

Effectiveness of cooperative learning as a method to improve fluency in english communication

Efectividad del aprendizaje cooperativo como método para mejorar la fluidez en la comunicación en inglés

AUTORES

Santana-Parrales Isabel Auxiliadora.

Estudiante de la Maestría en Pedagogía de los Idiomas Nacionales y Extranjeros de la Universidad Técnica de Manabí, Portoviejo, Ecuador.



isabela.santana@educacion.gob.ec



<https://orcid.org/0000-0003-3341-2274>

Molina-García Pedro Fabricio.

Docente del Instituto de Posgrado de la Universidad Técnica de Manabí, Portoviejo, Manabí, Ecuador.



pedro.molina@utm.edu.ec



<http://orcid.org/0000-0002-4926-0204>

Recibido: 7 de noviembre de 2023

Aceptado: 20 de diciembre de 2023

Publicado: 31 de enero de 2024

ABSTRACT

It was analyzed the effectiveness of cooperative learning by applying the "Think-Pair-Share" strategy, for the verbal fluency in English in the eighth-grade students of Pedro Fermín Cevallos School located in the Manta city, Ecuador. The methodology that was carried out had a quantitative, descriptive, non-experimental and field approach. The data collection technique was an observation rubric for group work and a Student's fluency rubric, which were applied to the 54 students within the target population. The results indicate that 40.74% of the students work favorably in pairs, considering this cooperative learning technique useful for learning since everyone contributes significantly to the group. On the other hand, regarding verbal fluency, 38.89% of students are on the "Needs to improve" scale, meaning that this ability is still being developed among the target population. To respond to the data found, a didactic plan is proposed to promote learning through collaborative work.

Keywords: cooperative learning, verbal fluency, think-pair-share, learning strategy, didactic planning.

RESUMEN

Se analizó la eficacia del aprendizaje cooperativo aplicando la estrategia "Think-Pair-Share", para la fluidez verbal del inglés en los estudiantes de octavo grado de la escuela Pedro Fermín Cevallos localizado en la ciudad de Manta, Ecuador. La metodología que se llevó a cabo tuvo un enfoque cuantitativo, descriptivo, no experimental y de campo. La recolección de datos se hizo con un registro de observación para trabajos grupales y una rúbrica de fluidez de los estudiantes, instrumentos que fueron aplicados a la población objeto de estudio, conformada por 54 estudiantes. Los resultados refieren que el 40,74% de los educandos trabajan favorablemente en parejas, considerando útil esta técnica de aprendizaje cooperativo para aprender, ya que, todos contribuyen de manera significativa en el grupo. Respecto a la fluidez verbal, el 38,89% de alumnos se encuentran en la escala "Necesita mejorar", lo que significa que esta habilidad aún está en desarrollo entre la población en estudio. Para dar respuesta a la situación encontrada se propone un plan didáctico para promover el aprendizaje a través del trabajo colaborativo.

Palabras clave: aprendizaje cooperativo, fluidez verbal, pensar-emparejar-compartir, estrategia de aprendizaje, plan didáctico.

INTRODUCTION

Today's education has a new vision of teaching-learning, sustained on the present and future needs of society. When assessing these new requirements, the acquisition of a foreign language is seen as a necessity in the current scenario of globalization, as one of the ways to strengthen man's preparation in the social, scientific and technological spheres.

It is understood that English, as a language has the most active and influential role today, in various fields such as economic, academic, scientific, among others. To reinforce previous approaches, Niño (2013) indicates that the scientific community has accepted English as a lingua franca.

On the other hand, Alday and Romero (2016) they point out that globalization has consolidated English as a universal language in the business world. In addition, Freire (2016) He states that knowledge and mastery of that language increases the chances of finding work in less time. Based on this, it is argued that the mastery of English as a foreign language has become a linguistic competence that allows an individual to integrate effectively and efficiently in a globalized world (Cerdeira, 2018).

The current paradigm changes in education that have been occurring gradually due to the imperatives of globalized reality are promoting a teaching-learning process supported by dynamic, innovative and motivating methodologies, as part of the training of students. Theoretical advances in education point towards meaningful and cooperative learning, moving away from traditional educational forms centered on teachers as the main figure. This practice constitutes an ideal scenario, allowing the formation of a large network where it is possible, under the guidance of the teacher, to create groups to meet, socialize, collaborate, and share common interests.

It is assumed that teaching a foreign language or second language it is a commitment for the teacher, for this reason, motivating strategies must be used to get the student's attention, in addition to the fact that meaningful learning must be present. In this circumstance, cooperative learning becomes a valuable tool to implement teaching-learning strategies and to create conducive environments that allow training activities to be carried out effectively in pairs, small groups or

throughout the class, through the interaction and cooperation of students (Julio y Vega, 2019).

From here it can be affirmed that this type of activity is a method that has shown excellent results in the teaching-learning process (Kagan & McGroarty, 1993), as it has the potential to arouse students' interest and motivation. According to Juarez, Rasskin and Mendo (2019), "Cooperative Learning (CL) is an active methodology in which students work in small groups to maximize their learning, favoring the development of their social competence" (p.201), whereas Vázquez, Méndez and Mendoza (2015) believe that this is a joint construction of knowledge mediated by the interaction of team members, emphasizing active participation, individual and collective responsibility, reflective dialogue and communication, to achieve a common goal. For their part, Johnson and Johnson (2014) assure that the contributions of cooperative learning are so important that it is considered a methodological tool capable of responding to the different needs of individuals in the century XXI.

On the other hand, Namaziandost, Homayouni and Rahmani (2020) report that "if cooperative learning is applied correctly, with work groups of students studying together and not competing with each other, learning would be successful and productive." (p.11).

In essence, the contributions of the cited authors suggest that cooperative learning is based on the collective construction of knowledge, through the stimulation of the participation of all members of the group. The promotion of the participation of all members of the group is oriented towards the achievement of objectives of common interest. In this way, the teacher acts as a facilitator and a figure that guides the student's learning process in the classroom.

This is how the teachers of the century XXI, especially those who teach English, have cooperative learning at their fingertips. That means that Cooperative Learning (CL) is a pedagogical practice that, when used correctly, can invaluablely favor the acquisition of tools designed for students to learn in a meaningful way, and at the same time, the teacher can respond to the needs of students by promoting the participation of all and contributing to the acquisition of academic and social skills in English.

In this sense, it is necessary to define one of the many ways to bring Cooperative Learning to the classroom. The "Think-Pair-Share" strategy was selected for this study, based on students reading a text, initially individually and then in pairs or small groups. At the end, everyone participates in a plenary discussion in the classroom. With this, students will express their views and reflect on their own learning (Tayo & Hernández, 2017).

Ángel and Cárdenas (2021), emphasize that this technique is useful for the cognitive development of the student, facilitating their participation in school activities through skills such as "thinking, analyzing and sharing an idea with a classmate and when the student feels ready, finally share that idea with the group" (p.29).

At the same time, these last authors declare that this technique favors the confidence and security that individuals develop to carry out the proposed activity, first individually and in pairs, and then as a complete group, allowing a significant advantage in strengthening the "interaction, fluency, pronunciation, intonation; that is, oral expression in general" (p.30). therefore, Think-Pair-Share constitutes a strategy that fits the theme and purpose of this study, trying to estimate the effectiveness of cooperative learning and, therefore, contribute positively to the verbal and oral fluency of students in the English language.

By using this strategy, students have to read or listen to a story, reflect on their own ideas, and then in pairs compare their answers after that, they would share and discuss with the rest of the participants in a plenary session.

These activities are monitored by their tutor and the actions are recorded in an observation rubric, to measure the frequency of the actions and the fluency when interacting, in order to evaluate the effectiveness of cooperative learning in the class. At this point, it is essential to emphasize that learning English as a second language goes beyond being a requirement for students because it is a subject that integrates the curriculum of the Ecuadorian educational system and is of great relevance in today's globalized society.

Based on this, Brito (2021) underlines that "Cooperative learning will strengthen the learning of a second language, allowing students to master the use of speaking and

listening skills during the learning process, taking into account that these are the most difficult for students to acquire" (p.25). In this regard, Díaz and Suárez (2011) and Cuitiño, Díaz, and Otárola (2019), have stated that, if students develop the ability to hear in a foreign language and pronounce it correctly, then they will have a greater ability to read and write it, but also to improve the grammatical patterns, pronunciation, and basic vocabulary of the language.

In this regard, to understand the relevance of this study, it is essential to clarify that "fluency in a language means speaking easily, reasonably fast and without having to stop and pause a lot and acquiring fluency in a language can take many years" (Insider, 2020, cited in Campos, 2021). Thus, Cea and Ríos, (2017) in their work indicate that:

Verbal fluency primarily measures the speed and ease of verbal production; It also evaluates readiness to initiate behavior in response to a novel task. It also evaluates language functions (naming, vocabulary size), response speed, mental organization and search strategies (p.5).

Taking into account these contributions, it can be said that this verbal fluency is only one aspect of a set of cognitive skills that allow its execution in verbal expression, and constitutes a key component in communicative competence, because speaking fluently helps the sender to express himself constantly and uninterruptedly, facilitating the receiver to understand the message in a relevant and effective way. Finally, the objective of this article was to analyze the effectiveness of cooperative learning by applying the "Think-Pair-Share" strategy for the development of verbal fluency in eighth grade students at Pedro Fermín Cevallos school located in the Manta, Ecuador, taking into account that in this institution students have difficulty expressing themselves in English, orally and fluently, showing little oral accuracy in terms of grammatical and lexical structures.

METODOLOGY

This research work is part of the quantitative approach, which according to Hernández, Fernández and Batista (2014) and the Universidad Pedagógica Experimental Libertador (2016), aims to explain and predict the phenomena investigated by looking for regularities and causal relationships between the elements.

A non-experimental design was used in a descriptive transactional way, with the main objective of describing the variables and analyzing their influence and interrelation in various groups or subgroups (Dzul, S/F).

As for the depth of the work, it was descriptive. In this aspect, the information was collected through the participant observation technique, obtaining relevant findings on the investigated topic. In this order of ideas, Arias (2006); Hurtado (2008) and Arias (2012) corroborate that within a study it is necessary to verify, validate and identify that the sources of information provide new knowledge and adequate support to the study. For the collection of information, an evaluation rubric validated by expert judgment was used as an instrument. The instrument responded to 4 dimensions: vocabulary, grammar, pronunciation and general fluency. Likewise, an observation register was implemented for group work.

The research population was made up of the 700 students of the educational center; The sample was intentional, composed of the 54 eighth grade students, whose profile was characterized by: first, being a student of a basic higher level and second, being an eighth-grade student.

Regarding the analysis of the information on the statistical treatment of the data, the computer program Microsoft Excel and the SPSS v25 software were used, which allowed the classification and ordering of the collected data. Details of the instruments used for data collection are shown in tables 1 and 2.

Table 1. Observation rubric for group work.

Group:		
Date:	Hour:	
Observer:		
Course:		
Signature:		
Observation Rating	0	1
Maintained communication is fluid.		
They are interested in the activity.		
Take prior knowledge into account.		
Control work time.		

Make consensual decisions.		
Interact with other groups.		
Participation is distributed evenly.		
Dedicate time to carry out the assigned task in the subject.		
Take notes or keep some kind of record of the session.		
Ask the teacher when they have any doubts.		
Total		

Note. The table represents the elements of the modified instrument considering what was proposed by Iborra and Izquierdo (2010).

Source: Authors.

Table 2. Student’s fluency rubric.

Level 0 - Deficient (0,50 pts.)	Level 1- needs improvement (1,25 pts.)	Level 2 - meets expectations (2 pts.)	Level 3 - Exceed expectations (2,5 pts.)
Category Vocabulary:			
Use only simple expressions. Sometimes used an inappropriate vocabulary that prevents the student from responding appropriately.	Uses limited expressions. Make frequent mistakes in word choice. It does not try to use new words learned in class or to increase vocabulary and phrases.	Uses a variety of expressions learned in class. Making a few mistakes in word choice.	Use appropriate expressions and a wide variety of words learned in and out of class.
Total:			
Category: Grammar			
It uses only basic structures and makes frequent mistakes.	Use basic structures with errors.	Use a variety of sentence structures but make mistakes.	It uses many different structures depending on the context with grammatical errors.
Total:			
Category: Pronunciation			
Difficulties with pronunciation and intonation. The voice is too low to hear. Very difficult to understand.	Errors in pronunciation, rhythm, and intonation sometimes make it difficult to understand the student.	Pronunciation, rhythm, and intonation are almost clear and precise, but it is occasionally difficult to understand the enunciation.	Pronunciation, rhythm, and intonation are almost always clear and precise.
Total:			
Category: Overall fluency			
Speaking with a lot of hesitation (filler words) often interferes with communication.	Speaking with some hesitation (filler words), which sometimes interferes with communication.	Speaking with some hesitation (filler words) but does not interrupt the flow of the conversation.	Speaking softly with hesitation (filler words) and does not interrupt the flow of conversation. Speaks with confidence.
Total			

Note. The table presents the dimensions stipulated for the process of observing the mastery of fluency in English, taken and adapted from the Speaking Fluency

Assessment Rubric, by the University of Oslo.

Source: Authors.

The observation rubric (table 1) was adapted from the study by Iborra and Izquierdo (2010) and allowed to verify the effectiveness of cooperative learning through the implementation of the "Think-Pair-Share" strategy, in which students carried out the proposed activity in groups. The activities were crossword puzzles, word searches, interviews, stop-hand and role plays, while they were observed and evaluated as a group through the record of observation rubrics where the observer noted the interactions made.

The observation rubric (Table 1) was adapted from the study by Iborra and Izquierdo (2010) and allowed to verify the effectiveness of cooperative learning through the implementation of the "Think-Pair-Share" strategy, in which students carried out the proposed activity in groups. The activities were crossword puzzles, word searches, interviews, stop-hand and role plays, while they were observed and evaluated as a group through the record of observation rubrics where the observer noted the interactions made.

On the other hand, the student's fluency rubric (table 2) was designed to measure the verbal fluency of each student in the different activities practiced individually or in groups proposed by the "Think-Pair-Share" strategy. It should be noted that the results obtained were analyzed through the application of descriptive statistics, which allowed the researcher to perform statistical analysis to relate their variables, assuming that statistics is not an end, but a tool to evaluate data (Sabino, 2002).

RESULTS

When analyzing the results of the observation record of group work applied in this research, specifically with the effectiveness of the activities designed from Cooperative Learning in the verbal fluency of English in eighth-grade students of the Pedro Fermín Cevallos school, we have found what is described in table 3.

Table 3. Observation scale for group work assessment to measure the effectiveness of Cooperative Learning.

Scale	Ranges	fi	%
High	9 – 10	4	14,81
Medium	7 – 8	11	40,74
Low	5 – 6	5	18,52
Very low	< 4	7	25,93
Total		27	100

Note: The table shows the rating scale subdivided into four ranges.

Source: Authors.

The results show the distribution of grades in four categories regarding Cooperative Learning (table 3). It highlights the 14.81% that achieved ratings in the category "High", and 40.74% in the category "Medium"; Both indicate a significant level of proficiency and suggest the overall efficiency of the method, however, 18.52% obtained ratings in the "Low" category, raising concerns about implementation, while 25.93% were placed in the "Very low" category, suggesting the need for adjustments in the method to make it more effective.

Most of the groups established with the "Think-Pair-Share" strategy are on a "Medium" scale (grades 7-8), highlighting the effectiveness of this in the eighth-grade students of the aforementioned school. 40.74% show significant progress in terms of cooperative work, unlike 14.81% who show the high scale for the same work (Figure 1). From these values, we understand the effectiveness of cooperative work in activities designed with this method.

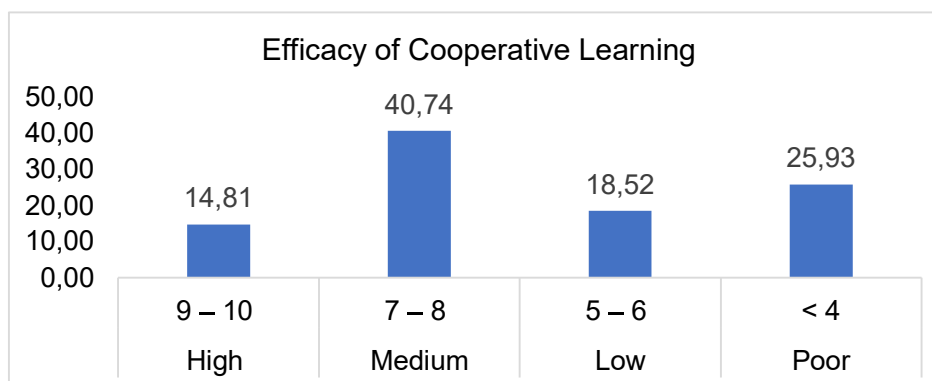


Figure 1. This figure shows the percentages obtained in the assessment scale referring to the effectiveness of Cooperative Learning through the observation rubric for group work.

Source: Authors.

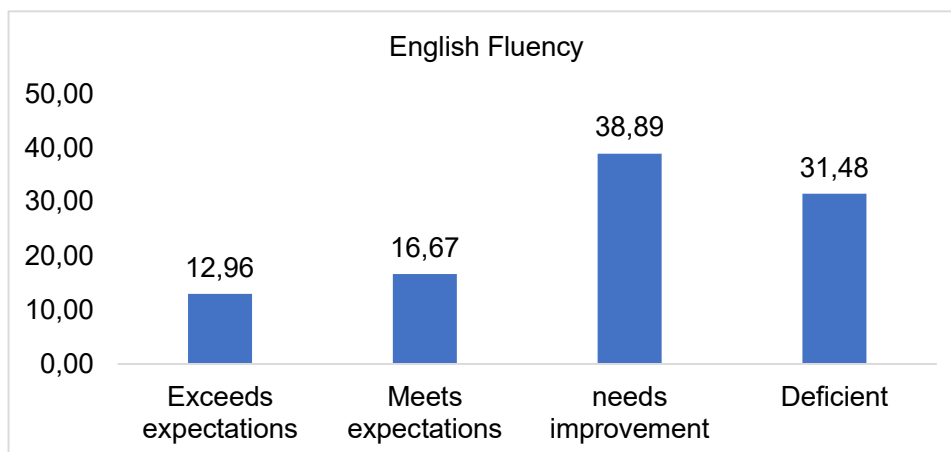
Table 4 indicates that 12.96% of students exceed expectations in English fluency, while 16.67% meet them. On the other hand, 38.89% suggest the need to improve their fluency in English, and 31.48% reflect a deficiency in the fluency of that language. When analyzing these results, it can be concluded that they are good since they show a significant percentage of students who exceed expectations (12.96%) and meet the required standards (16.67%) in the fluency of the mentioned language. When these statistics are added, 29.63% are performing satisfactorily or even outstandingly in this regard, which is a positive development, despite the fact that the evaluation rubric highlights the need for improvements in the largest proportion of learners (Figure 2).

Table 4. English Fluency in eighth-grade students at Pedro Fermín Cevallos school.

Assessment scale	Ranges	fi	%
Exceeds expectations	9 – 10	7	12,96
Meets expectations	7 – 8	9	16,67
Needs improvement	5 – 6	21	38,89
Deficient	< 4	17	31,48
Total		54	100

Note. The table shows the evaluation scale.

Source: Authors.



Note: This figure shows the percentages obtained in the assessment scale referring to fluency in English in students.

Figure 2. English Fluency.

Source: Authors.

DISCUSSION

Regarding the results obtained, it can be deduced that the application of Cooperative Learning was significant since, as shown in Table 3, 40.74% of the participants were placed on a medium scale (7-8/10 points), which means that for most of them, the "Think-Pair-Share" strategy is favorable for the development of cooperative skills.

These findings are similar to those of Ángel and Cárdenas (2021) and Muñoz (2021), who found positive results when integrating the TPS (Think-Pair-Share) to improve reading comprehension in students; and in attention to Ortega (2016); and Yáñez-Valle, Moreno-Novillo, Chamorro-Ortega and Robalino-Araujo (2022), it is appropriate for them to also develop their thinking skills. But, in addition, Lascano (2021) adds that the TPS strategy is efficient in improving the development of oral and communication skills in A1-level English students.

Likewise, it should be noted that the "Think-Pair-Share" strategy not only promotes cooperation and critical thinking, but also fosters an inclusive and harmonious learning environment. When students are allowed to share and discuss ideas, diversity of thought is promoted and the contribution of each individual is valued, after which, greater commitment and motivation can be achieved in them, and consequently, improve their school performance.

It should be noted that the percentage of students who did not reach the desired levels of fluency, possibly related to the low level of English proficiency reported by the EF Proficiency Index report, which indicates that Ecuador ranked 81st out of a total of 100 countries evaluated, considered as a "Very Low" level of English. with an average of 46.57, which is equivalent to an A1 level according to the Common European Framework (EF EPI, 2019). This situation, according to Oñate Ríos and Chiriboga Miño (2017) may be linked to the poor performance of the English teacher in the classroom, against which, it would be convenient to use didactic resources such as posters, books, magazines, clippings and multimedia resources such as Educaplay, Jclíc Player, Jclíc Author and Jclíc Reports (Chicaiza, 2018). as they allow students to awaken interest in self-learning English inside and outside the classroom.

Proposal of Cooperative Learning Activities

To improve the teaching-learning of English with eighth-grade students at Pedro Fermín Cevallos school, a plan of activities is proposed from Cooperative Learning with the *Think Pair Share* (STP) strategy, considering that this allows to innovate the pedagogical practice and favor the development of critical thinking in schoolchildren. To perform TPS effectively and go according to cooperative learning, the following activities have been designed:

- Conference to guide teachers on Cooperative Learning and its impact on meaningful student learning and, in particular, English learning.
- Diagnostic fluency test to students to be able to compare the results later, and if necessary, add, change, and/or edit the activities, as well as adapt them to other particular cases if there is a need to replicate it in another group of students.
- Evaluation of the results through a pre-test and a post-test without changing the initial contents, with them the skills and cooperative interaction measured by the TPS strategy will be evaluated, and the strengths and weaknesses of this will be identified.

DIDACTIC PLAN

This proposal aims to improve the fluency of English in eighth-grade students at Pedro Fermín Cevallos School. It is a didactic plan based on curricular microplanning that establishes the National Curriculum designed by the Ministry of Education

(2019), consists of lessons with their respective elements such as the didactic unit, duration, theme or content, learning activities, didactic, technological and bibliographic resources, and didactic strategies (table 5). It focuses on generating solution options and answers to the weaknesses found in students in English fluency.

Table 5. Didactic plan to improve English fluency.

Year: Eighth		Didactic unit: English	Duration: 80 minutes (40 minutes each session)	Period : 2
Unit: Learning Unit (AU): writing and orality in the English language				
Topic: Professions			Grammar: Verb To-Be	
Development of Knowledge				
Conceptual (How to know)	Procedural (Knowing how o do)	Attitudinal (Know how to be)	Units of competence	
Understands the text message in both their native language and English.	Read the text loud. Identify grammatical structures and vocabulary related to professions. Exchange information. Express orally using simple language about familiar topics such as professions.	Value the importance of English for the good development in daily life. Shows interest in improving pronunciation in English. Assumes a constructive attitude within different work teams.	Has the ability to communicate adequately in English. Understands and pronounces a text in English coherently. Participates and works in teams.	
Performance criteria:				
EFL 4.3.1. Understand main ideas in short, simple texts about familiar topics. (Example: news about sports or famous people, descriptions, etc.). EFL 4.2.6 Use the contributions of other students in class as models for their own using simple language to express ideas clearly, slowly and directly on a topic in a short oral presentation using grammar and vocabulary learned in class.				
Methodological Strategies (Teaching-Learning)				

Teacher and Student's Teaching Learning Activities.	Resources: Didactic, Technological and Bibliographic	Evidence of achievements (Assessment)
Warm up activity <ul style="list-style-type: none"> Read individually and in pairs a text about: VIP people and professions and underline the verb to be. Write the answer to some questions about the text VIP people and Professions, using the verb to be. 	Warm up activity <ul style="list-style-type: none"> Sheets Dictionary Pencils Pen Highlighters 	Warm up activity I.EFL*.4.11.1. Students can understand main ideas and other particularities in texts related to family issues. Students can identify in pairs or small groups the main idea and details of conversations in familiar contexts using contextual support. (Example: rules of a game, classroom instructions, etc.). They can also use contributions from other classmates as models for their own. I.EFL*.4.9.1. Students are able to use simple language to make descriptions and

<ul style="list-style-type: none"> • Compare their answers in pairs. 		<p>comparisons, and to present everyday events (possessions, classroom objects, and routines in short, structured situations) while interacting with relative ease. (I.3, I.4, S.4)</p> <p>Students can express in small groups their knowledge about vocabulary (Brainstorming), and recognize the verb Ser and the professions underlined in the text.</p> <p>Students in pairs or small groups can convey information and ideas using the vocabulary of a video in conversation.</p>
-------------------------------------------------------------------------------------	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<p style="text-align: center;"><u>Presentation</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Reflect on eight questions that the teacher will ask you. <p>“What do you think is the best Profession or Occupation? What does the actor do? Who is your favorite VIP? What profession do you like? What do you know about Mark Zuckerberg? Who is your favorite sportsman/sportswoman? What profession attracts your attention the most? What skills do these professions need? What profession would you like to be in the future?”</p> <ul style="list-style-type: none"> • In pairs play with a conversational cube using the "Question Dice" game. The dice will mark the eight questions individually reflected before. Students will take turns answering the questions using the verb “to be” to give their answers. <p style="text-align: center;"><u>Wind up</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Answer the question: What profession would I like to be and why? (Students will be free to select how they will present their answers to the whole class (presentations, videos, etc.).) • Students will think or write in response to a question or activity given by the teacher, then share their ideas in pairs or small groups, and finally present their final work in the total group. 	<p style="text-align: center;"><u>Presentation</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Board • Markers • Dictionary • Pencils <ul style="list-style-type: none"> • Sheets of paper/notebook • Dice whit questions <p style="text-align: center;"><u>Wind up</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Computer • Cellphone • Internet • Applications • Projector 	<p style="text-align: center;"><u>Presentation</u></p> <p>Students can easily practice pronunciation, grammar and vocabulary in pairs or small groups.</p> <p style="text-align: center;"><u>Wind up</u></p> <p>Convey information and ideas through expository slides using ICT tools.</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Note: *EFL: English as a Foreign Language.

Source: Prepared by the authors based on the Curriculum of the Levels of Compulsory Education: Basic General Education, designed by the Ministry of Education (2019).

As can be seen in the Didactic Plan, students are being encouraged to practice conversations between peers, reinforcing this discussion-cooperation strategy as suggested by Valverde (2013), indicating that the cooperative work of the members of the group allows each one to carry out the activities entrusted with the responsibility of achieving a common goal. Think-Pair-Share's cooperative discussion strategy focuses students on achieving a goal through their collaborative work. It is divided into 3 steps. Students think or write in response to a question or activity given by the teacher, then share their ideas in pairs or small groups to finally present their final work in the total group. (Abdurrahman, 2015).

CONCLUSIONS

The "*Think-Pair-Share*" is a highly effective cooperative learning strategy for developing communication skills in English. Through conceptual, procedural and attitudinal activities, collaborative work is promoted in the classroom, strengthening the verbal fluency of students and stimulating critical thinking and problem solving.

The design of the proposed Didactic Plan focuses on improving English fluency through teamwork. Activities include creating short stories from joining simple sentences and using class-specific vocabulary. These activities promote the practical use of the language and encourage student collaboration and participation.

The evaluation is carried out through performance indicators that allow to determine the progress of the student in terms of fluency and ability to work in pairs and in teams or small groups. By orally sharing their stories with the whole group, students have the opportunity to practice and improve their verbal expression in a supportive environment, where positive feedback is also formulated.

This plan included activities to improve English fluency through teamwork, joining simple sentences, creating short stories and using a specific vocabulary of the class to finally be shared orally throughout the group.

REFERENCES

- Abdurrahman, Hi, U. (2015). Using the Think-Pair-Share Strategy to Improve Students' Speaking Ability at Stain Ternate . *Revista Journal of Education and Practice*, Vol.6, No.10, 37-45. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1081679.pdf>
- Alday, S., y Romero, A. (2016). *Impacto del idioma inglés para la competitividad en el egresado de la Escuela de Negocios Internacionales de la Universidad Señor del Sipan*. Universidad Señor del Sipan. Pimentel, Perú. Trabajo de Titulación. <https://1library.co/document/y4er0o9q-impacto-competitividad-egresado-escuela-negocios-internacionales-universidad-pimentel.html>, pp.198
- Ángel, E. y Cárdenas, P. (2021). *Manejo de la ansiedad sobre la expresión oral en inglés en los estudiantes de primaria de la jornada nocturna del Colegio Nacional Nicolas Esguerra mediante la implementación del think pair share*. [Trabajo de grado, Universidad Libre]. Repositorio institucional de la Universidad Libre. <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/19451/Tesis%20final%20con%20rae.pdf?sequence=1>
- Arias, F. (2006). *El proyecto de Investigación: Introducción a la metodología científica*. Caracas, Venezuela: Editorial Episteme.5ta Edición.
- Arias, F. (2012). *El Proyecto de Investigación. Introducción a la Metodología Científica*. Caracas: Editorial Espíteme.
- Brito Espinel, G. (2021). El aprendizaje cooperativo en la enseñanza del idioma inglés en el nivel elemental. *Revista Polo del Conocimiento*. 54(1).22-33. Doi: 10.23857/pc.v6i1.2123, pp. 22-33
- Campos, I. (2021). *Fortaleciendo la fluidez oral (speaking) del idioma inglés, mediante un método en implementación*. [Tesis de grado, Universidad del Nacional Abierta y a Distancia, Colombia]. Repositorio institucional de la UNAD, <https://repository.unad.edu.co/bitstream/10596/44320/1/icamposo.pdf>
- Cea, K. y Ríos V. (2017). *Relación entre la fluidez verbal y las características sociodemográficas de los alumnos de Primer Año de las carreras de Ciencias de la Salud de la Universidad del Desarrollo sede Concepción, año 2017*. [Tesis de grado, Universidad del Desarrollo]. Repositorio institucional de la Universidad del Desarrollo. [https://repositorio.udd.cl/bitstream/handle/11447/2089/Documento.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=La%20fluidez%20verbal%20\(FV\)%20en,dificultades%20d](https://repositorio.udd.cl/bitstream/handle/11447/2089/Documento.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=La%20fluidez%20verbal%20(FV)%20en,dificultades%20d)
- Cerda, G. (2018). *La gamificación como estrategia correctiva para la interferencia sintáctica morfológica del español en la producción escrita del idioma inglés de los estudiantes de nivel pre-intermedio del Programa de Suficiencia en la Universidad de las Fuerzas Armadas*. [Trabajo de Grado de Maestría.

Universidad Central del Ecuador, Quito, Ecuador. Repositorio Institucional de la UCE.
<http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/16263>

Chicaiza, M. (2018). *Diseño de una Propuesta Didáctica Mediante la Elaboración de Herramientas Tecnológicas Educaplay y JClick Para Refuerzo Académico en la Asignatura Inglés Aplicado en los Estudiantes de Octavo Grado de Educación Básica*. [Trabajo de Grado de Maestría. Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Guayaquil, Ecuador]. Repositorio Institucional de la UCG.

http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/15272/Tesis_M_Chicaiza.pdf, pp.168

Cuitiño, J., Díaz, C., y Otárola, J. (2019). Promoción de la fluidez y precisión oral en inglés a través del role play. *Cuadernos de Investigación Educativa*. 10 (1) 43-62. <https://doi.org/10.18861/cied.2019.10.1.2880>

Díaz, I., y Suárez, A. (2011). Desarrollo de la competencia comunicativa en inglés en estudiantes de Animación en Cuba. <https://www.gestiopolis.com/desarrollo-de-la-competencia-comunicativa-en-ingles-en-estudiantes-de-animacion-en-cuba/>

Dzul, M. (S/F). *Aplicación básica de los métodos científicos, Diseño no Experimental*. Retrieved from Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. https://www.uaeh.edu.mx/docencia/VI_Presentaciones/licenciatura_en_mercadotecnia/fundamentos_de_metodologia_investigacion/PRES38.pdf

EF EPI. (2019). Ecuador queda en el puesto #81 en el ranking de inglés EF EPI. *EF Proficiency Index*. <https://www.ef.com.ec/blog/language/ecuador-queda-en-el-puesto-81-en-el-ranking-de-ingles-ef-epi/>, p.

Freire, C. (2016). La importancia del inglés en el comercio internacional. *Revista Empresarial*, 10 (4) 51-57. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5924583.pdf>

Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. México D.F: McGraw-Hill. 6ta. edición.

Hurtado, J. (2008). *“El Proyecto de Investigación”*. México: Mc Graw Hill Interamericana.

Izquierdo, M., & Iborra, A. (2010). Cómo afrontar la evaluación del aprendizaje colaborativo? Una propuesta valorando el proceso, el contenido y el producto de la actividad grupal. *Revista General de Información y Documentación*, 20, 221-241. <https://revistas.ucm.es/index.php/RGID/article/view/RGID1010110221A>

Johnson, D., y Johnson, R. (2014). *La evaluación en el aprendizaje cooperativo. Cómo mejorar la evaluación individual a través del grupo*. Madrid, España: Ediciones SM.

- Johnson, D; Johnson, R; y Holubec, E. (1994). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Virginia, EE.UU: Association for Supervision and Curriculum Bavelopment (ASCD). pp. 66.
- Juárez, M., Rasskin, I., y Mendo, S. (2019). El Aprendizaje Cooperativo, una Metodología ACTiva para la Educación del siglo XXI: Una Revisión Bibliográfica. *Revista Prisma Social*, 26, 200-210. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7016662.pdf>
- Julio Ruiz, A., y Vega Sarmiento, C. (2019). *Aprendizaje Cooperativo Como Estrategia Para el Fortalecimiento Académico en la Institución del Barrio Simón Bolívar*. [Trabajo de Maestría, Universidad de la Costa]. Reposirorio Institucional de la CUC. <https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/5103/Aprendizaje%20cooperativo%20como%20estrategia%20para%20el%20fortalecimiento%20acad%C3%A9mico%20en%20la%20instituc, pp.167>
- Kagan, S., y McGroarty, M. (1993). Principles of cooperative learning for language and content gains. In D. D. Holt (Ed.), *Cooperative learning*. Washington, DC: *Center for Applied Linguistics*, pp.47-66.
- Lascano, M. (2021). *Think-pair-share strategy in speaking skill development*. [Tesis de grado, Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. Repositorio Institucional de la PUCE. <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/3310/1/77465.pdf>
- Ministerio de Educación (2019). *Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria. Educación General Básica*. Presidencia de la República del Ecuador. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/Curriculo1.pdf>
- Namaziandost, E., Homayouni, M. y Rahmani, R. (2020). The impact of cooperative learning approach on the development of EFL learners' speaking fluency. *Cogent Arts & Humanities*, 7:1, 780-811. Doi: 10.1080/23311983.2020.1780811.
- Niño, M. (2013). El inglés y su importancia en la investigación científica: Algunas reflexiones. *Rev. Colombiana cienc. Anim.* 5 (1). 243-254. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4694403>
- Oñate Ríos, H., y Chiriboga Miño, A. (2017). *El desempeño docente en el rendimiento académico del inglés, en los estudiantes de primer año de bachillerato general unificado del Colegio Tecnológico "Cinco de Junio", durante el periodo 2016 - 2017*. [Trabajo de Titulación. Universidad Central del Ecuador, Quito. Ecuador.] Repositorio Institucional de la UCV. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/12854>, pp.105
- Ortega, J. (2016). *La técnica pensar- formar parejas - compartir (think-pair-share) y el desarrollo de la destreza oral (speaking) del idioma inglés en los estudiantes de los novenos años de educación general básica de la unidad educativa jorge álvarez del cantón Pillaro*. [Trabajo de grado. Universidad

Técnica de Ambato, Ecuador]. Repositorio Institucional de la UTA. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/23414/1/Cecilia%20Ortega%20tesis.pdf>

Sabino, C. (2002). *El proceso de Investigación*. Caracas, Venezuela: Editorial Panapo.

Sarrionandia, G. (1995). *El aprendizaje cooperativo: un análisis psicosocial de sus ventajas respecto a otras estructuras de aprendizaje. En la interacción social en contextos educativo*. Siglo XXI de España Editores, pp. 167-192

Suárez, C. (2012). Cooperación como condición social del aprendizaje. *Educatio Siglo XXI*, Vol. 30 (2) 477-479. <https://revistas.um.es/educatio/article/download/160951/140941/593761>,

Tayo, E. y Hernández, E. (2017). Think-Pair-Share (TPS). La técnica de trabajo cooperativo en pares para mejorar la comprensión lectora en la enseñanza del idioma inglés como lengua extranjera. *Revista Publicando*, 4(12 (1), 361-378. <https://revistapublicando.org/revista/index.php/crv/article/view/666>

Universidad de Oslo. (2018). *Retrieved from Speaking Fluency Assessment Rubric*: <https://www.uio.no/studier/emner/hf/ilos/NED1104/Eksamensoppgaver%20og%20sensorveil./speaking-fluency-assessment-rubric-ned1104.pdf>

Universidad Pedagógica Experimental Libertador. (2019). *Manual de Trabajos de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales*. Caracas: FEDEUPEL. <https://universoabierto.org/2021/07/31/manual-de-trabajos-de-grado-de-especializacion-y-maestria-y-tesis-doctorales/>

Valverde Hernández, X. (2013). Mejorar la fluidez en inglés a través de la realización colaborativa de un video. *Revista Torreón Universitario*, (5), 52-55. <https://revistatorreonuniversitario.unan.edu.ni/index.php/torreon/article/view/73>

Vázquez, M., Méndez, J., y Mendoza , F. (2015). Educación inclusiva y aprendizaje colaborativo en el aula: un estudio de la práctica docente universitaria. *Revista Nacional e Internacional de Educación Inclusiva*, 8 (3):171-187. <https://revistaeducacioninclusiva.es/index.php/REI/article/view/97>

Yáñez-Valle, V., Moreno-Novillo, A., Chamorro-Ortega, C., y Robalino -Araujo, M. (2022). La estrategia pensar-pareja-compartir y el desarrollo de habilidades lectoras en el aula de inglés como lengua extranjera. *Polo del Conocimiento*, 7 (6), 1592-1605. Doi <http://dx.doi.org/10.23857/pc.v7i6.4155>

Gestión administrativa y su relación con el proceso organizacional en la Unidad Educativa Fiscal Jipijapa

Administrative management and its relationship with the organizational process in the Jipijapa Fiscal Educational Unit

AUTORES

***Mayeli Leonela Guaranda Pin**

Egresada de la Universidad Estatal del Sur de Manabí. Jipijapa, Manabí, Ecuador.



maleguarandap@gmail.com



<https://orcid.org/0009-0008-4227-4997>

***Sandra Patricia Toala Bozada**

Docente investigadora de la Universidad Estatal del Sur de Manabí. Jipijapa, Manabí, Ecuador.



sandra.toala@unesum.edu.ec



<https://orcid.org/0000-0003-0214-1897>

Recibido: 15 noviembre 2023

Aceptado: 20 enero 2024

Publicado: 31 enero 2024

RESUMEN

El objetivo de este trabajo fue determinar la percepción de los investigados respecto a la gestión administrativa y su influencia en el proceso organizacional de la Unidad Educativa Fiscal Jipijapa; a partir de un enfoque cuantitativo se emplearon métodos analíticos, descriptivos, estadísticos y bibliográficos. La encuesta fue la técnica de recolección de datos con la que se obtuvo información de todas las variables estudiadas. La muestra estuvo compuesta por 20 participantes, que incluyeron parte del personal directivo, docente y administrativo. Los resultados revelaron que el 80% de los encuestados considera fundamental la interrelación entre la gestión administrativa y el proceso organizacional para alcanzar los objetivos institucionales, por lo que, se sugiere desarrollar estrategias que mejoren el crecimiento académico del establecimiento escolar. Se concluye que la Unidad Educativa mencionada reconoce la importancia de relacionar la gestión administrativa y el proceso organizacional para lograr una mayor eficiencia en sus funciones.

Palabras clave: proceso organizacional, interrelación, gestión administrativa, efectividad, eficiencia.

ABSTRACT

The objective of this study was to determine the perception of the respondents regarding administrative management and its influence on the organizational process of the Jipijapa Fiscal Educational Unit; Analytical, descriptive, statistical and bibliographic methods were used from a quantitative approach. The survey was the data collection technique used to obtain information on all the variables studied. The sample consisted of 20 participants, which included part of the management, teaching and administrative staff. The results revealed that 80% of the respondents consider the interrelationship between administrative management and the organizational process to be fundamental to achieve institutional objectives, so it is suggested to develop strategies that improve the academic growth of the school establishment. It is concluded that the aforementioned Educational Unit recognizes the importance of relating administrative management and organizational process in order to achieve greater efficiency in its functions.

Keywords: Organizational process, interrelationship, administrative management, communication effectiveness, efficiency.

INTRODUCCIÓN

Las instituciones educativas deben contar con una adecuada gestión administrativa que les permita efectuar las actividades requeridas para que funcionen con éxito (Reyes (2019), de manera, que cada uno de sus departamentos estén organizados y distribuidos para ayudar en el fortalecimiento y desarrollo institucional, pues a partir de ellos será posible planificar, organizar, dirigir y controlar cada detalle en busca de la mejora continua, la eficiencia y eficacia (Masaquiza et al., 2020; Soledispa et al., 2022).

Toda entidad, sea pública, privada, o de cualquier índole, debe tener un proceso organizacional que permita el trabajo efectivo (Ropa y Alama, 2022; Sánchez, 2022), donde el liderazgo, la comunicación, la toma de decisiones y la solución de conflictos sean estrategias disponibles en todo momento, ya que así, se hace posible generar un ambiente laboral de calidad (Delgado, 2020).

En Ecuador, el manejo de las instituciones educativas está regido por el Ministerio de Educación, organismo que delega las funciones y establece normativas de estricto cumplimiento por todas aquellas (Pinargote, 2021), de esa forma se asegura el cumplimiento cabal de la planificación correspondiente a cada periodo lectivo, siempre y cuando se cuente con los recursos destinados para el presupuesto institucional.

A un nivel más específico, puede señalarse que los centros educativos localizados en Jipijapa, Manabí, Ecuador, al igual que en otras ciudades de esta entidad; están regidos por las normativas de alcance nacional, pero también, de aquellas que a escala municipal establecen los distritos escolares según la realidad social de cada territorio.

La planificación en las instituciones educativas que se ubican en esta parte de la geografía ecuatoriana, por tanto, se apegan a lo establecido en la norma jurídica, a partir de la cual, las autoridades educativas de las mismas diseñan y desarrollan el plan de trabajo en cada escuela, especialmente apoyándose en la gestión administrativa, que a decir de Briones (2017), es una herramienta que desempeña un rol importante en el funcionamiento eficiente de todo establecimiento académico, entre los que, la Unidad Educativa Fiscal Jipijapa no es la excepción.

Esta institución, tal como se desprende de su misión, está comprometida con la excelencia educativa y el íntegro crecimiento de sus estudiantes, para lo cual, se beneficia de una gestión administrativa que no se limita simplemente a tareas burocráticas y logísticas, sino que se convierte en un elemento impulsor del progreso educativo y la optimización en el uso de sus recursos.

Desde planificar actividades educativas hasta la asignación de presupuestos y el manejo del talento humano, la gestión administrativa se entrelaza con los diferentes aspectos de la vida escolar (Piñeiro, 2023). Así mismo, esta conexión entre la administración y la organización resulta particularmente importante para lograr los objetivos institucionales, y consecuentemente generar espacios de aprendizaje de calidad en el seno de la Unidad Educativa Fiscal estudiada. Desde el contexto descrito, en este documento se indaga la forma en la que aquella Unidad Educativa aplica la gestión administrativa desde la percepción de los encuestados, así como la influencia de esta en el proceso organizacional; con ello, se da por logrado el objetivo, que como se ha señalado en el resumen, consiste en determinar la importancia de dicha gestión y su relación con el proceso organizacional.

Finalmente, se espera que los resultados expuestos en este documento sean una contribución significativa para el mejoramiento de los procesos administrativos que se efectúan en el mencionado recinto escolar, pero, además, que sirvan para identificar fortalezas y debilidades, a partir de las cuales, será posible la toma de decisiones enfocadas en la optimización de recursos y procesos. Se asume, entonces, que al comprender cómo la gestión administrativa influye en la organización, se podrían implementar estrategias más eficaces para alcanzar los objetivos educativos y brindar una experiencia de aprendizaje de mayor calidad a todo el conglomerado estudiantil.

METODOLOGÍA

La metodología adoptada en este trabajo tuvo un enfoque cuantitativo que facilitó el cumplimiento del objetivo establecido. Se utilizó como técnica la encuesta para la recopilación de datos dirigida a un grupo de 20 profesionales que desempeñan roles de docentes, directivos y administrativos en la Unidad Educativa Fiscal Jipijapa.

El cuestionario fue el instrumento de recolección empleado, previamente validado con un juicio de expertos, que a criterio de Dorantes et al. (2016), como también de Rodríguez et al. (2021), asegurara su fiabilidad y pertinencia. La confiabilidad se determinó con el coeficiente Alpha de Cronbach, que al arrojar un valor de 0,85 puede considerarse óptimo a juicio de Betancurth et al. (2015). Este instrumento se estructuró en diez reactivos cerrados con múltiples opciones de respuesta, lo que permitió obtener datos cuantitativos para su posterior análisis.

Es importante mencionar que, aunque se deseaba incluir a todos los docentes de la institución en la encuesta, esto no fue posible porque algunos no quisieron participar. Por lo tanto, esta se aplicó únicamente a la muestra de 20 profesionales que accedieron al

estudio, como se detalla en la tabla 1. A pesar de esta limitación, se espera que los resultados obtenidos brinden valiosa información sobre la percepción que los participantes tienen respecto a la gestión administrativa y el proceso organizacional en la Unidad Educativa Fiscal Jipijapa.

Tabla 1. Población de investigación y muestra seleccionada para la encuesta.

	Población de investigación	Muestra
Directivos	3	3
Docentes	27	17
Total	30	20

Fuente: Elaboración propia.

Por último, el programa Excel se aplicó para calcular la Desviación Estándar con el fin de evaluar la variabilidad de los datos. De igual manera se empleó el coeficiente de correlación de Pearson para analizar la relación existente entre las variables estudiadas.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Resultado de la encuesta aplicada en la Unidad Educativa Fiscal Jipijapa

El acápite de Resultados y Discusión de este estudio representa el aporte de la investigación. En este se presenta de manera concisa y analítica los datos obtenidos a través de la encuesta aplicada a los profesionales de la institución ya citada. Estos resultados revelan aspectos fundamentales sobre la forma en la que la gestión administrativa influye en la organización escolar y, obviamente, en la calidad del proceso de enseñanza aprendizaje.

En este apartado, también se describen los hallazgos más relevantes y se abre el espacio para una discusión que contribuirá a una comprensión más completa de la dinámica administrativa y educativa en la Unidad Educativa Fiscal referida. Los resultados se describen y analizan en el orden en que fueron planteadas cada una de las preguntas del cuestionario, según se describe a continuación.

1. ¿Conoce usted la importancia de llevar una buena administración en la Unidad Educativa?

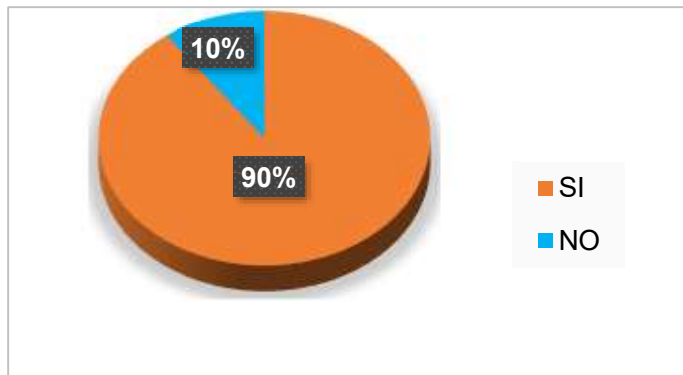


Figura 1. Conocimiento de los encuestados sobre la importancia de efectuar una correcta administración en la Unidad Educativa.

Fuente: Elaboración propia.

Los resultados en esta interrogante ofrecen una perspectiva interesante sobre la percepción de los encuestados sobre la administración en el ámbito educativo de la Unidad Educativa Fiscal Jipijapa. En primer lugar, hay que señalar que el 90% afirmó tener conocimiento de lo importante que es una administración efectiva para mejorar la eficiencia de las funciones en la institución. Este dato es positivo, por cuanto sugiere que la mayoría de ellos comprenden la relevancia de una gestión adecuada a nivel institucional, pero, además, refleja un nivel aceptable de conocimiento en torno al tema. No obstante, lo que quizás sea aún más relevante es que el 10% restante declaró no conocer la importancia de una buena administración en este contexto (Figura 1). Esto plantea algunas preguntas importantes. ¿Por qué este grupo no está al tanto de la relevancia de la administración en la educación? ¿Se trata de una falta de información, una comprensión limitada, o simplemente una falta de interés en el tema? Siendo así, esta minoría recibiría beneficios de programas de educación o campañas de concienciación que les ayude a comprender de una mejor manera el valor que representa una gestión de calidad en la Unidad Educativa.

Desde una perspectiva más amplia, los resultados mostrados en la figura 1 sugieren que la institución tiene la oportunidad de aprovechar este conocimiento generalizado de lo valioso que es la administración eficiente, y al mismo tiempo, verlo como un incentivo para invertir en la mejora de sus procesos administrativos gracias al elevado nivel de conocimiento sobre la relevancia del aspecto administrativo.

2. ¿Considera que la administración que se realiza en la Unidad Educativa Fiscal Jipijapa es eficiente?

Sobre la eficiencia de la administración que se pone en práctica en la Unidad Educativa Fiscal Jipijapa, los resultados de la encuesta permiten observar que la mayor parte de los encuestados muestran una visión optimista. El 75% afirmó que la administración es "siempre" eficiente, mientras que el 25% restante indicó que es casi siempre eficiente (Figura 2)

Esta mayoría que considera que la administración siempre es eficiente es un indicador alentador, y da a entender que una gran parte de la comunidad Educativa de la que ellos forman parte confía plenamente en la capacidad del centro escolar en análisis para realizar sus labores administrativas con efectividad. Esta percepción podría estar respaldada por experiencias previas o por la percepción de una gestión exitosa en la institución.

El hecho de que las opciones algunas veces y nunca no fueran seleccionadas por ningún encuestado es notable, y sugiere que, en la opinión de los participantes, la administración de la Unidad Educativa no se considera en absoluto como un problema.



Figura 2. Porcentajes de respuestas acerca de la eficiencia de la administración que se realiza en la Unidad Educativa Fiscal Jipijapa.

Fuente: Elaboración propia.

3. ¿Conoce sobre el proceso organizacional que permite a la institución llevar una adecuada administración?

Los datos que arrojó la investigación ponen en evidencia una interesante situación en

cuanto a la forma en que la Unidad Educativa lleva la administración, ello se refleja cuando el 80% de informantes afirmó que sí está en conocimiento de este proceso organizacional, mientras que el 20% restante indicó que no lo conoce (Figura 3).

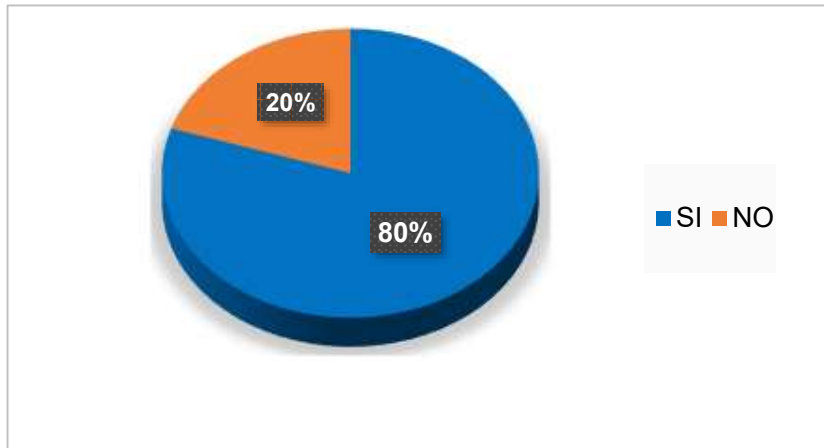


Figura 3. Porcentajes de respuestas acerca del conocimiento de los encuestados sobre el proceso organizacional que permite a la institución llevar una adecuada administración.

Fuente: Elaboración propia.

Cuando el 80% de aquellos manifiestan tener conocimiento sobre el proceso organizacional, queda claro que es un indicador positivo que da a entender que la mayor parte de los encuestados tienen una comprensión de cómo opera el proceso de organización en la institución para garantizar una administración adecuada. Entre tanto el 20% que declaró no conocer aquel proceso, deja la duda del por qué este grupo no está al tanto de cómo se organiza la institución para administrar adecuadamente sus recursos y funciones: o bien, permite pensar que tal situación pudiera deberse a una falta de interés de estos encuestados con relación a ello.

4. ¿Cómo considera el manejo del proceso organizacional en la Unidad Educativa?

La pregunta sobre cómo se percibe el manejo del proceso organizacional en la Unidad Educativa arrojó diferentes puntos de vista por parte de los encuestados, según se observa en el Figura 4; un 25% consideró que el manejo es muy bueno, 55% que es bueno, y 20% sostuvo que es deficiente. Ante estos valores, se entiende que el 80% tiene una percepción favorable del manejo organizacional en la institución si se toma en cuenta de manera conjunta a quienes respondieron las opciones muy bueno y bueno, lo que indica una evaluación ampliamente positiva respecto de la gestión organizativa en la escuela.

A pesar de lo anterior, es importante destacar que un 20%, cree que el manejo del proceso

organizacional es deficiente, lo cual resalta la necesidad de abordar áreas problemáticas propias de los procesos de la gestión de la Unidad Educativa; en consecuencia, parece oportuno indagar con más profundidad para identificar las razones detrás de esta percepción negativa, y como respuesta, adoptar medidas enfocadas a mejorar la gestión organizativa con el objetivo de garantizar la satisfacción y eficiencia general en la Unidad Educativa.

Un dato interesante es que las opciones de excelente y malo no fueron seleccionadas por ningún encuestado, siendo equivalente al hecho de que la mayoría de los encuestados tiende a evaluar el manejo organizacional en términos más moderados, quizás, como reflejo de una visión equilibrada de la situación.

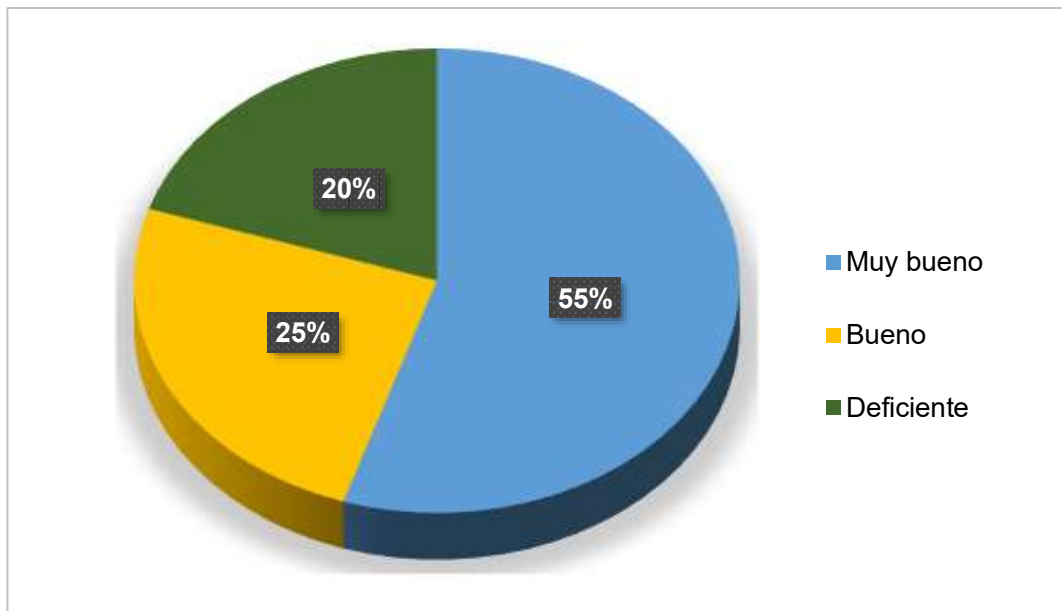


Figura 4. Porcentajes de respuestas con relación a cómo los encuestados consideran el manejo del proceso organizacional en la Unidad Educativa.

Fuente: Elaboración propia.

5. ¿Cree usted que es indispensable interrelacionar la gestión administrativa y el proceso organizacional para el logro de los objetivos de la institución educativa?

Los resultados alcanzados en referencia a este cuestionamiento ofrecen un panorama apreciable sobre la percepción de la interconexión entre la gestión administrativa y el proceso organizacional dentro del establecimiento escolar. Del total de encuestados, el 80% afirmó ver como indispensable que exista una relación entre tales aspectos para alcanzar los objetivos de la institución educativa; lo cual, aflora como un reconocimiento

generalizado de que una gestión eficaz y una organización sólida son componentes trascendentales para lograr con éxito las metas educativas. De esa manera, la mayor proporción de los encuestados parece comprender la interdependencia entre estos dos aspectos y la influencia efectiva que tienen en el rendimiento general de la institución.

Desde otra perspectiva, el 20% restante (Figura 5) expresó que no considera necesaria esta interrelación. Aunque esta cifra representa la minoría podría tener diferentes puntos de vista, posiblemente por una falta de comprensión de cómo la gestión administrativa y el proceso organizacional impactan en los objetivos educativos o tal vez, debido a experiencias personales que han influido en su percepción. En todo caso, es importante tener en cuenta estas opiniones divergentes, pues probablemente pudieran ser una fuente valiosa de retroalimentación para identificar áreas donde se requiera una comunicación más efectiva.

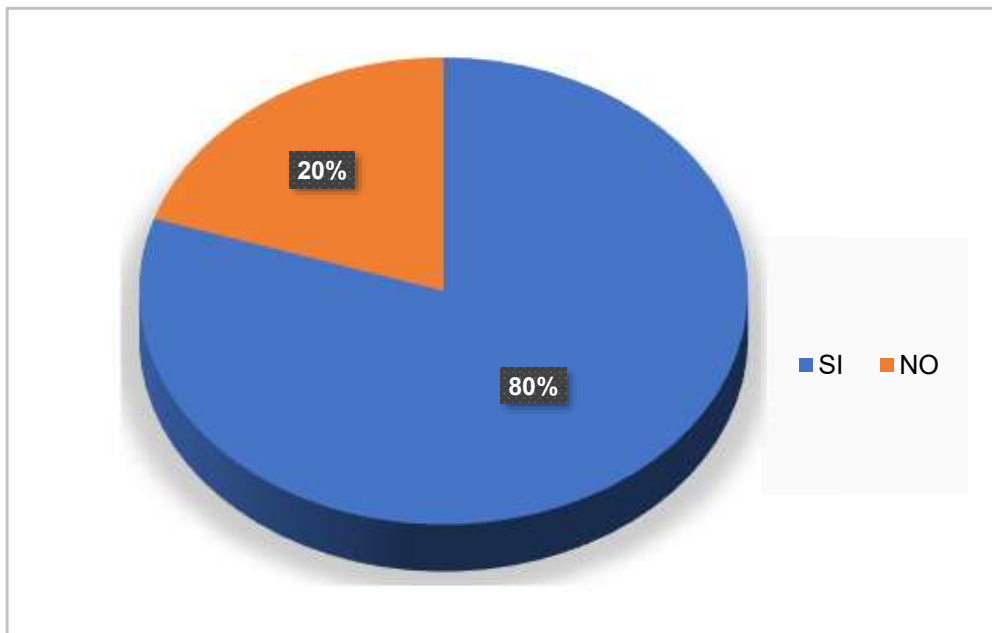


Figura 5. Porcentajes de respuestas de los encuestados en cuanto a si creen que es indispensable interrelacionar la gestión administrativa y el proceso organizacional para el logro de los objetivos de la institución educativa.

Fuente: Elaboración propia.

6. ¿Piensa usted que el proceso organizacional ayuda a una mejor administración en la Unidad Educativa?

Los resultados de esta pregunta muestran por una parte que, el 66% de los participantes afirmó que siempre es necesario aplicar correctamente el proceso organizacional para

lograr una buena administración (Figura 6), y en consecuencia, pone a la luz el aporte que da la organización para alcanzar el éxito en la gestión a lo interno de la Unidad Educativa y acentúa la conveniencia de seguir procesos adecuados para mantener el orden en el entorno educativo.

El 24% que eligió la opción casi siempre también sustenta la idea de que el proceso organizacional es influyente sobre la administración. Aunque esta respuesta indica que existe alguna flexibilidad en la aplicación del proceso organizacional, sigue resaltando su relevancia para el buen funcionamiento de la Unidad Educativa Fiscal Jipijapa.

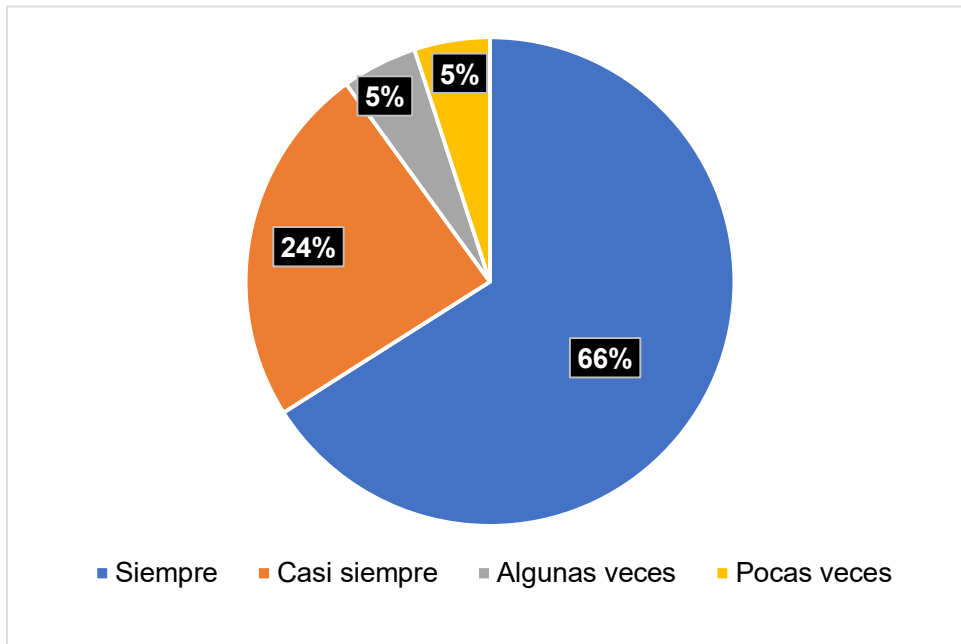


Figura 6. Porcentajes de respuestas respecto a lo piensan los encuestados del proceso organizacional como ayuda para una mejor administración en la Unidad Educativa.

Fuente: Elaboración propia.

Por otro parte, el 5% que mencionó algunas veces y otro 5% que señaló pocas veces representan la menor proporción, que a diferencia de los demás, observa circunstancias en las que el proceso organizacional no es tan relevante, o no se aplica de manera óptima. Estas respuestas crean espacios para pensar que ciertas áreas son de preocupación, y en efecto, constituyen retos en cuanto a la implementación del proceso organizacional en dicha Unidad Educativa, e igualmente sugieren un margen para abordar espacios donde la puesta en práctica del proceso organizacional necesitaría ajustes. Sintetizando, cabe señalar la utilidad de estos hallazgos para fortalecer aún más la gestión y la organización en la Unidad Educativa.

Para terminar, es de interés recalcar que la opción nunca no recibió ninguna respuesta, y en consecuencia, hace pensar que, en términos generales, los encuestados no observan que haya total ausencia del proceso organizacional como una alternativa para conseguir una administración de excelencia.

7. ¿La dirección administrativa mantiene comunicación constante con los docentes sobre las actividades a cumplir?

En esta pregunta el 75% de los encuestados manifestó que esta comunicación se produce algunas veces, de manera que permite considerarla como inconsistente o poco frecuente, y por lo mismo, se traduciría en detrimento de la coordinación y claridad de las tareas y objetivos que están bajo la responsabilidad de la planta de trabajadores.

Ante la misma cuestión, el 15% respondió la opción casi siempre, en tanto que, el 10% adicional sostuvo que la comunicación se da siempre (Figura 7), frente a ello, se percibe que hay la regularidad deseada en la comunicación.

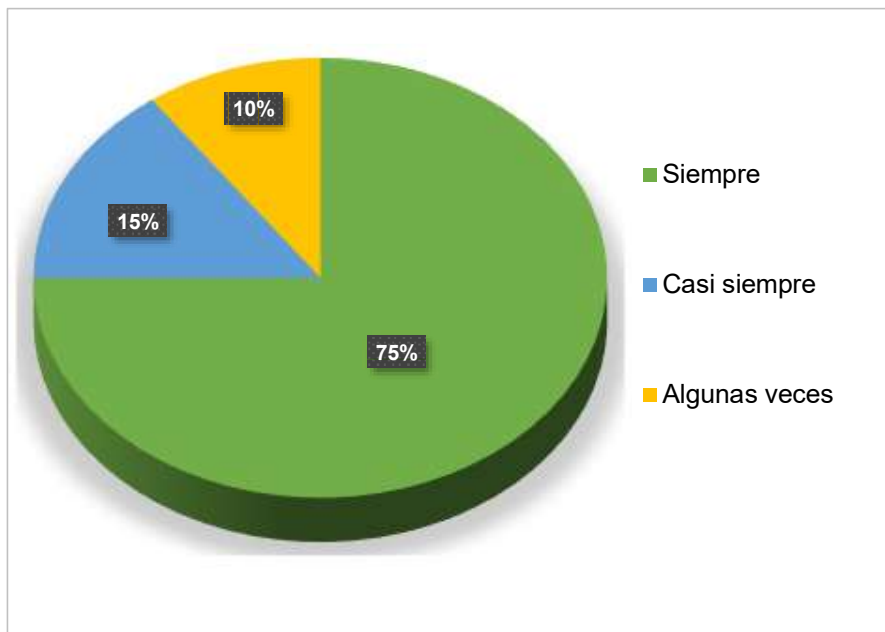


Figura 7. Porcentajes de respuestas de los encuestados en cuanto a la comunicación de la dirección administrativa con los docentes a los fines de saber las actividades que estos deben cumplir.

Fuente: Elaboración propia.

Estas estadísticas que se muestran en la Figura 7 ponen de manifiesto una oportunidad para introducir mejoras en la comunicación entre la dirección administrativa y los docentes en la Unidad Educativa, sobre todo, si se considera la postura de Mazón (2021), quien

argumenta que una comunicación más constante y efectiva contribuye a una mejor comprensión de las expectativas y tareas a cumplir, lo que a su vez ayuda a aumentar la eficiencia laboral.

8. ¿Con cuál de las siguientes frecuencias se lleva a cabo evaluaciones de desempeño al personal administrativo y docente de la institución?

Referente a este aspecto, el 70% de los encuestados asegura que las evaluaciones de desempeño se llevan a cabo sólo algunas veces (Figura 8), e implica la presencia de un nivel no adecuado del reconocimiento y compromiso que debe darse a la evaluación del rendimiento del personal tanto administrativo como docente. Si se asume que estas evaluaciones se hacen algunas veces puede señalarse que hay una necesidad en cuanto a mejoras del enfoque de la periodicidad en que se mide aquel desempeño.

En el mismo orden de ideas, el 30% restante acusa que las evaluaciones de desempeño se realizan pocas veces, lo cual se manifiesta como una situación de debilidad en la institución, de allí que, sea pertinente establecer mejoras en ese sentido.

En contraste a los anteriores resultados, cabe señalar que las opciones siempre y casi siempre no obtuvieron respuesta, lo que permite puntualizar que la mayoría percibe que las evaluaciones de desempeño no se realizan con la frecuencia deseada, e implica la necesidad de atender con mayor rigurosidad el proceso de evaluación para mejorar el desenvolvimiento de los profesionales de la Unidad Educativa.

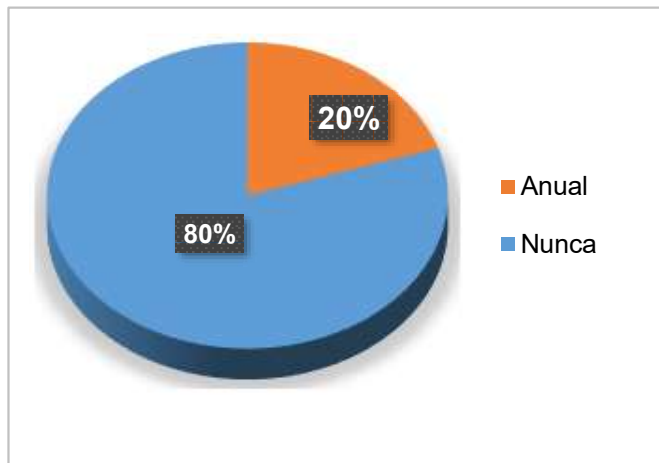


Figura 8. Porcentajes de respuestas de los encuestados en torno a la frecuencia en que se lleva a cabo las evaluaciones de desempeño del equipo administrativo y profesoral del centro escolar.

Fuente: Elaboración propia.

9. ¿Considera que el desempeño de los docentes y los directivos es parte importante para la correcta toma de decisiones y el logro de una buena administración en la institución?

Al indagar sobre la percepción de si el desempeño de los docentes y los directivos es un factor esencial para la toma de decisiones acertadas y el éxito en la administración de la institución educativa se hallaron los siguientes resultados. 80% afirmó que considera dicho desempeño como algo fundamental siempre, y expone un fuerte compromiso con la excelencia y la mejora continua en el entorno del establecimiento educativo en análisis.

La tabla 2 señala que el 20% restante respondió la alternativa casi siempre, e igualmente respalda la idea de que el desempeño del personal es determinante en la toma de decisiones y la sana administración. Esta respuesta, aunque indica la posibilidad de situaciones excepcionales en las que el desempeño no sea el factor predominante, hace hincapié en la importancia de adoptar decisiones que pongan el foco en el logro de una buena administración en la institución.

Vale enfatizar que las opciones de respuesta algunas veces, pocas veces y nunca no fueron seleccionadas por ninguno de los encuestados, y en consecuencia, expresa que la mayor parte de ellos no ve la posibilidad de que el desempeño del personal educativo no sea un elemento de peso en la adopción de decisiones y en el manejo administrativo.

Tabla 2. Respuestas de los encuestados con relación a la importancia del desempeño de los docentes y los directivos para la correcta adopción de decisiones y el alcance de una administración eficaz en la institución.

Alternativa	Porcentaje
Siempre	80 %
Casi siempre	20 %
Algunas veces	0%
Pocas veces	0%
Nunca	0%
Total	100%

Fuente: Elaboración propia.



10. ¿La institución educativa realiza sus actividades cumpliendo las regulaciones y reglamentos que rigen las labores educativas?

Los resultados de la pregunta 10 declaran una percepción totalmente positiva por parte de los encuestados en referencia al cumplimiento de normas y reglamentos en la entidad educativa. Así, el 100% de los encuestados, según se describe en la tabla 3, respondió que la institución siempre realiza sus actividades bajo normas y reglamentos. Este resultado es extremadamente favorable, e indica que todos son de la percepción de que la institución opera de manera consistente y en conformidad con lo que establecen los estamentos jurídicos que rigen la materia.

La ausencia total de respuestas en las categorías casi siempre, algunas veces, pocas veces o nunca es indicador del cabal cumplimiento normativo en la institución, y es, además, expresión de una cultura organizativa comprometida con la legalidad y la ética profesional.

Tabla 3. Porcentajes de respuestas de los encuestados sobre la aplicación de normas y reglamentos en las actividades que se realizan en la institución

Alternativa	Porcentaje
Si	100%
No	0%
Total	100%

Fuente: Elaboración propia.

En términos amplios el análisis estadístico efectuado ha brindado información de interés sobre la percepción de los investigados respecto a la gerencia administrativa y su influencia en el proceso organizacional de la Unidad Educativa Fiscal estudiada. En todas las variables estudiadas se aprecia en los datos una dispersión moderada. Esto significa que los encuestados tiene alguna variabilidad en su percepción. Así mismo, al hacer la estimación del coeficiente de Pearson se encontró entre las variables una correlación positiva.

A modo de discusión general, los resultados de este trabajo ofrecen una visión significativa

de la percepción del claustro profesional de la Unidad Educativa Fiscal Jipijapa, concretamente en varios aspectos relacionados con la administración y la gestión organizativa. Al comparar estos resultados con investigaciones realizadas por otros autores se identificaron diferencias y puntos de convergencia.

En lo que se vincula al conocimiento de la importancia de una buena administración en el ámbito educativo, los resultados muestran similitud con los hallazgos de González y Bermúdez (2010), quienes encontraron que un alto porcentaje de los encuestados en su estudio también afirmaban tener conocimiento de la relevancia de la administración efectiva en las instituciones. Esta consistencia en los resultados vislumbra que el reconocimiento del peso que tiene la administración es común en diferentes contextos educativos. Sin embargo, la pequeña fracción (10%) que declaró no conocer la importancia de una buena administración difiere de los resultados de González y Bermúdez (2010), quienes encontraron que un bajo porcentaje de los participantes en su estudio tenía una comprensión limitada de este tema.

En cuanto a la percepción de la eficiencia de la administración, los resultados de esta investigación concuerdan con lo encontrado por Anhelina et al. (2021), al afirmar haber identificado una relación positiva y significativa entre la gestión administrativa y el proceso organizacional. No obstante, la ausencia de respuestas en las categorías casi siempre, algunas veces, pocas veces o nunca en este caso, expresa una diferencia significativa con los hallazgos de Castro et al. (2017), al encontrar en su investigación una variedad de percepciones sobre la eficiencia administrativa, entre las cuales se cuenta: promoción de la motivación y la satisfacción del colaborador, mantenimiento de relaciones de trabajo favorables, manejar conflictos, y hacer retroalimentación. Con esto, se da la posibilidad de señalar que la Unidad Educativa Fiscal Jipijapa tiene una percepción más homogénea de la eficiencia administrativa en comparación con otras instituciones.

Acerca de conocimiento del proceso organizacional, los resultados de este trabajo son similares a los de Ulloa, Mazacon, y Rodríguez (2019), autores que hallaron en su estudio resultados que demuestran que un elevado porcentaje del personal operativo que respondió a la encuesta es conocedor del modelo de estructura que implemente la institución y la importancia de su contribución en favor de una transformación favorable del centro escolar.

En lo que al manejo del proceso organizacional se refiere, los resultados se alinean con los de Molina y Arteaga (2016), investigadores que también develaron el peso que se le asigna a una adecuada gestión organizacional, especialmente porque ayuda a la

motivación, la creatividad, la productividad y el sentido de pertenencia de los miembros de la organización.

De forma definitiva, en referencia a la percepción de la interrelación entre la gestión administrativa y el proceso organizacional, los resultados muestran una semejanza notable con los de Peña et al. (2016); Pacheco et al. (2018); y Anchelia et al. (2021) que igualmente encontraron una estrecha relación de la gerencia administrativa con el compromiso organizacional en empleados del sector educación. Esta consistencia en los resultados sugiere que entender la importancia de la coordinación entre estos aspectos es un hecho común en otros centros de enseñanza.

CONCLUSIONES

Los resultados del trabajo resaltan varios aspectos de interés sobre la percepción de la gestión administrativa y el proceso organizacional en la Unidad Educativa Fiscal Jipijapa. Entre ellos destaca que la mayor proporción de los miembros de la comunidad educativa muestran un buen conocimiento acerca de la relevancia de una administración efectiva.

En lo que guarda relación con la eficiencia de la administración, es alentador apreciar que la mayoría de los encuestados la percibe como "siempre" eficiente, siendo así, un ejemplo de confianza generalizada en la capacidad de la institución para materializar sus tareas administrativas con eficiencia.

Alrededor del proceso organizacional, los encuestados mayoritariamente tienen conocimiento de él, sin embargo, 20% de ellos perciben que no, de modo que sería interesante en el marco de alguna otra investigación, intentar descubrir las razones que hay detrás de esta falta de conocimiento.

La percepción de la interrelación entre la gestión administrativa y el proceso organizacional es generalmente positiva, con un 80% que la considera indispensable. Esto destaca la comprensión de la importancia de coordinar esos aspectos para el logro de los objetivos institucionales.

Al hacer alusión a la comunicación entre la dirección administrativa y los docentes, se percibe la necesidad de mejorarla, ya que el 75% considera que esta se produce únicamente "algunas veces". En el tema de las evaluaciones de desempeño, los encuestados, en su mayor parte, también perciben que se realizan "algunas veces"; de allí que sea conveniente revisar y mejorar la frecuencia de estas evaluaciones.

REFERENCIAS

- Anchelia-Gonzales, V., Inga-Arias, M., Olivares-Rodríguez, P., & Escalante-Flores, J. L. (2021). La gestión administrativa y compromiso organizacional en instituciones educativas. *Propósitos y representaciones*, e899-e899. <https://revistas.usil.edu.pe/index.php/pyr/article/view/899>
- Betancurth Loaiza, D. P., Vélez Álvarez, C., & Jurado Vargas, L. (2015). Validación de contenido y adaptación del cuestionario Fantastico por técnica Delphi. *Revista Salud Uninorte*, 31(2), 214-227. http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0120-55522015000200003&script=sci_arttext
- Briones, A. A. (2017). Importancia de la gestión administrativa para la innovación de las medianas empresas comerciales en la ciudad de Manta. *Dominio de las Ciencias*, 3(2), 947-964. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6325898>
- Castro, R. M. S., Rubiano, Y. A. R., & Padilla, N. M. (2017). Análisis de percepción sobre estrategias administrativas y el impacto en la productividad laboral. *Revista Ingeniería, Matemáticas y Ciencias de la Información*, 4(8). <http://ojs.urepublicana.edu.co/index.php/ingenieria/article/view/396>
- Delgado, B. (2020). *Relación Entre El Proceso Organizacional Y Las Condiciones Laborales Docentes En La Unidad Educativa La Victoria Salitre-Ecuador, 2020*. (Tesis de grado, Universidad Cesar Vallejo, Perú). Repositorio institucional de la UCV. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/62432/Delgado_CB-C-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Dorantes-Nova, J. A., Hernández-Mosqueda, J. S., & Tobón-Tobón, S. (2016). Juicio de expertos para la validación de un instrumento de medición del síndrome de burnout en la docencia. *Raximhai*, 12(6), 327-346. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=46148194023>
- González, P., & Bermúdez, T. (2010). Fuentes de información, indicadores y herramientas más usadas por gerentes de Mipyme en Cali, Colombia. *Contaduría y administración*, (232), 83-108. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=s0186-10422010000300005&script=sci_arttext
- Masaquiza, T., Palacios, A., & Moreno, K. (2020). Gestión Administrativa y ejecución presupuestaria de la Coordinación Zonal de Educación - Zona 3. *Uisrael*, 7(3), 51-64. <https://doi.org/10.35290/rcui.v7n3.2020.305>
- Mazón, L. M. L. (2021). La comunicación asertiva como herramienta para mejorar el clima laboral de las instituciones educativas. *Sinergia académica*, 4(1), 41-70. <https://www.sinergiaacademica.com/index.php/sa/article/view/50>
- Molina, L. A., & Arteaga, H. (2016). El comportamiento organizacional y su importancia para la administración de empresas. *Domino de las Ciencias*, 2(4), 498-510. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/275>
- Pacheco-Granados, R. J., Robles-Algarín, C. A., & Ospino-Castro, A. J. (2018). Análisis de

la gestión administrativa en las instituciones educativas de los niveles de básica y media en las zonas rurales de Santa Marta, Colombia. *Información tecnológica*, 29(5), 259-266. <https://bit.ly/34kfqlb>

- Peña-Cárdenas, M. C., Díaz-Díaz, M., Chávez-Macías, A. G., & Sánchez-Esparza, C. E. (2016). El compromiso organizacional como parte del comportamiento de los trabajadores de las pequeñas empresas. *Revista Internacional Administración & Finanzas*, 9(5), 95-105. <https://bit.ly/3h9SK0J>
- Pinargote, G. (2021). *La gestión administrativa y su incidencia en la eficiencia, eficacia y calidad en el proceso de docencia de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola*. (Tesis de grado. Universidad Estatal del Sur de Manabí, Jipijapa, Ecuador). Repositorio institucional de la UNESUM. <http://repositorio.unesum.edu.ec/handle/53000/2860>
- Piñeiro Ruiz, M. (2023). Innovación, creatividad y emprendimiento en la gestión administrativa: una experiencia de investigación. *Revista enfoques educacionales*, 20(1), 147-162. https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S2735-72792023000100147&script=sci_abstract&lng=pt
- Reyes, B. (2019). *La Gestión Administrativa y su incidencia en el fortalecimiento organizacional de la Unidad Educativa Fiscal Jipijapa, periodo 2017*. (Tesis de grado. Universidad Estatal del Sur de Manabí, Jipijapa, Ecuador). Repositorio institucional UNESUM. <http://repositorio.unesum.edu.ec/bitstream/53000/1839/1/UNESUM-ECUADOR-AUDI-2019-07.pdf>
- Rodríguez Medina, M. A., Poblano Ojinaga, E. R., Alvarado Tarango, L., González Torres, A., & Rodríguez Borbón, M. I. (2021). Validación por juicio de expertos de un instrumento de evaluación para evidencias de aprendizaje conceptual. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 11(22). https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672021000100180
- Ropa , B., & Alama, M. (2022). Gestión organizacional: un análisis teórico para la acción. *Revista Científica de la UCSA*, 9(1), 1-23. *Revista Científica de la UCSA*: <http://scielo.iics.una.py/pdf/ucsa/v9n1/2409-8752-ucsa-9-01-81.pdf>
- Sánchez, M. (2022). La gestión del proceso organizacional para la toma de decisiones. *Ciencias Holguín*, 28(1). <https://www.redalyc.org/journal/1815/181570010003/181570010003.pdf>
- Soledispa, X., Pionce , J., & Sierra, M. (2022). La gestión administrativa, factor clave para la productividad y competitividad de las microempresas. *Dominios de Las Ciencias*, 8(1), 280-294. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/2571>
- Ulloa, W. L. O., Mazacon, N. H., & Rodríguez, A. F. C. (2019). La estructura organizacional en función del comportamiento del capital humano en las organizaciones. *RECIMUNDO: Revista Científica de la Investigación y el*

Conocimiento, 3(4),114-137.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7402133>

Implicaciones de las nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza aprendizaje

Implications of new technologies in the teaching-learning process

AUTORES

Humboldt Adán De La Torre Burgos

Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí. Manta, Manabí, Ecuador.



humboldt@gmail.com



<https://orcid.org/0009-0005-0809-8692>

Mónica Yiomar Tumbaco Muñoz

Universidad Estatal Península de Santa Elena, Santa Elena, Ecuador. Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas.



mtumbacom@upse.edu.ec



<https://orcid.org/0000-0002-0437-1437>

Ileana Edilma Vera Panchana

Universidad Estatal Península de Santa Elena, Santa Elena, Ecuador. Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas.



ivera@upse.edu.ec



<https://orcid.org/0000-0003-4026-2198>

Rita Dolores Mogrovejo Pincay

Universidad Estatal Península de Santa Elena, Santa Elena, Ecuador. Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas.



rmogrovejo@upse.edu.ec



<https://orcid.org/0000-0002-9319-8452>

Recibido: 11 noviembre 2023

Aceptado: 18 enero 2024

Publicado: 31 enero 2024

RESUMEN

Este artículo explora las implicaciones de las nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La introducción destaca la creciente importancia de las tecnologías emergentes en la educación. El objetivo es analizar cómo estas tecnologías están transformando los métodos de enseñanza y aprendizaje. La metodología empleada es una revisión exhaustiva de la literatura existente centrada en estudios empíricos y teóricos. Los resultados indican que las nuevas tecnologías, como el aprendizaje móvil y en línea, la realidad virtual y aumentada, y la inteligencia artificial, están cambiando la forma en que se imparte el conocimiento y se aprende, facilitando el acceso a la información, mejorando la participación y motivación del estudiante, y permitiendo un aprendizaje personalizado. Sin embargo, también se identifican desafíos, como la brecha digital, la privacidad de los datos y la necesidad de formación docente. En conclusión, mientras que las nuevas tecnologías presentan oportunidades significativas para mejorar el trabajo escolar, es fundamental abordar estos desafíos para garantizar una implementación efectiva.

Palabras clave: nuevas tecnologías, enseñanza-aprendizaje, aprendizaje en línea, realidad virtual y aumentada, inteligencia artificial.

ABSTRACT

This article explores the implications of new technologies in the teaching-learning process. The introduction highlights the growing importance of emerging technologies in education. The aim is to analyze how these technologies are transforming teaching and learning methods. The methodology used is an exhaustive review of the existing literature, focused on empirical and theoretical studies. The results indicate that new technologies, such as mobile and online learning, virtual and augmented reality, and artificial intelligence, are changing the way we teach and learn, facilitating access to information, improving student participation and motivation, and enabling personalized learning. However, challenges are also identified, such as the digital divide, data privacy and the need for teacher training. In conclusion, while new technologies present significant opportunities to improve the teaching-learning process, it is critical to address these challenges to ensure effective implementation.

Keywords: new technologies, teaching-learning, online learning, virtual and augmented reality, artificial intelligence.

INTRODUCCIÓN

La revolución tecnológica del siglo XXI ha permeado la totalidad de aspectos de la vida, entre ellos, la educación. Las nuevas tecnologías están reconfigurando el campo de la enseñanza y el aprendizaje, ofreciendo oportunidades sin precedentes para mejorar la eficacia de estos procesos (Vera, 2019). Sin embargo, a pesar de su potencial, la integración efectiva de estas tecnologías en el aula continúa siendo un compromiso (Sánchez, 2019), especialmente para los países más pobres en los que el acceso a las mismas aún es un problema de grandes proporciones y difícil de resolver (Coronel, 2021; Ormaza y Benavides, 2022).

El propósito de este trabajo es analizar las implicaciones de las nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje; a tales efectos, se hizo una revisión de publicaciones recientes que abordan el tema en cuestión. De igual forma, se estudió el modo en que herramientas como el aprendizaje móvil y en línea, la realidad virtual y aumentada, y la inteligencia artificial están transformando aceleradamente los procesos educativos. Al mismo tiempo, este documento también analiza aspectos asociados a su implementación, entre los cuales están los retos y desafíos, la brecha digital, la privacidad de los datos y la necesidad de formación y actualización de los profesionales docentes, a partir de lo cual, se proporciona una visión holística y actualizada de este campo en rápida evolución.

La integración de la tecnología en el aula es un asunto que conduce a múltiples análisis. En primer lugar, está la necesidad de un cambio cultural y profesional, que no se produce de un día para otro, sino que requiere tiempo y paciencia. A medida que se avanza, se observa que las instituciones de enseñanza requieren de manera urgente una adaptación a los nuevos tiempos, así que, deben insertarse en el camino de la tecnología, incorporarla y hacer de ella parte de la cotidianidad a lo interno del quehacer pedagógico.

La tecnología, tal como describen Pinargote-Baque y Cevallos-Cedeño (2020), tiene también su lado adverso, hay caso en los que, si no se hace uso correcto de ella, produce problemas de distracción en el educando, ante el cual, el docente encuentra dificultades para mantener su atención, sobre todo en la ocasión en que el acto pedagógico prescinde de la tecnología. Además, en este sentido, la seguridad es una preocupación constante para padres y maestros, ya que los alumnos tienen la posibilidad de acceder fácilmente a contenido inapropiado, o bien, establecer comunicación de forma simultánea con personas externas al entorno educativo, siendo este uno de los problemas a vencer.

Estos desafíos, a más de ser innegables, son superables, de modo que el maestro, cuando está bien formado consigue opciones para garantizar que la integración de la tecnología dentro del aula mejore el proceso de enseñanza aprendizaje, y si no lo está, su obligación es actualizarse de cara a los tiempos presentes. Chero (2023) dice que un maestro desactualizado, en vez de ayudar al estudiante se convierte en una barrera que limita su creatividad.

Analizar toda esta realidad desde la posición del maestro concientiza del valor de la aplicación de las nuevas tecnologías en la educación y los desafíos que conlleva su integración en el ambiente de aprendizaje: y adicionalmente recuerda no perder de vista la innovación pedagógica que irrumpe tras los avances tecnocientíficos, y que inexorablemente insta a buscar un proceso de enseñanza-aprendizaje constructivista, personalizado, colaborativo y activo, colaborativo y personalizado.

METODOLOGÍA

Para escribir este artículo se comenzó por introducirse de manera general en el campo de las nuevas tecnologías y sus implicaciones en la educación. A ello le prosigue una revisión de la literatura en la que se examinaron estudios previos y teorías relacionadas con la integración de aquellas tecnologías en la enseñanza. La metodología tuvo un enfoque cualitativo, utilizando el análisis de contenido para identificar la postura de los autores consultados frente al tema de estudio; con ello se hizo realidad el hecho de ofrecer una visión transparente del impacto de las nuevas tecnologías en la educación. El análisis de la información recogida

de aproximadamente 40 publicaciones permitió identificar tendencias y relaciones entre las nuevas tecnologías y el trabajo en el aula.

Se interpretan los hallazgos de la revisión y se relacionaron con teorías existentes, destacándose lo que representa uso de la tecnología en la práctica educativa desde un contexto que ayuda a entender el impacto de aquellas en la forma en que se desarrolla la actividad didáctica.

El enfoque metodológico tomó en cuenta la adopción de criterios de inclusión y exclusión; en el primer caso se estableció el objetivo de estudio, es decir, analizar las implicaciones de las nuevas tecnologías en el ámbito educativo, para lo cual, fue necesario identificar fuentes pertinentes y confiables, principalmente artículos científicos, libros y tesis, alojados en repositorios institucionales y bases de datos como Latindex, Google académico, Scopus y Web of Science.

En el segundo caso se excluyeron algunos estudios cuya publicación era mayor a 8 años, pero también aquellos en los que se encontraron debilidades metodológicas y de alcance, unos por tratarse de casos en contextos educativos muy específicos, y otros porque no cumplían cabalmente los aspectos relacionados con la elaboración de citas y referencias. Siguiendo estos criterios metodológicos se pudo redactar esta contribución sobre las nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

DESARROLLO

La integración e inserción de las nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje presenta complejos desafíos; sin embargo, Guano et al. (2021) sostienen que desde años recientes se ha dado realce al uso de la tecnología en los ambientes de clase para mejorar las prácticas didácticas y llamar la atención de los alumnos en la praxis de la enseñanza aprendizaje. Las novedades tecnológicas se han constituido, por tanto, en una de las herramientas que atrae la atención de estudiantes y maestros cuando buscan métodos para desmontar las clases tradicionales y e implementar clases más amenas y productivas.

En el ritmo en que la sociedad se vuelve más digitalizada, los educadores se enfrentan a la tarea de incorporar más tecnológicas en el aula de manera efectiva, aun cuando esta transición no está exenta de obstáculos, por el contrario, está marcada por la resistencia a lo nuevo, la falta de formación adecuada del docente, y la inequidad a su acceso.

En consecuencia, en este apartado se analizan los desafíos de la integración de las nuevas tecnologías en los ambientes de aprendizaje, el impacto de las tecnologías emergentes en la educación, sus ventajas y desventajas, la inequidad en el acceso a las estas en los centros de enseñanza, y el rol del docente frente a la era digital.

Desafíos de la integración neotecnológica en la enseñanza aprendizaje

La equidad y el acceso a tecnologías nuevas en el proceso de enseñanza es parte de los grandes retos actuales (Yapu y Apaza, 2021), pues si todos los estudiantes no tienen acceso a las mismas se crean escenarios de desigualdad de oportunidades de aprendizaje.

Por otra parte, para alcanzar la integración de las nuevas tecnologías en dicho proceso se demanda un cambio cultural, el cual, según explican Rodríguez, Arredondo y Arámbula (2019), no se consigue en el corto tiempo, por el contrario, es un trabajo de adopción e implementación complejo y lento, debido principalmente a las pocas competencias pedagógicas que el docente posee en materia de tecnologías (Almerich et al., 2010).

Otro elemento para considerar es la adaptación de los centros de enseñanza ante la implementación de nuevas tecnologías educativas (Cappadona, 2021). A tales efectos se hace necesario invertir en infraestructura tecnológica sólida, lo que amerita adquirir equipos diversos y softwares educativos para asegurar una conexión confiable a internet. Además, el personal docente necesita estar preparado para utilizar estas tecnologías con efectividad, haciendo que la formación en ese campo sea prioritaria para que puedan integrarlas en sus prácticas pedagógicas.

Al mismo tiempo, los currículos deben ser revisados y actualizados para incorporar el uso de nuevas tecnologías educativas de manera significativa tras identificar áreas donde estas ayuden a enriquecer la enseñanza y el aprendizaje en nuevos contextos tecnológicos. De esa manera, las escuelas no tienen más alternativa que desarrollar métodos para medir cómo estas tecnologías impactan en el aprendizaje de los estudiantes.

Desde otra perspectiva, la tecnología es motivo de distracción para el alumno, ante lo que, autores como Quiroga et al. (2019) sugieren que los docentes encuentran dificultades para que sus estudiantes se concentren y presten la debida atención al trabajo académico. Todos estos problemas en su conjunto requieren soluciones efectivas que aseguren la integración de la tecnología como opción de fortalecimiento en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Impacto de las tecnologías emergentes en la educación

Las tecnologías emergentes están redefiniendo casi por completo la educación (Álvarez, 2021). Estas según describen Atiaja y García-Martínez (2021), dependen cada vez más del avance de la ciencia en tareas de innovación, extendiéndose a distintos escenarios y abarcando ámbitos de diversa naturaleza.

En el último lustro, el uso de la inteligencia artificial (IA) está permitiendo la personalización del aprendizaje, ajustando el contenido de la enseñanza a las demandas personales de cada educando. En tanto que, la realidad virtual (RV) y la realidad aumentada (RA) están proporcionando experiencias de aprendizaje inmersivas, permitiendo a los estudiantes explorar entornos y manipular objetos desde la virtualidad, a su vez, el aprendizaje móvil está facilitando el acceso al hecho educativo desde cualquier momento y espacio, superando las limitaciones geográficas y temporales (Chimborazo et al., 2020).

El aprendizaje móvil

El aprendizaje móvil también se conoce como m-learning, es una modalidad de educación que se ha vuelto cada vez más relevante en la educación del presente. Esta forma de aprendizaje emplea dispositivos móviles: teléfonos

inteligentes, tabletas y laptops que hacen más fácil el acceso a recursos educativos en cualquier momento y lugar.

Este aprendizaje tiene varios alcances en el proceso de enseñanza-aprendizaje, por una parte, da acceso rápido a la información, y así los estudiantes buscan información, ver videos educativos, interactuar en foros y debate, y realizar tareas desde sus dispositivos móviles (Díaz et al., 2020). Esto no solo facilita el aprendizaje autónomo, también permite al alumno aprender a su propio nivel.

Por otra parte, el m-learning anima a la colaboración y la interacción entre los estudiantes. Con aplicaciones de mensajería y plataformas de redes sociales pueden discutir ideas, compartir recursos y trabajar en proyectos grupales, lo cual les asiste en el desarrollo de habilidades comunicativas y laborales en colectivo. Así mismo, ofrece la posibilidad de personalizar la experiencia de aprendizaje, principalmente porque los profesores tienen la oportunidad de utilizar aplicaciones y plataformas digitales para adaptar el contenido del curso según las necesidades de cada estudiante (Aparicio et al., 2021).

Pese a lo anterior, el aprendizaje móvil también implica desafíos asociados con problemas técnicos, entre ellos la falta de acceso a Internet y a equipos móviles adecuados, aparte de cuestiones pedagógicas como la necesidad de formación docente en tecnología educativa. Con todo, el aprendizaje móvil tiene un enorme potencial para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje al hacerlo más accesible, interactivo y personalizado.

Realidad virtual

La realidad virtual (RV) es una tecnología emergente que tiene amplias posibilidades de contribuir en la transformación de la enseñanza-aprendizaje. Esta, a partir de un entorno tridimensional generado por una computadora tiene la capacidad de brindar experiencias de aprendizaje muy particulares y emotivas, de modo que contribuye en mejoras en la educación (Valarezo et al., 2023).

Dentro de los retos de esta tecnología en el campo de la enseñanza está la capacidad para hacer realidad experiencias prácticas en un espacio seguro y vigilado; así que, la experiencia de la realidad virtual, a criterio de Sousa et al. (2021) implica inmiscuir al estudiante en un ámbito próximo a la realidad. Por ejemplo, los estudiantes de medicina, sin ningún tipo de riesgo tienen la opción de practicar cirugías complejas; mientras que los estudiantes de historia ven la posibilidad de explorar acerca de las antiguas civilizaciones sin tener que salir del aula.

De igual manera, la RV promueve la colaboración y comunicación entre los estudiantes. A través de entornos virtuales compartidos estos encuentran la alternativa de trabajar mancomunadamente en equipos. En todo caso para obtener de ella más beneficios se debe entender la necesidad de superar las adversidades que envuelve su uso, entre ellas el acceso a los dispositivos que regularmente son costosos, y las condiciones del usuario, pues se sabe que el empleo prolongado de aparatos para RV provoca afectaciones a la salud.

Maldonado et al. (2020) argumentan que la Realidad Virtual (RV) en el aula de clases mejora el proceso de enseñanza aprendizaje, pero presenta un lado negativo que conlleva a problemas de salud, siendo algunos de ellos los mareos, náuseas, fatiga visual y cansancio en determinados estudiantes. Estos efectos secundarios resultan especialmente significativos durante sesiones prolongadas, de modo que la supervisión del docente en torno a esto debe ser primordial.

Realidad aumentada

La realidad aumentada (RA) se caracteriza por sobreponer información digitalizada en hechos reales; y en el contexto educativo involucra acciones de distinta naturaleza. Ruiz et al. (2018, p.139) explican que esta "incursiona en el mundo científico a principios de los años 90 cuando la tecnología se centraba en los ordenadores de procesamiento rápido"

La RA puede conducir a un aprendizaje motivador, porque los educandos ven en ella la oportunidad de estudiar una amplia variedad de modelos 3D: sistemas

anatómicos, estructuras moleculares o monumentos históricos directamente en su entorno físico y más, con lo cual, mejora su motivación y compromiso con el aprendizaje.

También la RA facilita el aprendizaje basado en el descubrimiento, ya que los alumnos exploran diferentes capas de información de un objeto o lugar específico, y en consecuencia, se fomenta el pensamiento con criticidad y la capacidad para solucionar problemas; sin despreciar que también proporciona apoyo contextualizado para el aprendizaje, sobre todo en situaciones en las que los estudiantes pueden recibir información relevante en tiempo real mientras realizan una tarea o experimento, dando cabida igualmente a que haya una conexión entre teoría y práctica al aplicar lo que han aprendido en contextos reales. Empero, "aunque esta tecnología está disponible desde algunos años, aún falta trabajo para que las prácticas educativas con realidad aumentada permeen el ámbito didáctico y se adapten a las necesidades de los estudiantes" (González, 2023. p.283).

La inteligencia artificial

La inteligencia artificial (IA) ha traído consigo una serie de complejidades en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Vázquez et al., 2022), transformando fundamentalmente la forma en que educadores y estudiantes abordan la adquisición de conocimientos y habilidades.

En primer lugar, la IA está permitiendo la educación personalizada. A través del análisis de datos y algoritmos avanzados, las plataformas de aprendizaje se adaptan a las necesidades individuales del estudiante. Esto significa que los contenidos y el ritmo de aprendizaje puede ajustarse según el nivel de competencia y las preferencias de cada alumno, lo que facilita un aprendizaje más efectivo y de mejor calidad.

Así mismo, la IA está dando oportunidades para una retroalimentación inmediata y precisa, por cuanto, los sistemas de evaluación basados en esta ayudan a analizar el desempeño de los estudiantes en tiempo real y proporcionar retroalimentación detallada sobre sus fortalezas y puntos de

mejora; sin duda, todo ello ayuda al educando a comprender sus errores y a los educadores a identificar aspectos en los que requiere atención adicional.

La IA también ha contribuido a la creación de contenidos educativos más interactivos y dinámicos. Entre estos, resultan de gran utilidad los chatbots y los asistentes virtuales, estos disponen de la capacidad de dar respuesta a las inquietudes de manera instantánea, y los sistemas de tutoría basados en IA pueden ofrecer explicaciones adicionales cuando se requieren.

Adicionalmente, la IA ha simplificado la gestión de datos y la administración escolar. Los sistemas de gestión educativa basados en IA favorecen en la planificación de horarios, la concesión de recursos y la administración de tareas administrativas, liberando tiempo para que los educadores se enfoquen en la enseñanza.

Ventajas y desventajas de las nuevas tecnologías en la educación

Las nuevas tecnologías ofrecen varias ventajas en la educación. Mejoran la eficiencia del proceso de enseñanza-aprendizaje al permitir la entrega rápida de contenido y facilitar el acceso a una amplia gama de recursos educativos (Levicoy, 2014; Sánchez, 2019), incluyendo libros electrónicos, videos y sitios web de aprendizaje interactivo. Igualmente permiten el aprendizaje personalizado al ajustar el contenido y el ritmo de enseñanza a las particularidades personales, y por si fuera poco, contribuyen mejorando la motivación y el compromiso de los alumnos al hacer que el aprendizaje sea más interactivo, atractivo e interesante (Plaza de la Hoz, 2018).

Aplicaciones como el WhatsApp, según Lantarón (2018) aporta ventajas en lo que respecta a fluidez y efectividad comunicativa, y abre la posibilidad de acceso e intercambio de información en cualquier tiempo y lugar, y produce motivación en el estudiantado.

Inequidad en el acceso a las nuevas tecnologías en los centros de enseñanza.

En las aulas sin cables ni pantallas luminosas, donde la tiza y el pizarrón todavía son las herramientas principales, se plantea un desafío educativo diferente.

Aquí, la brecha digital se hace evidente (Aguilar, 2020) como una especie de abismo que separa dos realidades en la formación del escolar.

Los estudiantes que asisten a centros educativos sin acceso a las nuevas tecnologías con frecuencia enfrentan una realidad marcada por la falta de recursos digitales (López, 2020); en estos, la información fluye en papel, siendo los libros aliados inquebrantables, mientras que las búsquedas en línea se observan como un campo alejado o prácticamente nulo. En este escenario, la posibilidad de explorar el vasto mundo del conocimiento en línea se ve limitada, y sin lugar a duda, la sed de información se siente entre los protagonistas del trabajo académico.

Esta desigualdad educativa se convierte en un desafío, una carrera desigual en la que solo algunos parten con ventaja; mientras que, desde la visión de Morales (2020), en las aulas digitalizadas se promueve el aprendizaje activo y colaborativo, en el otro lado de la brecha, la interacción se restringe al empleo de recursos de enseñanza totalmente obsoletos. En estas circunstancias, no sólo los estudiantes se ven afectados, también los docentes, quienes con frecuencia valiéndose de recursos convencionales y limitados, luchan por mantenerse al día sin contar con recursos pedagógicos digitales de avanzada.

Detrás de esta brecha digital subyacen consideraciones socioeconómicas, ya que los centros educativos en comunidades desfavorecidas casi siempre tienen menos recursos para invertir en tecnología. Por tanto, la educación se convierte en un reflejo de las desigualdades sociales más amplias (Casillas, 2019).

Para cerrar esta brecha digital en la educación se necesita una inversión significativa en infraestructura digital y políticas que garanticen un acceso equitativo (Cantero et al., 2020). Adicionalmente, la evaluación del impacto de la tecnología en la enseñanza-aprendizaje es esencial para comprender cómo se comporta en entornos con y sin acceso.

En síntesis, la falta de acceso a las nuevas tecnologías en la educación no es nada más una cuestión de herramientas, es también una preocupación fundamental por la calidad y la equidad de la enseñanza (Bernate y Guativa,

2020). Obstruir este abismo digital es una tarea de trascendental importancia para asegurar que todos los estudiantes tengan igualdad de oportunidades en su proceso de formación (González, Sangrà, Souto y Blanco, 2018).

El rol del educador frente a la era digital.

El rol del docente está evolucionando en respuesta a las nuevas tecnologías, debido a ello, los profesores ya no son simplemente transmisores de conocimiento, sino que, como argumenta Achard (2020) se convierten en facilitadores del aprendizaje, siendo su principal acción guiar a los estudiantes por medio de experiencias de aprendizaje significativas, en este caso en el marco del constructivismo (Sáez, 2019), ayudándoles a alcanzar habilidades de pensamiento crítico y resolver situaciones problemáticas. Aunque también necesitan ser capaces de integrar eficazmente las nuevas tecnologías en sus prácticas pedagógicas para mejorar el proceso de enseñanza (Zeballos, 2020).

Ante los tiempos actuales López y Ávila (2021) señalan como desafío la necesidad de formación y actualización del profesorado. Estos necesitan ineludiblemente ser capacitados para integrar con eficacia las nuevas tecnologías en su praxis pedagógica con un enfoque direccionado a la era digital en el ámbito del docente.

A manera de discusión, las nuevas tecnologías han tenido un impacto significativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, produciendo un cambio hasta ahora inédito del modo en que se desarrolla la actividad didáctica.

La integración de ellas en la docencia, desde luego, ha supuesto transformaciones curriculares en los centros de enseñanza, pero también en los roles del alumnado y el claustro profesoral (Sánchez, 2019). De tal forma que la llegada de innovaciones tecnológicas a los entornos de aprendizaje ha impuesto ventajas e inconvenientes que conllevan a formularse interrogantes respecto a la relación entre dos variables, es decir, la incorporación de las nuevas tecnologías y la optimización de la labor educativa.

Ante aquello, autores como Medina (2018) no dudan en creer que los procesos de innovación tecnológica en las instituciones ayudan a mejorar el proceso de

enseñanza aprendizaje desde nuevas formas de impartir el conocimiento, y aunque sí lo es, Villena y Rivas (2019), ven el peligro de considerar que al haber un uso no concientizado de la tecnología se llegue a pensar que esta es la panacea que puede solucionar las debilidades presentes en la enseñanza.

Relacionándolo con teorías existentes cabe señalar que el aprendizaje constructivista de Piaget y Vygotsky se ve fortalecido por la ayuda que brindan las nuevas tecnologías, que suponen indiscutibles mejoras en el proceso de enseñanza aprendizaje.

CONCLUSIONES

La investigación sobre las implicaciones de las nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje ha revelado una serie de conclusiones importantes. En primer lugar, la tecnología es una herramienta poderosa para mejorar la calidad de la educación. En particular, las plataformas digitales junto a los recursos en línea y las aplicaciones educativas proporcionan al docente y a los estudiantes acceso a una amplia gama de recursos de aprendizaje y oportunidades para el trabajo escolar y la interacción entre los actores del hecho educativo.

A pesar de las bondades de la integración de la tecnología en el aula, se requieren acciones que vayan más allá del sólo hecho de brindar el acceso de los estudiantes a dispositivos y plataformas novedosas (Coronel, 2021); tales acciones deben, por un lado, involucrar capacitación a los educadores, de manera que puedan utilizar estas herramientas efectivamente, y por el otro, hacer adaptaciones curriculares para incorporar la tecnología de un modo más significativo en el aula de clases.

La equidad en el acceso a la tecnología se muestra como un reto interesante e ineludible, es algo que necesariamente debe alcanzarse, pues es deseable que las instituciones educativas, los estudiantes y docentes, sin discriminación, tengan igualdad en el nivel de acceso a plataformas y equipos modernos para avanzar en su trabajo; de no ser así se profundizarían aún más las desigualdades en cuanto a las oportunidades de aprendizaje.

La tecnología, aunque ofrece muchas ventajas, como ya se ha señalado, sugiere la atención de situaciones que van en menoscabo de la formación de los educandos, por ello, es clara la conveniencia de combatir los efectos adversos de la tecnología, entre ellos, la distracción digital, la violación a la privacidad de los datos y la salud mental, percibidas como preocupaciones importantes entre los actores del trabajo educativo. Así, aunque las nuevas tecnologías tienen el potencial de transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje, su integración efectiva requiere una consideración cuidadosa de múltiples factores, como, por ejemplo, sociales, afectivos y económicos.

REFERENCIAS

- Achard, I. (2020). *¿Nuevo rol o nueva identidad docente en la era digital? Educación y Tecnología*. <https://digitalfamily.mx/innovandojuntos/el-nuevo-rol-del-docente-en-la-era-digital/>
- Aguilar Gordón, F. D. R. (2020). Del aprendizaje en escenarios presenciales al aprendizaje virtual en tiempos de pandemia. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 46(3), 213-223. https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=s0718-07052020000300213yscript=sci_arttext
- Almerich, G., Suarez J. M., Orellana, N., y Díaz, M. I. (2010). La relación entre la integración de las tecnologías de la información y la comunicación y su conocimiento. *Revista de Investigación Educativa*, 28(1). 31 – 50. <https://revistas.um.es/rie/article/view/97861>
- Álvarez, O. D. J. J. (2021). Las Tecnologías Emergentes en la Sociedad del Aprendizaje. *Revista Científica Hallazgos* 21, 6(1), 101-110. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8276846>
- Aparicio-Gómez, W. O., Aparicio-Gómez, C. A., y Niño, J. F. H. (2021). El aprendizaje móvil (m-learning) como herramienta formativa para la empresa. *Revista Internacional de Pedagogía E Innovación Educativa*, 1(1), 69-102. <https://editic.net/ripie/index.php/ripie/article/view/27>
- Atiaja, L., y García-Martínez, A. (2021). Reflexiones en torno a los MOOC apoyados por tecnologías emergentes desde la visión ciencia, tecnología y sociedad. *Revista Innova Educación*, 3(3), 73-84. <https://www.revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/354>
- Bernate, J., y Guativa, J. A. V. (2020). Desafíos y tendencias del siglo XXI en la educación superior. *Revista de Ciencias Sociales*, 26(2), 141-154. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7599937>
- Cantero, C. L., Oviedo, G. B., Balboza, W. F., y Feria, M. V. (2020). Tecnologías emergentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje: hacia el desarrollo

del pensamiento crítico. *Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado*, 23(3).
<https://revistas.um.es/reifop/article/view/435611>

Cappadona, A. (2021). *Desafíos de la educación media contemporánea en torno a la incorporación de nuevas tecnologías en los procesos de enseñanza y de aprendizaje*. Saez, V. e Iglesias, A. Educación de la mirada II: Debates y experiencias sobre la educación en medios, comunicación y tecnologías digitales en la escuela argentina postpandemia, 145-153.
<http://educaciondelamirada.com/investigacion/nuevo-e-book-educacion-de-la-mirada-ii-debates-y-experiencias-sobre-la-educacion-en-medios-comunicacion-y-tecnologias>

Casillas, M. G. A. (2019). Desigualdad en el acceso a internet en México y la afectación en el ejercicio del derecho humano a la información. *Nuevo derecho*, 15(24), 55-70.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7027303>

Castro Villalobos, S., Casar Espino, L., y García Martínez, A. (2019). Reflexiones sobre la enseñanza inclusiva del inglés apoyada por tecnologías emergentes. *Revista Cubana de Educación Superior*, 38(1).
http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0257-43142019000100012yscript=sci_arttext

Chero Mercado, J. C. (2023). *Acompañamiento pedagógico para mejorar la práctica docente del área de matemática en una institución educativa del distrito de Ventanilla Callao*. [Tesis de grado. Universidad San Ignacio de Loyola, Lima, Perú]. Repositorio Institucional de la USIL.
<https://hdl.handle.net/20.500.14005/13390>

Chimborazo, M. C. O., Herrera, D. G. G., Álvarez, J. C. E., y Zurita, I. N. (2020). Tecnologías emergentes: Una experiencia de formación docente. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 161-183.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7610745>

Coronel, T. (2021). De las pizarras a las pantallas, un reto docente en Ecuador. Mamakuna: *Revista de divulgación de experiencias pedagógicas*, (16), 48-55. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8380488>

Díaz, C. J. A., Flores, J. L. F., Sarmiento, I. K. S., y Robalino, D. F. A. (2020). Aprendizaje móvil (m-learning) como método educativo en Educación Superior. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 867-879.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7610700>

González, H. T. (2023). Análisis de recursos digitales para la integración de la realidad aumentada en la educación. *Sincronía*, (83), 282-319. DOI: 10.32870/sincronia

González-Sanmamed, M., Sangrà, A., Souto-Seijo, A., y Blanco, I. E. (2018).

Ecologías de aprendizaje en la Era Digital: desafíos para la Educación Superior. 48(1), 25-45.
<https://revistaseug.ugr.es/index.php/publicaciones/article/view/7329>

Guano-Merino, D. F., Herrera-Andrade, Z. V., Cazar-Costales, S. N., y Quinaluiza-Díaz, J. I. (2021). La inserción de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés en la modalidad de educación virtual. *Polo del Conocimiento*, 6(8), 418-433.
<https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2948>

Lantarón, B. S. (2018). Whatsapp: su uso educativo, ventajas y desventajas. *Revista de investigación en educación*, 16(2), 121-135.
<https://revistas.uvigo.es/index.php/reined/article/view/2132>

Levicoy, D. D. (2014). TIC en Educación Superior: Ventajas y desventajas. *Educación y tecnología*, (4), 44-50.
<http://revistas.umce.cl/index.php/edytec/article/view/180>

López, L. (2020). Educación remota de emergencia, virtualidad y desigualdades: pedagogía en tiempos de pandemia. *Digital Publisher CEIT*, 5(5), 98-107.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7898226>

López-Fajardo, G. R., y Ávila-Mediavilla, C. M. (2021). Rol del docente de Educación Inicial en la era digital frente a la pandemia. *Cienciamatria*, 7(13), 85-102.
<https://www.cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/473>

Maldonado, F. J., Ramírez, J. L., y Andrade, M. I. B. (2020). Rutas inmersivas de Realidad Virtual como alternativa tecnológica en el proceso educativo. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 3(1), 48-56.
<http://remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA/article/view/230>

Medina, G. M. R. (2018). Calidad educativa: engranaje entre la gestión del conocimiento, la gestión educativa, la innovación y los ambientes de aprendizaje. REXE. *Revista de estudios y experiencias en educación*, 17(35), 91-103. DOI: <https://doi.org/10.21703/rexe.20181735romero6>

Morales, P. R. (2020) ¿Políticas uniformes y universales de acceso a la tecnología revierten desigualdades educativas? *Revista Internacional de Educación para la Justicia Social*, 9(3).

<https://revistas.uam.es/riejs/article/download/12126/12020/30754>

Ormaza, H. C., y Benavides, N. C. C. (2022). La educación en Ecuador, retos y perspectivas. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 7(8), 2030-2045.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9042819>

- Pinargote-Baque, K. Y., y Cevallos-Cedeño, A. M. (2020). El uso y abuso de las nuevas tecnologías en el área educativa. *Domino de las Ciencias*, 6(3), 517-532. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7539716.pdf>
- Plaza de la Hoz, J. (2018). Ventajas y desventajas del uso adolescente de las TIC: visión de los estudiantes. *Revista complutense de educación*. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/162208>
- Quiroga, L. P., Jaramillo, S., y Vanegas, O. L. (2019). Ventajas y desventajas de las TIC en la educación “Desde la primera infancia hasta la educación superior”. *Revista educación y pensamiento*, 26(26), 77-85. <http://www.educacionypensamiento.colegiohispano.edu.co/index.php/revistaeyp/article/view/103>
- Rodríguez, M. N., Arredondo, A. G., y Arámbula, N. S. G. (2019). La integración tecnológica en el aula, significaciones desde estudiantes de educación secundaria. 3 c TIC. *Cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC*, 8(2), 70-83. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7001110.pdf>
- Ruiz, H. A. C., Jiménez, F. Y. M., y Barón, M. J. S. (2018). Realidad aumentada (RA): aplicaciones y desafíos para su uso en el aula de clase. *Educación y ciudad*, (35), 137-148. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6702429>
- Sáez, M. R. (2019). La educación constructivista en la era digital. *Revista Tecnología, Ciencia y Educación*, (12), 111-127. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6775566>
- Sánchez, C. C. S. C. (2019). La llegada de las nuevas tecnologías a la educación y sus implicaciones. *International Journal of New Education*, (4). <https://www.revistas.uma.es/index.php/NEIJ/article/view/7449>
- Sousa Ferreira, R., Campanari Xavier, R. A., y Rodrigues Ancioto, A. S. (2021). La realidad virtual como herramienta para la educación básica y profesional. *Revista Científica General José María Córdova*, 19(33), 223-241. http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S1900-65862021000100223yscript=sci_arttext
- Valarezo-Guzmán, G. E., Sánchez-Castro, X. E., Bermúdez-Gallegos, C., y García-Alay, R. (2023). Simulación y realidad virtual aplicadas a la educación. *Recimundo*, 7(1), 432-444. <https://www.recimundo.com/index.php/es/article/view/1967>
- Vázquez, M. Y. L., Ricardo, J. E., y Vega-Falcón, V. (2022). La inteligencia artificial y su aplicación en la enseñanza del Derecho. *Estudios del desarrollo social: Cuba y América Latina*, 10, 368-380. <https://www.researchgate.net/publication/366091223>
- Vera, K. G. (2019). El desafío de las nuevas tecnologías: El uso del aula virtual y su influencia en el rendimiento académico. *ReHuSo: Revista de*

Ciencias Humanísticas y Sociales, 4(3), 48-56.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7047174>

Villena Muñoz, M., y Rivas Maldonado, N. (2019). Impacto del uso de la tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje del cálculo integral. *Conrado*, 15(68), 297-307. <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>

Yapu, M., y Apaza, E. (2021). Jóvenes universitarios, nuevas tecnologías y desigualdad. *Revista Ciencia y Cultura*, 25(46), 11-38. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2077-33232021000100002yscript=sci_abstractytIng=pt

Zeballos, M. (2020). Acompañamiento pedagógico digital para docentes. *Revista Docentes 2.0*, 9(2), 192-203. <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/164>

Online Grooming: de los juegos en línea a la obtención de material de abuso sexual

Online Grooming: From Online Gaming to Obtaining Sexual Abuse Material.

AUTORES

Colmenares-Guillen Luis Enrique

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. México.



lecolme@gmail.com



<https://orcid.org/0000-0002-8779-3087>

Tapia Nava Naomi Jeiel

Universidad de Estudios Avanzados Siglo XXI A.C.



naomi.tapia@sigloxxi.edu.mx

Recibido: 21 junio 2023

Aceptado: 20 enero 2024

Publicado: 31 enero 2024

RESUMEN

Actualmente, en las redes sociales es más común el uso de términos en inglés, que hacen referencia a peligros para los jóvenes relacionados con el abuso y el acoso utilizando las nuevas tecnologías. El *Grooming* y el *online Grooming* son dos formas de acoso que implican a un adulto, que se gana poco a poco la confianza de un niño o adolescente para involucrarlo en una actividad sexual. El objetivo es identificar el medio de obtención de material de abuso sexual, de los grupos de juegos en donde se puede identificar el *online grooming*. Los métodos utilizados fueron una ampliación de la metodología cuantitativa de las encuestas realizadas. Los resultados demostraron que el 73.33 % de los Niños, Niñas y Adolescentes (NNA), admitieron haber conversado con personas desconocidas de los juegos en línea. Aunque, los NNA usan las TIC, se tiene mayor predisposición al *online grooming*, junto con factores externos que existen en el exterior, tales como amigos, forma de ser, autoestima, capaces de generar conductas antisociales y posteriormente a delitos.

Palabras clave: Ciberacoso sexual, seguridad en línea, control parental.

ABSTRACT

Nowadays, the use of terms in English is more common in social networks, which refer to dangers in young people related to abuse and harassment using new technologies. Grooming and online grooming are two forms of harassment involving an adult, who gradually gains the trust of a child or adolescent, and thus, involves him/her in a sexual activity. The objective is identifying the means of obtaining sexual abuse material, from the gaming groups where online grooming can be identified. The methods used were an extension of the quantitative methodology of the surveys realized. The results obtained from the survey showed that 73.33% of the children and adolescents admitted to having conversed with strangers in online games. Although children and adolescents use ICTs, there is a greater predisposition to online grooming, together with external factors such as friends, personality, self-esteem, capable of generating antisocial behaviors and subsequently to crimes.

Keywords: Grooming, online security, control parental.

INTRODUCCIÓN

El *online Grooming* o ciberacoso sexual, ha aumentado con el desarrollo de las nuevas tecnologías y este sucede cuando un adulto se pone en contacto con un menor de edad por medio de internet para satisfacción de sus deseos sexuales. En el artículo 183 del Código Penal de España, el delito fue introducido por primera vez en el Ordenamiento Jurídico en 2010, a través de la Ley Orgánica 5/2010 que incluyó el mencionado delito de abuso sexual en el artículo 183 bis. Sin embargo, a causa de la última reforma del Código Penal en 2015, actualmente se sitúa en el artículo 183 ter.1 del mismo (Antúnez, 2021).

El *online Grooming* representa un proceso a través de que un adulto trata de persuadir y manipular a un menor, para obtener material sexual o algún tipo de relación sexual (Maldonado, 2019). Estos adultos pueden venir de un lugar conocido o cercano a su entorno, así como puede ser conocido a través de internet (Santiesteban y Gámez, 2017).

Esta conducta puede ser evitada a partir de diferentes acciones como son: no compartiendo información o rechazando solicitudes desconocidas en las diferentes redes sociales. Además, las redes sociales y mensajería de texto no son las únicas formas para la comisión de este delito. Se suman los juegos en línea que permiten conectarse a internet e interactuar con diferentes usuarios sin importar su ubicación, es decir entrar en contacto con personas de todas partes del mundo. Incluso para los adultos, tiene beneficios como conocer a más personas alrededor del mundo con los mismos gustos o habilidades que los NNA.

El riesgo se encuentra, que los delincuentes o depredadores sexuales pueden utilizar estos juegos como medio para interactuar con los NNA y así, persuadir o manipular para obtener material de abuso sexual, que en la intención de descargarlo también busca tener contacto físico y esto genera otros delitos como la explotación sexual infantil y la venta del contenido con material sexual de NNA.

En el informe de la INTERPOL, los juegos en línea han tenido un aumento debido a las medidas de confinamiento del Covid-19, introducidas en todo el mundo y

confirman que el uso de juegos en línea está totalmente relacionado con el abuso y la explotación sexual de NNA por ser un medio para ponerse en contacto con ellos (INTERPOL, 2020).

El incremento se agudizó con el inicio del confinamiento y los riesgos de los menores aumentaron debido a los siguientes factores: dejar de leer la información de medidas de prevención durante la navegación en línea. Otro factor es el tiempo que se pasa en monitores, dispositivos que les permiten comunicarse con el exterior de modo virtual. De esta manera los depredadores o delincuentes incurren de forma inmediata en estos delitos ya que las tecnologías agilizan el tiempo y/o distancia para realizarlos. Por lo cual, el *online Grooming* es la representación de responsabilidad que hay como padres o cuidadores con los NNA sobre el uso y la cotidianidad que existe entre los medios de interacciones utilizando las tecnologías.

En la presente investigación se ofrece un análisis de *Online Grooming* (acoso y/o abuso sexual de NNA través de internet). En donde de forma sistemática se consideran los medios de obtención, distribución o producción de material de abuso y explotación sexual infantil. Para la elaboración de la investigación, se utilizó información proveniente de organizaciones como ECPAT, INTERPOL, UNICEF que hacen uso de cuestionarios de países miembros.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Antecedentes de abuso sexual de NNA

La pornografía infantil de acuerdo con el Protocolo Facultativo de la Convención sobre los Derechos del Niño relativo a la venta de niños, la prostitución infantil y la utilización de niños en la pornografía, la define como; toda representación por cualquier medio de un niño dedicado a actividades sexuales explícitas, reales o simuladas o toda representación de las partes genitales de un niño con fines primordialmente sexuales. Es una de las definiciones más aceptadas en diferentes países miembros, así como en sus legislaciones.

De la misma manera existe un conflicto en la terminología pues al utilizar pornografía se reduce la importancia de esta conducta, entonces es importante hacer uso y mención correcta de las palabras para referirnos a quienes

principalmente se ven involucrados, los NNA. Por lo cual, se sugiere por parte de la INTERPOL y las Orientaciones de Luxemburgo que los términos adecuados son explotación sexual infantil, así como abuso sexual infantil y al referirnos a los actos visuales, el termino material de abuso sexual de NNA se utiliza para describir un subconjunto de materiales de explotación sexual de NNA.

El material de abuso sexual de NNA visual, se encuentra cuestionado por distintas definiciones, algunas de ellas son sugeridas para evitar que la conducta sea minimizada y que sea coherente para la legislación y proyectos a futuro. Varias de las características del material de abuso sexual infantil se encuentran en el consumo, venta y distribución, así como los medios por donde se obtiene que es por internet. Para ello, hay que conocer y definir las conductas presentes. El ciberacoso es acoso o intimidación por medio de las tecnologías digitales. Puede ocurrir en las redes sociales, plataformas de mensajería, plataformas de juegos y teléfonos móviles (UNICEF, 2021). El *Grooming* en línea es el proceso de establecer construir una relación con un niño, ya sea en persona o mediante el uso de internet u otras tecnologías digitales para facilitar el contacto sexual en línea o fuera de línea con esa persona (ECPAT, 2020).

La extorsión sexual, también llamada sextorsión, es el chantaje a una persona con la ayuda de imágenes autogeneradas de esa persona con el fin de extorsionar favores sexuales, dinero u otros beneficios bajo la amenaza de compartir el material más allá del consentimiento de la persona representada, por ejemplo, publicar imágenes en las redes sociales (ECPAT, 2020). *Sexting* es el envío de imágenes y vídeos sexuales, de sí mismo o misma, no solo vía mensaje de texto sino, también, mediante mensajería instantánea, foros, posteo en redes sociales o por correo electrónico (ECPAT, 2020).

La multifactorialidad da entrada e incremento a estas conductas delictivas y en el escenario presentado por la pandemia de COVID-19, por ejemplo, el uso frecuente de las TICs, el tiempo que se emplea por parte de los menores y los delincuentes, la vigilancia de los padres o cuidadores, así como las restricciones de viaje que obligan a los delincuentes a quedarse en su lugar por limitación de dicha pandemia. Esto impide que se abuse físicamente de los NNA de acuerdo con el informe de

Europol (EUROPOL, 2020). De la misma manera y dentro de las TIC están las redes sociales y juegos en línea atractivos para los menores y que abre oportunidades de acceso a los delincuentes para tener contacto oportuno.

Existen múltiples formas de obtención, distribución de material de abuso y explotación sexual de NNA en vínculo con las TIC, que presentan mayor innovación y crean nuevas formas de comunicación para los usuarios y en este caso abre las puertas a los delincuentes, algunos de ellos se mencionan a continuación.

Los Sistemas de Tablón de Anuncios (BBS) dan acceso a una escala global mismos que actúan como un centro de mensajes electrónicos para comunicarse con usuarios del mismo interés, que a su vez permiten descargar e intercambiar información o imágenes. La llegada del internet dio un adelanto de facilitación incrementando el número de usuarios reduciendo el tiempo de espera y agilizando las descargas de material de abuso sexual de NNA con acceso anónimo al mismo.

Otro método de obtención es mediante los motores de búsqueda, que exploran sitios legales de este tipo de material y que dependería de su legislación del País y/o Estados en donde se realice. Los motores de búsqueda representan la principal forma de distribución para encontrar sitios o foros de comunicación entre usuarios, de manera más reciente los ciberdelincuentes buscan nuevas formas de obtención de material de abuso sexual de NNA y una de las puertas que abre esta posibilidad es mediante el uso de chats en línea o plataformas de mensajería instantánea que también se encuentran en los juegos y redes sociales. Así que los menores generan su propio contenido, resultado de extorsión para obtenerlo.

El contenido autogenerado por los menores suele ser consensuado, se tiene consentimiento de compartir con algún par o igual que conoce o puede no conocerlo. Esto representa, repercusiones negativas si es pública, porque puede ser adquirida por delincuentes. Otra forma la puede realizar un adulto que, al persuadir al menor, usa la confianza para luego convencer de que este realice contenido mediante engaños o chantajes, no se niega a la producción, e inmediatamente inicia la extorsión.

Estudios relacionados con el material de abuso NNA en México y el mundo

De acuerdo con el Módulo sobre Ciberacoso (MOCIBA) del Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) aplicado en el año 2019 (INEGI, 2019), en conjunto con la encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de las Tecnologías de Información y la Comunicación en Hogares, obtuvo información considerable para el estudio del uso y los medios, así como las víctimas de este delito, sexo del acosador y frecuencia del acoso (ENDUTIH, 2019).

Primero, se encuentra el uso del internet en población de 12 años y más. En 2019, estadísticas muestran un aumento en el uso de internet, además de 74 millones de personas usan dispositivos incluyendo consolas de videojuegos, teléfonos, computadoras, entre otros, que en comparación con 2017 fueron 61.7 millones de personas. Los resultados se pueden deducir que el incremento del mercado, integra a la población al nuevo uso de las tecnologías y con esto, el aumento de riesgos como el ciberacoso.

En cuanto a porcentajes para el ciberacoso, la cifra va del 23.9 %, que equivale a 17.7 millones de personas de 12 años y más, que vivió alguna situación de ciberacoso, comparada con años anteriores como en 2017. Si bien, para ambos sexos hay un claro aumento pues la cifra fue del 16.8% en 2017 y para el año 2019 fue de 23.9%. Las mujeres fueron el mayor número de víctimas donde representaron 9.4 millones y hombres 8.3 millones.

Ahora bien, este estudio se centró en población mayor a 12 de años, las cifras del rango de edad tienen una notable representación pues indican que la población más joven es más vulnerable ante el ciberacoso. En el rango de edad con más altos indicadores, la población de 20 a 29 años, las mujeres se posicionan con una cifra superior, del 36.4%, mientras que para los hombres fue del 27.2%. Para la población de 12 a 19 años las cifras indican que las mujeres siguen posicionadas como víctimas de ciberacoso con 32.7% y los hombres con el 28.1%. De esta manera se aprecia que el uso de las tecnologías y de los medios de comunicación aumenta en porcentajes distintos el riesgo de la población.

A nivel internacional, el material de abuso sexual de NNA puede ser muy amplio

sin embargo uno de los más importantes para este caso, se basa en la victimización que sufren los menores de 18 años en estas conductas. En primer lugar, la categoría sexual, tiene un porcentaje elevado para el sexo femenino. El tipo de material es preocupante para ambos sexos, pues las cifras indican el interés para su estudio, para el sexo femenino sería alto y para el sexo masculino significa ser sometidos a más abusos que el femenino.

La base de datos Internacional sobre Explotación Sexual de Niños y al registro de género de víctimas no identificadas, el porcentaje del sexo femenino se posicionaba con un 64.8% mientras que para el sexo masculino las víctimas no identificadas irían en 31.1% y el 4.1% de las víctimas serían masculinas y femeninas. Otro dato importante para poder ir analizando la personalidad de los consumidores se podría basar en la etnia que indica la base de datos ICSE, pues la mayoría de las víctimas, el 76.6% NNA fueron blancos; el 10.1% hispanos o latinos, el 9.9% asiáticos; y el 2.1% negros, de otra manera estarían aportando un lugar o localización del abuso y explotación sexual infantil dentro de los países que contribuyen a la base de datos Internacional sobre Explotación Sexual de Niños (ICSE, 2019).

Al igual que la etnia la categoría sexual son importantes para los estudios en materia para reconocer las conductas y a los agresores. Se tiene que las etapas de desarrollo de los menores, que bajo a las edades en las que se encuentren los menores se analiza mayor o menor presencia de violencia y abuso.

Transmisión en vivo del abuso sexual infantil

En el informe de ECPAT, el abuso sexual de NNA no solo es grabado y compartido a través de los diferentes sitios web, recientemente se emplean otras formas como la transmisión en vivo o tiempo real que puede ser producida por miembros de la familia u conocidos del niño (ECPAT, 2020). Este material puede ser producido bajo especificaciones de los delincuentes pues ellos pagan para poder tener y reproducir lo que ordenan, la única forma de obtener evidencia de abuso sexual es mediante capturas que posteriormente serán imágenes o bien videos.

La mayor parte de estos delincuentes pertenecen a países en desarrollo o donde

se habla inglés. Siguiendo esta investigación hay tres tipos de transmisión en vivo de abuso sexual de niños, niñas y adolescentes, una de ellas es consensuado (voluntario) ambas partes están de acuerdo y suelen estar destinadas a un novio/novia, durante esto, principalmente se encuentran en un estado de desnudez o participan en un comportamiento sexual, estaría más enfocado al comportamiento llamado Sexting (Gámez-Guadix et al., 2018)

El segundo tipo de abuso sexual transmitido en vivo de niños, niñas y adolescentes es la Autoproducción inducida a diferencia de ser consensuada o de manera voluntaria se prepara a la víctima para ser coaccionada y si se trata de extorsión, son amenazados o forzados a transmitir en vivo el abuso. Este abuso se podría estar vinculado con la sextorsión, por último, el abuso sexual a distancia involucra a la víctima (menor de 18 años) y al delincuente que puede estar involucrado físicamente u obligando al niño, niña o adolescente al abuso sexual a graves de programas de cámara web (ECPAT, 2020).

Las Redes entre pares (P2P) funcionan a través de ser una conexión directa entre ordenadores sin la necesidad de un servidor central, es decir que se puede compartir material de abuso sexual de NNA por este medio porque los usuarios actúan al mismo tiempo como servidor subiendo material y como cliente descargando, lo que dificulta su localización y que genera y conforme una base de datos global accesible para descargar y ejecutar en su propio equipo (ECPAT, 2020). Estos programas ofrecen archivos sin posibilidad de conversaciones entre usuarios y la búsqueda se facilita con palabras clave de interés, usando proxys, bloqueadores de IP o el navegador TOR (Soldino y Guardiola, 2017).

Con el informe de la INTERPOL y sus fuentes como el estudio publicado por *Child Rescue Coalition* se encontró que mediante estos programas existe un aumento considerable del intercambio de este material del periodo noviembre 2019 y mayo de 2020, datos que apuntan al conocimiento y manejo de las TICS. El tiempo que se pasa en los ordenadores y los medios por los que se obtienen, se vuelven más comunes entre los consumidores de material de abuso sexual de NNA.

Las Redes sociales llegan enlistarse dentro de las maneras de obtención y/o

distribución del material de abuso sexual de NNA, pues son las que tienen un mayor auge entre los menores, ejemplos de esto es el popular Facebook que alcanza el 92.3% de la población activa en redes sociales mayor de 13 años de acuerdo con Branch (Agencia de Marketing digital). Esto significa, para los delincuentes una oportunidad de contacto o comunicación y obtener información del menor o víctima, pues desde estas redes sociales se podrían obtener nombres, imágenes o lugares visitados si el perfil es público (Alvino, 2021).

En cuanto a distribución existen países denunciando ante el incremento de la distribución del contenido viral debido al COVID-19, además de la existencia y circulación del material de abuso sexual de NNA, se puede llegar a encontrar memes y tiras cómicas, lo que lleva a la revictimización continua (INTERPOL, 2020).

Posiblemente y uno de los más recientes medios de comunicación hacia menores, son los juegos en línea que como menciona el informe de la INTERPOL (2020), es donde se ha producido un aumento del uso durante el confinamiento que, si bien no hay registros de casos de menores involucrados con los delincuentes sexuales en esta plataforma, si es un medio para la distribución de material de abuso sexual de NNA y para que exista la posibilidad de interactuar con ellos.

La *Deep Web* contiene otra forma de distribución, almacenamiento y consumo de material de abuso sexual de NNA puesto que funciona como navegador de búsqueda mismo que está compuesto por páginas web indexadas que facilitan con los motores de búsqueda el material, de la misma forma se encuentran enlaces que redirecciona a páginas donde descargar este tipo de contenido, la preocupación del uso por parte de los delincuentes se encuentra en el uso del material recopilado de los menores al compartirlo con los demás usuarios violando los derechos de las víctimas y revictimizándola.

Perfil de los agresores

Dentro de los agresores se puede encontrar distintos perfiles, aunque con un mismo fin, que es el obtener algún provecho, por medio del consumo, distribución o producción del material de abuso sexual de niñas, niños y adolescentes. De

acuerdo con la investigación, se muestra la existencia de estos perfiles en el consumidor, agresor o bien quien consume y abusa de menores de edad consumidores duales. Ambos perfiles tienen características psicológicas que intervienen en el consumo y en el paso a cometer el abuso contra un menor (Sotoca et al., 2020).

El consumidor de material de abuso sexual infantil se relaciona con tendencias pedófilas y el abuso sexual infantil con los rasgos antisociales como la ausencia de empatía (Beech et al., 2008). Las características cognitivas que diferencian a un consumidor de material de abuso y explotación sexual infantil es que siente empatía por la víctima y tiene mayor autocontrol, mismos que podrían llegar a no cometer el abuso sexual infantil.

Los abusadores tienen mayores distorsiones cognitivas, que les hace pensar que el contacto sexual es bajo consentimiento de las víctimas. Para que exista un perfil dual, es decir; que consuma y produzca material de abuso sexual infantil y además llegue al abuso sexual se presentan con más frecuencia los rasgos antisociales y el contacto más cercano con menores (familiares, vecinos, trabajo) que permiten sus posibilidades de alcanzar su objetivo.

Como se menciona si existen características de las personas con un trastorno psiquiátrico como lo es la pedofilia de acuerdo con los criterios del manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales DSM-5 el primer criterio que se presenta es la excitación y la edad de los menores y agresores (Pérez-Aydillo, 2019). Como se menciona, hay elementos o características de los abusadores la mayoría pertenecen a el sexo masculino, no todos los abusadores sexuales hacen uso de la violencia es un porcentaje minoritario, sus estrategias se basan en persuasión y manipulación, en aquellos casos de abuso sexual intrafamiliar hacia niños, niñas y adolescentes los abusadores sexuales buscan oportunidades a través de la cercanía y confianza de la víctima.

Se utilizó el método sintético a través de una revisión bibliográfica el cual consiste en relacionar hechos aparentemente aislados como lo son, los chats de los juegos en línea, junto con el uso constante de las TIC y las altas posibilidades de que los

agresores encuentren fácilmente y vulnerables a los NNA, sin supervisión de sus cuidadores o responsables. Al tener reunidos estos factores se presentan conductas como el ciberacoso, sexting, así como la producción y obtención del material de abuso sexual de NNA. Este método es un proceso de razonamiento que tiende a reconstruir un todo, a partir de los elementos distinguidos por el análisis; se trata en consecuencia de hacer una exploración metódica y breve. En otras palabras, la síntesis es un procedimiento mental que tiene como meta la comprensión cabal de la esencia en todas sus partes y particularidades.

Técnicas

Al hacer un análisis de las diferentes fuentes de información y a través de la observación se encuentra que no hay suficiente información de los chats en línea y su relación con el *online Grooming*, se considera necesaria la intervención. Igualmente se utilizó la encuesta, un conjunto de preguntas dirigidas a una muestra representativa de grupos sociales, para averiguar estados de opinión o conocer otras cuestiones que les afectan en este caso, conocer si los NNA pueden contactar con personas desconocidas y dirigirse en un posible caso de *online Grooming*.

Medidas que se realizaron para prevenir riesgos en internet durante el confinamiento

La UNICEF hace cinco recomendaciones como la comunicación abierta con los NNA que es considerada una de las más importantes para estar enterados de lo que hacen, cómo y con quien interactúan. Así como del control del tiempo que pasan en los dispositivos. Esta importancia se encuentra en la confianza de hablar de las situaciones en las que están involucrados y que pueden causar un riesgo a su seguridad e integridad mental, emocional o física. Usar el control parental y los filtros de búsqueda durante la navegación son una herramienta de protección que aumenta la seguridad de la información personal, la activación de opciones de privacidad en redes sociales y videojuegos es recomendable para usarlos, así como la instalación de antivirus y bloqueadores de ventanas emergentes (UNICEF, 2021).

Observar lo que comparten los niños, niñas y adolescentes se suma a las medidas que deben de considerar, porque a pesar de existir herramientas de protección, no

se puede evitar a personas con intenciones de dañar o perjudicar, y a través de esto se puede obtener información privada. Además, se sugiere guiar a que se hagan búsquedas y se comparta información de páginas web confiables y reconocidas. La cuarta recomendación es el prestar atención a los comportamientos que se tienen de los niños, niñas y adolescentes como lo es angustia, molestia o tener comportamientos repentinos o de mayor nivel como portarse reservados o deprimidos, esto podría indicar o ser signo de alguna forma de violencia (UNICEF, 2021).

Uno de los más claros ejemplos es el abuso sexual en línea, impediría comunicarse y pedir ayuda por el hecho de que el niño, niña u adolescentes sea amenazado. Como última medida se encuentra la denuncia al existir ciberacoso, los padres, tutores o cuidadores y víctimas deben contactar y hacer la debida denuncia ante las autoridades correspondientes y de ser el caso, reportar contenidos inapropiados.

El objetivo de realizar una encuesta dentro de esta investigación fue la de encontrar factores de riesgo dentro de los juegos en línea para la realización de *online Grooming*. Se inició buscando participantes que hicieran uso de juegos en línea y que experimentaran algún tipo de comunicación con una persona nueva y que se encontraran en las edades adecuadas de niños, niñas y adolescentes en las diferentes redes sociales y chats de mensajería instantánea. Se obtuvo respuesta de 30 participantes en edades de 11 a 20 años (mujeres: 30%; hombres: 70%).

Dentro de las preguntas básicas se incluyó la edad y sexo, para el estudio de *Online Grooming* se empleó el modelo de influencia social de (Santiesteban et al., 2018). En las primeras preguntas concretamente 1, 2 y 3 utilizando los principios universales de influencia social. Por consiguiente, se empleó, la escala de Interacciones Sexuales del Cuestionario de Solicitudes e Interacciones sexuales entre adultos y menores donde se selecciona algunos de los ítems adaptándolos a los juegos en línea, aplicados bajo la escala tipo Likert, se realizaron 11 preguntas, las más relevantes para explicar esta investigación (Santiesteban y Gámez, 2017).

Los resultados de dichas preguntas fueron los siguientes: 73.33 % de los NNA

admiten conversaciones con personas desconocidas en los juegos en línea, mientras que el 26.66 % no ha hablado con personas nuevas en este medio como se muestra en la figura 1.

En esta muestra de treinta encuestados, se percibió que constantemente los adolescentes se exponen a factores de riesgo, el cómo interactúan con el exterior y el tipo de información que revelan a las personas con las que acceden a conversar. Aunque está claro que hay NNA que no compartirán datos personales, también es posible que otros accedan a hacerlo, pues el 36.66% accedió a compartir redes sociales, así como su número telefónico y el 63.33% restante no lo hizo, como se muestra en la figura 2. Así, se identificó otro factor de riesgo en los juegos en línea, y está dentro de los chats o mensajería, así como el permiso que se da al usar el micrófono para comunicarse dentro del mismo, en el que se permite charlar de forma libre, lo que abre posibilidades de manipulación y con ello la obtención de información personal poniendo en riesgo a NNA.

Las formas en que los depredadores obtienen información o ponen a los NNA en riesgo son mediante estrategias de persuasión y manipulación psicológica, una de estas formas podría ser a través de simpatía, pues por regalos o premios, los NNA se ven comprometidos y favorecidos, lo que implica ganarse la confianza del menor por depredadores. Con respecto a cifras el 43.33 % de los NNA les han ofrecido regalos o premios mientras que el 36.66 % no está de acuerdo con que le hubieran ofrecido aquellos tipos de recompensa, el 20 % no está en desacuerdo (Cialdini, 2001).

En NNA, han recibido fotos y/o videos de personas que conocieron en un juego en línea solo el 23.33% de un total de 30 NNA recibió algún tipo de este material, del cual en su mayoría son hombres y 6.66% mujeres.

En la figura 1 y en la figura 2 los números indican lo siguiente:

El número 1 TOTALMENTE EN DESACUERDO, el número 2 EN DESACUERDO, el número 3 NI DE ACUERDO NI EN DESACUERDO, número 4 DE ACUERDO y número 5 TOTALMENTE DE ACUERDO.

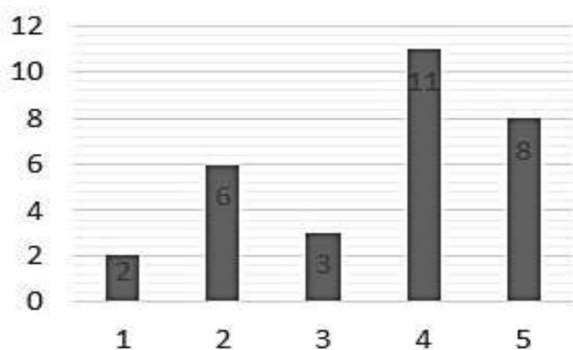


Figura 1. Dimensión 1, ¿He tenido conversaciones con personas nuevas por medio de juegos en línea?

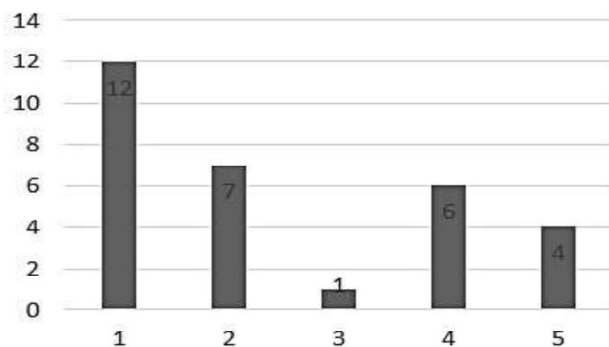


Figura 2. Dimensión 2, ¿He compartido mi WhatsApp, Facebook, ubicación o número telefónico con alguien que conocí a través de un juego en línea?

CONCLUSIONES

La gran mayoría de los jugadores que están dentro de estos juegos en línea tienen intenciones de aprovecharse de los NNA. Cualquier persona puede hacer una cuenta de correo o redes sociales eludiendo edad, lo que abre las puertas a los abusadores sexuales a obtener información, ganarse la confianza y llegar a un contacto más íntimo con los NNA amenazando su seguridad e integridad física y moral. La investigación de envío/recepción, del material de abuso sexual de NNA se puede realizar desde una amplia gama de posibilidades al igual que obtenerlo o producirlo.

Aunque los NNA usan las TIC, se tiene mayor predisposición de lo informado que se esté o de lo que rodea en lo exterior, como lo son amigos, autoestima y factores

que favorecen a conductas antisociales, y después a los delitos.

A nivel criminológico se debe tener consideraciones muy específicas en cuanto a intervención y prevención, entre las cuales destacan: posibles riesgos y perfiles de los agresores. Este agresor busca y establece contacto con NNA, indaga sobre información personal y familiar, sus gustos y preferencias, para crear una relación de confianza. Posteriormente, utilizan técnicas de persuasión para que el menor envíe imágenes o videos comprometedores, y mediante el chantaje, lo obligan a proporcionar más contenido pornográfico.

El proceso de *Grooming* físico u online consta de cinco fases, cada una de ellas compuesta por una serie de conductas cuyo objetivo final es obtener una gratificación sexual: Crear un vínculo de confianza: El engaño es la estrategia principal para acercarse a la víctima, y suele ser un proceso lento. En muchos casos, el agresor se hace pasar por un menor de edad cercano a la víctima, o bien utiliza el soborno, ofreciendo regalos o escuchando sus problemas para luego utilizarlos en su contra. Aislar a la víctima: El objetivo es minimizar el riesgo de que la víctima cuente lo que está sucediendo. Para ello, el agresor aleja a la víctima de su entorno más cercano y seguro, como familiares, amigos o docentes. Evaluar riesgos: El agresor se asegura de que nadie conoce la relación que tiene con la víctima e intenta confirmar que nadie tiene acceso al ordenador del menor, para evitar ser descubierto. Hablar con lenguaje lascivo: Una vez establecido el vínculo de confianza, el agresor acerca a la víctima a la terminología sexual para que se familiarice con ella y la normalice. Pedir un encuentro sexual: Este es el último paso y el objetivo principal del agresor. Con manipulación, amenazas o mentiras, el agresor busca obtener material íntimo o, en casos extremos, concretar un encuentro físico.

Finalmente, es importante mencionar que, con el avance de la tecnología, surgen medios nuevos de contacto e interacción que pueden ser una gran ventaja para el desarrollo social. La protección y el cuidado de los jóvenes es responsabilidad de toda la sociedad, y se debe trabajar juntos para crear un entorno seguro y positivo para su crecimiento y desarrollo.

REFERENCIAS

- Alvino, C. (2021). Estadísticas de la situación digital de México en el 2020-2021. <https://branch.com.co/marketing-digital/estadisticas-de-la-situacion-digital-de-mexico-en-el-2020-2021/digital-de-mexico-en-el-2020-2021/>
- Antúnez Adrián, E. (2021). El artículo 183 ter.1 del Código Penal: el delito de “online child grooming” o ciberacoso sexual a menores. Universidad del País Vasco. <https://addi.ehu.es/handle/10810/53197>
- Beech, A. R., Elliot, I. A., Birgden, A. y Findlater D. (2008). The internet and child sexual offending: A criminological review. *Aggression and Violent Behaviour*, 13, 213-228. <https://doi.org/10.1080/13552600701365654>
- Cialdini, R. B. (2001). The science of persuasion. *Scientific American* <https://digitalwellbeing.org/downloads/CialdiniSciAmerican.pdf>
- ECPAT Internacional. (2020). *Online child sexual exploitation*. <https://respect.international/online-child-sexual-exploitation/>
- EUROPOL (2020). European Union Agency for Law Enforcement Cooperation. Pandemic profiteering: how criminals exploit the COVID-19 crisis. <https://www.europol.europa.eu/publications-events/publications/pandemic-profiteering-how-criminals-exploit-covid-19-crisis>.
- ENDUTIH (2019). En México hay 80.6 millones de usuarios de internet y 86.5 millones de usuarios de telefonías celulares https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2020/OtrTemEcon/ENDUTIH_2019.pdf
- Gámez-Guadix, M., Almendros, C. y De Santisteban, P. (2018). Estrategias de persuasión en “online grooming”: características y asociación con la participación en sexting y la autoestima del menor. *Anales de la Fundación Canis Majoris*, Volumen 3, 11-32. *Revista-Anales-2018-de-laFundación-Canis-Majoris.pdf* (canismajoris.es)
- INEGI (2019). Instituto Nacional de Estadística y Geografía. Módulo sobre Ciberacoso (MOCIBA) <https://www.inegi.org.mx/programas/mociba/2019/>
- INEGI (2020). Instituto Nacional de Estadística y Geografía. Módulo sobre Ciberacoso: MOCIBA [PowerPoint file]. https://www.inegi.org.mx/contenidos/programas/mociba/2020/doc/mociba2020_resultados.pdf
- ICSE (2019). Base de Datos Internacional sobre Explotación Sexual de Niños. <https://www.interpol.int/es/Delitos/Delitos-contra-menores/Base-de-Datos-Internacional-sobre-Explotacion-Sexual-de-Ninos>
- INTERPOL. (2020). Threats and trends, Child sexual exploitation and abuse. <https://www.interpol.int/content/download/15611/file/COVID19%20%20RIE%20SGOS%20Y%20TENDENCIAS%20EN%20RELACION%20CON%20EL%20ABUSO%20Y%20LA%20EXPLOTACION%20SEXUAL%20DE%20MENORES.pdf>

- Maldonado, D. J. (2019). El mal denominado delito de Grooming online como forma de violencia sexual contra menores. Problemas jurídicos y aspectos criminológicos. *Revista Electrónica de Estudios Penales y de la Seguridad*, ISSN-e 2531-1565, numero extra-5, 1-18, <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7210287>
- Pérez-Aydillo, C. (2019). Pederastia y persecuciones forenses. [https://repositorio.comillas.edu/xmlui/bitstream/handle/11531/30855/TFG_AydilloPAre z%2c%20Celia%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.comillas.edu/xmlui/bitstream/handle/11531/30855/TFG_AydilloPAre%20Celia%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y).
- Soldino, V. y Guardiola, J. (2017). Pornografía infantil: cambios en las formas de obtención y distribución. *Revista Electrónica de Ciencia Penal y Criminología*, ISSN 1695-0194. <http://criminet.ugr.es/recpc/19/recpc19-28.pdf>
- Sotoca Plaza, A., Ramos Romero, M., y Pascual Franch, A. (2020). El Perfil del Consumidor de Imágenes de Abuso Sexual Infantil: Semejanzas y Diferencias con el Agresor offline y el Delincuente Dual. *Anuario de Psicología Jurídica*, 30(1), 21–27. <https://doi.org/10.5093/apj2019a11>
- Santiesteban, P., y Gámez-Guadix, M. (2017). Estrategias de persuasión en grooming online de menores: un análisis cualitativo con agresores en prisión. *Intervención psicosocial*. Vol.26, n3, pp. 139-146. <https://dx.doi.org/10.1016/j.psi.2017.02.001>
- Santiesteban, P., Almendros, C. y Gámez-Guadix, M. (2018). Persuasion strategies perceived by adolescents in situations of online grooming. *behavioral Psychology / Psicología Conductual*, Vol. 26, N° 2, 2018, pp. 243-262.
- UNICEF (2021). Internet Seguro para niños, niñas y adolescentes. <https://www.unicef.org/venezuela/historias/internet-seguro-para-ni%C3%B1os-ni%C3%B1as-y-adolescentes#:~:text=Fomenta%20actividades%20que%20no%20requiera n,escuchados%20sin%20juzgarles%20ni%20culparles>.

Estrategias didácticas innovadoras para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de educación física

Innovative didactic strategies to improve the physical education teaching-learning process

AUTORES



Albán Carlo Jennifer Beatriz¹

Jennel_301214@hotmail.com



<https://orcid.org/0000-0003-4708-2149>



Pérez Plata Lewin José²

lewin.perez@uleam.edu.ec



<https://orcid.org/0000-0002-5279-6966>



Vera Campuzano Nelson Eloy³

milena021011@hotmail.com



<https://orcid.org/0000-0002-6901-4406>

¹Estudiante de la Maestría en Educación, Mención Educación Física y Deporte.
Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, Ecuador.

²⁻³Docente de Postgrado Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, Ecuador

Recibido: 10 enero 2024

Aceptado: 23 enero 2024

Publicado: 31 enero 2024

RESUMEN

Este artículo de revisión documental aborda algunas estrategias de enseñanza aprendizaje innovadoras orientadas al fortalecimiento de la enseñanza y el aprendizaje en educación física, y pone énfasis en la importancia de las innovaciones educativas que apuntan hacia la satisfacción de las demandas cambiantes de la educación y la sociedad en general. El objetivo fue analizar dichas estrategias desde el punto de vista de otros autores y contribuir con el conocimiento de estas. La metodología se basó en una revisión minuciosa de estudios previos que tratan el tema y los resultados más relevantes tras la aplicación de las mismas, destacando la necesidad de la innovación para romper con esquemas de enseñanza tradicional. Los resultados destacan la eficacia de estrategias innovadoras basadas en aplicaciones tecnológicas para mejorar la participación y el rendimiento de los estudiantes y resaltan el interés de adoptar nuevas prácticas docentes en educación física para resolver los desafíos del presente.

Palabras clave: práctica, estrategias de enseñanza, innovaciones educativas.

ABSTRACT

This desk review article addresses some innovative teaching-learning strategies aimed at strengthening teaching and learning in physical education and emphasizes the importance of educational innovations that aim to meet the changing demands of education and society in general. The objective was to analyze these strategies from the point of view of other authors and to contribute to their knowledge. The methodology was based on a thorough review of previous studies that address the subject and the most relevant results after their application, highlighting the need for innovation to break with traditional teaching schemes. The results highlight the effectiveness of innovative strategies based on technological applications to improve student participation and performance and highlight the interest in adopting new teaching practices in physical education to solve the challenges of the present.

Keywords: practice, teaching strategies, educational innovations.

RESUMO

Este artigo de revisão documental aborda algumas estratégias inovadoras de ensino-aprendizagem destinadas a fortalecer o ensino e a aprendizagem em educação física e enfatiza a importância de inovações educacionais que visam atender às demandas em mudança da educação e da sociedade em geral. O objetivo foi analisar essas estratégias do ponto de vista de outros autores e contribuir para o seu conhecimento. A metodologia baseou-se numa revisão aprofundada de estudos anteriores que abordam a temática e dos resultados mais relevantes após a sua aplicação, evidenciando a necessidade de inovação para romper com os regimes tradicionais de ensino. Os resultados destacam a eficácia de estratégias inovadoras baseadas em aplicações tecnológicas para melhorar a participação e o desempenho dos alunos e destacam o interesse em adotar novas práticas de ensino em educação física para solucionar os desafios do presente.

Palavras-chave: prática, estratégias de ensino, inovações educacionais.

INTRODUCCIÓN

La educación física es la base del desarrollo integral de los estudiantes. No se trata sólo de mejorar las habilidades motoras, pues incorpora los aspectos físicos, emocionales y sociales que configuran a las personas sanas y equilibradas. En este contexto, la calidad de la enseñanza y el diseño de estrategias docentes juegan una posición de relevancia en el ámbito de la formación del individuo.

El movimiento, que no es sólo un deporte, es parte importante del desarrollo integral de los estudiantes. Rodríguez, Rodríguez, Guerrero, Arias, Paredes y Chávez (2020) describen que la educación física es un espacio ideal para la promoción de buenas prácticas conducentes a mejorar la salud física y emocional de niños y adolescentes, entre otros beneficios. Aparte de mejorar las habilidades físicas, promueve el desarrollo emocional, social y cognitivo de los estudiantes (Ramírez y de Oca, 2019), de modo que, en un mundo donde la tecnología y el sedentarismo ganan espacio, la educación física se está convirtiendo en un contrapeso necesario para promover hábitos saludables y el bienestar general (Cuevas, 2020). Este autor añade que la creciente vinculación del deporte con políticas sanitarias, educativas y de seguridad hacen del deporte y la cultura física aspectos obligados a estudiar y aplicar desde la administración pública.

Históricamente, la educación física ha adoptado métodos de enseñanza tradicionales, que en muchos casos promueven una transferencia unidireccional de conocimientos y habilidades. Las clases estructuradas estáticamente, la evaluación de habilidades específicas basada en el desempeño y el énfasis en la competencia fueron prácticas comunes (Pastor, 2023); sin embargo, este paradigma tiene limitaciones obvias, porque un enfoque unidimensional puede alienar a algunos estudiantes y reducir la motivación general (Juárez y Macías, 2021).

La rigidez de las estrategias tradicionales desconecta la educación física de la realidad cotidiana y las expectativas cambiantes de los estudiantes de hoy, de allí que el entorno educativo actual exige un cambio en la enseñanza de la

educación física, considerando que se están produciendo rápidos cambios en la tecnología, la cultura y las expectativas individuales (Pamplona, Cuesta y Cano 2019). Tales cambios, de acuerdo con lo que manifiestan estos autores requieren estrategias de enseñanza que se adapten a la diversidad de habilidades y estilos de aprendizaje presentes en el aula e incorporen elementos cultural y tecnológicamente relevantes.

La innovación en educación física implica no solo la incorporación de tecnología, sino también una revisión fundamental de la pedagogía, avanzando hacia enfoques más inclusivos y centrados en el estudiante (Hijos y Cosculluela, 2022). Las innovaciones buscan cambiar la percepción de la disciplina posicionándola como una experiencia dinámica y de significativa trascendencia para la vida diaria de los estudiantes.

El propósito de este artículo es analizar críticamente las estrategias didácticas empleadas el campo de la educación física a partir de la postura de diversos autores y contribuir con el conocimiento de estas, el cual se logró identificando enfoques que superan las limitaciones de las estrategias tradicionales y se adapten a las demandas actuales de la sociedad y las diversas necesidades de los estudiantes, con lo cual se hace viable promover el desarrollo de prácticas docentes que se adapten a la dinámica realidad actual, ofreciendo también críticas constructivas y recomendaciones razonadas para mejorar la calidad de la enseñanza de la educación física.

Para lograr este objetivo se realizó una búsqueda sistemática en bases de datos académicas, revistas científicas y otras fuentes relevantes. Se recogen investigaciones, y estudios que analizan nuevas prácticas en el área de estrategias didácticas innovadoras aplicadas en la enseñanza y el aprendizaje de educación física. La síntesis de esta información permite brindar un panorama amplio de las tendencias actuales, sus fundamentos teóricos y evidencias de su efectividad en las instituciones educativas.

Entre las preguntas de investigación que guían esta revisión son: ¿Cuáles son las estrategias de enseñanza innovadoras más efectivas en educación física según la literatura actual? ¿Cómo abordan estas estrategias las limitaciones de las prácticas tradicionales? ¿Qué efecto tienen estas estrategias en la motivación y participación de los estudiantes?

Como colofón hay que destacar que el artículo constituye una síntesis crítica de la literatura existente y brinda recomendaciones prácticas para educadores. Se espera que este contribuya al desarrollo de prácticas pedagógicas en educación física, promoviendo enfoques más inclusivos que satisfagan las necesidades de la masa estudiantil del presente. Aunque también puede servir de estímulo al debate y al diálogo en el seno de la comunidad educativa y fomentar la adopción de estrategias didácticas innovadoras que enriquezcan el acto pedagógico.

METODOLOGÍA

La metodología adoptada para llevar a cabo este estudio de revisión documental se caracterizó por su enfoque sistemático y exhaustivo en el análisis de estrategias de enseñanza-aprendizaje innovadoras en educación física. El proceso inició con una revisión bibliográfica meticulosa, abarcando bases de datos académicas, revistas científicas y otros documentos de interés con el propósito de comprender ampliamente las tendencias actuales en el campo.

Durante la revisión bibliográfica se establecieron criterios de inclusión y exclusión para seleccionar estudios pertinentes siguiendo lo que señalan Linares, Hernández, Domínguez, Fernández, Hevia, Mayor y Ribal (2018) en su trabajo titulado Metodología de una revisión sistemática. La inclusión se centró en investigaciones específicas que abordaran estrategias innovadoras, proporcionaran datos empíricos y resultados concretos de su implementación. Por otro lado, se excluyeron publicaciones que no cumplieran con los estándares de relevancia o calidad metodológica, así como algunos de aquellos que tienen más de 10 años de haber sido publicados.

El proceso de selección de estudios se efectuó con especial atención a la aplicación de los criterios predefinidos. Esto garantizó la incorporación de investigaciones alineadas con el objetivo de la investigación y contribuyó a

construir una base bibliográfica coherente y focalizada. Se utilizaron como palabras clave las siguientes: estrategias educativas, estrategias didácticas en educación física, estrategias tradicionales, estrategias innovadoras y educación física filtrando por año de publicación, e idioma español e inglés, para alcanzar la inclusión de 33 publicaciones

Una vez seleccionados los estudios, se procedió a un análisis crítico de cada uno, evaluando la calidad metodológica y la relevancia de las estrategias descritas. Este análisis se realizó con la idea de obtener información confiable y de alta calidad, fundamentando así las conclusiones del estudio.

La síntesis de resultados se hizo de forma reflexiva, destacando la contribución específica de las estrategias en el entorno de educación física. Este enfoque permitió fundamentar el aporte de la innovación en este ámbito. Al hacer una meticulosa aplicación de criterios de inclusión y exclusión durante la revisión bibliográfica se aseguró la confiabilidad y la fundamentación de este estudio.

RESULTADOS

Estrategias didácticas tradicionales en la enseñanza aprendizaje de educación física

La enseñanza de la educación física ha estado marcada por estrategias didácticas tradicionales que, a lo largo del tiempo, han delineado la forma en que se aborda la actividad física en los centros de enseñanza. Estas estrategias, en su esencia, han sido conformadas por paradigmas pedagógicos arraigados en métodos tradicionales de instrucción y evaluación. A pesar de su longevidad, estas estrategias han sido objeto de discusión ya que la dinámica cambiante y los avances de la sociedad y la diversidad de los estudiantes han planteado interrogantes sobre su efectividad y relevancia en el contexto educativo contemporáneo. Pérez (2019), comenta que "Estos avances de la sociedad en materia de conocimiento, ciencia y tecnología exigen de la educación la incorporación de sucesivas innovaciones para hacer frente a los nuevos contextos que van surgiendo" (p.23).

Las estrategias didácticas tradicionales en educación física han estado dominadas por un enfoque instruccional centrado en el profesor. Lecciones

magistrales, estructuradas de manera estática, han sido una constante, donde el docente asume el rol principal en la transmisión de conocimientos y habilidades, mientras que la evaluación, a menudo, se ha centrado en la ejecución de habilidades específicas, relegando la comprensión más amplia de la actividad física a un segundo plano.

La competición y la comparación han sido características destacadas de estas estrategias. La enseñanza de habilidades, con frecuencia, se ha enfocado en la adquisición de destrezas específicas, con menos énfasis en el desarrollo de habilidades socioemocionales y cognitivas. Así mismo, el contenido curricular ha estado guiado por normas y estándares predefinidos, lo que ha llevado a un enfoque más rígido y uniforme en la enseñanza de la educación física.

En este contexto, las estrategias convencionales han favorecido la uniformidad en la enseñanza, con una estructura que deja poco espacio para la adaptabilidad a las necesidades individuales de los alumnos. La participación del estudiante ha sido en gran medida pasiva, con la absorción de información y la ejecución de tareas más que la exploración activa y la aplicación práctica de conocimientos.

A pesar de su arraigo en la historia educativa, las estrategias didácticas tradicionales en educación física presentan una serie de limitaciones que han generado un llamado a la reflexión y la innovación en la enseñanza de esta disciplina.

En primer lugar, la naturaleza de la enseñanza magistral y la evaluación basada en la ejecución de habilidades específicas pueden excluir a aquellos estudiantes cuyos estilos de aprendizaje difieren de lo común. Esta falta de adaptabilidad puede resultar en una desconexión entre la enseñanza y las necesidades individuales de los estudiantes, comprometiendo así la efectividad del proceso de aprendizaje (Taylor, Scruggs, Balemba, Wiest y Vella, 2018).

La ausencia de una evaluación formativa continua es otra de las debilidades inherentes a las estrategias tradicionales (Escobar y Moreno, 2020). La evaluación centrada en resultados finales limita la retroalimentación inmediata, fundamental para el desarrollo progresivo de habilidades y la corrección de

errores en tiempo real. Esto deja abierta la posibilidad de afectar la capacidad de los estudiantes para comprender y mejorar sus desempeños constantemente.

La competición inherente a estas estrategias también crea un ambiente de aprendizaje tenso, donde algunos estudiantes pueden sentirse desmotivados o ansiosos al ser comparados con sus compañeros, por lo cual, este enfoque limita el desarrollo de habilidades socioemocionales, como la colaboración y el trabajo en equipo, aspectos claves en el crecimiento integral de los individuos (Bastidas, 2020).

Asimismo, la falta de integración de la tecnología y la escasa atención a la relevancia cultural y social son limitaciones evidentes. En una sociedad cada día más tecnificada, la omisión de herramientas digitales en la enseñanza de la educación física priva a los estudiantes de experiencias de aprendizaje más dinámicas e interactivas, por cuanto, desde la educación física es posible gozar de los beneficios que dan las nuevas tecnologías en la práctica de actividades que requieren movimiento por parte del alumno y para el proceso de enseñanza-aprendizaje de conceptos teóricos relacionados con la misma. (UNIR, 2021).

La carencia de una conexión significativa con la realidad cotidiana y las experiencias culturales de los estudiantes hace que la educación física parezca desconectada de sus vidas, disminuyendo su impacto y relevancia.

La revisión crítica de estas estrategias no busca invalidar tajantemente sus méritos, por el contrario, procura fomentar la reflexión sobre la necesidad de evolucionar hacia enfoques más flexibles y en consonancia con los requerimientos del conglomerado social del presente. En consecuencia, en el siguiente análisis, se exploran estrategias didácticas innovadoras que apuntan a la superación de estas limitaciones y fortalecen la experiencia de aprendizaje en educación física.

Algunas estrategias tradicionales en la enseñanza y el aprendizaje de educación física

Las estrategias tradicionales en la enseñanza y el aprendizaje de educación física han sido configuradas por modelos pedagógicos soportados en métodos

convencionales que han operado por una buena cantidad de años. Estas estrategias, a pesar de haber sido la piedra angular de la educación física, son objeto de críticas debido a sus limitaciones en adaptabilidad, participación y relevancia en el contexto educativo actual tal como se describe seguidamente (Aguayo, Bravo, Nocetti, Concha y Aburto, 2019).

Evaluación basada en habilidades específicas: se orienta principalmente hacia la ejecución de habilidades específicas. Los estudiantes son evaluados según su capacidad para realizar destrezas particulares, relegando la evaluación a una medida cuantitativa de habilidades de distinta naturaleza, entre ellas las habilidades de lectura (Reyes, Cafaggi y Llano, 2019), sin considerar aspectos más amplios del desarrollo

Competición y comparación: la competición entre estudiantes y la comparación de sus habilidades son elementos fundamentales. La enseñanza de habilidades casi siempre se enfoca en la adquisición de destrezas específicas, con menos énfasis en el desarrollo de habilidades afectivas y de conocimientos.

Uniformidad en la enseñanza: el contenido curricular sigue normas y estándares predefinidos, resultando en un enfoque uniforme en la enseñanza de la educación física, y por tanto, restringe la adaptabilidad a las necesidades individuales de los estudiantes, creando un marco educativo poco flexible.

Participación pasiva: la participación tiende a ser pasiva con los estudiantes actuando más como receptores de información que como participantes activos en su propio aprendizaje. La dinámica de la clase muchas veces se centra en la ejecución de tareas específicas más que en la exploración activa y la aplicación práctica de conocimientos.

Limitada integración tecnológica y cultural: las estrategias tradicionales muestran una limitada integración de la tecnología y una falta de atención a la relevancia cultural y social. Este enfoque puede privar a los estudiantes de experiencias de aprendizaje más dinámicas e interactivas y puede hacer que la educación física parezca desconectada de sus vidas cotidianas y experiencias culturales.

En conjunto, las estrategias tradicionales en la enseñanza y el aprendizaje de educación física, aunque han sido efectivas en ciertos aspectos, ponen al descubierto limitaciones evidentes que han llevado a un cuestionamiento crítico sobre su idoneidad en el entorno académico actual. La necesidad de adaptarse a la heterogeneidad del conglomerado estudiantil, fomentar una participación más dinámica y promover la relevancia cultural y tecnológica ha impulsado la búsqueda de enfoques más innovadores que se aparejen con las exigencias de la sociedad contemporánea.

Fundamentos teóricos que respaldan la efectividad de las estrategias didácticas tradicionales en la enseñanza aprendizaje de educación física

En el análisis de las estrategias tradicionales en la enseñanza y el aprendizaje de la mencionada asignatura precisa sumergirse en los fundamentos teóricos que tradicionalmente le han dado sostén a estas prácticas. Es así como en este apartado se analiza las perspectivas clásicas que han influido en la concepción y aplicación de estrategias educativas convencionales desde el conductismo de Skinner hasta la teoría del desarrollo motor expuesta por Gallahue y dan Ozmun (2006), tomando en cuenta cómo estas teorías han dado cuerpo a la estructura y el enfoque de la educación física tradicional. Este abordaje crítico ayuda a entender la raíz de las estrategias convencionales y arroja luz sobre su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación física.

Entre estos fundamentos está el conductismo, que en palabras de Skinner y Ardilla (1975) enfatiza lo valioso de la repetición y la práctica para el aprendizaje. En su obra *Ciencia y Conducta Humana* publicada en la octava década del siglo XX argumentaba que la práctica adecuada es de gran valía para el perfeccionamiento de habilidades. Mientras que Freire citado por Soto (2022) afirmaba que la educación no cambia el mundo, sino a las personas, y estas cambian el mundo". Esta crítica resalta la necesidad de enfoques más dinámicos y participativos en la educación en general, y en particular en educación física.

Por otro lado, está la teoría del cognitivismo impulsada por Piaget (1954), quien en una de sus obras argumentaba que no es posible separar la inteligencia de la acción ni de la emoción. Aunque centrado en el desarrollo cognitivo, la aplicación

práctica de sus teorías en la educación física tradicional ha sido cuestionada.

Otra importante teoría es la del aprendizaje social que destaca la trascendencia de la observación y la imitación en el aprendizaje. Esta teoría manifiesta que los individuos aprenden por medio de la ejecución directa de comportamientos, así como a través de la observación de la forma en que otros actúan. Finalmente está la teoría del aprendizaje cooperativo de Johnson y Johnson, desde el cual, Azorín (2018), los grupos cooperativos promocionan un aprendizaje más efectivo, perdurable y grato. Esta perspectiva resalta la importancia de la interacción entre compañeros.

A pesar de la influencia de estas teorías, nuevas corrientes pedagógicas han surgido en respuesta a las limitaciones de las estrategias tradicionales. Teóricos como Vygotsky y Dewey han defendido enfoques más constructivistas y experienciales (Bulle, 2021), mismos que pueden ser aplicables también en la educación física para fomentar la participación, la reflexión y la adaptabilidad como fundamentos para un mejor aprendizaje.

Estas perspectivas desafían la rigidez de las estrategias tradicionales, proponiendo una educación física más alineada con las necesidades de una sociedad dinámica y cambiante en todos los aspectos.

Ejemplos de implementaciones exitosas de estrategias didácticas tradicionales en contextos educativos.

Las estrategias didácticas tradicionales han resistido el paso del tiempo, demostrando eficacia tanto en entornos educativos generales como específicamente en la enseñanza de educación física. El manejo de clases magistrales donde el profesor expone teorías y técnicas continúa siendo importante, sobre todo porque el aprendizaje es un proceso social que se beneficia de la interacción directa con el conocimiento transmitido por un experto. Se entiende entonces que la clase magistral tiene un arraigo en la educación y es una de las prácticas pedagógicas tradicionales de mayor difusión (Gatica y Rubí, 2021). En el ámbito de la educación física, la demostración práctica de habilidades motoras es esencial.

Desde la perspectiva del aprendizaje observacional, los estudiantes pueden modelar y replicar comportamientos observados, facilitando la comprensión y mejora de las habilidades. La utilización de manuales y libros de texto también ha mostrado ser valiosa, pues constituyen para el educando un recurso estructurado para revisar conceptos teóricos. A decir de Bruner (2018), acceder a la información organizada de forma secuencial facilita el entendimiento y retención de conocimientos.

Las pruebas escritas y evaluaciones teóricas, aplicadas tanto en contextos generales como específicos de educación física, representan una forma de medir la comprensión conceptual y la aplicación de teorías. Al respecto, Bloom en su taxonomía de objetivos educativos afirma que la evaluación escrita puede situarse en niveles superiores, como análisis y síntesis, fomentando de tal modo, una comprensión profunda.

Peña y Bonhomme (2018) explican que las instrucciones paso a paso también encuentran su justificación en la teoría de la cognición situada de Lave y Wenger, que resalta lo positivo de la práctica guiada para el aprendizaje efectivo. Estos autores argumentan:

La perspectiva del aprendizaje situado nos parece relevante para pensar un aprendizaje que es también *político* en tanto rescata otras instancias de relación y participación de los sujetos, suponiendo posiciones alternativas a las que están expuestos los estudiantes (Peña y Bonhomme, 2018, p4)

En educación física, descomponer habilidades motoras complejas en pasos más manejables se alinea con esta perspectiva, facilitando al estudiante la asimilación gradual de conocimientos y habilidades.

Aun cuando estas estrategias han demostrado su valía, es oportuno recordar la necesidad de flexibilidad y adaptación, porque la educación es un proceso dinámico que debe evolucionar para atender las cambiantes necesidades de los estudiantes. Aunque estas se han visto como eficaces en ciertos contextos, presentan limitaciones significativas, una muestra de ello es la excesiva

dependencia de clases magistrales y evaluaciones teóricas que limitan la participación y la aplicación práctica de conocimientos, la ausencia de enfoque en el desarrollo de habilidades blandas, la creatividad y el pensamiento crítico también representa una debilidad, principalmente si se asume que la educación contemporánea persigue el desarrollo de habilidades que sobrepasen la simple transmisión de información.

Sintetizando, es lógico afirmar que en la necesidad de adaptarse a la era digital y aprovechar la tecnología para el aprendizaje activo también sobresale lo favorable que es combinar estrategias tradicionales con métodos innovadores y centrados en el estudiante. Esta combinación de métodos tradicionales con enfoques modernos podría ofrecer una experiencia educativa más satisfactoria.

Estrategias didácticas innovadoras en la enseñanza y aprendizaje de la educación física

Las estrategias didácticas innovadoras en el ámbito de la educación física representan un enfoque novedoso que busca transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje, incorporando métodos creativos y adaptativos. Menciona Medina (2018) que la creatividad es la producción divergente que trata el reconocimiento y la generación de nueva información a partir de información conocida, centrada en la diversidad y cantidad producida. Esta resulta tan valiosa en la educación como la alfabetización, y por tanto, debería tratarse con igual valor. En este sentido, se aprecia una tendencia hacia prácticas más orientadas en el estudiante y en desarrollar habilidades integrales.

La gamificación, por ejemplo, se ha convertido en una estrategia innovadora que fusiona elementos de juego con objetivos educativos. De allí que, los videojuegos son la forma de aprendizaje del futuro, y esta idea se ha trasladado al ámbito educativo, incluyendo la educación física. La integración de desafíos lúdicos y competiciones saludables motiva a los estudiantes y fomenta el trabajo en equipo y el desarrollo de habilidades motoras. De acuerdo con Guacas (2019), la utilización de videojuegos en el aula puede ser una estrategia innovadora, por lo que su aplicación dependerá desde la actitud que tenga el docente para renunciar a su metodología tradicional (p.49).

Así mismo, la tecnología desempeña un papel de vanguardia en estrategias innovadoras. Flipped Classroom impulsa el aprendizaje activo al invertir el proceso tradicional de enseñanza, por ello, se puede decir que la tecnología es esencial para el aprendizaje constructivista, y su aplicación en la educación física permite a los estudiantes acceder a recursos multimedia para prepararse previamente a la clase.

La inclusión de metodologías como el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) también destaca en la educación física, y queda en evidencia cuando se sabe que esta estrategia estimula el aprendizaje significativo al abordar problemas del mundo real, permitiendo a los estudiantes aplicar conceptos teóricos en situaciones prácticas. Así que, integrar la teoría y la práctica de forma contextualizada en la educación física fortalece el manejo conceptual y hace hincapié en la relevancia de las habilidades adquiridas en la vida cotidiana.

Algunas estrategias didácticas innovadoras en la enseñanza y el aprendizaje de educación física.

En la evolución de la educación física, la incorporación de estrategias didácticas innovadoras se ha vuelto interesante para adaptarse a las necesidades cambiantes de los estudiantes y fomentar un aprendizaje de mayor calidad. A continuación, se describen estrategias respaldadas por la visión de reconocidos expertos en el campo.

Gamificación en la Educación Física: integra elementos de juego en las clases para motivar a los estudiantes y fomentar la participación. Sevilla, Dopico, Morales, Iglesias, Fariñas y Carballeira (2023) apuntan que la gamificación aumenta el aprendizaje del alumno respecto al grupo de enseñanza tradicional, sin modificar los niveles de motivación.

Flipped Classroom (Aula Invertida): permite cambiar la dinámica tradicional de enseñanza al proporcionar materiales y recursos multimedia antes de la clase, haciendo que el tiempo en el aula se dedique a la aplicación práctica y la interacción.

Con ello, la tecnología da acceso al aprendizaje fuera del aula, transformando el espacio tradicional de clase en un ambiente interactivo enfocado en el alumno.

Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) en Educación Física: da la posibilidad de presentar a los estudiantes problemas reales relacionados con la actividad física y el bienestar, permitiéndoles aplicar conocimientos teóricos en contextos prácticos

Uso de Tecnologías Interactivas: incorpora dispositivos como sensores de movimiento, aplicaciones y plataformas digitales interactivas para mejorar la retroalimentación y la monitorización del rendimiento físico. En torno a esto, González (2010) asegura que la tecnología puede transformar la experiencia de aprendizaje y "ser competente en la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como instrumento de trabajo intelectual incluye utilizarlas en su doble función de transmisoras y generadoras de información y conocimiento (p.55).

Metodología Cooperativa en Actividades Físicas: promueve el trabajo en equipo y la cooperación a través de actividades físicas grupales, donde los estudiantes aprenden colaborativamente; de tal manera que, el aprendizaje cooperativo no es simplemente un método, es también una filosofía educativa con capacidad de transformar la dinámica del salón de clases.

Estas estrategias aparte de mejorar la eficacia del proceso de enseñanza-aprendizaje en educación física, también desarrollan habilidades esenciales para la vida, como la colaboración, la resolución de problemas y la adaptabilidad.

Fundamentos teóricos que respaldan la efectividad de las estrategias didácticas innovadoras en la enseñanza aprendizaje de educación física

Las estrategias didácticas innovadoras en la enseñanza y aprendizaje de educación física hallan fundamentos teóricos robustos en diversas corrientes pedagógicas respaldadas por influyentes expertos. Desde una perspectiva constructivista, teóricos como Piaget y Vygotsky acentúan la construcción activa del conocimiento por parte de los estudiantes.

La implementación del Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), desafiando a los alumnos con problemas de la vida real refleja esta idea de construcción activa y significativa del conocimiento.

Por su parte, la teoría del aprendizaje significativo señala la conveniencia de conectar nuevos conocimientos con la estructura cognitiva previa. En educación física, la integración de tecnologías interactivas para analizar el rendimiento físico ejemplifica esta idea, buscando un aprendizaje más profundo.

La teoría de la motivación supone que la satisfacción de las necesidades psicológicas básicas impulsa la motivación intrínseca. Así, el juego, que introduce elementos lúdicos en la educación física, se ajusta a esta teoría y convierte las actividades en experiencias de aprendizaje apasionantes.

La teoría del aprendizaje situado respalda el aprendizaje efectivo en contextos auténticos. La aplicación del Aula Invertida donde los estudiantes previamente acceden a recursos multimedia se ajusta a este postulado, contextualizando la teoría y promoviendo la praxis.

Entre tanto, el constructivismo social categoriza la interacción social en el aprendizaje. Estrategias como la metodología cooperativa en actividades físicas, que fomenta la colaboración entre estudiantes, reflejan este enfoque, creando un entorno social de aprendizaje.

En conjunto, estas estrategias innovadoras en educación física están fundamentadas en teorías reconocidas, como la construcción activa del conocimiento, la conexión significativa de conceptos, la satisfacción de necesidades motivacionales, la integración en contextos auténticos y la promoción de la interacción social, consolidando así un marco pedagógico sólido y efectivo.

Ejemplos de implementaciones exitosas de estrategias didácticas innovadoras en contextos educativos.

Las estrategias didácticas innovadoras han dejado una huella significativa en diversos contextos educativos, demostrando su efectividad tanto en la enseñanza general como en la específica de educación física.

En el campo de las ciencias, la implementación exitosa del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) ha transformado el modo en que los estudiantes abordan conceptos científicos.

En el campo de la educación física, la incorporación de tecnologías interactivas ha transformado como se trata el desempeño físico. Según González (2010), la tecnología no sustituye la actividad física, sino que la mejora y ajusta, ofreciendo retroalimentación inmediata y adaptada a las necesidades particulares de cada estudiante.

En la enseñanza de deportes, la metodología cooperativa ha demostrado ser exitosa al promover la colaboración y el trabajo en equipo. Esta estrategia en deportes desarrolla habilidades interpersonales esenciales y fortalece el rendimiento grupal.

Por último, cabe destacar que las estrategias didácticas innovadoras han aportado dinamismo y eficacia a la educación, sin embargo, presentan ciertas limitaciones que requieren consideración. La implementación generalizada de tecnologías y enfoques no convencionales puede resultar en una brecha de acceso y habilidades digitales entre estudiantes. Además, la dependencia excesiva de la tecnología puede alejar el objetivo central de la enseñanza y, en ciertas ocasiones, contribuir a la alienación de los estudiantes.

Otro desafío es la variabilidad en la disponibilidad de recursos y la capacitación del profesorado para adoptar estas estrategias. La falta de acceso equitativo a la tecnología y la formación limitada pueden excluir a algunos estudiantes de los beneficios de estas innovaciones (Monfredini, 2023). Igualmente, el énfasis en las metodologías activas a veces puede descuidar la necesidad de adquirir conocimientos fundamentales, especialmente en disciplinas teóricas.

Asimismo, las estrategias innovadoras pueden generar una carga adicional de trabajo para los educadores, ya que la planificación y ejecución de enfoques no convencionales requieren más tiempo y esfuerzo. La necesidad de adaptarse continuamente a nuevas tecnologías y métodos también genera fatiga entre los docentes. Mientras las estrategias didácticas innovadoras ofrecen beneficios significativos, es necesario abordar con sentido crítico sus limitaciones para

garantizar una implementación equitativa y efectiva que satisfaga las necesidades diversificadas de alumnos y maestros.

Estrategias didácticas tradicionales e innovadoras en el contexto educativo. Un análisis comparativo

Las estrategias didácticas innovadoras presentan varias ventajas significativas sobre las estrategias tradicionales en educación física. Al acoger un enfoque centrado en el estudiante, estas estrategias promueven una participación dinámica, adaptabilidad a diversos estilos de aprendizaje y el uso efectivo de la tecnología. De la misma manera, permiten una evaluación más formativa y continua, fomentan la relevancia cultural y social, y buscan el desarrollo integral de habilidades más allá de las técnicas físicas. En contraste, las estrategias tradicionales, al ser más rígidas y centradas en el profesor, pueden limitar la participación y la adaptabilidad, así como carecer de la conexión necesaria con la realidad cotidiana de los estudiantes.

El cuadro 1 hace una comparación entre las estrategias didácticas tradicionales y las innovadoras y recalca la pertinencia de considerar y adoptar enfoques innovadores en la enseñanza de la educación física, reconociendo que la flexibilidad, la participación del estudiante y la integración de tecnología contribuyen significativamente a un proceso de aprendizaje más efectivo.

Cuadro 1. Comparación entre estrategias didácticas tradicionales y estrategias didácticas innovadoras en el campo de la educación física.

Aspecto	Estrategias didácticas innovadoras	Estrategias didácticas tradicionales
Enfoque pedagógico	Centrado en el alumno, promueve la participación y el aprendizaje significativo.	Centrado en el docente y en la transmisión unidireccional del conocimiento.
Flexibilidad y adaptabilidad	Se ajusta a distintos estilos de aprendizaje y habilidades y permite atender la individualidad.	Son rígidas y uniformes, limitadas para ajustarse a las individualidades de cada alumno.
Uso de tecnología	Facilita la integración de tecnologías para fortalecer la	Prescinde del uso de tecnología y se centra en



	experiencia de aprendizaje.	métodos tradicionales de enseñanza.
Participación del estudiante	Promueve el dinamismo, la autoexploración y el descubrimiento personal, mejorando la motivación y el compromiso.	Favorece la participación pasiva donde el alumno es sólo un receptor de mensajes.
Evaluación formativa	Integra evaluaciones continuas y formativas que dan paso a la retroalimentación en tiempo real facilitando el aprendizaje.	Realiza evaluaciones tradicionales sumativas centradas en resultados finales sin dar cabida a la retroalimentación en tiempo real.
Relevancia cultural y social	Asume la diversidad sociocultural del alumno, ligando la educación física con la cotidianidad.	Carece de conexión con la realidad cotidiana del estudiante, limitando su aplicabilidad fuera del ambiente de aprendizaje.
Desarrollo de habilidades	Apunta al desarrollo de habilidades técnicas físicas, incorporando habilidades afectivas y cognitivas.	Prevalece el desarrollo de habilidades físicas específicas a través de prácticas repetitivas.

Fuente: Elaborado por los autores.

Necesidad y pertinencia de aplicar estrategias didácticas innovadoras para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de educación física

La necesidad y pertinencia de aplicar estrategias didácticas innovadoras en la enseñanza-aprendizaje de educación física responde a la evolución constante de la educación y a la creciente comprensión de las necesidades diversificadas de los estudiantes.

La educación física, al igual que otras disciplinas, se beneficia de la integración de estrategias innovadoras que se compaginan con las teorías contemporáneas sobre el aprendizaje, que al ser un proceso activo y social requiere de la introducción de estrategias que fomenten la participación y la interacción como fundamentos decisivos en la educación física.

La diversificación de estilos de aprendizaje también respalda la aplicación de estrategias innovadoras para que los estudiantes aprendan desde diversas formas, de allí el interés de adoptar enfoques que se ajusten a los distintos estilos

en que los estudiantes procesan la información.

La era digital actual también demanda la integración de tecnologías en la educación física. Los estudiantes del presente han cambiado radicalmente su estilo de aprender gracias a la incorporación de tecnologías interactivas que ofrecen oportunidades para personalizar la experiencia educativa y aumentar su motivación. De tal forma que, la aplicación de estrategias didácticas innovadoras en la señalada asignatura no sólo es una respuesta necesaria a los cambios en la sociedad y la comprensión del aprendizaje, es también una oportunidad para mejorar significativamente el acto educativo.

En suma, no queda duda que, adoptar enfoques que fomenten la intervención, se ajusten a la diversidad de estilos de aprendizaje y utilicen la tecnología efectivamente contribuirá a una educación física más relevante, estimulante y centrada en el estudiante.

Desafíos actuales en la enseñanza de educación física a partir de la implementación de estrategias didácticas innovadoras basadas en las nuevas tecnologías.

La enseñanza de educación física enfrenta desafíos significativos en la actualidad, especialmente al incorporar estrategias didácticas innovadoras basadas en las nuevas tecnologías. Se vive en un entorno que cambia rápidamente, y lo que se hace hoy día impacta en el futuro. En este escenario, la implementación de tecnologías en la educación física introduce retos y oportunidades.

Uno de los retos radica en la brecha digital que surge entre los estudiantes. La capacidad de acceder y utilizar tecnologías varía considerablemente (Monfredini, 2023), ante lo cual, los docentes deben abordar estas desigualdades para garantizar una implementación equitativa de estrategias tecnológicas sin exclusión.

Por otro lado, la rápida evolución tecnológica impone desafíos en la formación docente. La integración efectiva de nuevas tecnologías amerita que los educadores estén actualizados y consustanciados con las herramientas

digitales. Toffler (1979) advertía que el analfabetismo del presente siglo no sería saber leer o escribir, sería aprender, desaprender y reaprender. Entonces, la necesidad de capacitación continua es fundamental para superar este desafío.

La distracción digital en el aula también es un obstáculo, pues se es lo que se contempla, y así, el exceso de estímulos digitales afecta la concentración y participación del alumno, frente a lo cual, los maestros necesitan hallar un equilibrio para aprovechar las tecnologías sin comprometer la atención y el compromiso en el entorno de educación física.

Igualmente, la privacidad y la seguridad de los datos son preocupaciones crecientes al utilizar tecnologías en la enseñanza (Roca, 2020), y como efecto surge la necesidad de establecer políticas y prácticas que protejan la privacidad de los individuos y mitiguen los riesgos asociados con el uso de tecnologías educativas.

CONCLUSIONES

A partir de la revisión documental realizada sobre estrategias de enseñanza-aprendizaje innovadoras en educación física, se pueden extraer varias conclusiones. En primer lugar, queda clara la importancia de adoptar enfoques novedosos y actualizados en la enseñanza de esta disciplina, reconociendo la necesidad de adaptarse a las demandas cambiantes de la educación en particular, y de la sociedad en general.

Las estrategias de enseñanza analizadas demuestran que la innovación en educación física no es únicamente deseable, sino también eficaz. En específico, las aplicaciones tecnológicas irrumpen como herramientas idóneas para mejorar la participación y el rendimiento de los estudiantes. Este hallazgo subraya la relevancia de integrar la tecnología con inteligencia en el proceso educativo, suministrando experiencias de aprendizaje más atractivas y adaptadas a las preferencias de la generación actual de estudiantes.

La revisión también pone de manifiesto la necesidad de romper con los esquemas de enseñanza tradicional en educación física. Los resultados resaltan que las prácticas docentes innovadoras tienen el potencial de superar las

limitaciones asociadas con métodos convencionales, abriendo la puerta a un aprendizaje más dinámico y significativo. La adopción de nuevas estrategias se presenta como una opción viable y respuesta necesaria para enfrentar los desafíos educativos del presente y del futuro. En términos más amplios, este análisis refuerza la idea de que la innovación en la educación física mejora la calidad de la enseñanza y contribuye al desarrollo integral de los estudiantes, preparándolos para enfrentar las demandas de una sociedad en constante dinamismo. Bajo este panorama luce apropiado que los docentes de educación física se mantengan actualizados y dispuestos a explorar nuevas metodologías, reconociendo que la innovación, a más de ser un valor agregado, es una herramienta fundamental para el progreso educativo.

REFERENCIAS

- Aguayo Vergara, M., Bravo Molina, M., Nocetti de la Barra, A., Concha Sarabia, L., y Aburto Godoy, R. (2019). Perspectiva estudiantil del modelo pedagógico flipped classroom o aula invertida en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. *Revista Educación*, 43(1), 97-113. DOI: <https://doi.org/10.15517/revedu.v43i1.31529>
- Azorín Abellán, C. M. (2018). El método de aprendizaje cooperativo y su aplicación en las aulas. *Perfiles educativos*, 40(161), 181-194. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0185-26982018000300181&script=sci_arttext
- Bastidas Sierra, J. I. (2020). *Estrategias de evaluación empleadas por el docente en el aprendizaje de matemática de los estudiantes de séptimo año de educación general básica* (Tesis de maestría, Universidad Tecnológica Indoamérica, Quito). Repositorio institucional de la UTI. <https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/1853>
- Bruner, J. S. (2018). *Desarrollo cognitivo y educación*. Ediciones Morata. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=nZojEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT6&dq=bruner&ots=fYI7MyKvPu&sig=IZvsgwpC-Nt1yoaE-NA71K3ZRI0#v=onepage&q=bruner&f=false>
- Bulle, N. (2021). Vygotsky versus Dewey on mental causation: The core of two divergent conceptions of human thought. *New Ideas in Psychology*, 63, 100898. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0732118X21000477>
- Cuevas Galicia, I. (2020). La política deportiva y el valor público del deporte. *Encrucijada Revista electrónica Del Centro De Estudios En*

Administración Pública, (34), 25–43. <https://doi.org/10.22201/fcpys.20071949e.2020.34.70175>

Escobar, M. R. C., y Moreno, J. A. V. (2020). Aula invertida una estrategia motivadora de enseñanza para estudiantes de educación general básica. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 878-897. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7539749>

Gallahue, D. L., y dan Ozmun, J. C. (2006). *Understanding Motor Development: Infants, Children, Adolescents, Adults*. New York: McGraw-Hill.

Gatica-Saavedra, M., y Rubí-González, P. (2021). La clase magistral en el contexto del modelo educativo basado en competencias. *Revista Electrónica Educare*, 25(1), 321-332. <http://doi.org/10.15359/ree.25-1.17>

González, R. N. (2010). La inclusión de las nuevas tecnologías en la programación del área de Educación Física. *EmásF: revista digital de educación física*, (4), 53-65. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3233222>

Guacas, K. C. M. (2019). Videojuegos en la enseñanza. *Revista Universitaria de Informática RUNIN*, 5(8), 43-50.

Hijos, A. Q., y Cosculluela, C. L. (2022). *Tecnología y neuroeducación desde un enfoque inclusivo*. Ediciones Octaedro. <https://acortar.link/fA0Brm>

Juárez, M. D. L. L. E., y Macías, R. G. (2021). Perspectivas de la escuela tradicional, nueva y contemporánea. *Ingenio y Conciencia Boletín Científico de la Escuela Superior Ciudad Sahagún*, 8(15), 30-34. <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/sahagun/article/view/6458>

Linares-Espinós, E., Hernández, V., Domínguez-Escrig, J. L., Fernández-Pello, S., Hevia, V., Mayor, J., y Ribal, M. J. (2018). Metodología de una revisión sistemática. *Actas Urológicas Españolas*, 42(8), 499-506. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0210480618300615>

Medina, Á. M. (2018). Creatividad: estrategias y técnicas creativas empleadas en educación universitaria. *Revista de investigación*, 42(94). <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=376160142002>

Monfredini, I. (2023). La política de ciencia y tecnología para la inclusión social en Brasil. *Revista Cubana De Educación Superior*, 34(1 ene-abr). Recuperado a partir de <https://revistas.uh.cu/rces/article/view/4059>

Pamplona-Raigosa, J., Cuesta-Saldarriaga, J. C., y Cano-Valderrama, V. (2019). Estrategias de enseñanza del docente en las áreas básicas: una mirada al aprendizaje escolar. *Revista eleuthera*, 21, 13-33.

http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S2011-45322019000200013&script=sci_arttext

Pastor, V. M. (2023). La evaluación en educación física: Revisión de los modelos tradicionales y planteamiento de una alternativa. <https://lc.cx/koFES7https://lc.cx/koFES7>

Peña-Ochoa, M. A., y Bonhomme, A. (2018). Territorios de aprendizaje en niños vulnerables: Un acercamiento desde el aprendizaje Situado. *Psicoperspectivas*, 17(2), 139-150. https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-69242018000200139&script=sci_arttext&tlng=en

Pérez, A. A. D. (2019). Estudio experimental sobre estrategias didácticas innovadoras y tradicionales en la enseñanza de Estudios Sociales. *Revista Electrónica de conocimientos, saberes y prácticas*, 2(1), 21-35. <https://camjol.info/index.php/recsp/article/view/8164>

Piaget, J. (1954). *Inteligencia y afectividad*. Buenos Aires: laique.

Ramírez, J., y de Oca, I. M. E. M. (2019). Cultura física: más que dos horas de educación física. *Red de Investigación Educativa*, 11(1), 52-55. <https://revistas.uclave.org/index.php/redine/article/view/1992>

Reyes-Cárdenas, F. D. M., Cafaggi Lemus, C. E., y Llano Lomas, M. G. (2019). Evaluación y aprendizaje basado en habilidades de pensamiento en un curso de laboratorio de química general. *Educación química*, 30(3), 79-91. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-893X2019000300079

Roca, A. P. (2020). Sociedad de la información, sociedad digital, sociedad de control. Inguruak. *Revista Vasca de Sociología y Ciencia Política*, (68). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7526046>

Rodríguez Torres, Á. F., Rodríguez Alvear, J. C., Guerrero Gallardo, H. I., Arias Moreno, E. R., Paredes Alvear, A. E., y Chávez Vaca, V. A. (2020). Beneficios de la actividad física para niños y adolescentes en el contexto escolar. *Revista Cubana de Medicina General Integral*, 36(2). http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0864-21252020000200010&script=sci_arttext

Sevilla-Sanchez, M., Dopico Calvo, X., Morales Aznar, J., Iglesias-Soler, E., Fariñas, J., y Carballeira, E. (2023). La gamificación en educación física: efectos sobre la motivación y el aprendizaje. *Retos*, Núm. 47, p. 87-95. <https://dau.url.edu/handle/20.500.14342/3692>


Skinner, B. F. (1970). *Ciencia y conducta humana: una psicología científica*. Fontanella.


- Skinner, B. F., y Ardilla, R. (1975). *Sobre el conductismo* (pp. 158-159). Fontanella.
- Soto, M. (2022). La educación no cambia al mundo: cambia a las personas que van a cambiar el mundo. *Observatorio Económico*, (168), 9-9. <https://www.observatorioeconomico.cl/index.php/oe/article/view/456>
- Taylor, K., Scruggs, P. W., Balemba, O. B., Wiest, M. M., y Vella, C. A. (2018). Associations between physical activity, resilience, and quality of life in people with inflammatory bowel disease. *European journal of applied physiology*, 118, 829-836. <https://link.springer.com/article/10.1007/s00421-018-3817-z>
- Toffler, A. (1979). *La tercera ola*. Plaza & Janes
- UNIR (2021). Uso de las TICS en educación física: ventajas y como incorporarlas. *Revista UNIR*. <https://www.unir.net/educacion/revista/tic-educacion-fisica/>



Uso de juegos cibernéticos en la educación inicial en el contexto COVID-19

Use of Cyber Games in Initial Education in the COVID-19 context

Pedro Gabriel Marcano Molano
Universidad Estatal Península de Santa Elena - UPSE
 pmarcano@upse.edu.ec
Santa Elena, Ecuador.

Edwar Hermógenes Salazar Arango
Universidad Estatal Península de Santa Elena - UPSE
 esalazar@upse.edu.ec

María Fernanda Reyes Santacruz
Universidad Estatal Península de Santa Elena - UPSE
 mfreyes@upse.edu.ec

RESUMEN

El objetivo de la presente investigación fue diagnosticar la actitud que tienen los padres de familia de la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau de la provincia de Santa Elena, Ecuador, sobre los beneficios que podrían generar los juegos cibernéticos para desarrollar habilidades y destrezas en niños en el contexto COVID-19. Se utilizó una escala tipo Likert de 5 puntos para abordar las dimensiones a) Conocimiento, beneficios y riesgos del uso de juegos cibernéticos; b) Dominio de tecnología / brecha tecnológica; c) tiempo de uso / regulaciones sobre el uso y d) tipos de juegos, contenidos y control parental. El análisis fue descriptivo. Entre los resultados más significativos destacan el conocimiento que tienen los padres de familia sobre los juegos cibernéticos y sus riesgos, pero en menor medida los beneficios; la brecha tecnológica entre padres e hijos no fue significativa, sin embargo, no presentaron una buena disposición para adquirir habilidades o destrezas en ese tipo de juegos para utilizarlo en casa, así mismo; tienen un control de los tipos de juegos, contenidos demás actividades que realizan sus hijos. Las principales conclusiones están asociadas a la percepción de los padres de familia sobre la contribución de los juegos en el desarrollo habilidades en los niños, la cual, no es totalmente favorable.

Palabras clave: juegos cibernéticos, control parental, COVID-19

ABSTRACT

The objective of this research is to diagnose the attitude of parents of the Juan Jacobo Rousseau School in the province of Santa Elena, Ecuador, about the benefits that cyber games could generate to develop skills and abilities in children. A 5-point Likert scale was used to address the dimensions a) Knowledge, benefits and risks of the use of cyber games; b) Technology mastery / technological gap; c) time of use / regulations on use and d) types of games, contents and parental control. The analysis was descriptive. Among the most significant results are the knowledge that parents have about cyber games, their risks, but to a lesser extent the benefits; the technological gap between parents and children is not significant, however, they do not present a good disposition to acquire skills or abilities in this type of games to use it at home, likewise; they have control over the types of games, contents and other activities that their children perform. The main conclusions are associated with the parents' perception of the contribution of games in the development of children's skills, which is not totally favorable.

Key words: cyber games, parental control, COVID-19

INTRODUCCIÓN

Investigaciones recientes afirman que existe una tendencia a permanecer más tiempo conectado a dispositivos electrónicos, producto de la nueva normalidad por el COVID-19 y otros factores alertando sobre los efectos negativos y consecuencias del exceso de uso (Ruiz-Palmero et al., 2021). En ese sentido, Baptista et al. (2020), resaltan dentro de las actividades realizadas por estudiantes de educación básica en la época de la pandemia el uso de dispositivos para mantener comunicación con los docentes, uso de aplicaciones de comunicación y redes sociales. Sin embargo, estudiantes de todos los niveles educativos utilizan los dispositivos, no solo para comunicarse con sus docentes y cumplir con deberes académicos, sino para juegos en línea o juegos cibernéticos cuyo propósito es el entretenimiento del jugador sin embargo, se han implementado en el ámbito educativo aprovechando las numerosas ventajas como estrategia pedagógica.

Las familias cumplen un papel positivo en la educación escolar de sus hijos, motivándoles, generando un ambiente adecuado para fomentar los hábitos de estudio, manteniendo una relación de colaboración con los docentes o participando en actividades escolares. Todo lo anterior se traduce en dos tareas claves: acompañamiento y apoyo desde la familia en todo lo relacionado con la educación escolar. Se trata de incorporar la educación como un valor de la vida familiar y, con los medios de que se disponen, a fomentar los hábitos de lectura y establecer en el hogar las condiciones para establecer rutinas para el seguimiento de las actividades escolares.

A nivel global los infantes están inmersos en la era digital 2.0 y se familiarizan rápidamente con aparatos tecnológicos, destacándose que, los menores de 8 años tienen preferencia por la tableta digital, para jugar o ver videos (Paniagua,

2018). Por otro lado, el estilo de vida de las familias reduce el tiempo que dedican para jugar y participar en el aprendizaje de sus hijos (Ihmeideh, 2017). Los padres le dan mayor interés al desarrollo de habilidades académicas e intelectuales, relegando al entorno lúdico como escaso y casi innecesario (Carolan et al., 2020).

En Latinoamérica el 53% de los juegos realizados por niños de edades tempranas contenían violencia, y esta exposición a la violencia puede conducir a problemas de salud mental (Blake y Hamrin, 2007). Esto ha generado preocupación en los padres de familia y docentes, por ello, los educadores han efectuado capacitaciones por iniciativa propia logrando actualizarse y ser capaces de manejar la era 2.0; sin embargo, existen docentes que tienen temor a enfrentarse a este nuevo reto siguiendo una enseñanza tradicional (Viñals y Cuenca, 2016). Rodríguez y Martínez, (2016) alertan sobre el hecho de que el uso sin control podría provocar bajo rendimiento escolar, ausencia en clases, desilusión por la educación, abandono escolar, baja autoestima, inseguridad y mal comportamiento (Ibarra, 2019).

Ecuador no es ajeno a este fenómeno; se ha documentado la relación existente entre las horas dedicadas a los videojuegos y los niveles de estrés, ansiedad, depresión y otros trastornos en adolescentes ecuatorianos jugadores de videojuegos durante el aislamiento producto de la pandemia COVID-19 con resultados interesantes.

En primera instancia, el incremento del tiempo de uso se debe a las clases en modalidad virtual, sin embargo, también se evidencia el uso de dispositivos para jugar. Cedeño y Vélez (2020) realizan una investigación en adolescentes partiendo de la hipótesis de que, a mayor cantidad de horas dedicadas a los videojuegos experimentan menores niveles de estrés y ansiedad, sin datos

suficientes para comprobar tal hipótesis. Así mismo Ruiz et al., 2021) concluyen que con las restricciones de movilidad y de contacto social el consumo de internet, telefonía móvil, redes sociales, videojuegos y mensajería instantánea incrementaron de manera muy notable con la pandemia, ubicando el tiempo de uso de dispositivos para juegos en una conducta de riesgo, próxima al abuso.

Alrededor del 65% de los hogares en Ecuador, cuentan con dispositivos para jugar, entre ellos se pueden mencionar las consolas de video, lo cual ha condicionado mayor accesibilidad por parte de niños en edad preescolar a los juegos cibernéticos. Respecto al tiempo de uso el estudio estimó que, los niños emplean entre una y dos horas (20%), y más de dos horas (11%) a los juegos cibernéticos, las cifras se incrementan a 22% y 17% durante el fin de semana (Jácome, 2017). Se relatan algunas alteraciones en menores de edad a partir del uso y abuso de juegos virtuales, por lo que debe señalarse un riesgo si no se administra adecuadamente el tiempo de uso, en ese sentido, (Anderson y Bushman, 2001) alertan sobre el uso excesivo de videojuegos agresivos, estos podrían generar actitudes en niños que conduzcan eventualmente al desarrollo de comportamientos violentos.

El debate sobre si los juegos cibernéticos son buenos o malos, si pueden ser utilizados con fines educativos, didácticos o si contribuyen al desarrollo de habilidades no es reciente. Autores como Núñez et al. (2020) y Dorado (2017), plantean nuevas perspectivas y un cambio de paradigma hacia un proceso enseñanza-aprendizaje más innovador con la inclusión de videojuegos como recurso didáctico, funcionando como un apoyo para el docente con una intencionalidad bien definida, hacer las clases más entretenidas y motivadoras.



Los juegos cibernéticos en la educación implican una nueva forma de aprender y de construir el conocimiento y motivar a los estudiantes; a esto elementos se debe el incremento de interés por la introducción de los videojuegos en el entorno educativo en la última década.

Los aspectos más investigados están relacionados con su capacidad para promover motivación (Dorado, 2017). De manera general, los videojuegos deben considerarse como hipertextos lúdicos, que contribuyen a la educación ya que configuran modelos de aprendizaje y favorecen el desarrollo y adquisición de determinadas competencias y habilidades mediante la formulación de prácticas formativas (Del Moral Pérez et al., 2015).

Estos postulados rompen un poco con los paradigmas clásicos, en donde la educación era concebida como algo lineal y el docente un transmisor de conocimientos; se ponen en debate conceptos nuevos como desarrollo de destrezas, motivación, aprendizaje colaborativo (Dorado, 2017). Así mismo, los beneficios para Rivera y Torres (2018) están relacionados con el desarrollo de habilidades del pensamiento, competencias y generan conocimientos, además, invitan al trabajo colaborativo, se trabaja el liderazgo, puesto que el jugador frecuentemente tiene el papel del jefe o líder que maneja o conduce a un conjunto de personajes u otros jugadores que siguen sus órdenes para completar el objetivo.

Además, se debe tomar en cuenta, con miras a implementar juegos cibernéticos en el entorno familiar, la brecha digital entre los padres de familia y los niños. Esta brecha producida por la falta de acceso a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, además resulta del desconocimiento en el uso de la tecnología (Cabero y Ruiz, 2018).

Este fenómeno repercute en el campo familiar y educativo debido a que no solo los padres de familia presentan esta brecha sino también los docentes manifiestan sentirse perdidos con las nuevas tecnologías. La inexperiencia digital no excusa la responsabilidad de formar; por tanto padres y docentes son los principales agentes educativos por excelencia, para que los niños ocupen esta tecnología de buenas maneras y sacar provecho tanto en lo educativo, y diversión de ellos (Feijoo y García, 2017).

La implementación de juegos cibernéticos implica ciertos riesgos, desde modificaciones en las relaciones interpersonales, hasta efectos psicológicos relacionados con el comportamiento agresivo y problemas de atención. Destacan ciertos efectos fisiológicos asociados a la respuesta hormonal, el gasto energético y sistema nervioso central; alteraciones transitorias en la atención, concentración y sensopercepciones (Weinstein y Lejoyeux, 2015). Así mismo, Kuss y Griffiths (2012) manifiestan que, si los niños están pegados a las pantallas mucho tiempo, no interactúan con la familia, no conocen a otras personas, otros niños y mayores, no hablan, no se mueven del asiento, la vista se cansa, no aprenden juegos nuevos; se ve alterada la imaginación y consecuentemente existan dificultades para aprenden sobre el medio a través del contacto directo, a través de experiencias reales.

Para autores como Tejeiro Salguero (2001); Carbonell (2009) la falta de control parental de los juegos cibernéticos implica en algunos casos la aparición de algún desorden o trastorno de carácter conductual como el aislamiento y la falta de interacción social, a tal punto que prefieren las relaciones mediadas por un monitor.

El manual estadístico de trastornos mentales DSM-5 de la Asociación Americana de Psiquiatría contempla en la sección III la adicción a los videojuegos en línea, se contempla al juego como una adicción conductual y no como trastorno del control de impulsos. Se reconoce esta adicción y no otras por la capacidad adictiva de las redes sociales en línea y las recompensas a partir del uso (García, 2013).

La presente investigación muestra resultados del proceso de diagnóstico realizado en una institución educativa particular de la provincia de Santa Elena, Ecuador. Los datos presentados se corresponden con la primera fase del proyecto de vinculación con la sociedad titulado “Los juegos cibernéticos, entorno familiar y escolar, cantón La Libertad, provincia de Santa Elena”. El problema de investigación es ¿Qué percepción tienen los padres de familia de la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau sobre el uso de los juegos cibernéticos en el desarrollo de habilidades y destrezas en sus hijos?. El objetivo general fue diagnosticar el conocimiento y percepción que tienen los padres de familia sobre los beneficios que podrían generar los juegos cibernéticos para desarrollar habilidades y destrezas en niños.

MATERIALES Y MÉTODOS

La modalidad de la investigación fue de campo, colectando información del fenómeno en su ambiente natural, sin la manipulación de las variables. El alcance de la investigación fue exploratorio, los datos obtenidos sirvieron para reconocer un fenómeno que es relativamente desconocido en nuestro contexto. Esta investigación de tipo exploratoria permitió, entre otras cosas, identificar conceptos o variables no contempladas en el proyecto de vinculación, establecer prioridades para investigaciones e intervenciones futuras.

De manera complementaria se apoyó en la modalidad bibliográfica documental debido a que se incluyeron hallazgos de otras investigaciones previas que abordan las variables de investigación, de reflexiones de teóricos que caracterizan nuestro objeto de estudio. Las fuentes de información fueron en primera instancia revistas indexadas, libros y textos digitales que permitieron analizar, sintetizar, profundizar y comparar diferentes puntos de vista.

La muestra fue no probabilística por conveniencia, conformada por 24 participantes. Todos padres de familia y/o cuidadores de estudiantes de nivel inicial y preparatorio de la Escuela de Educación Básica Juan Jacobo Rousseau del cantón La Libertad, provincia de Santa Elena.

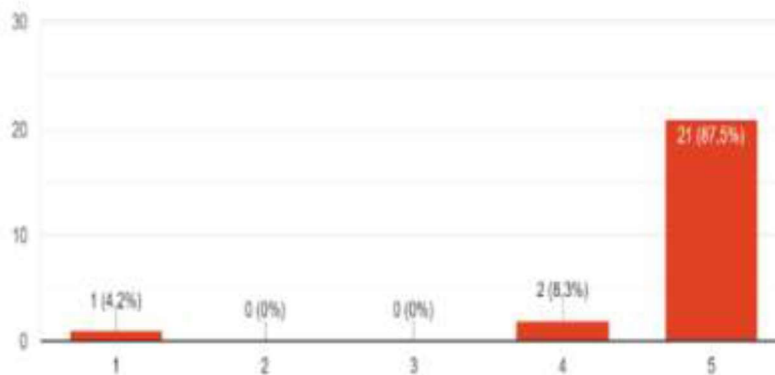
Se aplicó un cuestionario con escalas tipo Likert, utilizando la herramienta Google Forms con la intención de obtener datos sobre las actitudes de la muestra con respecto al fenómeno de los juegos cibernéticos en el contexto COVID-19. Las dimensiones abordadas en el cuestionario fueron: a) Conocimiento, beneficios y riesgos del uso de juegos cibernéticos; b) Dominio de tecnología / brecha tecnológica; c) tiempo de uso / regulaciones sobre el uso y d) tipos de juegos, contenidos y control parental.

Para evaluar la fiabilidad del test de actitudes mediante la construcción de una escala ordinal de Likert, se realizó una prueba piloto, se organizaron los ítems con valores de 5 (totalmente de acuerdo), 4 (parcialmente de acuerdo), 3 (indiferente), 2 (parcialmente en desacuerdo) y 1 (totalmente en desacuerdo). Se elaboraron los ítems mediante proposiciones utilizando la técnica par-impar aleatorizada, en dirección negativa a positiva en todos los ítems.

RESULTADOS

Se presentan a continuación los datos obtenidos de la encuesta dirigida a padres de familia. La media de edad de padres de familia es de 28 años. El 37,5% de los padres encuestados tienen un solo hijo, mientras que el 37,5% tiene 2 hijos en su núcleo familiar, mientras que el 16,7% posee tres y el 8,3% más de tres hijos. Así mismo, el 50% del total de los hijos de los participantes, cursan la educación básica elemental, 42% están en preparatoria y un 8% cursa el subnivel inicial 2. Un 25% de los participantes refieren tener hijos en otros niveles educativos superiores.

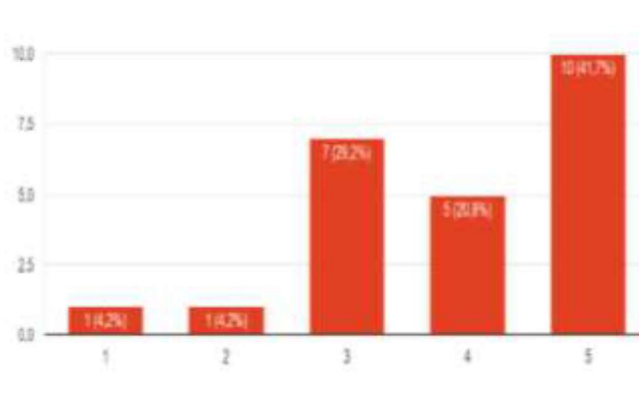
Figura 1. Percepción de los padres de familia sobre las consecuencias del uso descontrolado de juegos tecnológicos.



Fuente: Elaboración propia.

Según los resultados obtenidos, el 87,5% de los padres de familia, representantes de los (as) niños (as) de la Escuela de Educación Básica Juan Jacobo Rousseau consideran que el uso descontrolado de los juegos tecnológicos podría ocasionar adicciones en los niños, un 8,3% refiere estar de acuerdo con esta proposición y un 4,2% no considera que sean adictos los juegos cibernéticos.

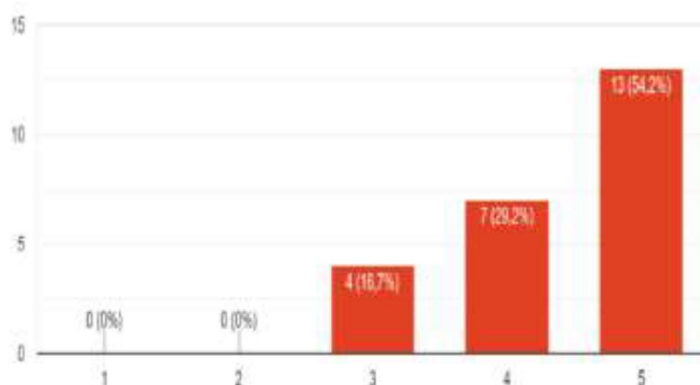
Figura 2. Conocimientos de informática para prevenir riesgos a partir del uso de internet.



Fuente: Elaboración propia.

Con la finalidad de abordar la dimensión “brecha informática” se preguntó a los padres de familia si poseían conocimientos de informática para prevenir riesgos a partir del uso de internet, un 41,7% respondió estar totalmente de acuerdo, mientras que un 20,8% refiere estar de acuerdo y un 29,2 es indiferente, únicamente dos padres de familia (8,4%) no cuentan con conocimientos de informática.

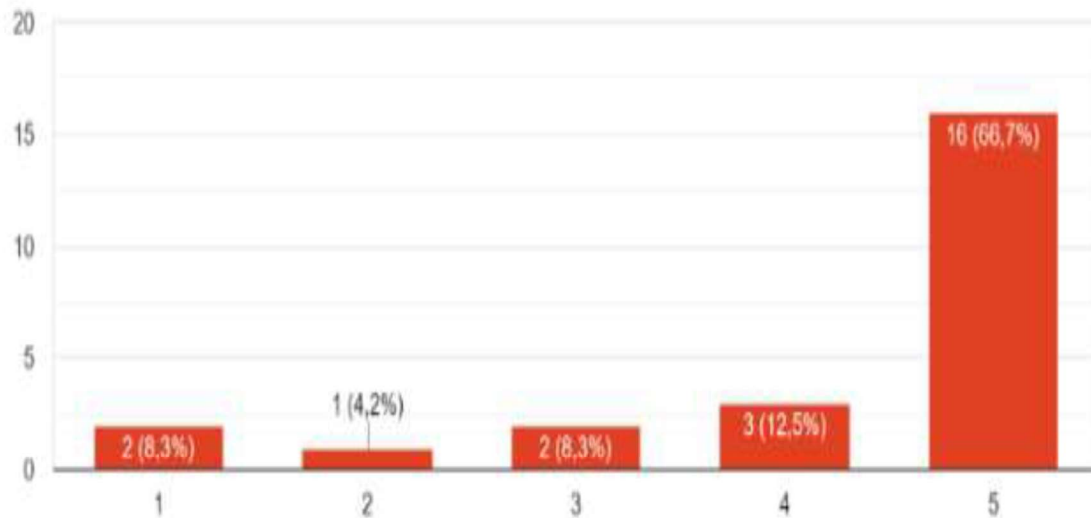
Figura 3. Percepción sobre el control del tiempo, contenido y actividades.



Fuente: Elaboración propia.

Sobre el control del tiempo, contenido y actividades que sus hijos realizan al utilizar dispositivos electrónicos, se observa que el 54,2% de padres de familia considera tener el control total de las actividades que aquellos efectúan mientras juegan, el 29,2% refieren tener el control y un 16,7 % es indiferente.

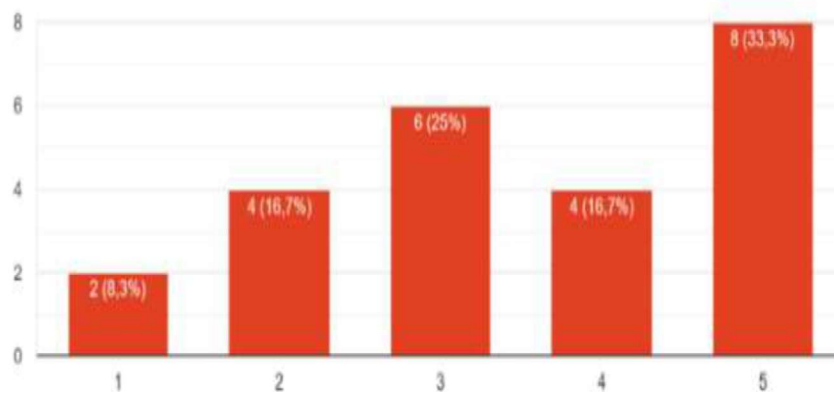
Figura 4. Percepción sobre los beneficios del juego en el proceso enseñanza - aprendizaje bajo supervisión de un adulto.



Fuente: Elaboración propia.

En cuanto la percepción de los padres de familia sobre los beneficios de los juegos cibernéticos para el proceso educativo, se observa que el 79,2 % de participantes afirman que los juegos tecnológicos sí resultan beneficiosos para el proceso de enseñanza - aprendizaje, pero deben estar mediados por la supervisión del adulto, un 8,3 % se presenta indiferente, mientras que un 12,5 % de las personas encuestadas están en desacuerdo con que los juegos tecnológicos sean beneficiosos para el proceso de enseñanza aprendizaje.

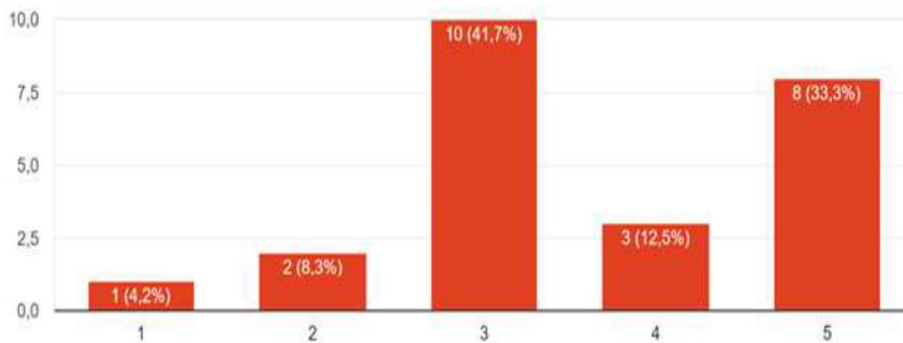
Figura 5. Conocimiento de los beneficios de los juegos cibernéticos



Fuente: Elaboración propia.

El ítem dirigido a conocer la percepción de los padres de familia con respecto a los beneficios de los juegos cibernéticos presenta ambigüedad, 33,3% los padres de familia están totalmente de acuerdo en conocer los beneficios, 16,7% de padres de familia está de acuerdo, 25% se muestra indiferente, 16,7% refiere no conocer y el 8,3% desconoce totalmente del tema.

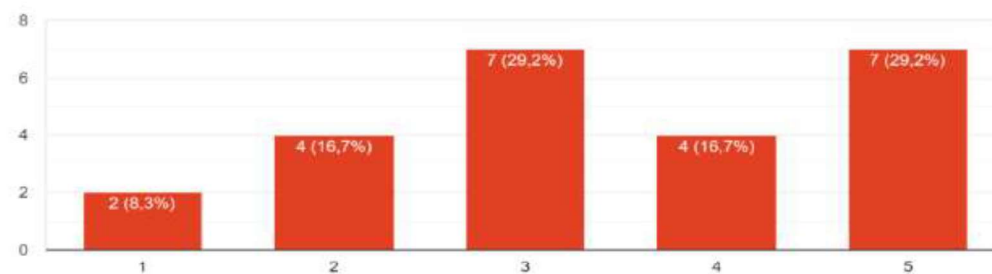
Figura 6. Percepción sobre la influencia de los juegos cibernéticos en el desarrollo de habilidades.



Fuente: Elaboración propia.

Se indagó además la percepción de los padres de familia sobre la contribución de los juegos en el desarrollo habilidades en los niños, los datos de este ítem reflejan que 45,8% de la población están de acuerdo con que los juegos cibernéticos contribuyen en el desarrollo habilidades en los niños, mientras que para el 41,7% de la población es indiferente el tema, el 12,5% están en desacuerdo con la pregunta planteada, es decir, no considera el uso del juego cibernético influyente en el desarrollo de habilidades.

Figura 7. Percepción sobre la adquisición de nuevas herramientas para el uso de juegos cibernéticos para desarrollar habilidades en sus hijos



Fuente: Elaboración propia.

Se indagó en los padres de familia sobre la disposición de aprender nuevas herramientas vinculadas al uso de juegos cibernéticos para el para desarrollar habilidades en sus hijos y un 25% se encuentra en un nivel de desacuerdo para la adquisición de nuevas herramientas para el uso de juegos cibernéticos, 29.2% presenta una postura neutra, mientras que el 45,9% presentan buena disposición para aprender nuevas herramientas vinculadas al uso de juegos cibernéticos y desarrollar así, habilidades en sus hijos.

DISCUSIÓN

Los padres de familia, representante de los (as) niños (as) de la escuela de educación básica Juan Jacobo Rousseau, consideran en su totalidad que los

padres deben tener el control del tiempo y saber qué tipos de actividades realizan sus hijos en internet, esta percepción colectiva, se corresponde con lo relatado por Ruiz et al. (2021) y Baptista et al. (2020) que indica que la supervisión y control de los padres ante este tipo de medios es necesaria e incluso obligatorio si se quiere una adecuada socialización y equilibrio.

Diferentes autores como Ruiz et al., (2021) y Weinstein y Lejoyeux (2015), reconocen entre los mayores riesgos, la adicción, provocando que los niños desechen otro tipo de actividades, como es la actividad física y recreativa. Hay poca actividad física en los colegios, y menos aún en las casas. Resaltan además otros riesgos asociados como efectos fisiológicos, sociales y psicológicos relacionados con el comportamiento agresivo, problemas de atención, respuesta hormonal, gasto energético, alteraciones en la visión y el sistema nervioso central (Carbonell, 2009).

Los padres de familia piensan que los juegos tecnológicos en los niños podrían causar una adicción, 87,5% considera estar totalmente de acuerdo con la proposición relativa a la aparición de adicciones por el uso descontrolado de los juegos tecnológicos. Igualmente, la media del tiempo de uso es de 1 hora al día, este dato coincide con lo relatado por (Jácome, 2017), que estima que, los niños emplean entre una y dos horas (20%) al día.

Así mismo, Anderson y Bushman (2001) comentan sobre la falta de control del tiempo, contenido y actividades y explica que puede suponer un desorden grave en la vida de los niños y adolescentes, mientras que el empleo controlado o el uso de forma esporádica ni implica mayores riesgos. La falta de supervisión y control parental podrían conllevar a una serie de fenómenos en el niño, alterando algunas áreas como la motivación, el rendimiento escolar, el interés y la autoestima (Ibarra, 2019).

Los datos indican que la brecha digital no es tan significativa, el porcentaje de padres de familia que refieren no poseer conocimientos de informática para prevenir riesgos a partir del uso de internet en sus hijos no es significativo.

Desde la perspectiva de Cabero y Ruiz (2018) la brecha digital se produce por dos razones, falta de acceso a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación y desconocimiento en el uso de la tecnología, se infiere que los padres de familia tienen acceso y conocimiento a las TIC y pueden contribuir al proceso educativo de sus hijos a partir del uso de la tecnología y las comunicaciones. En ese sentido, Feijoo y García (2017) reconocen a los padres como el principal apoyo para el desarrollo procesos educativos a partir del uso de tecnología y que su uso resulte beneficioso, tanto en lo educativo como en lo recreativo.

Es posible un cambio de paradigma, si se logra vincular a los padres al proceso educativo y se logra además que incluyan juegos en el proceso. En cuanto la percepción de los padres de familia sobre los beneficios de los juegos cibernéticos para el proceso educativo, los datos tienen una tendencia favorable hacia los juegos y sus beneficios en el área educativa, sobre esto, mencionan Núñez et al. (2020) y Dorado (2017), que se puede mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, hacerlo más interesante, entretenido y motivador en las aulas, y que ya se está implementando este cambio de paradigma en la educación, y tiene en este caso, un objetivo y se usa como una herramienta metodológica.

Dorado (2017) menciona que se puede mejorar la motivación si se concibe el juego como hipertextos lúdicos en donde el estudiante aprende a su ritmo, no necesariamente en secuencia, de este modo el juego podría contribuir a la educación ya que configuran modelos de aprendizaje y favorecen el desarrollo

y adquisición de determinadas competencias y habilidades mediante la formulación de prácticas formativas. Además, Rodríguez y Martínez (2016) comentan sobre los beneficios futuros en organización y planificación.

Sobre la percepción de los padres de familia con respecto a los beneficios de los juegos cibernéticos, los datos resultan ambiguos, sin embargo, guardan semejanza con lo relatado con Baldeón et al. (2017) que mencionan los beneficios del uso de juegos cibernéticos, destacando el desarrollo de funciones físicas, socioemocionales y funciones cognitivas y del lenguaje. Autores como Núñez et al. (2020) reconocen también ciertos beneficios, como el desarrollo de habilidades y destrezas en el ámbito educativo.

Con relación a la percepción de los padres de familia sobre la contribución de los juegos en el desarrollo habilidades en los niños, los resultados obtenidos coinciden con Rivera y Torres (2018) que expresan que los juegos cibernéticos invitan al trabajo colaborativo, del mismo modo se trabaja el liderazgo, puesto que el jugador frecuentemente tiene el papel del jefe o líder que maneja o conduce a un conjunto de personajes u otros jugadores que siguen sus órdenes para completar el objetivo (Cedeño y Vélez, 2020).

Así mismo los videojuegos logran desarrollar en los usuarios habilidades del pensamiento, competencias y generan conocimientos, sin embargo, también existe una pequeña brecha con las desventajas, que consisten en la adicción y sedentarismo, lo que conlleva a otros efectos secundarios. López (2016) y Rivera y Torres (2018), señalan que se podrían desarrollar habilidades en los infantes como la coordinación viso motriz, mayor agudeza visual, rapidez de reacción y capacidad de atención a múltiples estímulos.

Sobre la disposición de aprender nuevas herramientas vinculadas al uso de juegos cibernéticos para desarrollar habilidades en sus hijos, los datos suministrados presentan ambigüedad, únicamente la mitad de la muestra presentan buena disposición para aprender nuevas herramientas vinculadas al uso de juegos cibernéticos. Estos datos podrían estar mediados por la brecha tecnológica, falta de tiempo o interés en el tema.

CONCLUSIONES

Los padres de familia consideran en su totalidad que deben tener el control del tiempo y saber qué tipos de actividades realizan sus hijos en internet, sin embargo, se nota una resistencia para aprender nuevas herramientas vinculadas al uso de juegos cibernéticos para desarrollar habilidades en sus hijos.

Es necesario realizar nuevas indagaciones sobre estos datos, ya que se infiere que es por el fenómeno de la brecha tecnológica, sin embargo, podrían estar asociados otros fenómenos como la falta de tiempo, desinterés o apatía.

La brecha digital no significativa, el número de padres de familia que no poseen conocimientos de informática para prevenir riesgos a partir del uso de internet en sus hijos es bajo. Este elemento es esencial para que los padres realicen actividades junto a sus hijos a partir del uso de estos juegos, no solo con un fin recreativo, también educativo.

Se reconoce a los padres como el principal apoyo para el desarrollo de procesos educativos, entonces, mientras más información y dominio de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación tengan los padres o cuidadores, mayor impacto educativo podrían tener en los niños.

El uso de juegos cibernéticos de forma esporádica no implica mayores riesgos, sin embargo, se alerta a los padres de familia sobre algunos elementos a tener en cuenta: control del tiempo, contenidos y tipo de juego. El uso sin control parental implica una serie de riesgos como el sedentarismo y la adicción al juego con efectos fisiológicos, sociales y psicológicos relacionados con el comportamiento agresivo, problemas de atención, entre otros.

La actividad física y recreativa es esencial para el desarrollo de los niños, por tanto, se recomienda que el tiempo de uso sea normado por los padres, basados en recomendaciones realizadas por expertos sobre los tiempos recomendados, contenidos y tipos de juego por edad.

Los beneficios de los juegos cibernéticos son muchos, van desde el desarrollo de funciones físicas, socioemocionales y funciones cognitivas y del lenguaje, sin embargo, los padres de familia no lo consideran como una estrategia metodológica o didáctica válida. Resulta evidente brindar más información sobre los beneficios para el desarrollo de habilidades y destrezas en niños.

La percepción de los padres de familia sobre la contribución de los juegos en el desarrollo habilidades en los niños no es totalmente favorable, esto se debe a una serie de factores, algunos explorados en esta investigación, como la brecha digital o la disposición para aprender sobre juegos cibernéticos.

Los padres de familia deberían vincularse de manera activa al proceso educativo, que adquiera conocimientos y destrezas en el uso de juegos y que los emplee en casa con fines recreativos y educativos. Es posible utilizar el juego como una herramienta metodológica que favorezca el desarrollo y adquisición de determinadas competencias y habilidades en los niños.

REFERENCIAS

- Anderson, C.; Bushman, B. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, v. 12, p. 353–359.
- Baldeón Loza, S.; Velástegui Villamarín, M.; Heredia Mena, E. (2017). La función del juego en el desarrollo integral de los niños de 2 a 4 años. Estudio desde la perspectiva de los padres del Centro Infantil del Buen Vivir Tierra Nueva. *Revista PUCE*, n. 105, p. 157-170.
- Baptista Lucio, P.; Zimerman, A.; Loeza, A. (2020?). Encuesta Nacional a Docentes ante el COVID-19. Retos para la educación a distancia. *Revista Latinoamericana De Estudios Educativos.*, v. 50(ESPECIAL), p. 41-88.
- Blake, C. y Hamrin, V. (2007). Current approaches to the assessment and management of anger and aggression in youth: A review. *Journal of Child and Adolescent Psychiatric Nursing*, v. 20, p. 209-221.
- Cabero Almenara, J. y Ruiz-Palmero, J. (2018). Las Tecnologías de la información y la comunicación para la inclusión: reformulando la brecha digital. *IJERI: International Journal of Educational Research and Innovation*, n. 09. <<https://www.upo.es/revistas/index.php/IJERI/article/view/2665>>.
- Carbonell, X. . G. E. . B. M. Y. B. A (2009). A bibliometric analysis of the scientific literature on Internet, video games, and cell phone addiction. *Journal of The Medical Library Association.*, n. 97, p. 102–107.
- Carolan, P. L. (2020). Families' Experiences of a Universal Play-based Early Childhood Program in Nova Scotia: Implications for Policy and Practice. *Journal of Research in Childhood Education*, p. 1-17.

- Cedeño Rendon, E.; Vélez López. (2020). *Asociación entre el uso de videojuegos, niveles de estrés y ansiedad en adolescentes ecuatorianos en aislamiento por la pandemia COVID-19*. [Tesis de grado. Universidad de Guayaquil, Ecuador]. Repositorio institucional de la UG. <https://repositorio.ug.edu.ec/items/0ee2628c-8128-4e90-9aa7-9c32cb7ff2f5>
- del Moral Pérez, M. E., Martínez, L. V., Tosina, R. Y., & Esnaola, G. (2012). Evaluación y diseño de videojuegos: generando objetos de aprendizaje en comunidades de práctica. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, (33). <<https://revistas.um.es/red/article/view/233131>>.
- Dorado, S. G. A. (2017). El profesorado español en la creación de de materiales didácticos. Los videojuegos educativos. *Digital Education Review*, n. 31, p. 176-195. <<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6052467>>.
- Feijoo, B.; García, A. (2017). El entorno del niño en la cultura digital desde la perspectiva intergeneracional. *Aposta Revista de ciencias sociales*, n. 72, <<http://apostadigital.com/revistav3/hemeroteca/auroragg.pdf>>.
- García, J. A. (2013). Adicciones tecnológicas: El auge de las redes sociales. *Health and Addictions*, n. 13, p. 5–13, jun. 2013. <<https://www.redalyc.org/pdf/839/83928046001.pdf>>.
- Ibarra, M. (2019). *Participación de los Padres de Familia o Acudientes en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje en el Nivel Escolar de los Niños y Niñas de la Institución Educativa Rural Maracaibo Sede Porvenir San Pedro, Municipio de Puerto Caicedo (Putumayo)*. Universidad del Cauca. Mocoa-Venezuela.
- Ihmeideh, F. (2017). Getting parents involved in children's play: Qatari parents' perceptions of and engagement with their children's play. *Education*, v. 3, n. 13, p. 47-63.



- Jácome, N. (2017). *El uso de los videojuegos por parte de los estudiantes de cuarto y quinto año de Educación*. [Tesis de grado. Universidad Central del Ecuador, Quito, Ecuador]. Repositorio institucional de la UCV. https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=El+uso+de+los+videojuegos+por+parte+de+los+estudiantes+de+cuarto+y+quinto+a%C3%B1o+de+Educaci%C3%B3n&btnG=
- Kuss, D. y Griffiths, M. (2016). Internet Gaming Addiction: A Systematic Review of Empirical Research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, v. 10/2, p. 278-296, 2012. <<http://dx.doi.org/10.1007/s11469-011-9318-5>>.
- López, C. (2016). El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games. *Apertura*, 8(1), p. 1–15., 2016. <<https://www.redalyc.org/pdf/688/68845366010.pdf>>.
- Núñez-Barriopedro, E.; Ravina-Ripoll, R.; Sanz-Gómez, E. Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios. *Revista Electrónica Educare*, v. 24, n. 2, p. 240-257, 2020.
- Paniagua, H. (2018). El impacto de las pantallas: televisión, ordenador y videojuegos. *Pediatría Integral*, v. XXII, n. 4, p. 178. <https://www.pediatriaintegral.es/wp-content/uploads/2018/06/Pediatria-Integral-XXII-4_WEB.pdf>.
- Rivera, E.; Torres, V. (2018). Videojuegos y habilidades del pensamiento. RIDE. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo.*, n. 8(16), p. 267-288., <http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=
- Rodríguez, A. y Martínez, F. (2016). *La participación de los padres de familia en el proceso Educativo*. Fundación Universitaria Los Libertadores. Colombia.

- Ruiz-Palmero, J.; Colomo-Magaña, E.; Sánchez-Rivas, E. (2021). Estudio del uso y consumo de dispositivos móviles en universitarios. *Digital Education Review*. Techno-addiction among the young, adolescents and children., v. 39, n. 39,
- Tejeiro Salguero, R. (2001). La adicción a los videojuegos. Una revisión. *Revista Adicciones*, v. 13, n. 4. <<https://www.adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/555>>.
- Viñals, A.; Cuenca, J. (2016I). El rol del docente en la era digital. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, Zaragoza*, v. 30, n. 2, <<https://www.redalyc.org/jatsRepo/274/27447325008/html/index.html>>.
- Weinstein, A. y Lejoyeux, M. (2015). New developments on the neurobiological and pharmaco-genetic mechanisms underlying internet and videogame addiction. *American Journal on Addictions*.



RESEÑA DE PROYECTO:

Sistema Inteligente de Turismo (SIT) para Manabí y Santo Domingo de Los Tsáchilas

Sistema Inteligente de Turismo (SIT) para Manabí y Santo Domingo de Los Tsáchilas

AUTOR

Por: Diego Emilio Guzmán Vera
Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí. Facultad de Educación, Turismo, Arte y Humanidades. Carrera de Turismo.



diego.guzman@uleam.edu.ec



<http://orcid.org/0000-0002-4926-0204>

RESEÑA DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Sistema Inteligente de Turismo (SIT) para Manabí y Santo Domingo de Los Tsáchilas

El objetivo principal del proyecto es brindar información confiable sobre las actividades turísticas de Manabí y Santo Domingo de Los Tsáchilas como insumo para la toma de decisiones asertivas enfocadas al fortalecimiento del destino a través de la implementación de un Sistema Inteligente de Turismo (SIT) que permita mejorar sus condiciones y dar a los visitantes la posibilidad de explorar, comprender y disfrutar plenamente de las riquezas culturales, naturales e históricas de dichas provincias. La tipología integral abarca diversos aspectos, desde la identificación de productos turísticos hasta la personalización de recomendaciones basadas en preferencias individuales, utilizando tecnologías de inteligencia artificial y sistemas de información geográfica.

La metodología empleada en el proyecto involucra la recopilación extensiva de datos geoespaciales, información histórica y cultural, así como la creación de perfiles de usuario para adaptar las recomendaciones de manera precisa. Se utilizan algoritmos de aprendizaje automático para analizar patrones de comportamiento turístico, permitiendo así una optimización continua del sistema. Además, se establecen colaboraciones con entidades locales y expertos en turismo para garantizar la autenticidad y relevancia de la información proporcionada.

El componente tecnológico del SIT incluye un Sistema Informático (Data Warehouse) para los procesos ETL (extraer, transformar y cargar datos), análisis y divulgación de datos e información turística agregada que ofrezca insumos necesarios para la toma de decisiones en destino, además, una aplicación móvil y una plataforma web interactiva que permitan a los usuarios explorar productos, acceder a información detallada, recibir recomendaciones personalizadas y compartir sus experiencias. La interfaz de usuario será intuitiva y fácil de usar, facilitando la accesibilidad para turistas de diversas edades y niveles de experiencia tecnológica.

Uno de los aspectos distintivos del proyecto es su enfoque sostenible. Se integran prácticas y recomendaciones ecológicas, fomentando un turismo responsable y respetuoso con el entorno. Igualmente, el sistema promoverá la participación comunitaria al destacar emprendimientos locales, eventos culturales y actividades sustentables que enriquezcan la experiencia turística y beneficien a las comunidades anfitrionas.

Los resultados esperados al finalizar el proyecto incluyen una mejora significativa en la experiencia del turista, un aumento en la afluencia turística y un impacto positivo en las economías locales. Más allá de la mera recopilación de datos, busca transformar la experiencia turística en un viaje enriquecedor, sostenible y culturalmente inmersivo. El éxito de este proyecto no solo se medirá en términos de cifras turísticas, sino en el impacto positivo y duradero que generará en las comunidades locales y en la preservación de la riqueza patrimonial de estas dos provincias del país.

La implementación del SIT se acompaña de una campaña de sensibilización y capacitación para asegurar la adopción efectiva por parte de autoridades, sector privado turístico, comunidad y visitantes. Hasta ahora, como resultados se tiene lo siguiente:

- 1.- Base de datos de actores claves (29) del sector turístico del Ministerio de Turismo Zonal 8, GAD Manabí, GAD Santo Domingo de los Tsáchilas, GAD Manta, GAD Portoviejo, GAD Jaramijó, GAD Montecristi, Fundación Buró Turístico Manta.
- 2.- Matriz de indicadores turísticos - Propuesta (Categorías, pilares, subsistema, criterio, detalles técnicos).
- 3.- Artículo científico: "Jerarquización de sitios turísticos naturales del cantón Manta, provincia de Manabí, Ecuador" publicado por la Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS en su Vol. 5, No.6 (Octubre Diciembre), 2023. e-ISSN: 2806-5794.

4.- Participación en la conformación de la Red de Observatorios e Investigación Turística del Ecuador (RIOTE).

5.- Aplicativo Sistema Data MICE.

6.- Tres (3) profesores certificados como operadores SERCOP.

7.- Seis (6) profesores capacitados para el uso de softwares SPSS y AMOS.