Hill, 2008, p. 11), citado por Adell Segura et al. (2019, p. 31).

Así como las habilidades cognitivas hacen énfasis a aspectos intelectuales y al rendimiento académico, las habilidades no cognitivas, habilidades del siglo XXI o competencias socioemocionales hacen referencia a aspectos que abordan el ser persona, West, citado en García (2018) menciona que “la perseverancia, sociabilidad y curiosidad son habilidades socioemocionales que (...) están estrechamente relacionadas con las emociones, las cuales se encuentran presentes en todos nuestros comportamientos y son las encargadas de motivar, energizar y dirigir tanto el pensamiento como la conducta” (p.4).

En cuanto al estado del arte, en un trabajo de investigación realizado en Perú (2021) se pudo concluir sobre la importancia de la conciencia emocional en la interacción en espacios virtuales ya que permite reconocer las emociones negativas, tales como: la ansiedad, estrés y desinterés (Condor Alcacahua, 2021). En otro estudio realizado en Chile, se ha considerado fundamental el desarrollo del potencial de adaptación socioemocional y de resiliencia para mejorar el rendimiento académico y compensar los efectos de vulnerabilidad (Suárez Cretton et al., 2022).

Una de las problemáticas asociadas a la evaluación en entornos digitales se observaría en la necesidad de valorar los procesos de aprendizajes de habilidades no cognitivas, siendo una de las tareas pendientes dentro del currículum educativo de nivel universitario, el reconocimiento de los cinco dominios que la integran; la colaboración, el desempeño, el compromiso con los demás, la educación emocional y la mente abierta, son consideradas de manera incipiente a la hora de evaluar al ser desde su dimensión integral y en constante obsolescencia del saber.

Por consiguiente, se considera que este estudio puede dar una visualización general sobre la evaluación de habilidades no cognitivas en la mediación pedagógica en entornos digitales desde la perspectiva de los estudiantes y docentes de la carrera de Psicología de la Facultad de Filosofía de la Filial de Caaguazú.

El objetivo de la investigación es: analizar las estrategias y prácticas para la evaluación y el fomento de competencias socioemocionales en entornos educativos virtuales, enfocándose en el contexto postpandémico.

Entre los principales resultados obtenidos se puede revelar que, aunque las actividades en línea han sido efectivas para desarrollar habilidades como la autoexploración y el trabajo colaborativo, hay áreas como el liderazgo que requieren mejora, además se identificó la necesidad de promover recursos educativos abiertos y personalizados. Por otra parte, aunque se

percibe un crecimiento positivo en las habilidades interpersonales e intrapersonales como la comunicación asertiva y la motivación, la mejora en la coevaluación y las estrategias didácticas es necesaria, especialmente en la integración del pensamiento crítico y el manejo de la sobrecarga de la información.

Como recomendación se enfatiza la utilización del aprendizaje basado en proyectos, procesos de coevaluación para potenciar el desarrollo integral de competencias socioemocionales

METODOLOGÍA

Las características metodológicas de este estudio se ajustaron al nivel de profundidad descriptivo, el enfoque correspondió al cuantitativo, en cuanto al diseño fue no experimental considerando que no se manipularon las variables, en tanto al periodo transversal y el tiempo ha sido el retrospectivo.

La población de estudio estuvo constituida por 126 estudiantes de la carrera de Psicología de la Facultad de Filosofía de la Universidad Nacional de Asunción, Filial Caaguazú, la muestra fue del 60%, que totalizó 76 universitarios y el muestreo se realizó mediante el método probabilístico aleatorio simple. En tanto, los criterios de inclusión fueron: estudiantes matriculados en la carrera de psicología; que hayan participado en las asignaturas académicas durante este periodo; se incluye diversos años de la carrera. Por otra parte, los criterios de exclusión fueron: estudiantes de otras carreras existentes en la filial y aquellos universitarios que no participaron en el proceso de formación virtual.

Con relación al instrumento de recolección de datos, se empleó el cuestionario autoadministrado a través de Google Formulario. Este cuestionario incluyó preguntas cerradas con variables tanto categóricas nominales como ordinales. Para la construcción se procedió a la definición clara de los objetivos de investigación, a partir de los cuales se desarrollaron las preguntas. Posteriormente se eligió la plataforma supra citada debido a su accesibilidad y facilidad de uso. Antes de la implementación del cuestionario se procedió a una prueba piloto con un pequeño grupo de participantes, lo que permitió llevar a cabo revisiones y ajustes para mejorar la claridad de este.

En cuanto al procesamiento y análisis de resultados, se tuvo en cuenta el objetivo de la investigación, los aspectos teóricos, el trabajo de campo y su posterior conclusión. Los datos cuantitativos fueron analizados mediante el uso de tablas de frecuencias y gráficos estadísticos, permitiendo su interpretación y comprensión más clara de las tendencias y patrones observados.

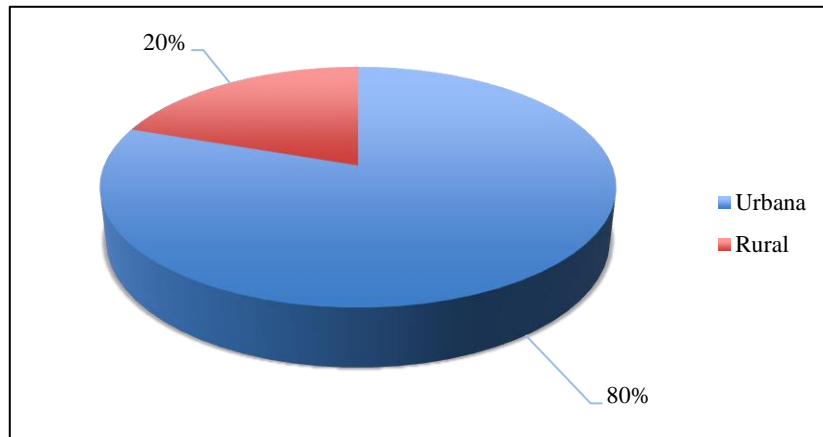
RESULTADOS

A partir de los datos recolectados a través del cuestionario autoadministrado a los estudiantes de Psicología de la filial de Caaguazú, sobre la evaluación de las habilidades no cognitivas en el proceso de virtualización de la enseñanza, arrojaron los siguientes resultados.

Datos sociodemográficos

En cuanto a las características sociodemográficas, el 82.9% de los fueron mujeres, mientras que el 17.1% varones; la franja etárea de las unidades de análisis se distribuyó entre 18 a 25 años de edad con un 77.6%, de 31 años de edad o más representó el 11.8 % y de 26 a 30 años con el 10.5%; lo participantes corresponden en un 19.7% a estudiantes del 1º curso, 40.8% a los del segundo curso, 14.5% a los del tercero y cuarto, así como un 10.5% a los del 5º curso.

Figura 1. Zona Geográfica de los estudiantes investigados



Nota: La figura 1, representa la zona geográfica de los estudiantes investigados, donde los datos demuestran que un 80.3% a estudiantes se encuentran en la zona urbana, mientras que en un 19.7% a la zona rural. Fuente: elaboración propia.

Tabla 1. Infoestructura y Entornos Personales de Aprendizaje utilizado por el estudiante

Aspectos	Siempre	%	A veces	%	Nunca	%
A las clases virtuales accedo normalmente por computadoras	6	8	30	39	40	53
A las clases virtuales accedo por celular	52	68	22	29	2	3
La conexión a internet que poseo es efectiva para el proceso pedagógico	12	16	62	82	2	3
Utilizo recursos abierto de aprendizajes (bibliotecas virtuales, informes) para la comprensión de mis unidades	13	17	52	68	11	14
Me suscribo a canal de YouTube que siempre visito relacionado a mi profesión	13	17	43	57	20	26
Utilizo materiales con licencia Creative Commons (CC)	6	8	23	30	47	62
Estoy asociado a páginas especializadas en Psicología en redes sociales	23	30	25	33	28	37

Nota: Elaboración propia

Una de las variables investigadas se refirió a: *conectividad e infoestructura* de los universitarios, con relación al primer punto, sobre calidad de su conexión el 81.6% lo considera medianamente efectiva (a veces).

Por otra parte, se pudo comprobar que el teléfono celular es el dispositivo *siempre* utilizan para la conexión, con un 68.4%; y las computadoras con sólo 7.9 %, del total. En cuanto a los *Entornos Personales de Aprendizaje* (PLE) que los estudiantes generalmente incorporan en su proceso de autoformación es **regular**, donde el 61.8% *nunca* (o no conocen) utilizaron los materiales creative commons; en cuanto a las redes sociales y seguimiento de páginas especializadas, el 36.8% *nunca* utilizó este recurso, el 32.9% a veces aprovecha y el 30.3 % siempre. La red social de YouTube, a veces con el 56.6%, el 26.3% nunca y el 17.1% siempre.

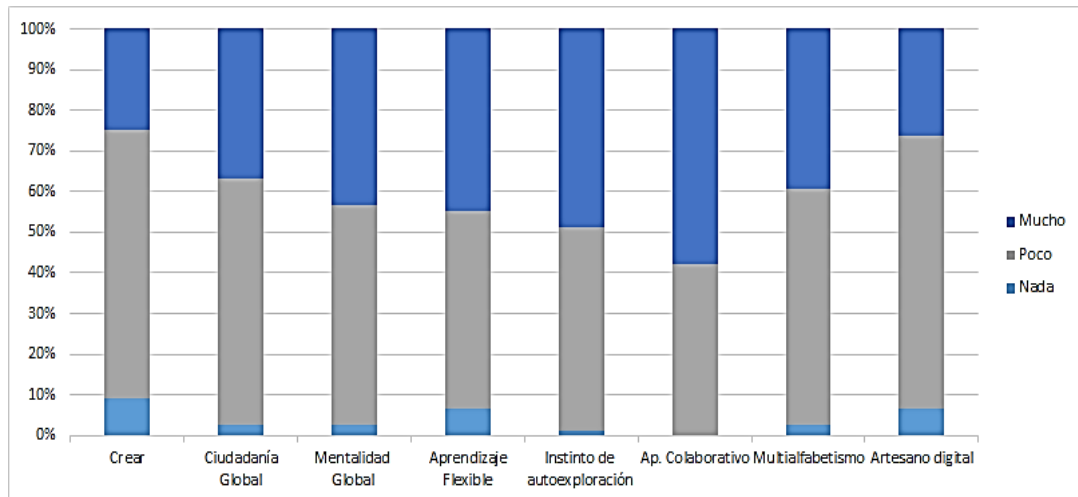
Es importante destacar con respecto a la búsqueda de información, generalmente, según (Serrano-Sánchez et al., 2021) “el alumnado opta por hacerlo en un único motor de búsqueda, considera que los primeros resultados ofrecidos por estos buscadores son opciones necesariamente válidas. Los blogs, Wikipedia y los medios de comunicación también son herramientas empleadas para buscar información” (p.13).

La posibilidad de diversificar las fuentes de consultas, aprovechando los diversos medios, darán a estos espacios un valor superlativo a la hora de optar por artículos, redes y sitios especializados e introducirlos en su proceso de formación.

Habilidades no Cognitivas

Nuevos lenguajes utilizados en entornos virtuales

Figura 2 - Habilidades y nuevos lenguajes desarrollados en los entornos digitales postpandemia



Nota: El gráfico representa la percepción de los universitarios sobre las habilidades y nuevos lenguajes adquiridos durante el proceso de enseñanza - aprendizaje a través de los entornos digitales adoptados en la enseñanza virtual.

Tabla 2. Porcentajes de los indicadores sobre habilidades y nuevos lenguajes adquiridos

Indicadores	Mucho	%	Poco	%	Nada	%
Capacidad de crear conocimiento (aplicación de saberes formales en contextos informales, interconexión de saberes)	19	25	50	66	7	9
Sentido de ciudadanía digital (Capacidad para acceder, recuperar, comprender, evaluar y compartir información de manera crítica, ética y responsable).	28	37	46	61	2	3
Mentalidad Global (Reflexión crítica hacia la diversidad)	33	43	41	54	2	3
Capacidad de aprender de manera flexible (experimentar y explorar nuevos conocimientos, selección de tecnologías apropiadas)	34	45	37	49	5	7
Instinto de autoexploración (capacidad de adaptación, aprendizaje autorregulado, aprovechamiento de recursos digitales)	37	49	38	50	1	1
Habilidad de aprendizaje colaborativo (de generar empatía y confianza, promover el reconocimiento entre pares y estimular la conformación de comunidades)	44	58	32	42	0	0
Multialfabetismo (Interpretar diferentes tipos de conocimientos que se expresan por canales visuales, verbales, auditivos, kinestésicos)	30	39	44	58	2	3
Capacidad para desempeñarse como un artesano digital (intervenir la tecnología por medio de la comprensión de su funcionamiento y desempeño).	20	26	51	67	5	7
Promedio en %		40		56		4

Nota: Tabla de frecuencia de las habilidades no cognitivas y nuevos lenguajes adquiridos en entornos virtuales.

Con relación a la Tabla 2, estos resultados sugieren que en general los universitarios perciben un desarrollo moderado a alto de habilidades no cognitivas en el contexto virtual

posterior a la postpandemia, en este sentido, las áreas de aprendizaje colaborativo y autoexploración parecen ser las más fortalecidas durante la pandemia, mientras que la capacidad de crear conocimiento y desempeñarse como artesano digital podría requerir más atención en la propuesta curricular. Además, el bajo porcentaje de “nada” en la mayoría de los indicadores sugiere que los entornos digitales están proporcionando algún nivel de desarrollo positivo de todas áreas medias.

Habilidades interpersonales utilizados en entornos virtuales.

Tabla 3 - Habilidades Interpersonales desarrollados en entornos virtuales

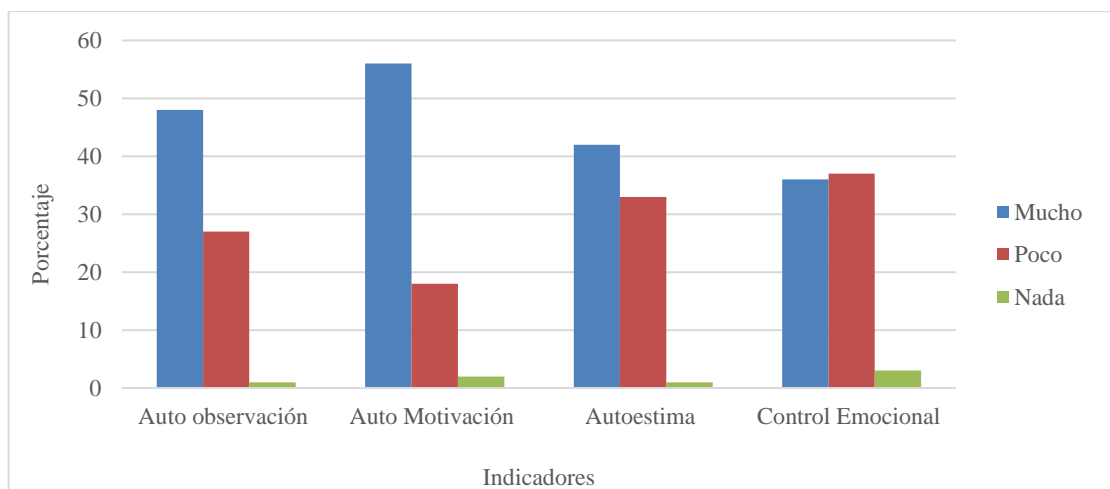
Indicadores	Mucho	%	Poco	%	Nada	%
Comunicación asertiva	41	54	34	45	1	1
Trabajo en equipo	30	39	42	55	4	5
Liderazgo	19	25	46	61	11	14
Actitud positiva	52	68	20	26	4	5
Resolución de problemas	49	64	26	34	1	1
Motivación	51	67	24	32	1	1
Promedio		53		42		5

Nota: Tabla de Frecuencia de las habilidades interpersonales desarrolladas en entornos virtuales.
Fuente Elaboración Propia

En estos datos se pueden observar que el 53% de los estudiantes consideran que trabajaron “mucho” estas habilidades interpersonales, un 42% moderado “poco”, y un 5% no percibió desarrollo. Los resultados sugieren que la mayoría de los universitarios sienten que han trabajado estas habilidades interpersonales en entornos virtuales, sin embargo, las diferencias entre las mismas indican áreas específicas que podrían necesitar atención adicional, como el liderazgo.

Habilidades intrapersonales utilizados en entornos virtuales.

Figura 3 – Habilidades intrapersonales desarrolladas en entornos virtuales



Nota: Elaboración Propia

En cuanto a la habilidad de autoobservación, un 63% de los estudiantes sienten que han desarrollado “mucho”, lo que sugiere una alta capacidad de reflexión y conciencia de sí, mientras que un 36% percibe un desarrollo moderado, y sólo 1% nada. El control emocional como indicador arrojó un 47% con una alta auto percepción de autocontrol, mientras con un porcentaje ligeramente mayor del 49% como moderado y un 4% bajo.

Sobre la automotivación, tiene una percepción más significativa del 74%, lo que indica que los estudiantes sienten esa capacidad de impulsarse a sí mismos hacia sus metas, en tanto, un 24% reporta un “poco” desarrollo y 3% no percibe. Sobre la autoestima, un 55% sienten que han trabajado mucho, el 43% poco y 1% nada. Estos datos demuestran una tendencia positiva en la valoración personal de los universitarios.

En definitiva, estos datos demuestran que en general los estudiantes tienen una percepción positiva de su desarrollo no cognitiva, siendo la automotivación con mayores índices de logros, mientras que el control emocional como la más desafiante. Es importante considerar estos resultados son autorreportados y, como tales, podrían estar sujetos a sesgos personales y no necesariamente reflejan la competencia real medida de manera objetiva.

Habilidades de comunicación utilizados en entornos virtuales.

Tabla 4. Tabla de frecuencia de las habilidades de comunicación utilizados en entornos digitales

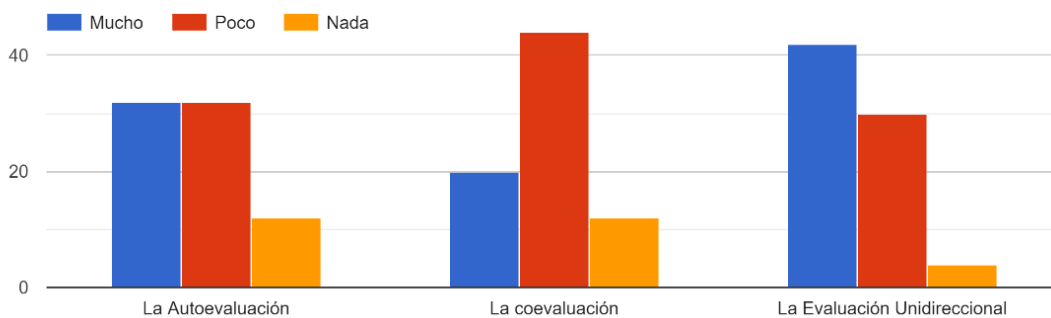
Indicadores	Mucho	%	Poco	%	Nada	%
Saber escuchar	59	78	16	21	1	1
Respeto y tolerancia	61	80	13	17	2	3
Empatía	56	74	20	26	0	0
Concreción (Comunicación clara y comprensible)	40	53	35	46	1	1
Autenticidad	54	71	20	26	2	3
Habilidades de negociación	30	39	40	53	6	8
Promedio		66		32		3

Nota: Elaboración propia

Los datos sobre las habilidades autopercibidas de comunicación desarrolladas durante los procesos virtuales, indican que la mayoría de los estudiantes perciben positivamente, especialmente en aspectos de como respeto y tolerancia, saber escuchar y empatía, en tanto las habilidades de negociación parecen ser las menos trabajadas, que podría indicar una necesidad de enfoques pedagógicos específicos para fortalecer estas cualidades.

Practicas evaluativas y competencias socioemocionales

Figura 4. Propuestas evaluativas de las diferentes asignaturas enfatizada por los docentes



Nota: Elaboración Propia.

Los datos sugieren que, mientras los estudiantes sienten cierta confianza en sus habilidades de autoevaluación y en recibir evaluaciones unidireccionales, hay una oportunidad notable para mejorar en la coevaluación. La coevaluación tiene el porcentaje más bajo de percepción de desarrollo alto y los porcentajes más altos de desarrollo moderado y ningún desarrollo. Esto indica que la coevaluación puede ser una habilidad menos desarrollada y practicada en entornos virtuales, posiblemente debido a desafíos en la interacción entre pares o la falta de estructuras efectivas para guiar la evaluación mutua. Sería beneficioso explorar estrategias para fomentar la coevaluación, dada su importancia en el desarrollo de habilidades críticas y colaborativas en el aprendizaje en línea.

En este sentido, cabe acotar lo indicado por Cobo (2016, p. 118), donde menciona que la evaluación no debe enfatizar el conocimiento aprendido sino la capacidad de aprender en el futuro “se medirá la capacidad de estos de aprender nuevos contenidos o materiales que no han sido enseñados en clase; finalmente, se evaluará su capacidad de seguir aprendiendo”.

Tabla 5. Propuestas evaluativas de los docentes con relación a las habilidades no cognitivas

Indicadores	Media	Desviación estándar	Varianza
Las propuestas evaluativas de los docentes buscan que el estudiante pueda pensar y procesar información y no sólo repetir información	3,14	1,411	1,992
Atendiendo la acelerada cantidad de información existente y una sensación de desbordamiento cognitivo que afecta a todos, la evaluación debe ser cambiada en su propuesta actual como conocemos	3,67	1,237	1,530
Mis docentes suelen destacar (evaluar) mi perseverancia, responsabilidad y cooperación en las tareas propuestas	3,26	1,269	1,610
Mis docentes suelen reconocer la relación positiva entre habilidades socio - emocionales y desempeño atendiendo mi realidad socioeconómica	3,33	1,248	1,557

Nota: Los estudiantes fueron consultados si las prácticas evaluativas de los docentes contribuían al desarrollo de competencias socioemocionales, en este sentido, la media de estos es “indeciso”, pues no perciben concretamente esa práctica durante las sesiones virtuales.

Fuente: Elaboración propia

En este apartado se ha utilizado el escalamiento de Likert para la evaluación de las prácticas evaluativas de los docentes, en este sentido, con relación a la integración del pensamiento crítico, la media es de 3.14 donde la percepción moderada hacia positiva con relación a este indicador, la desviación estándar (DS) es 1.411, lo que sugiere una variabilidad considerable en las respuestas, lo que indica opiniones variando ampliamente en torno a la media. La varianza 1.922 confirma la variabilidad significativa de las percepciones.

En el siguiente indicador, sobre la necesidad de cambiar las evaluaciones ante la sobrecarga de información, la media más alta de 3,67 indica que los universitarios tienden a estar más de acuerdo con la necesidad de cambiar las evaluaciones debido a esta realidad informacional. La DS de 1.237 y la varianza 1,530 son ligeramente menores que el indicador 1, lo que implica una variabilidad, pero las opiniones no están dispersas como la primera.

Con relación al tercer indicador, sobre el reconocimiento de la perseverancia y la cooperación dentro de los procesos evaluativos de los docentes, la media de 3,26 indica que los estudiantes perciben de manera moderada a positiva que los mismos valoren sus atributos actitudinales. La DS 1.269 y la varianza 1.610 indican una variabilidad similar al indicador 1, sugiriendo que las percepciones estudiantiles también varían en esta área.

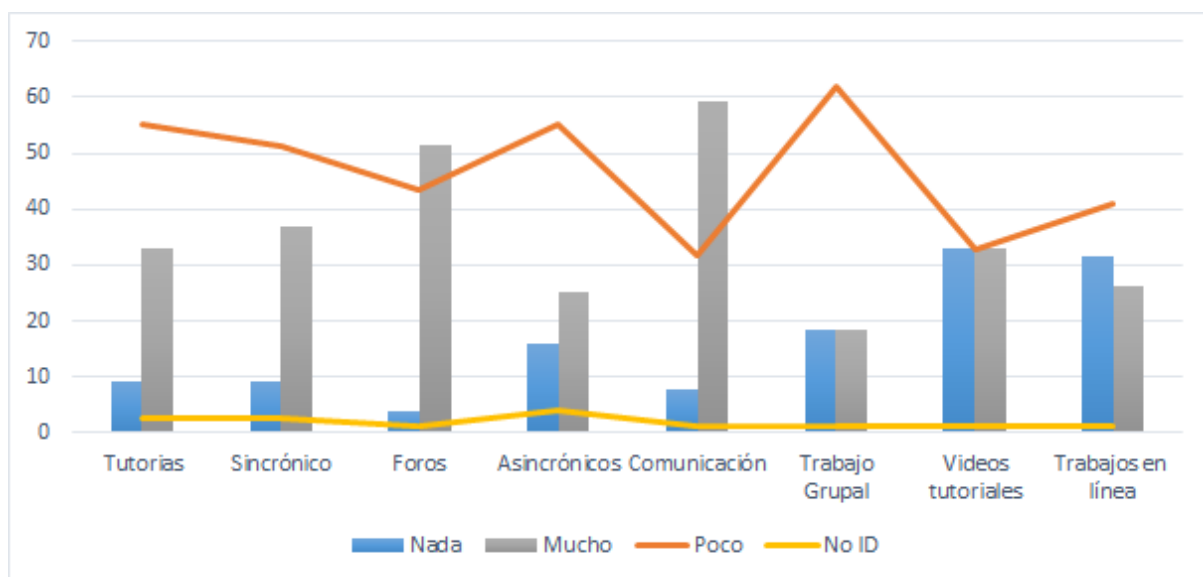
El cuarto y último indicador, sobre el reconocimiento entre las habilidades socioemocionales y su relación al desempeño, la media es de 3,33 donde se refleja una percepción positiva, en tanto, la DS de 1.248 y la varianza 1.557 muestran una dispersión de opiniones, aunque no tan amplia con el indicador 1.

En este sentido, cabe acotar con lo indicado por (Higuera Sarmiento & Lega Ruiz, 2019), citando a Cubo – Delgado (2017), indica que:

Diversas investigaciones reconocen que una persona con un buen nivel de desarrollo de habilidades sociales tendrá mejores posibilidades de: (i) aprender y enseñar, (ii) insertarse en su mundo social, (iii) lograr una participación activa, (iv) mantener relaciones interpersonales satisfactorias y efectivas, (v) mantener una buena salud mental y (vi) desempeñarse eficaz y eficientemente en el campo laboral (p.48).

En el contexto de la educación virtual, estos resultados pueden sugerir que, aunque hay esfuerzos para incorporar habilidades no cognitivas en la evaluación, todavía hay espacio para mejorar la consistencia y efectividad de estas prácticas, en tanto, la variabilidad en las percepciones puede ser el resultado de experiencias diferenciadas con diversos docentes, asignaturas o enfoques evaluativos.

Figura 5. Actividades pedagógicas donde los docentes trabajan las habilidades no cognitivas



Nota: La percepción de los estudiantes, sobre qué actividades diseñada por docentes contribuyeron al trabajo de las habilidades no cognitivas en entornos digitales.

Fuente: Elaboración propia.

En este gráfico se observa las actividades pedagógicas aplicadas por los docentes en las sesiones virtuales, ya sea de manera sincrónica o asincrónica, donde se buscó evaluar según la percepción de los estudiantes, si las estrategias propuestas tuvieron componentes de evaluación no cognitiva, en este sentido, se observa la predominancia del “poco” con relación a las tutorías, clases sincrónicas, asincrónicas y trabajos en línea.

En este sentido, Flores Pérez et al. (2022) mencionan que “las experiencias vividas durante la pandemia nos han enseñado que la interacción entre profesores y estudiantes es muy importante y que los vínculos de comunicación deben continuar, ya sea de manera presencial o

virtual. Las herramientas tecnológicas han demostrado ser elementos indispensables en este proceso”

En tanto, en los foros, la comunicación interactiva, el trabajo grupal, tuvo un componente positivo, y finalmente, consideraron con un impacto negativo a los videos tutoriales. Es importante recordar que “los países han aprendido a usar herramientas que no solo serán útiles durante la emergencia, sino que, a futuro, conforme ceda la pandemia, deberán convertirse en instrumentos cotidianos de una nueva práctica educativa” (BID, 2022, p. 3).

CONCLUSIÓN

El estudio sobre las competencias socioemocionales en entornos educativos virtuales buscó interpretar la percepción de los estudiantes sobre cómo esta modalidad pudo contribuir al desarrollo de habilidades no cognitivas en este contexto postpandémico.

Con relación a la primera variable estudiada, sobre las características sociodemográficas, se puede mencionar que la mayoría de los participantes fueron mujeres, y el rango de edad comprendió entre 18 a 25 años. En términos de ubicación geográfica la mayoría se encuentran en zonas urbanas lo que podría influir en su acceso a recursos tecnológicos y experiencia educativa. Además, el celular constituye el principal dispositivo para conectarse a las clases virtuales.

Otro punto identificado fue la necesidad de promover el uso de recursos educativos abiertos, con materiales de licencia de Creative Commons y páginas especializadas en Psicología en redes sociales, aunque un porcentaje significativo nunca ha utilizado estos recursos, la inclusión de entornos personales de aprendizaje (PLE) podría fortalecer la experiencia educativa.

Por otra parte, la variable sobre las habilidades no cognitivas interpersonales, indicaron en su mayoría el aporte de los entornos educativos digitales en el fomento de la interacción y el trabajo colaborativo. Así mismo perciben el cumplimiento efectivo de: la comunicación asertiva, trabajo en equipo, liderazgo, actitud positiva, resolución de problemas y la motivación.

En este mismo punto, las habilidades intrapersonales enfatizadas en esta modalidad, en su mayoría consideraron la actitud positiva y la motivación como puntos efectivos en el proceso de formación virtual. Sin embargo, indicaron la habilidad de liderazgo como punto no enfatizado en este proceso de virtualidad.

En términos de comunicación asertiva y trabajo en equipo, aunque existe un desarrollo significativo, todavía hay margen para mejorar estas habilidades en el contexto virtual, en tanto, la adopción de técnicas y herramientas que faciliten la comunicación más efectiva y promueva el trabajo colaborativo puede ser clave para mejorar estos aspectos.

En este sentido, los resultados indican que, aunque los entornos educativos virtuales han sido efectivos en ciertas competencias socioemocionales como la autoexploración y el trabajo colaborativo, aún precisa un margen de mejora en áreas como el liderazgo y las habilidades digitales avanzadas, esto sugiere la necesidad de una mayor integración de actividades y estrategias pedagógicas enfocadas en el desarrollo integral de estas competencias.

Con relación a la tercera y última variable, sobre las prácticas evaluativas, existe una percepción moderada sobre la integración del pensamiento crítico en las prácticas evaluativas y el reconocimiento claro de la necesidad de adaptar las evaluaciones frente a la sobrecarga de información, donde existe una brecha importante sobre las demandas actuales de un entorno educativo cada vez más saturado de información.

Siguiendo con el análisis, la percepción sobre el reconocimiento de la perseverancia, responsabilidad y cooperación en el cumplimiento de las tareas propuestas y su correlación con las habilidades socioemocionales y desempeño muestra que, es incipiente por parte de los docentes incorporar estas habilidades en la evaluación, y todavía no existe espacio

significativo para mejorar la consistencia y efectividad de estas prácticas. Asimismo, la coevaluación es identificada como una de las tipologías menos desarrollada por los docentes.

En este contexto, se indagó sobre algunos aspectos resaltantes sobre las estrategias didácticas propuestas en los entornos virtuales en este sentido se pudo llegar a concluir que la pedagogía virtual requiere atención y mejora para fomentar la interacción activa y la colaboración, revisar aquellas que actualmente no están contribuyendo de manera significativa a estas habilidades esenciales.

En este sentido, se plantean las siguientes recomendaciones para el desarrollo de las competencias socioemocionales y las habilidades no cognitivas en el proceso de enseñanza en entornos virtuales:

- Utilizar el ABP (aprendizaje basado en proyectos) para el fomento de la autonomía, la creatividad, la resolución de problemas y la colaboración, donde los estudiantes potencien sus habilidades ante situaciones reales o simuladas, para el fortalecimiento del pensamiento crítico, la adaptabilidad y la toma de decisiones.
- Adoptar herramientas digitales para la creación de espacios de interacción y colaboración, tales como: foros, plataformas y trabajo en equipo, siendo un medio para la comunicación asertiva, escucha activa y empatía.

Diseñar procesos de coevaluación y autoevaluación como parte del proceso educativo, para el fomento de la autoconciencia, la reflexión crítica y el desarrollo de una perspectiva de su propio aprendizaje y de los compañeros, fomentando de esta manera, la responsabilidad individual y grupal, así como el respeto y la valoración del trabajo en equipo.

REFERENCIAS

- Adell Segura, J., Llopis Nebot, M. Á., Esteve Mon, F., & Valdeolivas Novella, M. G. (2019). El debate sobre el pensamiento computacional en educación. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 22(1), 171. <https://doi.org/10.5944/ried.22.1.22303>
- Area, M., & Adell, J. (2009). E learning: enseñar y aprender en espacios virtuales. *Tecnología Educativa. La formación del profesorado en la era de Internet*, 391-424.
- BID. (2022). *Como transformar la educación luego del COVID-19*. <https://blogs.iadb.org/educacion/es/volver-a-la-escuela-luego-del-covid-19-nueva->
- Castañeda, L., & Adell, J. (2013). *Entornos Personales de Aprendizaje: claves para el ecosistema educativo*. Alcoy: Marfil.
- Cobo, Cristóbal (2016) *La Innovación Pendiente. Reflexiones (y Provocaciones) sobre educación, tecnología y conocimiento*. Colección Fundación Ceibal/ Debate: Montevideo
- Coicaud, S y Serón, M (2014). "Ampliando la mirada sobre la evaluación de los aprendizajes en propuestas mediadas por tecnologías". Publicado en el libro: Bianchi, M. y Sandoval L. (comp) (2014) *Habitar la Red. Comunicación, cultura y educación en entornos tecnológicos enriquecidos*. EDUPA, GT, UNPSJB. Comodoro Rivadavia, 1° edición
- Condor Alcacahua, J. S. (2021). *Competencias socioemocionales y educación virtual en estudiantes de educación secundaria en una Institución Educativa Pública, Matucana 2021*. *Repositorio Institucional - UCV*. <https://repositorio.ucev.edu.pe/handle/20.500.12692/79362>
- Díaz Puppato, D. (2015). *Representaciones docentes sobre el uso de tecnología digital en la escuela*. Córdoba: UNC.
- Dussel, I. (2019, Junio). *La escuela y los nuevos medios digitales. Notas para pensar las relaciones con el saber en la era digital*. Obtenido de <https://es.scribd.com/document/363673726/DUSSEL-La-Escuela-y-Los-Nuevos-Medios-Digitales-educacion-futuro/>

- Flores Pérez, G. R., Roque Hernández, R. V., López Mendoza, A., Mota Martínez, S., Flores Pérez, G. R., Roque Hernández, R. V., López Mendoza, A., & Mota Martínez, S. (2022). La educación superior pospandemia: Percepciones estudiantiles en una universidad mexicana. *Nova scientia*, 14(28). <https://doi.org/10.21640/ns.v14i28.2972>
- García, B. (2018). Las habilidades socioemocionales, no cognitivas o “blandas”: aproximaciones a su evaluación-. *Revista Digital Universitaria*, 19(6), 2-17. <http://doi.org/10.22201/codeic.16076079e.2018.v19n6.a5>
- Higuera Sarmiento, S. J., & Lega Ruiz, M. A. (2019). *Evaluación de habilidades no cognitivas en educación: Revisión documental* [Master thesis, Universidad Santo Tomás]. <https://repository.usta.edu.co/handle/11634/17201>
- Huerta, M. (2016). Evaluación de habilidades socioemocionales y transversales: un estado del arte. (s.l.): dialogas, Adelante, Agcid Chile, mesacts y caf-banco de desarrollo de América Latina. <http://www.adelante-i.eu>.
- Marchioni, C. (2016). *HABILIDADES NO COGNITIVAS EN AMÉRICA LATINA. UNA MEDICIÓN DESDE PRUEBAS ESTANDARIZADAS*. <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:htEkEiukWksJ:https://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/937/Habilidades%2520no%2520cognitivas%2520en%2520AL%2520Cynthia%2520Marchioni.pdf%3Fsequence%3D5%26isAllowed%3Dy&hl=es&gl=py>
- Otero P., Pais E. et al. (2017). Las Habilidades socioemocionales en el modelo de cinco factores. Un estudio con alumnos participantes de febpa 2014. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: ueicee. http://www.buenosaires.gob.ar/sites/gcaba/files/ueicee2017_hse_en_el_modelo_de_cinco_factores_fepba_2014.pdf [consultado el 26/09/2020].
- Pacheco, N. E., y Berrocal, P. F. (2004). La inteligencia emocional: Métodos de evaluación en el aula. *Revista Iberoamericana de educación*, 34(1), 1-12.
- Piña Ferrer, L. (2022). Educación Virtual en escenarios post pandemia. *Episteme Koinonía. Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 5(9), 2-3. <https://doi.org/10.35381/e.k.v5i9.1667>
- Piscitelli, A. (2006). Nativos e inmigrantes digitales. ¿Brecha generacional, brecha cognitiva, o las dos juntas y más aún? *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 179-185.
- Serrano-Sánchez, J. L., López-Vicent, P., Gutiérrez-Portlán, I., Serrano-Sánchez, J. L., López-Vicent, P., & Gutiérrez-Portlán, I. (2021). Entornos personales de aprendizaje: Estrategias y tecnologías utilizadas por el alumnado universitario. *Revista Electrónica Educare*, 25(2), 404-421. <https://doi.org/10.15359/ree.25-2.22>
- Siemens, G. (2004). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital.