



OGMA

Revista Científica Multidisciplinaria



Período septiembre- diciembre 2024

ISSN: 3028-8770

Volumen 2 - N° 3

<https://doi.org/10.69516/wty9m756>

<https://revistaogma.com>



TRANSFORMACIONES DEL CONOCIMIENTO DESDE UNA PERSPECTIVA MULTIDISCIPLINARIA

REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINARIA ARBITRADA POR PARES CIEGOS



Análisis del comportamiento de estudiantes universitarios de primer semestre

Behavioral analysis of first-semester undergraduate students

-  Sarango Sarango, Teresa Lisseth¹
<https://orcid.org/0009-0002-2984-658X>
lisseth.sarango@educacion.gob.ec
Unidad Educativa 9 de Octubre
Ecuador
-  Sarango Guaicha, Nora del Carmen⁴
<https://orcid.org/0009-0003-7083-1619>
nora.sarango@educacion.gob.ec
Unidad Educativa Vivian Luzuriaga
Vásquez
Ecuador
-  Sarango Sarango, Gina Gabriela²
<https://orcid.org/0009-0003-5048-3602>
ginaq.sarango@educacion.gob.ec
Unidad Educativa Juan León Mera
Ecuador
-  Zambrano Vera, Wilter Fernando⁵
<https://orcid.org/0009-0002-2087-1949>
wilterf.zambrano@educacion.gob.ec
Unidad Educativa Colón Arteaga García
Ecuador
-  Sarango Sarango, Angela Jazmin³
<https://orcid.org/0009-0002-6565-901X>
angejazar@gmail.com
Pontificia Universidad Católica del
Ecuador
Ecuador
-  Pérez Minchala, Nancy Jacqueline⁶
<https://orcid.org/0009-0003-5028-2341>
perezminchala.nancyjacqueline@gmail.com
Grupo Ogmios
Ecuador

¹Autor de correspondencia.

Recibido: 2023-09-02 / **Aceptado:** 2023-10-02 / **Publicado:** 2023-12-30

Forma sugerida de citar: Sarango Sarango, T. L., Sarango Sarango, G. G., Sarango Sarango, A. J., Sarango Guaicha, N. del C., Zambrano Vera, W. F., & Pérez Minchala, N. J. (2023). Análisis del comportamiento de estudiantes universitarios de primer semestre. *Revista Científica Multidisciplinaria Ogma*, 2(3), 1-8. <https://doi.org/10.69516/8aq8d798>

Resumen:

El presente artículo aborda el análisis del comportamiento de los estudiantes universitarios, con el objetivo de analizar los comportamientos de los estudiantes de primer nivel de la carrera de diseño gráfico en una universidad privada de la ciudad de Santo Domingo. Para llevar a cabo la investigación, se empleó un enfoque cualitativo con un diseño multimodal y un tipo de investigación etnográfica, aplicada a una muestra de 46 alumnos de primer semestre de la carrera de diseño gráfico. Los instrumentos utilizados fueron fichas de observación, un diario de campo, la técnica de observación directa no participativa, y el software Atlas.ti 23 para el análisis de los datos. Los resultados obtenidos indicaron que las categorías que definen el comportamiento de los estudiantes universitarios varían según diversas dimensiones, como la disciplina, los valores, los hábitos y costumbres, la forma en que se relacionan, así como la motivación y actitud que cada estudiante experimenta tanto dentro como fuera del contexto universitario. Estas variaciones en los comportamientos reflejan cómo las interacciones y el entorno social impactan en su rendimiento académico y en su adaptación a la vida universitaria. Los hallazgos sugieren la importancia de comprender estos factores para mejorar la dinámica educativa y personal de los estudiantes, lo cual podría contribuir a un ambiente de aprendizaje más positivo y eficaz, favoreciendo el desarrollo integral de los futuros profesionales en el ámbito del diseño gráfico.

Palabras clave: Comportamiento; Disciplina; Motivación; Conducta.

Abstract:

This article deals with the analysis of the behavior of university students, with the objective of analyzing the behavior of first level students of graphic design at a private university in the city of Santo Domingo. To carry out the research, a qualitative approach was used with a multimodal design and a type of ethnographic research, applied to a sample of 46 first semester students of the graphic design career. The instruments used were observation sheets, a field diary, the non-participatory direct observation technique, and Atlas.ti 23 software for data analysis. The results obtained indicated that the categories that define the behavior of university students vary according to various dimensions, such as discipline, values, habits and customs, the way they relate, as well as the motivation and attitude that each student experiences both inside and outside the university context. These variations in behaviors reflect how interactions and the social environment impact their academic performance and adaptation to university life. The findings suggest the importance of understanding these factors to improve the educational and personal dynamics of students, which could contribute to a more positive and effective learning environment, favoring the integral development of future professionals in the field of graphic design.

Keywords: Behavior; Discipline; Motivation; Conduct.





1. INTRODUCCIÓN

Durante el siglo XXI y post pandemia se han generado grandes cambios y actualizaciones a nivel mundial en todas las áreas del conocimiento, la educación no se escapa de esta realidad. Los alumnos del contexto educativo universitario actual, se enfrentan a nuevos retos dentro de las aulas en su proceso de enseñanza y aprendizaje como (Bonilla et al., 2022) mencionan que “Los estudiantes son influidos por varios factores externos, como sociales, biológicos, familiares e intelectuales, algunos de los factores pueden incidir de forma directa o incluso indirectamente en el comportamiento de los estudiantes, en el aprendizaje, en el accionar etc” (p.137).

La forma de crianza determina en gran medida el desarrollo cognitivo y social de las personas, por lo que psicológicamente su comportamiento está estrechamente ligado a su estilo de vida, por lo general estos comportamientos tienen lugar en más de un contexto, pero también, es posible que los mismos se den en un contexto específico (Martínez-Maldonado et al., 2019; Miragaya, 2022), como se lo abordara en la presente investigación, en el contexto universitario.

Las personas viven realidades muy diferentes entre ellos sus estilos de vida, formas de crianza, maneras de pensar, etc. Por ello comprender de manera general como es el comportamiento de los universitarios en las aulas nos brindará la capacidad de analizar cómo esta realidad educativa afecta en el desarrollo personal de los estudiantes y como sus comportamientos influyen en el proceso de enseñanza-aprendizaje a lo largo de su formación académica superior (Meza y Paez, 2016; Kloster y Perrotta, 2019).

En la investigación de Sánchez-Guette et al. (2019), en Colombia, sobre el comportamiento sedentario en estudiantes universitarios y los resultados arrojados se muestra que los estudiantes menores de edad gastan más horas utilizando el celular y computadora en relación con los mayores de edad. En otro estudio, Bonilla et., al (2020) investigaron sobre el comportamiento escolar basado en la relación parental en estudiantes de idioma extranjero en Ecuador y los resultados concluyen que existe presencia mínima de problemas aceptación de autoridad y de contacto social.

Por otro lado, en Perú, Trigozo et al., (2022) publicaron sobre el tema comportamiento inadecuado en el aula y el rendimiento académico de los estudiantes Instituto de Educación Superior Tecnológica (IEST) Amazónico de Terapoto sus resultados plasman que existe una relación negativa entre el comportamiento inadecuado en las aulas y el rendimiento académico de los estudiantes del IEST Amazónico.

De este modo, el análisis del comportamiento de los alumnos en un contexto universitario es de suma importancia para el ámbito educativo, conocemos que post pandemia no solo la educación dio un gran giro en sus modalidades de estudio, también las conductas de los alumnos se pudieron ver fuertemente afectadas y por ello al conocer, cuáles son los factores que más afectan a sus comportamientos dentro del aula, se podrán aplicar estrategias que en mayor o menor medida puedan beneficiar al alumnado, para así obtener ambientes educativos de calidad (Armijos et al., 2022).





La conducta de una persona es el resultado de fuerzas psicológicas que operan dentro del individuo y que por lo general se dan fuera de la conciencia. Molina-Sabando et al. (2016) hablaron sobre la importa que tiene la existencia del consenso a la hora de entender que el interés particular ejerce una poderosa influencia en el comportamiento individual, por ello se dice que los factores personales que viva un alumno determinan en gran medida sus conductas según el grupo social en el que se encuentre. En la misma línea Quijije et al. (2017) hacen mención que día a día se incrementan el número de problemáticas sociales, familiares y personales los cuales se exteriorizan de múltiples formas, la más habitual es con la pérdida de los valores morales reflejados en el comportamiento de las personas.

Los problemas de conducta pueden referirse a manifestaciones de comportamientos ansiosos, depresivos y problemas somáticos. Y pueden caracterizarse por un estado de ánimo ansioso, triste, irritable, ausencia de emociones positivas y disminución notable de placer frente a diversas actividades (Barragán y Morales, 2014). Con buenos métodos de estudio, una disciplina de horarios y de estrategias educativas asertivas se espera que estos efectos negativos puedan palpase a menor escala en la vida de los alumnos. De este modo, el objetivo del estudio es: analizar los comportamientos de los estudiantes del primer nivel de la carrera de diseño gráfico en una universidad privada de la ciudad de Santo Domingo.

2. MATERIALES Y MÉTODOS

La presente investigación tiene un enfoque cualitativo y según Hernández et al. (2014), una investigación bajo el enfoque cualitativo pretende describir, comprender e interpretar los fenómenos, a través de las percepciones y significados producidos por las experiencias de los participantes, para que el investigador se forme creencias propias sobre el fenómeno estudiado.

Se consideró el diseño multimodal debido a que propone centrar la atención en el panorama complejo de la comunicación dentro de la comunidad, observando las otras formas semióticas para representar y expresar presentes en las prácticas sociales (Kress, 2001) uno de los modelos utilizados fue la observación directa y la aplicación de grupos de discusión. El tipo de investigación seleccionada fue la etnográfica. Murillo y Martínez-Garrido (2010), la definen como el estudio de personas o grupos durante un determinado tiempo, aplicando la observación o entrevista para analizar el comportamiento y desenvolvimiento social.

La muestra seleccionada fue de 46 estudiantes de primer nivel en la carrera de diseño gráfico, los cuales cursan la asignatura de comunicación oral y escrita, asignatura transversal de la carrera, lo que quiere decir que la cursan con estudiantes de diferentes carreras simultáneamente. Por otro lado, para las técnicas de análisis de datos, Ramos et al. (2018) y Bernal (2010) las define como el conjunto de métodos que se aplican en la investigación con la finalidad de obtener información relacionada con los objetivos formulados. Los instrumentos utilizados en esta investigación fueron las fichas de observación, diario de campo, técnica de observación directa no participativa.

La técnica de análisis de datos se basó en el análisis observacional, por medio del programa Atlas.ti, el cual es una herramienta basada en la tecnología y diseñada para apoyar la organización, el análisis y la interpretación de la información en la investigación cualitativa, la



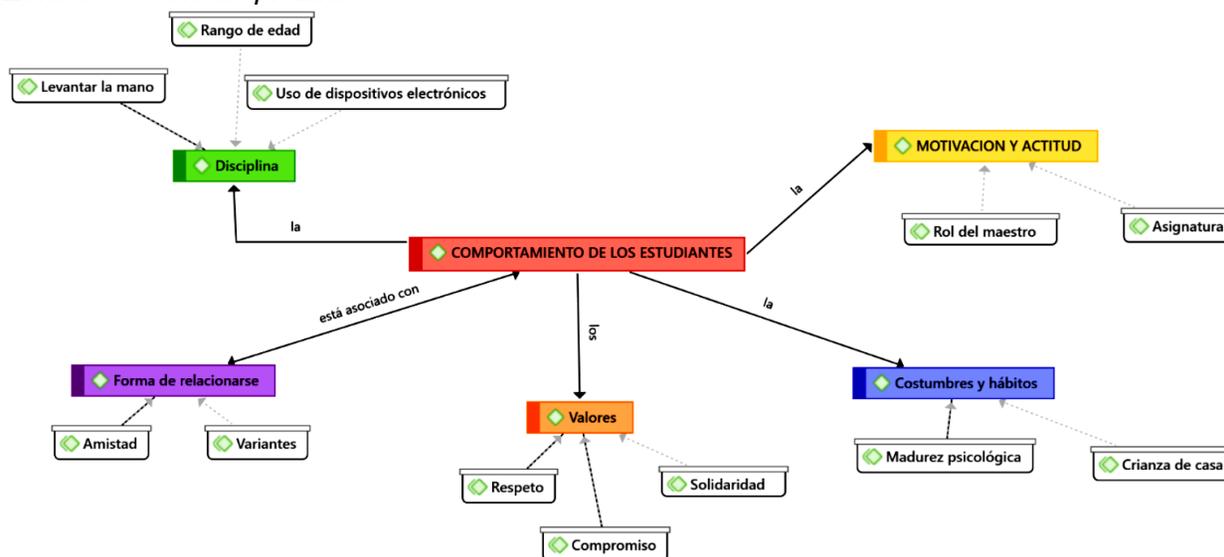


cual permite el procesamiento y la organización de grandes cantidades de información en una variedad de formatos digitales.

3. RESULTADOS

A continuación, se presentan los resultados de la observaciones realizadas en los estudiantes durante las clases:

Figura 1.
 Zona de desarrollo próximo



Nota. Elaboración propia.

En el comportamiento de los estudiantes universitarios podemos hacer énfasis a que estos varían según la disciplina, la forma que tienen para relacionarse, los valores que han adquirido en cada etapa de vida, las costumbres y hábitos que fueron adquiridos desde su educación familiar y la motivación y actitud que se presentan en el desarrollo de las asignaturas junto con el docente y sus compañeros de clase. Al mencionar la disciplina nos podemos referir en gran o menor medida a esos hábitos de alzar la mano para hablar y pedir permiso para ir al baño, el uso de dispositivos móviles, dormirse en clases, la impuntualidad entre otros que son adoptados desde su formación académica primaria y secundaria. Otro factor importante que se pudo analizar en la presente investigación dentro del estudio es la forma de relacionarse, lo cual genera óptimos ambientes de aprendizaje, la relación entre compañeros de clase y alumno maestro genera comportamientos variados dentro de las horas clase que pueden ser beneficiados o incluso perjudiciales para el logro de los objetivos propuestos por el docente.

A estas maneras de relacionarse se le agrega los valores que una persona pueda tener gracias a su educación y cultura adoptada desde su propia casa debido a que estas son variantes que afectan su comportamiento según el contexto familiar en el que cada individuo haya sido criado. Es de gran importancia conocer los hábitos y costumbres más generales de los docentes, estudiantes y administrativos de la comunidad universitaria, con esto se pueden generar ambientes de inclusión que permitan un desarrollo de actividades académicas favorables para





que el comportamiento de los alumnos y de los maestros sean agradables. Como último factor en esencia educativa tenemos la motivación y actitud que presentan cada alumno dentro del aula, los cuales en dependencia de los otros factores se pueden o no alcanzar con o sin estrategias pedagógicas innovadoras por parte de los docentes, sin importar la modalidad de estudio.

4. DISCUSIÓN

Los alumnos tienen grandes cambios en su conducta por aspectos sociales, culturales y psicológicos, por ello es importante conocer y aceptar la gran diversidad de personalidades que existen. En un contexto educativo suceden ciertos cambios específicos en las conductas de los alumnos, desde el tener un maestro a quien entregarle deberes, escucharlo y trabajar académicamente, hasta el otro aspecto que hace referencia a crecer y tomar autoridad de su propia vida, asumir mayor responsabilidad en la cotidianidad y resolver sus conflictos sociales y personales ajenos a lo académico.

Se ha presenciado que la disciplina en el grupo estudiado tiene patrones específicos los cuales pueden deberse al rango de edad promedio de los alumnos, puesto que la mayoría está todavía en la etapa de culminación de su adolescencia. Este factor se lo analizó debido a como la disciplina se asocia al comportamiento humano, y durante la educación secundaria actos como pedir permiso para ir al baño, el trato muy cordial con los docentes, el uso excesivo de dispositivos electrónicos y la poca capacidad de expresar incomodidad con referente al estilo de enseñanza y aprendizaje de algún docente son presenciados con mayor frecuencia que en alumnos cursando semestres superiores.

Las asignaturas de por sí pueden generar gran motivación cuando son clases más prácticas e inmersas en la carrera, cuando reciben materias transversales y teóricas como la que llegamos a analizar “Comunicación oral y escrita”, los estudiantes suelen tener una motivación mínima y actitudes pasivas. Entre otros aspectos investigados pudimos hacer inferencia en cómo el docente juega un gran papel en la motivación y conducta del alumno, si el docente logra captar atención y motivación en el aula, estos generan comportamientos positivos logrando así tener ambientes educativos óptimos para el desarrollo de las asignaturas sin importar la materia que se llegue a impartir.

Todos los seres humanos tenemos hábitos y costumbres que son hereditarios desde nuestra crianza, estos pueden ser adoptados en nuestro comportamiento según el estilo de vida que hayamos adoptado. Dentro del ámbito académico el saludar cuando uno llega, despedirse, tratar como usted o tutear a los maestros, el saber escuchar, tener empatía con los demás y demás acciones moldean el comportamiento único que cada estudiante puede tener con las personas que lo rodean en el desarrollo de sus actividades académicas.

Los valores como todos conocemos son factores que se aprenden desde casa; sin embargo, en las aulas de clase es un ambiente en donde se puede reforzar estos aprendizajes y ponerlos en práctica como la solidaridad, el respeto y compromiso hacia el bienestar propio y de la sociedad, en este caso de la comunidad universitaria. Cuando hacemos referencia a la solidaridad hablamos de poder replicar la empatía y ayudar a aquellas personas que lo necesiten





y saber pedir ayuda cuando sea necesario, el respeto es aquel eje que debe mantenerse con cordialidad dentro y fuera del aula con todas las personas que nos rodean, desde responder un saludo, no interrumpir la palabra de otra persona mientras se expresa, respetar los horarios de clase, entre otras conductas de respeto que se vivencian únicamente en la universidad, como último eje analizado es el compromiso de los alumnos, en entregar tareas, llegar puntuales, prestar atención aunque no les guste la materia porque es responsabilidad única del estudiante aprobar sus asignaturas y demostrar dominio de los contenidos adquiridos a lo largo de cada asignatura.

En referente a las 4 categorías mencionadas influyen directamente en la manera de relacionarse que tienen todas las personas, cuando el ambiente es negativo y pesado por falta de motivación, de valores, de hábitos y costumbres positivos, etc. Los alumnos optan comportamientos en sus relaciones bastante negativos e incluso antimorales en sus conductas hacia los demás lo cual evita que forjen una amistad entre compañeros y maestros, es por ello que las relaciones sociales en el ámbito educativo superior son muy variantes en ocasiones excluyentes; e incluso el interés de un alumno puede influenciar en la conducta general del grupo.

5. CONCLUSIONES

Los alumnos universitarios en base a lo investigados presentan diferentes categorías que afectan de manera directa su comportamiento dentro del aula, desde su disciplina en cómo piden permiso para hablar, para ir al baño, su utilizan o no los dispositivos móviles en clase, el cómo se sientan en las bancas y demás acciones, a cómo son sus relaciones sociales entre ellos dentro y fuera del aula. No hay cómo olvidarnos de los valores, hábitos y costumbres que adquieren desde casa los alumnos, maestros y administrativos de la comunidad universitaria, todos estos aspectos pueden detonar motivación y actitudes positivas y/o negativas en el comportamiento de los alumnos durante el desarrollo de sus actividades académicas.

Al haber observado a los estudiantes de primer nivel en la carrera de diseño gráfico se ha podido verificar cómo sus comportamientos influyen de manera directa en el desarrollo de las clases, al estar cursando una materia transversal su motivación no es fuertemente vista, al contrario de una asignatura específica de la carrera en donde hacen más actividades prácticas sus comportamientos, disciplina y actitudes tornas variantes en base a la asignatura y el docente que imparte dicha materia. Al ser un primer nivel y verse con un promedio de edades inferior a los 20 años, sus hábitos y costumbres, valores y formas de relacionarse socialmente tienden a ser levemente variantes a las de estudiantes de niveles superiores.

La comunidad educativa superior busca espacios en donde puedan seguir forjando su identidad personal y profesional, por ello los comportamientos que tienen dentro de la universidad varían en su gran mayoría a los que tienen fuera de ella, debido a que la universidad es un ambiente específico de educación, preparación y desarrollo de relaciones sociales que forjan experiencias únicas que no se pueden vivir en otros contextos que no sean similares. Por ello concluimos que el comportamiento de los estudiantes universitarios es determinado y específico dentro de la universidad debido a que es una realidad alejada a su zona de confort y cotidianidad





en la cual aprender a vivir en sociedad torna a que adopten actitudes, valores y aspiraciones que se acoplen a las necesidades que la universidad brinda a toda la comunidad.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Armijos, J. C., Egaña, S., Ziller, K., & Armijos, J. P. (2023). Impacto de las clases virtuales en estudiantes universitarios durante el COVID-19. *Revista Andina De Educación*, 6(1), 000618. <https://doi.org/10.32719/26312816.2022.6.1.8>
- Barragán Estrada, A. R., & Morales Martínez, C. I. (2014). Psicología de las emociones positivas: generalidades y beneficios. *Enseñanza e Investigación en Psicología*, 19(1), 103-118. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=29232614006>
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación*. PEARSON. <http://librodigital.sangregorio.edu.ec/librosusgp/B0061.pdf>
- Bonilla, D., Hallo, D., Quizhpe, G., & Taco, C. (2020). El comportamiento escolar basado en la relación parental en estudiantes de idioma extranjero. *Revista Científica UISRAEL*, 7(1), 137–152. <https://doi.org/10.35290/rcui.v7n1.2020.187>
- Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, P (2014). *Metodología de la Investigación*. McGraw-Hill. https://apiperiodico.jalisco.gob.mx/api/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri.pdf
- Kloster, G y Perrotta, F. (2019) *Estrés académico en estudiantes universitarios de la ciudad de Paraná* [Tesis de grado, Universidad Católica Argentina]. <https://repositorio.uca.edu.ar/handle/123456789/9774>
- Martínez-Maldonado, P., Armengol Asparó, C., & Muñoz Moreno, J. L. (2019). Interacciones en el aula desde prácticas pedagógicas efectivas. *REXE. Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 18(36), 55-74. <https://doi.org/10.21703/rexe.20191836martinez13>
- Meza, J. & Páez, R. (2016). *Familia, escuela y desarrollo humano*. FLACSO. <https://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/gt/20161116033448/FamiliaEscuelaYDesarrolloHumano.pdf>
- Miragaya, C.. (2022) *Un estudio sobre el comportamiento auto-interesado en los estudiantes universitarios* [Tesis de doctorado]. <https://produccioncientifica.ugr.es/documentos/640fcea628b84d01f7c332?lang=gl>
- Molina-Sabando, L. A., Briones-Véliz, Átalo B., & Arteaga-Coello, H. S. (2016). El comportamiento organizacional y su importancia para la administración de empresas. *Dominio De Las Ciencias*, 2(4), 498–510. <https://doi.org/10.23857/dc.v2i4.275>
- Murillo, F. & Martínez-Garrido, C. (2010). *Investigación etnográfica*. https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w24243w/I_Etnografica_Trabajo.pdf





- Quijije, P; Viera, E; Guzman D. (2017) La formación en valores y el comportamiento de los estudiantes universitarios. Caso: estudiantes de la carrera hotelería, ULEAM. *Revista electrónica formación y calidad educativa*. 5(3). <http://refcale.uleam.edu.ec/index.php/refcale/article/view/1571>
- Ramos, R., Cabrera, G., Urgiles, C. & Jara, F. (2018). Aspectos metodológicos de la investigación. *Revista Científica de Investigación actualización del mundo de las Ciencias*, 2(3). 194-211. <https://reciamuc.com/index.php/RECIAMUC/article/download/111/226?inline=1#>
- Sánchez-Guette, L., Herazo-Beltrán, L., Galeano-Muñoz, L., Romero-Leiva, K., Guerrero-Correa, F., Mancilla-González, G. (2019). Comportamiento sedentario en estudiantes universitarios. *Revista Latinoamericana de Hipertensión*, 14(4), 232-236. <https://doi.org/10.21703/rexe.20191836martinez13>
- Trigozo Paredes, M. M., Ramírez Moreno, M. G., Chung Díaz, M. S. F., Ramírez García, D. G., & Valera Vela, M. J. S. (2022). Comportamiento inadecuado en el aula y el rendimiento académico de los estudiantes I.E.S.T. Amazónico de Tarapoto. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinaria*, 6(4), 4273-4285. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i4.2936





Influencia de actividades motrices finas para desarrollar el agarre del lápiz en educación inicial

Influence of fine motor activities to develop pencil grip in early childhood education

-  Alcívar Mata, Mirian Alexandra¹
<https://orcid.org/0009-0000-1864-5948>
mirian.alcivarm@educacion.gob.ec
Unidad Educativa Sefora Eloy Alfaro
Ecuador
-  Peñaherrera Villafuerte, Karina Rossana⁴
<https://orcid.org/0009-0001-6988-0566>
karina.penaherrera@educacion.gob.ec
Escuela de Educación Básica Rio Pedro Carbo
Ecuador
-  Paredez Barcia, Kenia Gabriela²
<https://orcid.org/0009-0001-4040-286X>
kenia.paredez@educacion.gob.ec
Escuela de Educación Básica Federico Manzaba Pinto
Ecuador
-  Ramos Peñafiel, Diana Carolina⁵
<https://orcid.org/0009-0007-0400-7006>
carolina.ramos@educacion.gob.ec
Unidad Educativa Teniente Gustavo Ledesma
Ecuador
-  Carrillo Piloza, Ginger Isabel³
<https://orcid.org/0009-0004-7888-4691>
ginger.carrillo@educacion.gob.ec
Unidad Educativa Dr. Daniel Acosta Rosales
Ecuador
-  Álvarez Castro, Germania Janeth⁶
<https://orcid.org/0009-0008-2724-0158>
germaniaj.alvarez@educacion.gob.ec
Unidad Educativa Vivian Luzuriaga Vásquez
Ecuador

¹Autor de correspondencia.

Recibido: 2023-09-08 / **Aceptado:** 2023-10-08 / **Publicado:** 2023-12-30

Forma sugerida de citar: Alcívar Mata, M. A., Paredez Barcia, K. G., Carrillo Piloza, G. I., Peñaherrera Villafuerte, K. R., Ramos Peñafiel, D. C., & Álvarez Castro, G. J. (2023). Influencia de actividades motrices finas para desarrollar el agarre del lápiz en educación inicial. *Revista Científica Multidisciplinaria Ogma*, 2(3), 9-18. <https://doi.org/10.69516/smg8qn95>

Resumen:

La presente investigación tuvo como objetivo analizar la influencia de las actividades motrices finas en el desarrollo del agarre del lápiz en niños de Educación Inicial. Para ello, se realizó una revisión bibliográfica para identificar las prácticas pedagógicas relacionadas con la motricidad fina, se aplicó una evaluación estandarizada a los niños para medir el progreso del agarre del lápiz y se diseñaron actividades motrices finas específicas para mejorar esta habilidad. Los resultados obtenidos mostraron que las actividades motrices finas tienen una influencia significativa en el desarrollo del agarre del lápiz en niños de educación inicial. Se evidenció que los niños que participaron en las actividades diseñadas para el estudio mostraron una mejora notable en el agarre del lápiz en comparación con el grupo control. Esta mejora se reflejó en una mayor precisión y control al sujetar el lápiz, lo que facilita su rendimiento en tareas escritas. En conclusión, las actividades motrices finas son un factor crucial para el desarrollo del agarre adecuado del lápiz en niños de educación inicial. Es fundamental que los docentes implementen estas actividades en el aula para apoyar el desarrollo de habilidades motoras y ayudar a los niños a alcanzar un control más eficiente al escribir. La inclusión de estas actividades en la rutina diaria de los niños contribuirá al fortalecimiento de su destreza manual, favoreciendo su rendimiento académico y su desarrollo psicomotor.

Palabras clave: Motricidad fina; Desarrollo del agarre del lápiz; Educación Inicial; Evaluación estandarizada.

Abstract:

The aim of this research was to analyze the influence of fine motor activities on the development of pencil grasp in early childhood education children. For this purpose, a literature review was carried out to identify pedagogical practices related to fine motor skills, a standardized assessment was applied to children to measure the progress of pencil grip and specific fine motor activities were designed to improve this skill. The results obtained showed that fine motor activities have a significant influence on the development of pencil grip in early childhood education children. It was evidenced that the children who participated in the activities designed for the study showed a notable improvement in pencil grip compared to the control group. This improvement was reflected in greater precision and control when holding the pencil, which facilitates their performance in written tasks. In conclusion, fine motor activities are a crucial factor for the development of proper pencil grip in early childhood education children. It is essential that teachers implement these activities in the classroom to support the development of motor skills and help children achieve more efficient control when writing. The inclusion of these activities in the children's daily routine will contribute to the strengthening of their manual dexterity, favoring their academic performance and psychomotor development.

Keywords: Fine motor skills; Pencil grip development; Early childhood education; Standardized assessment.





1. INTRODUCCIÓN

El estudio de esta investigación se centró en comprender el desarrollo de la motricidad fina en niños durante la primera infancia, un período crucial para la adquisición de destrezas precisas. Durante esta etapa, se fomenta significativamente la exploración de nuevas habilidades, particularmente en el control y la coordinación de los movimientos de la mano, los dedos y la visión. Precisamente por esto el objetivo principal fue investigar la influencia de las habilidades motoras finas en el agarre del lápiz de niños en la Educación Inicial, reconociendo su impacto en el desarrollo integral, además de destacar el papel fundamental del docente como guía, preparando a los niños para las etapas educativas futuras mediante el desarrollo de destrezas motoras adecuadas y recalcar la importancia de intervenciones pedagógicas tempranas, centrándose específicamente en el uso de herramientas de evaluación para intervenir en el desarrollo de la habilidad de agarre del lápiz.

Los niños y niñas se enfrentan a un sinnúmero de complicaciones en el desarrollo de la motricidad fina durante la primera infancia. La introducción temprana de actividades psicomotrices es crucial para que adquirieran destrezas motoras precisas, el control y coordinación de movimientos son esenciales para la preparación hacia el aprendizaje de la escritura, incluida la formación de la pinza digital Bermúdez et al. (2018). La carencia de estimulación en estas actividades afecta la coordinación delicada de la musculatura de la mano y dedos, vinculándose directamente con la calidad del agarre del lápiz en niños de Educación Inicial.

La ausencia de actividades de estimulación motora fina impacta negativamente en la capacidad del niño para sostener el instrumento de escritura de manera apropiada, generando un problema directo en el ámbito educativo. La calidad del agarre del lápiz se convierte en un indicador crucial del desarrollo motor fino y puede afectar no solo la legibilidad de la escritura, sino también el desarrollo a lo largo de la vida, como señalaban expertos como Makárenko (1977). Comprender la conexión entre las actividades motoras finas y el agarre del lápiz es esencial para potenciar el desarrollo integral desde edades tempranas, sentando bases sólidas para el éxito académico.

La falta de enfoque en actividades motoras finas durante las etapas tempranas de la infancia emerge como una causa principal de problemas en el agarre del lápiz. La participación limitada en estas actividades se identifica como otro factor determinante, afectando la capacidad de los niños para realizar trazos estructurados y tener un agarre adecuado del lápiz. Estudios previos, como el realizado por Vargas (2019), confirman que los niños en la etapa inicial enfrentan dificultades al participar en actividades que involucran papel y lápiz.

Este desafío plantea la necesidad de construir una pedagogía que permita una ejecución rigurosa de trazos, implementando estrategias efectivas para impulsar el desarrollo integral de los niños. La investigación propone un enfoque experimental que involucra la manipulación de la variable independiente, observando su efecto en la variable dependiente. Incluye la observación de actividades motoras finas en el currículo escolar, evaluaciones regulares del agarre del lápiz en los niños, y la recopilación de datos cualitativos a través de entrevistas a docentes y padres.





En el marco conceptual y teórico de la investigación, se presentaron antecedentes que respaldan la importancia de las actividades motoras finas en el desarrollo del agarre del lápiz en niños de Educación Inicial. Estos antecedentes incluyen estudios como el de García (2021), que analizó la calidad de la educación de niños en la educación básica, resaltando la relevancia de actividades motrices para un mejor control. Lozano (2019) que evidenció la relación entre el desarrollo grafomotriz y las habilidades previas a la escritura en niños de segundo grado. Asimismo, Huepp et al. (2021) que destacaron la importancia de la intervención para fortalecer la motricidad fina desde edades tempranas, proporcionando una guía de estudio con ejercicios lúdicos.

En lo que respecta a las actividades motoras finas Ferrales (2019) destacó que estas se basan en movimientos o manipulaciones guiadas por la vista, requiriendo destreza y coordinación viso-manual. La precisión en estos movimientos es esencial, ya que, como señala Sánchez et al. (2019), la motricidad fina está intrínsecamente ligada al movimiento, y su desarrollo afecta directamente la evolución educativa del niño. La importancia de estas actividades en el nivel inicial radica en que permiten a los niños adquirir destrezas de coordinación desde temprana edad, beneficiando su adaptación a diversas actividades educativas, Sánchez et al. (2019) mencionó que la motricidad fina involucra actividades que demandan precisión y coordinación, preparando al niño para participar plenamente en cualquier área de estudio, gracias a la armonía en sus movimientos.

La participación de las familias en la estimulación de la motricidad fina es crucial, según Sánchez et al. (2019) y Salinas (2023), además sensibilizar, comprometer y preparar a los padres para intervenir en la educación de sus hijos mejora el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje tanto en la escuela como en el hogar. Un buen desarrollo motriz fino contribuye a habilidades autónomas, asegurando la independencia del niño en sus tareas.

El sistema psicomotor juega un papel esencial en el análisis del desarrollo de habilidades en los niños, y los exámenes de salud infantil en edades tempranas permiten identificar problemas y realizar intervenciones necesarias. Santana (2017) destaca que entre los 2-4 años, las alteraciones y retardos del lenguaje se hacen notorios, subrayando la importancia de detectar problemas de aprendizaje, especialmente aquellos relacionados con la alteración motriz.

Por otra parte, la motricidad viso-manual se basa en tareas manuales que involucran la visión, con elementos clave como muñeca, brazo y mano (Sánchez et al, 2019). Para un desarrollo efectivo, es esencial la coordinación viso-motriz, realizando ejercicios que combinen movimientos precisos y coordinación. Actividades como el uso de dedos al pintar contribuyen a la combinación viso-manual, desarrollando la coordinación con precisión y exactitud.

El correcto agarre del lápiz es fundamental para una escritura adecuada. Pullutaxi (2021) señala que los dedos pulgares y medio deben sostener el lápiz, mientras que el índice reposa sobre ellos sin ejercer mucha presión. Un agarre incorrecto puede causar cansancio, dolor y lesiones. La evolución del agarre del lápiz involucra diferentes tipos de prensión, desde el agarre palmar inicial hasta el agarre trípode, esencial para lograr trazados y escritura precisos (Sosa, 2021).





Las técnicas grafoplásticas son estrategias fundamentales para el desarrollo motriz fino en niños en edad inicial. Estas técnicas, según Sosa (2021), buscan desarrollar habilidades de preescritura mediante la pintura y el dibujo, fomentando la expresión y creatividad del niño. Estas estrategias sirven como adiestramiento previo a la escritura, corrigiendo movimientos básicos y guiando hacia el agarre correcto del lápiz.

La evolución del agarre del lápiz se manifiesta desde los primeros meses de vida con la presión palmar, evolucionando hacia tipos de prensión más especializados (Sosa, 2021). El desarrollo adecuado de esta habilidad depende de la combinación de movimientos ejecutados en mayor o menor grado, influyendo en la calidad de la escritura. Basto et al. (2021), afirma que la correcta postura al sentarse y la coordinación adecuada del tronco, cabeza, codos y pies son elementos esenciales para un agarre del lápiz apropiado. De este modo, el objetivo que orienta la presente investigación es: analizar la influencia de las actividades motrices finas en el desarrollo del agarre del lápiz en niños de Educación Inicial

2. MATERIALES Y MÉTODOS

Este estudio adopta un enfoque mixto, combinando elementos cuantitativos y cualitativos, así como investigaciones bibliográficas y descriptivas, según la definición de Arias (2019). La investigación se basa en una categoría bibliográfica, de campo y cuali-cuantitativa, permitiendo un análisis detallado del agarre del lápiz en niños preescolares. Se emplearon herramientas primarias de recolección de datos, como entrevistas estructuradas y encuestas cuantitativas, para obtener información numérica y tabular, asegurando así una interpretación adecuada de los resultados.

En cuanto a los tipos de investigación, se llevaron a cabo investigaciones bibliográficas para recopilar información de diversas fuentes, complementadas con investigaciones descriptivas, exploratorias y observación directa. Estas estrategias proporcionan una comprensión integral del problema y de los niños en estudio, siguiendo la metodología propuesta por Arias (2019). Además incluye un método de investigación con un enfoque sintético, analizando y sintetizando la información recopilada. Se realiza un análisis segmentario del fenómeno, agrupando variables con similitudes para obtener una comprensión más profunda del desarrollo de habilidades motoras finas en el agarre del lápiz, según Pullutaxi (2021).

Las técnicas de investigación utilizadas abarcan una encuesta con enfoque cuantitativo dirigida a los representantes legales, una entrevista estructurada dirigida a la máxima autoridad de la institución, y la observación y cuestionario utilizadas para comprender directamente los problemas en el aula como se sugiere en las definiciones de Hernández et al. (2014) y Arias (2019). En cuanto a la población y muestra del estudio, se adopta un enfoque no probabilístico, considerando el tamaño exacto de la población en la Unidad Educativa Daniel Acosta Rosales Gallardo (2017). Los instrumentos de investigación se aplicaron a 25 niños de educación inicial y a los representantes de cada uno de ellos, dando un total de 25 padres de familia, además de la entrevista al rector de la institución.





3. RESULTADOS

Escuestas a padres de familia

A continuación se presentan los resultados de las encuestas que fueron aplicadas a los padres de familia sobre la importancia y aplicación de actividades motrices para el desarrollo del agarre de lápiz en estudiantes de educación inicial.

Tabla 1

Es importante aplicar actividades motoras finas

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
2	Muy de acuerdo	19	76%
	De acuerdo	5	20%
	Indiferente	1	4%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
TOTAL		25	100%

De acuerdo con los resultados del cuadro estadístico, el 78% de los padres encuestados expresó estar “muy de acuerdo”, y el 20% “de acuerdo”, en que las actividades motoras finas son herramientas esenciales para el desarrollo del agarre del lápiz en niños de educación inicial. Por ende, se destaca la necesidad de que la docente implemente activamente estas actividades.

Tabla 2

Capacitación docente para el desarrollo de actividades motoras finas

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
4	Muy de acuerdo	20	80%
	De acuerdo	5	20%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
TOTAL		25	100%

En relación al cuadro estadístico, el 80% de los padres encuestados expresó estar “muy de acuerdo” y el 20% “de acuerdo” en la importancia de que los docentes del nivel inicial





Lista de cotejo para estudiantes

Tabla 4

Lista de cotejo en niños y niñas de educación inicial

Preguntas	Siempre	A veces	Poco
Los estudiantes se muestran estimulados a realizar dinámicas que conlleve el fomento de la motricidad fina.		6	19
Se observa parámetros aceptables en cuanto a la destreza de la motricidad fina		11	14
Los estudiantes muestran interés y motivación de realizar una actividad que involucre el uso del lápiz		3	22
Se entiende por parte de los estudiantes como se debe sostener el lápiz correctamente.	7	6	12
La interacción educativa de los estudiantes con sus pares se desarrolla de manera idónea.	6	14	5

La lista de cotejo reveló deficiencias en el proceso educativo actual, afectando la motivación del estudiante. La falta de recursos pedagógicos actualizados y estrategias innovadoras impacta negativamente en el desarrollo del agarre del lápiz en niños de educación inicial. Se evidencia la ausencia de prácticas con recursos socioeducativos, afectando el desarrollo motriz y emocional de los niños. La estructura tradicional opaca el ánimo de los estudiantes en actividades con el lápiz, destacando la importancia de atender la motricidad fina y el agarre del lápiz. La desigualdad en los niveles de aprendizaje debido a la escasa formación psicomotora afecta la aplicabilidad de pedagogías dinámicas. La falta de estrategias motrices en los escenarios educativos subraya la necesidad de actualizar los ambientes de aprendizaje para impulsar el desarrollo del agarre del lápiz en niños de educación inicial.

4. DISCUSIÓN

La investigación inicialmente se propuso comprender el desarrollo de la motricidad fina en niños durante la primera infancia y su influencia en el agarre del lápiz, destacando la importancia de intervenciones pedagógicas tempranas Bermudez et al. (2018). La ausencia de condiciones óptimas para fortalecer el agarre del lápiz se confirma a través de los resultados obtenidos. A pesar de la percepción positiva de los padres sobre la importancia de las actividades motoras finas, los hallazgos revelan una brecha significativa en la implementación de estas prácticas en el entorno educativo.





El énfasis en la falta de condiciones óptimas se refuerza al observar que el 78% de los padres está “muy de acuerdo” en la importancia de aplicar actividades motoras finas, mientras que la lista de cotejo muestra deficiencias en la frecuencia y calidad de estas prácticas en el aula. La discrepancia entre la percepción parental y la realidad observada destaca la necesidad urgente de trasladar la conciencia sobre la importancia de estas actividades a la acción concreta en el ambiente educativo.

El estudio propone un cambio hacia actividades motoras finas, creando un ambiente propicio en la unidad educativa. Sin embargo, los resultados indican que esta transición no se ha llevado a cabo de manera efectiva. La falta de recursos pedagógicos actualizados, estrategias innovadoras y la observación de la escasa frecuencia de actividades que contribuyan al desarrollo del agarre del lápiz señalan la necesidad de actualización y motivación en las prácticas docentes.

La revisión bibliográfica respalda la importancia de las actividades motoras finas para el desarrollo del agarre del lápiz (Vargas, 2019; Ferrales, 2019), pero los resultados sugieren una brecha entre el conocimiento teórico y su aplicación práctica en el entorno educativo analizado. La discusión subraya la urgencia de cerrar la brecha entre la teoría y la práctica, implementando estrategias efectivas para mejorar el desarrollo del agarre del lápiz en niños de Educación Inicial. Sin embargo, al considerar la entrevista a la autoridad de la institución y la lista de cotejo, se revelan limitaciones en las estrategias actuales para fortalecer el agarre del lápiz. La teoría sugeriría la necesidad de un enfoque más activo y nuevas estrategias, una idea respaldada por los resultados obtenidos, lo que subraya la necesidad de mejorar la implementación de prácticas pedagógicas (Huepp, 2021).

5. CONCLUSIONES

Durante el desarrollo del actual proyecto, se pudo entender que la creación de ambientes de aprendizaje es un proceso continuo que requiere la participación y colaboración de toda la comunidad educativa, por ello, se deben mejorar las actividades que involucren la motricidad fina en la búsqueda de corregir irregularidades como el desarrollo de agarre del lápiz en niños de Educación Inicial.

También se pudo concluir que, el personal docente de la Unidad Educativa Fiscal Dr. Daniel Acosta Rosales tiene una percepción limitada con respecto a las circunstancias que rodean la motricidad fina; esto hace que tanto docentes y estudiantes tengan un menor nivel de implicación en la dinámica motriz que permita un correcto agarre y uso del lápiz en niños de Educación Inicial.

La investigación señala una carencia de frecuencia por parte de los docentes para involucrarse activamente en el desarrollo de habilidades motoras finas en los niños. En este contexto, se subraya la necesidad de sensibilizar y capacitar al personal docente, instando a la aplicación de prácticas mejoradas en actividades motrices finas para optimizar el desarrollo del agarre del lápiz en niños de Educación Inicial.





REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arias, F. G. (2019). *El proyecto de investigación*. Abacoenred. <https://abacoenred.org/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf-1.pdf>
- Basto, I. C., Barrón, J. C., & Garro-Aburto, L. L. (2021). Importancia del desarrollo de la motricidad fina en la etapa preescolar para la iniciación en la escritura. *Revista de Investigación*, 6(30),1-9. <https://doi.org/10.46652/rqn.v6i30.834>
- Bermúdez, M.; Poblete, F.; Pineda, A.; Castro, N. & Inostroza, F. (2018). Nivel de desarrollo motor grueso en preescolares de México sin profesores de educación física. *Revista Ciencias de la Actividad Física UCM*, 19(1), 1-7. <http://doi.org/10.29035/rcaf.19.1.8>
- Ferrales, M. B. (2019). Así pues, el ámbito de la motricidad está relacionado, mayormente, con todos los movimientos que de manera coordinada realiza el niño con pequeños y grandes grupos musculares. *Revista Ciencias de la Actividad Física*. 19(1), 1-7. <https://www.redalyc.org/jatsRepo/5256/525655068010/html/index.html>
- Gallardo, E. (2017). *Metodología de la Investigación: manual autoformativo interactivo*. Universidad Continental. https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/4278/1/DO_UC_EG_MAI_UC0584_2018.pdf
- García, H. N. (2021). *Desarrollo de la motricidad fina a través del área de destrezas de aprendizaje en niños de 4 a 6 años sistematización de práctica profesional* [Tesis de licenciatura, Universidad Rafael Landívar]. Repositorio Universidad Rafael Landívar. <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesiseortiz/2021/05/84/Garcia-Hilda.pdf>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6a. ed.). McGraw-Hill Interamericana. https://www.uv.mx/personal/cbustamante/files/2011/06/Metodologia-de-la-Investigaci%C3%83%C2%B3n_Sampieri.pdf
- Huepp Ramos, Félix., & Fornaris Méndez, Miladis. (2021). La estimulación temprana para el desarrollo infantil. *EduSol*, 21(77), 66-79. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-80912021000400066&lng=es&tlng=es.
- Lozano, A. K. (2019). *La grafomotricidad para desarrollar la preescritura en los niños de nivel inicial II* [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Loja]. Repositorio de la Universidad Nacional de Loja. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/22396/1/ANDREA%20LE%C3%93N.pdf>
- Pullutaxi, C. M. (2021). *Ejercicios motrices finos para el agarre del lápiz en niños y niñas de 4 a 5 años del subnivel inicial II* [Tesis de maestría, Universidad Técnica de Ambato].





Repositorio de la Universidad Técnica de Ambato.

https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/33328/1/TESIS_PULLUTAXI_CECILIA.pdf

Salinas Velozo, M. (2023). Acompañamiento Familiar en los Procesos de Aprendizaje de los Niños. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinaria*, 7(4), 8123-8133.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7553

Sánchez-Lastra, Miguel; Varela, Silvia; Cancela, José; Ayán, Carlos. (2019). Mejora de la coordinación en niños mediante el entrenamiento propioceptivo. *Apunts Educación Física y Deportes*, 35(136), 22-

35 <https://www.redalyc.org/journal/5516/551659261003/551659261003.pdf>

Santana, D. L. (2017). *Evaluación del desarrollo psicomotor y afectivo*. Ender

<http://pediatrasandalucia.org/Pdfs/psi.pdf>

Sosa, M. K. (2021). *Motricidad fina y el agarre del lápiz en los niños y niñas del subnivel preparatoria* [Tesis de maestría, Universidad Técnica de Machala]. Repositorio de la Universidad Técnica de Machala.

<http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/17116/1/Proyecto%20de%20tutulaci%C3%B3n%20-%20Katerin%20Liseth%20Sosa%20Molina.pdf>

Vargas, M. M. (2019). *Elaboración de una guía metodológica de técnicas para la correcta utilización del lápiz en el área de lengua y literatura*. Universidad Técnica de Cotopaxi.

<https://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/514/1/T-UTC-2.pdf>





Innovación en el área de Educación Física utilizando Google Drive para fortalecer el trabajo colaborativo

Innovation in Physical Education using Google Drive to strengthen collaborative work

-  Balseca Obando, Adrián David¹
<https://orcid.org/0009-0007-6173-1674>
adrian.balseca@educacion.gob.ec
Unidad Educativa Dr. Andrés F. Córdova
Ecuador
-  Delgado Medranda, Ana Lucía⁴
<https://orcid.org/0009-0009-6876-0501>
lucía.delgado@educacion.gob.ec
Unidad Educativa Vivian Luzuriaga
Vásquez
Ecuador
-  Palma Apolo, Rafael Alexander²
<https://orcid.org/0009-0004-7419-372X>
rapalmaa@pucesd.edu.ec
Pontificia Universidad Católica del Ecuador
Ecuador
-  Anzules Sánchez, Grace Mercedes⁵
<https://orcid.org/0009-0005-3965-7805>
graceanzules@gmail.com
Pontificia Universidad Católica del Ecuador
Ecuador
-  Guanuche Gualán, Mary Cruz³
<https://orcid.org/0009-0003-1849-8513>
mary30s89@hotmail.com
Unidad Educativa Vivian Luzuriaga
Vásquez
Ecuador
-  Chela Coyago, Liliana Esther⁶
<https://orcid.org/0009-0009-3968-1871>
liliana.chela@educacion.gob.ec
Unidad Educativa 30 de Julio
Ecuador

¹Autor de correspondencia.

Recibido: 2023-09-15 / **Aceptado:** 2023-10-15 / **Publicado:** 2023-12-30

Forma sugerida de citar: Balseca Obando, A. D., Palma Apolo, R. A., Guanuche Gualán, M. C., Delgado Medranda, A. L., Anzules Sánchez, G. M., & Chela Coyago, L. E. (2023). Innovación en el área de Educación Física utilizando Google Drive para fortalecer el trabajo colaborativo. *Revista Científica Multidisciplinaria Ogma*, 2(3), 19-33. <https://doi.org/10.69516/ta13hq75>

Resumen:

El presente trabajo tiene como objetivo desarrollar una propuesta de innovación en el área de Educación Física, utilizando Google Drive para fortalecer el trabajo colaborativo en los estudiantes de noveno año de Educación General Básica. Las actividades diseñadas se centran en prácticas lúdicas, utilizando las herramientas gratuitas de Google Drive para mejorar la colaboración entre los estudiantes de una Institución Educativa ubicada en el Cantón La Concordia, en la Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, Ecuador. La metodología empleada para alcanzar los objetivos propuestos sigue un diseño basado en el trabajo colaborativo, incorporando principios de la taxonomía de Marzano y Kendall, bajo un enfoque de aprendizaje autorregulado que fomente el reconocimiento de metas y el establecimiento de sesiones de retención, comprensión, análisis y utilización de los contenidos. Los resultados obtenidos consistieron en cinco sesiones con actividades colaborativas innovadoras que mejoraron las competencias lúdicas de los estudiantes en la asignatura de Educación Física. Como conclusiones, se resalta la importancia del uso de Google Drive en las actividades educativas, ya que contribuye al fortalecimiento del aprendizaje, desempeño y habilidades colaborativas de los estudiantes. Además, esta propuesta demuestra cómo la integración de herramientas tecnológicas puede facilitar un desarrollo educativo adaptado a las necesidades actuales de los estudiantes, promoviendo la interacción, la cooperación y la mejora continua en su proceso de aprendizaje. El uso de estas herramientas también favorece el desarrollo de competencias digitales, esenciales en el contexto educativo moderno.

Palabras clave: Aprendizaje colaborativo; Enseñanza de Educación Física; Google Drive; Innovación tecnológica.

Abstract:

The objective of this work is to develop an innovation proposal in the area of Physical Education, using Google Drive to strengthen collaborative work in students of the ninth year of General Basic Education. The activities designed are focused on playful practices, using the free tools of Google Drive to improve collaboration among students of an educational institution located in the Canton La Concordia, in the Province of Santo Domingo de los Tsáchilas, Ecuador. The methodology used to achieve the proposed objectives follows a design based on collaborative work, incorporating principles of Marzano and Kendall's taxonomy, under a self-regulated learning approach that promotes the recognition of goals and the establishment of retention sessions, understanding, analysis and use of content. The results obtained consisted of five sessions with innovative collaborative activities that improved the students' ludic competencies in the subject of Physical Education. As conclusions, the importance of the use of Google Drive in educational activities is highlighted, since it contributes to the strengthening of learning, performance and collaborative skills of students. In addition, this proposal demonstrates how the integration of technological tools can facilitate an educational development adapted to the current needs of students, promoting interaction, cooperation and continuous improvement in their learning process. The use of these tools also favors the development of digital competencies, essential in the modern educational context.

Keywords: Collaborative learning, Physical Education teaching, Google Drive, Technological innovation.





1. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo se ha desarrollado con vista objetiva al mejoramiento de la enseñanza aprendizaje en los estudiantes, a través de la tecnología y en torno al conocimiento de disciplinas deportivas que se pueden innovar con estrategias de preparación hacia el estudiantado. Según Garay (2012) el uso de las TIC en educación permite que el estudiantado se apropie de los conocimientos en forma diferente a la tradicional. Es este sentido, las herramientas de Google se convierten en los medios eficaces del aprendizaje de la asignatura de Educación Física, siendo el docente un mediador entre los aprendizajes, los contenidos y las TIC.

Según Huilcapi et al. (2020) se requieren recursos tecnológicos para llevar a cabo el proceso de intercambio de información entre docentes y estudiantes, lo cual reitera la importancia de la inclusión de las herramientas digitales en educación. Para Pinos-Coronel et al (2020) el uso de las TIC desarrolla la actividad en el estudiante como ente constructor de su aprendizaje, llegando incluso a resolver problemas. Así, el interés responde a la innovación del uso de herramientas pedagógicas educativas que actualmente se necesitan en el Área de Educación Física de forma distinta a la tradicional y que provoque el mismo o mayor efecto de interés en el aprendizaje de los estudiantes.

Según Sospedra et al. (2021) el empleo de recursos informáticos en EF despliega el trabajo en conjunto y un espíritu colaborador. En consecuencia, los estudiantes desarrollarán un ambiente innovador y colaborativo. Abio (2017) enfatiza que no existen muros para aprender hoy en día con tantas posibilidades tecnológicas; es por esto que existe una gran motivación por diseñar actividades que plasmen la práctica innovadora educativa de la mencionada asignatura.

La propuesta de innovación tecnológica se realizará en una Unidad Educativa donde se evidencian problemas como la carencia de utilización de herramientas tecnológicas de Google en la educación, desconocimiento del tipo de herramientas tecnológicas colaborativas y desinterés en el trabajo colaborativo de la práctica de Educación Física. El desconocimiento del uso de las TIC por parte de los docentes afecta la actitud frente a ella (Pinos-Coronel et al., 2020) y aunque es importante la cantidad de información que existe en la web para prepararse en materia de innovación educativa, la verdad es que muy pocos se han interesado por una verdadera capacitación, preparación y ejecución a través de la práctica en la enseñanza para que los estudiantes conozcan y pongan en práctica estas herramientas en su vida estudiantil, familiar y en la sociedad. En un estudio realizado por Menescardi et al. (2021) se demuestra que los docentes de EF aún no explotan las posibilidades de las herramientas informáticas.

Las herramientas tecnológicas han simplificado la planificación docente y consentido un aprendizaje divertido (Paucar, 2021); es por esto que se ha mirado al uso de Google Drive como un medio de fortalecimiento educativo en esta asignatura para lograr una nueva era de mejoramiento tecnológico no solo individual sino colaborativo. Huilcapi et al. (2020) consideran que mediante el uso de las herramientas de Google se crea, edita y accede a información, logrando resultados excelentes en la enseñanza aprendizaje; en este sentido, urge la presente propuesta que apoya a una de las partes más importantes en la vida de los adolescentes de noveno año, la misma que es el uso de Google Drive como herramienta colaborativa digital en la





educación. Además, las herramientas Google aportan facilidad de acceso a todos los niveles de educación (Abio, 2017).

Según Drubich y Culzoni (2017) las herramientas para el trabajo colaborativo destacan la construcción colaborativa del conocimiento. Es prominente el uso de medios que ayuden y fortalezcan el trabajo de la enseñanza y aprendizaje colaborativo, según Cortés-Ríos (2018) la colaboración en el ámbito educativo permite que los estudiantes aprendan interactivamente para alcanzar un fin en común. El desarrollo de la tecnología no debe ser ajena al sistema educativo en todo lo referente a la comunicación, interacción y acceso a la información (Tobar et al., 2017). Los cambios digitales constantes requieren una capacidad de adaptación e innovación por parte de toda la comunidad educativa (Allueva y Alejandre, 2017).

Las herramientas de Google facilitan el aprendizaje colaborativo mediante la disposición de diversos recursos online que captan la atención de los estudiantes por ser innovadores y adaptados a sus necesidades (Zambrano, 2015). Google permite crear un campus virtual de interacción entre educadores y educandos (Valdivia, 2022), que hace posible la virtualidad junto a todas las herramientas que ofrece a la instrucción.

Según Cañizares y Carbonero (2018) la Educación Física está inmersa en los programas digitales que admiten la interacción, ejecución de ciertas tareas y comunicación a cualquier hora del día. Las estrategias que brindan un apoyo lúdico importante como las herramientas de Google han ayudado a involucrar la interactividad de forma innovadora; además, es conveniente el uso de la tecno-pedagogía para amparar el aprendizaje de EF (Díaz et al., 2020).

Los nuevos tiempos digitales exigen un cambio de vida y competencia profesional (Aretio, 2019). Con base en esto, a lo largo del presente trabajo se encontrará información sobre la implementación de Google Drive en el Área de Educación Física y actividades diseñadas con éstas herramientas siguiendo la metodología del trabajo colaborativo. La colaboración establecida mediante las herramientas tecnológicas eleva los resultados de satisfacción emocional en el aprendiz (Hernández-S1ellés, 2021) y es justo aquí donde se deben aplicar los procesos del trabajo colaborativo mediante las plataformas tecnológicas. Según Lizcano-Dallos et al (2019) la interacción que se ejerce en forma colaborativa permite un aprendizaje enriquecedor. Así, el aporte del presente estudio permitirá construir grandes conocimientos tecnológicos modernos que beneficien la práctica educativa colaborativa y mejore la calidad de educación.

Los resultados que se esperan conseguir se enfocan en obtener un conocimiento pleno sobre las herramientas tecnológicas de Google que fortalecen el trabajo colaborativo en el Área de Educación Física entre los estudiantes de noveno año de la institución, esto como base de la implementación tecnológica efectuada mediante actividades innovadoras para las clases de Educación Física.

2. MATERIALES Y MÉTODOS

El Ministerio de Educación (2016) en la malla curricular educativa, con respecto a la carga horaria de Educación Física en Básica Superior, establece 5 horas pedagógicas semanales, las





mismas que deben ser trabajadas en forma técnica y ética mediante la usanza de recursos multimedia y TIC. La presente propuesta de innovación en el ámbito educativo implica una metodología de aprendizaje colaborativo, mediante la realización de grupos digitales de trabajo, donde se utilicen herramientas de Google Drive como medios digitales para desarrollar las diferentes temáticas y actividades del área de Educación Física.

Se realizaron grupos de trabajo homogéneos conformados por cinco estudiantes, los mismos que aplicarán principios colaborativos siguiendo la taxonomía de Marzano y Kendall, en donde se motiva a los discentes mediante un aprendizaje autorregulado de reconocimiento de metas y luego se establecen sesiones de retención, comprensión, análisis y utilización (Gallardo, 2009). En cada sesión, los estudiantes tendrán asignados los roles de coordinador, secretario, encargado, investigador y evaluador, los mismos que serán rotativos al cambiar de actividad.

3. RESULTADOS

El presente proyecto se propone al noveno año de Educación General Básica, con objetivos curriculares que han sido seleccionados del Currículo Priorizado que proporcionó el Ministerio de Educación (2021) y serán aplicados al inicio del año lectivo 2024 - 2025, en el bloque curricular uno correspondiente a las prácticas lúdicas de la asignatura de Educación Física; consta de cinco sesiones de enseñanza y aprendizaje colaborativo mediado por tecnologías aplicadas a la educación, las mismas que se detallan a continuación en la tabla 1.

Tabla 1

Cronograma de sesiones

N° Sesión	Contenidos curriculares	Tiempo	Mayo			Junio	
			13	20	27	03	10
1	El origen de los juegos lúdicos	45 min	X				
2	Beneficios de las prácticas lúdicas en adolescentes	45 min		X			
3	Características de los juegos lúdicos	45 min			X		
4	Prácticas de los juegos lúdicos desde la familia	45 min				X	
5	Rescatando la tradición de los juegos lúdicos en las generaciones	45 min					X

Para una mejor apreciación de las diferentes actividades se han realizado las siguientes tablas, en donde se detallan los contenidos, objetivos curriculares, competencias, actividades metodológicas, recursos digitales, criterios de evaluación y tiempo de duración.

Tabla 2

Planificación de sesión 1

Sesión N° 1
Contenido: El origen de los juegos lúdicos
Objetivo: Participar autónomamente en prácticas corporales (lúdicas, expresivo-comunicativas) que contribuyan a mejorar las habilidades y destrezas motrices, teniendo consciencia de sus capacidades motoras para una práctica segura y saludable de acuerdo a sus necesidades y a las colectivas, en función de las prácticas corporales que elijan.





Competencias: Razonamiento, participación en prácticas corporales y reconocimiento de orígenes lúdicos.

Actividades metodológicas	Tiempo
Actividades de inicio	
RETENCIÓN El docente dará la bienvenida y comentará una anécdota que vivió en su infancia con respecto al tema que se va a analizar, logrando así captar una mayor atención donde los estudiantes sean los que puedan ir descifrando el tema que se va a tratar. Se planteará una actividad en la herramienta de JAMBOARD, donde los estudiantes compartirán diferentes opiniones de lo que corresponde al descubrimiento que dejaron nuestros ancestros en orígenes de los juegos lúdicos. https://jamboard.google.com/d/1v82-5jcZUfLFK0bjpMrKnGtHmOvUgRrmMZA-a1iegKU/edit?usp=sharing	10 min
Actividades de desarrollo	10 min
COMPRENSIÓN Los estudiantes van a trabajar observando un video de conocimiento de los juegos más populares a lo largo de la historia, donde compartirán diferentes criterios personales al momento de visualizar los juegos más practicados enmarcándose en la destreza a desarrollar teniendo conciencia de las capacidades motoras que se puede desarrollar, practicándolos de manera segura y saludable. https://www.youtube.com/watch?v=aXJhbUzflnc	10 min
Luego razonarán en grupo sobre cada uno de los juegos populares que fueron creados y descubiertos por nuestras raíces, y cada líder será quien explique las ideas del grupo. ANÁLISIS Los estudiantes responderán a un formulario de Google, donde comprobarán su conocimiento de los juegos populares más conocidos por sus raíces antiguas, los estudiantes deberán sincerarse a la hora de llenar la actividad mencionada del reconocimiento de orígenes lúdicos. https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScPeuSpES64UXJOtvAE6xh_INZzWD9_CXQ4UzQkTB2120hX3g/viewform?usp=sf_link	15 min
Actividades de cierre	
UTILIZACIÓN Los estudiantes realizarán el juego lúdico llamado “Las frutas rodantes”, el docente explicará el juego haciéndole saber la importancia de trabajar colectivamente para que el equipo gane: se iniciará clasificando en dos equipos, el equipo A será quien sea la fruta de la manzana y el equipo B será el equipo de las peras, todos los estudiantes tendrán que ponerse de pie tras sus pantallas del dispositivo, el docente narrará una historia donde mencione en la historia el nombre de manzana o pera, si en la historia sale el nombre de la fruta manzana el equipo de las manzanas tendrá que dar una vuelta en su lugar y levantar su mano izquierda, si algún participante se equivoca no acumulará puntuación, el docente seguirá contando la historia y mencionará el nombre de la fruta pera, el equipo de las peras tendrá que dar dos vueltas y levantar su mano derecha, en caso de fallar y no cumplir con las indicaciones no acumulará el punto, el juego se realizará hasta acumular 5 puntos, el equipo que pierda tendrá que realizar 30 sentadillas en su lugar y el equipo ganador recibirá una insignia de un trofeo en el link de Jamboard, por haber cumplido y participar autónomamente las prácticas corporales y lúdicas donde desarrollaron sus habilidades y destrezas de manera satisfactoria.	





<https://jamboard.google.com/d/1mtYLyK2g2wUZ77V6zjOXxLOM3ArLcLfwMo-KPYAOplE/edit?usp=sharing>

Recursos

MATERIALES: Computadoras, laptops, tablets, celulares y escritorios
DIGITALES: Internet, portafolio estudiantil y enlaces de acceso a herramientas de Google Drive: Jamboard, YouTube, Documentos y Formularios.
PERSONALES: Docentes y discentes

Criterios de evaluación

Participación colaborativa.
Organización de las actividades en el portafolio digital.
Resolución total de las actividades grupales.
Comprensión activa del contenido curricular.
Utilización de medios digitales en forma responsable.

Tabla 3

Planificación de sesión 2

Sesión N° 2

Contenido: Beneficios de las prácticas lúdicas en adolescentes
Objetivo: Experimentar los beneficios que aportan los aprendizajes en Educación Física para el cuidado y mejora de la salud y bienestar personal, acorde a sus intereses y necesidades.
Competencias: Argumentación y experimentación de beneficios de las práctica lúdicas.

Actividades metodológicas	Tiempo
Actividades de inicio	
RETENCIÓN	10 min
El docente dará la bienvenida y brindará un pequeño mensaje de la importancia de practicar juegos populares; además, proyectará una imagen del juego de la rayuela utilizando la herramienta Documentos de Google. Los estudiantes escribirán sus nombres y argumentarán los beneficios que aporta la práctica de los juegos lúdicos en la niñez, escribirán sus experiencias y cómo disfrutaron de este juego al practicarlo con sus amigos. https://docs.google.com/document/d/1pk0FbU--6uluz0nGz3lAupqzJrhNjAcU405slmSy3fg/edit?usp=sharing	
Actividades de desarrollo	
COMPRENSIÓN	10 min
Los estudiantes observarán un video de YouTube, el mismo que hablará sobre la experiencia de revivir los juegos y la importancia de practicar cada uno de los juegos populares y lúdicos, también los beneficios que brindan cada uno de ellos en los niños y adolescentes. Se abrirá un debate sobre los beneficios que brindan los juegos y cada uno de los grupos de estudiantes tendrán que participar y aportar sus conocimientos en el debate. https://www.youtube.com/watch?v=KKcyXJXl4lY	10 min
ANÁLISIS	15 min
Los estudiantes ingresarán al enlace de una presentación de Google donde analizarán los beneficios de practicar los juegos lúdicos en el área de Educación física; luego completarán un organizador gráfico sobre tema. https://docs.google.com/presentation/d/1mVlnJ9ydKvgvYk_QAI1eCTsRltckkCqF/edit?usp=sharing&ouid=110252470288882002949&rtpof=true&sd=true	
Actividades de cierre	
UTILIZACIÓN	





Los estudiantes realizarán el juego lúdico de la OCA de una manera innovadora; para ello, deberá formar grupos de cinco estudiantes, ingresar a un enlace que está dentro del Documentos de Google, allí deberán realizar la práctica de tres juegos que les saldrán en la ruleta aleatoria, luego comentarán sus experiencias y escribirán los beneficios que aportaron la práctica de los juegos a la salud, en sus aprendizajes y bienestar en sus cuerpos.

<https://docs.google.com/document/d/1iqo49vvHjAjl0SFqjVOOr7oQYhryzXwzeINXulPjwbY/edit?usp=sharing>

Recursos

MATERIALES: Computadoras, laptops, tablets, celulares y escritorios.

DIGITALES: Internet, portafolio estudiantil y enlaces de acceso a herramientas de Google Drive: Documentos, Jamboard, Presentaciones y YouTube.

PERSONALES: Docentes y discentes.

Criterios de evaluación

Participación colaborativa.

Organización de las actividades en el portafolio digital.

Resolución total de las actividades grupales.

Comprensión activa del contenido curricular.

Utilización de medios digitales en forma responsable.

Tabla 4.

Planificación de sesión 3

Sesión N° 3

Contenido: Características de los juegos lúdicos

Objetivo: Reconocer y valorar los sentidos y significados que se construyen y se transmiten, mediante las prácticas corporales en diversas culturas.

Competencias: Razonamiento, planteamiento y comunicación.

Actividades metodológicas	Tiempo
Actividades de inicio	
RETENCIÓN El docente dará la bienvenida y proyectará un video de YouTube donde se menciona el proceso de superación en la vida cotidiana y la pasión en los deportes. Luego los estudiantes darán un comentario sobre el valor de superación en nuestras vidas para llegar al éxito. https://www.youtube.com/watch?v=NMnCY5INhul	10 min
Actividades de desarrollo	10 min
COMPRENSIÓN Los estudiantes ingresarán al enlace de la herramienta Jamboard para observar una frase motivadora de superación en la práctica deportiva, tendrán que leerla, analizarla y luego escribir sus reflexiones grupales. https://jamboard.google.com/d/1nXyU-qezOV0qs7G_otX2PEo6oPo0WbczGeubfd-f7fs/edit?usp=sharing	10 min
ANÁLISIS Los estudiantes ingresarán al enlace de un documento de Google para conocer las características de los juegos lúdicos más populares, luego el docente brindará un análisis sobre la importancia del trabajo colaborativo para relacionarse entre compañeros y que comprendan el arte lúdico y la motivación que existe al jugar en equipo. Después, los	





estudiantes aplicarán sus conocimientos de las tradiciones, culturas y la práctica de los juegos lúdicos desde la infancia hasta la adolescencia respondiendo las preguntas de la herramienta Quizizz que están en el enlace ubicado dentro del documento de Google, logrando así enfatizar la teoría con la práctica y fortalecer los conocimientos del aprendizaje práctico.

15 min

https://docs.google.com/document/d/13A0CkfcvOe0DDMKPGP2gKvW_fCfXWDXeivZ5EMBI4fY/edit?usp=sharing

Actividades de cierre

UTILIZACIÓN

Los estudiantes ingresarán a una presentación de Google en donde tienen que dar clic en un enlace de video para visualizar los diferentes tipos de juegos de nuestras culturas que son los más practicados en nuestro país. Luego de valorar el significado especial que tienen las características de los juegos lúdicos, deberán plantear un juego lúdico de los que aparecen en el video, tendrán que utilizar la imaginación para escoger un juego lúdico que les guste y así elaborarlo con materiales de reciclaje del medio que sean elementos sencillos y de fácil uso en el desarrollo del juego escogido, practicarán en grupos ubicando diferentes tipos de reglas en el juego seleccionado y darle un sentido de recreación al transmitir la práctica corporal en el cuerpo humano. Por último, deben escribir sus experiencias de haber practicado el juego entre compañeros, amigos y familiares.

https://docs.google.com/presentation/d/1VuRieLGBfmx7-IIIBX_QHIQ8o6-iFkWqzd5sGzLKK1Q/edit?usp=sharing

Recursos

MATERIALES: Computadoras, laptops, tablets, celulares y escritorios.

DIGITALES: Internet, portafolio estudiantil y enlaces de acceso a herramientas de Google Drive: Documentos, Jamboard, Presentaciones y YouTube.

PERSONALES: Docentes y discentes.

Criterios de evaluación

Participación colaborativa.

Organización de las actividades en el portafolio digital.

Resolución total de las actividades grupales.

Comprensión activa del contenido curricular.

Utilización de medios digitales en forma responsable.

Tabla 5

Planificación de sesión 4

Sesión N° 4	
Contenido: Prácticas de los juegos lúdicos desde la familia	
Objetivo: Distinguir las diferencias individuales y culturales presentes en el colectivo, para construir espacios de consenso que le permitan participar en diferentes prácticas corporales.	
Competencias: Argumentación, comunicación y participación activa.	
Actividades metodológicas	Tiempo
Actividades de inicio	
RETENCIÓN	10 min
El docente dará la bienvenida y dialogará sobre cómo poder ir más allá venciendo sus temores, miedos y fracasos. Luego, se proyectará un video de motivación y los estudiantes darán en grupos sus reflexiones.	





<https://www.youtube.com/watch?v=Q-SEaqvjNms>

Actividades de desarrollo

COMPRENSIÓN

10 min

Los estudiantes deberán analizar el texto “El poder de la actitud en el ámbito deportivo” del documento de Google. Luego se comunicarán en grupos y escribirán cómo engrandecer la actitud colectiva en la práctica deportiva; logrando así, tener una participación activa entre pares expresando sus comentarios y experiencias.

https://docs.google.com/document/d/1k_loflCZWx47bUrAesgTV56axZDPj02kTqCKsi4dlrU/e_dit?usp=sharing 10 min

ANÁLISIS

Los estudiantes ingresarán al enlace de la presentación de Google y allí darán clic en el enlace de un video para observar los juegos lúdicos en familia, donde podrán apreciar el juego “el navegador” y diferentes tipos de juegos individuales y colectivos de raíces culturales de nuestro país. Luego realizarán un análisis y argumentarán en forma escrita sobre los materiales, la coordinación, la motricidad, la práctica corporal, los desplazamientos y las personas con quienes pueden practicar este juego en su hogar, haciendo énfasis en la manera correcta de invertir su tiempo libre en época de pandemia con la inclusión y participación de la familia.

15 min

<https://docs.google.com/presentation/d/1r8AFa2tD7VqeUZc5PNwYmcDzOU8dDBCx/edit?usp=sharing&ouid=110252470288882002949&rtpof=true&sd=true>

Actividades de cierre

UTILIZACIÓN

Los estudiantes construirán un juego de Twister utilizando material de reciclaje que tengan en casa y luego jugarán en un espacio de consenso que destinarán para incluir a la familia. Después, escribirán en la herramienta de Jamboard sus reflexiones y experiencias vividas de manera activa al realizar la actividad.

<https://jamboard.google.com/d/1fQ7vJiG6taW2zqe5HCshOmF7jTqHrugdo3uBITTna9c/edit?usp=sharing>

Recursos

MATERIALES: Computadoras, laptops, tablets, celulares y escritorios.

DIGITALES: Internet, portafolio estudiantil y enlaces de acceso a herramientas de Google Drive: Documentos y Jamboard

PERSONALES: Docentes y discentes.

Criterios de evaluación

Participación colaborativa.

Organización de las actividades en el portafolio digital.

Resolución total de las actividades grupales.

Comprensión activa del contenido curricular.

Utilización de medios digitales en forma responsable.

Tabla 6

Planificación de sesión 5

Sesión N° 5

Contenido: Rescatando la tradición de los juegos lúdicos en las generaciones

Objetivo: Participar en prácticas corporales de manera democrática, segura y placentera, con la posibilidad de crearlas y recrearlas no solo en el ámbito de las instituciones educativas.





Competencias: Razonamiento, argumentación, representación y participación recreativa	
Actividades metodológicas	Tiempo
Actividades de inicio	
<p>RETENCIÓN</p> <p>El docente dará la bienvenida y comentará una reflexión sobre el camino al éxito. Los estudiantes observarán un video sobre el trabajo en equipo, razonarán y compartirán sus opiniones sobre la importancia del trabajo colaborativo, logrando que su equipo de trabajo pueda contagiarse de la madurez para cumplir las metas.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=p4MMuesoseI</p>	10 min
Actividades de desarrollo	
<p>COMPRENSIÓN</p> <p>Los estudiantes deberán leer y analizar la información “Los valores de los juegos en los niños y adolescentes” en la herramienta presentaciones de Google, luego compartirán de forma argumentada sus ideas en grupo sobre cómo rescatar las costumbres de los juegos lúdicos en las Instituciones educativas y en los hogares como parte de la herencia que nuestros ancestros han dejado a través del tiempo.</p> <p>https://docs.google.com/presentation/d/1_rj8Tg9ADlqvBYoeHj8y0hQxfx27dLyKV/kz6GBi4k5E/edit?usp=sharing</p>	10 min
<p>ANÁLISIS</p> <p>El docente comentará cual es el primer paso para lograr el rescate de los juegos populares y lúdicos no solo en la Institución educativa sino también para crearlas y recrearlas en casa con los miembros de la familia. A continuación, los estudiantes llenarán un formulario de Google que contienen preguntas sobre la práctica de los juegos lúdicos populares en casa con su familia.</p> <p>https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSewDt6DxW30rOu4fMLRi7KJT8w40tEx5C2Mwsk0cg4i7CbmXQ/viewform?usp=sf_link</p>	15 min
Actividades de cierre	
<p>UTILIZACIÓN</p> <p>Los estudiantes abrirán el enlace de Jamboard donde leerán las recomendaciones de cómo promover la práctica de los juegos populares y lúdicos en las familias. Formarán grupos de trabajo para recrear un juego lúdico fuera de la institución, utilizando lugares seguros donde puedan ejercer las actividades de manera placentera y segura, luego escribirán una nota sobre cómo podrían motivar a las personas a la práctica de los juegos lúdicos dentro y fuera de la institución. Finalmente ingresarán a un enlace que contiene un juego lúdico digital para disfrutar en familia.</p> <p>https://jamboard.google.com/d/1lvreHS9D33TmUTjY3p4EQE9Fb7dQj-r4CEr8znYa-Q/edit?usp=sharing</p>	
Recursos	
<p>MATERIALES: Computadoras, laptops, tablets, celulares y escritorios. DIGITALES: Internet, portafolio estudiantil y enlaces de acceso a herramientas de Google Drive: Presentaciones, Jamboard, YouTube, Formularios. PERSONALES: Docentes y discentes.</p>	
Criterios de evaluación	
<p>Participación colaborativa. Organización de las actividades en el portafolio digital. Resolución total de las actividades grupales. Comprensión activa del contenido curricular.</p>	





Utilización de medios digitales en forma responsable.

La valoración de las actividades realizadas será en función del objetivo alcanzado por los grupos de trabajo mediante la presentación de un portafolio digital en Google Drive, en donde el docente valorará los productos obtenidos en el tiempo estimado de las sesiones y los estudiantes valorarán su desempeño mediante una autoevaluación y coevaluación grupal.

La evaluación será formativa durante el proceso de enseñanza y aprendizaje y también será sumativa al finalizar las actividades educativas de todas las sesiones de las prácticas lúdicas. Para realizar una valoración propicia del portafolio digital en Google Drive con las actividades colaborativas de las diferentes sesiones, se considerarán los aspectos detallados en la tabla 7.

Tabla 7
Escala de valoración del portafolio en Google Drive

Criterios	Indicadores			
	Supera los aprendizajes requeridos	Alcanza los aprendizajes requeridos	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos	No alcanza los aprendizajes requeridos
	4	3	2	1
Tienen organizadas las actividades en el portafolio				
Trabajan colaborativamente y se expresan con respeto				
Completan las actividades grupales con éxito				
Muestran interés por aprender los contenidos curriculares de forma activa				
Utilizan los medios digitales responsablemente para adquirir competencias				

A continuación, en la tabla 8, se detallan los aspectos que los estudiantes deben valorar mediante la autoevaluación.

Tabla 8
Autoevaluación

Criterios	Indicadores			
	Supero las actividades requeridas	Alcanzo las actividades requeridas	Estoy próximo a alcanzar las actividades requeridas	No alcanzo las actividades requeridas
Estudiante: _____				
Portafolio N° _____				





	4	3	actividades requeridas 2	1
Tengo organizadas las actividades en mi portafolio				
Trabajo colaborativamente y me expreso con respeto				
Completo las actividades grupales con éxito				
Aprendo los contenidos curriculares de forma activa				
Utilizo los medios digitales para adquirir competencias				

A continuación, en la tabla 9, se detallan los aspectos que los estudiantes deben valorarse entre pares mediante la coevaluación.

Tabla 9

Coevaluación

Estudiante evaluador: _____

Estudiante a quién evalúa: _____

Portafolio N° _____

Criterios	Indicadores			
	Supera las actividades requeridas	Alcanza las actividades requeridas	Está próximo a alcanzar las actividades requeridas	No alcanza las actividades requeridas
	4	3	2	1
Mi compañero/a tiene organizadas las actividades en el portafolio				
Mi compañero/a trabaja colaborativamente y se expresa con respeto				
Mi compañero/a completa las actividades grupales con éxito				
Mi compañero/a muestra interés por aprender los contenidos curriculares de forma activa				
Mi compañero/a utiliza los medios digitales responsablemente para adquirir competencias				





4. DISCUSIÓN

Se ha constatado según Aretio (2019) la importancia del uso de la innovación tecnológica en la educación para que los discentes aprendan de forma interactiva, tanto de forma online como presencial y que no dejen de realizar un trabajo colaborativo entre pares para construir sus conocimientos de manera significativa y desarrollar competencias no solo a nivel institucional sino también para la vida.

Ha sido interesante el trabajo que se desarrolló en la propuesta de innovación; ya que, mejora la calidad educativa en el área de Educación Física, utilizando las herramientas de Google Drive para fortalecer el trabajo colaborativo en los estudiantes de noveno año de Educación General Básica. Además, tomando en cuenta lo que dice Allueva y Alejandre (2017) aporta actividades que desarrollan las habilidades lúdicas educativas en donde se han utilizado herramientas tecnológicas para mejorar el aprendizaje, desempeño, competencias y habilidades colaborativas de los discentes.

Cabe resaltar la importancia de haber revisado la literatura existente sobre la implementación de Google Drive en la Educación Física con énfasis en los contenidos de las prácticas lúdicas; asimismo, se seleccionaron herramientas apropiadas para potenciar la metodología del trabajo colaborativo, como Drive, Jamboard, documentos, presentaciones y formularios de Google. La idea de esto fue tomar en consideración los fundamentos de Cañizares y Carbonero (2018), los mismos que permitieron la construcción de contenidos digitales sobre las prácticas lúdicas.

5. CONCLUSIONES

Se ha alcanzado un gran nivel de satisfacción por el diseño innovador realizado a partir de la investigación teórica y necesidades educativas de los discentes de noveno año. Se diseñaron secuencias de aprendizaje con actividades interactivas e innovadoras en Google Drive, capaces de atraer la atención de los discentes para su total desenvolvimiento educativo en el área de Educación Física, logrando así un desarrollo tecnológico educativo adaptado a las necesidades educativas de los estudiantes.

Se ha establecido una forma innovadora de llegar a los discentes en los estudios académicos con el uso de Google Drive para fortalecer el trabajo colaborativo; mediante esta metodología el proceso de estudio es más entendible en el contexto social, mejorando el trabajo de equipo, logrando la innovación educativa y comprobando así la eficacia de comprensión en los discentes.

Las diferentes actividades desarrolladas cuentan con juegos grupales para hacer de los contenidos una experiencia inolvidable para los discentes, además se ha potenciado la metodología de trabajo colaborativo a través de las actividades lúdicas implementadas. Con base a todo lo mencionado se afirma el alcance de los objetivos propuestos con un total impacto a nivel de innovación educativa sobre el conocimiento y uso de medios digitales para el trabajo colaborativo en la asignatura de Educación Física.





REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abio, G. (2017). Algunas estrategias para la indagación continuada de trabajos académicos utilizando herramientas de Google. El caso de una investigación sobre infografías en la educación. *EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC*, 6(1), 209-231. <https://doi.org/10.21071/edmetic.v6i2.6934>
- Allueva, A., y Alexandre, J. (2017). Aportaciones de las tecnologías como eje en el nuevo paradigma educativo. *Spain Prensas de la Universidad de Zaragoza 2017*. <https://bv.unir.net:3209/opac/?id=00047107#fichaResultados>
- Aretio, L. (2019). Necesidad de una educación digital en un mundo digital. *Revista Iberoamericana De Educación a Distancia*, 22(2), 9-22. <http://bv.unir.net:2145/10.5944/ried.22.2.23911>
- Cañizares, J., y Carbonero, C. (2018). *Las TIC en la escuela actual: nuevas metodologías didácticas en educación física*. España: WANCEULEN Editorial Deportiva. <https://bv.unir.net:2769/es/lc/unir/titulos/63501>
- Cortés-Ríos, J. (2018). (3X3) Tres herramientas y tres estrategias para incrementar el aprendizaje colaborativo. *Re-UNIR* <https://reunir.unir.net/handle/123456789/7268>
- Díaz, J., Molina, J., y Monfort, M. (2020). El conocimiento y la intencionalidad didáctica en el uso de TIC del profesorado de educación física. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, N°. 38, 2020, 497-504. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7446309>
- Drubich, C., y Culzoni, C. (2017). Aplicación de herramientas multimediales colaborativas para la generación de contenidos digitales destinados a la educación secundaria. *Virtualidad, Educación y Ciencia*, 14 (8), pp. 153-164. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6047129>
- Gallardo, K. E. (2009). *Manual Nueva Taxonomía Marzano y Kendall: una alternativa para enriquecer el trabajo educativo desde su planeación*. <https://bit.ly/3kRN9OG>
- Hernández-S1ellés, N. (2021). Herramientas que facilitan el aprendizaje colaborativo en entornos virtuales: Nuevas oportunidades para el desarrollo de las ecologías digitales de aprendizaje. *Educatio Siglo XXI*, 39(2), 81-99. <http://bv.unir.net:2145/10.6018/educatio.465741>
- Huilcapi, N., Mora, J., Bayas, A., y Enríquez, M. (2020). Desarrollo de un aula virtual utilizando herramientas de google para facilitar la enseñanza en épocas de pandemia. *Revista de Ciencia e Investigación: Revista Ciencia e Investigación*, 2020, Volumen 5, Número 1. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4443145>
- Lizcano-Dallos, A. R., Barbosa-Chacón, J. W., y Villamizar-Escobar, J. D. (2019). Aprendizaje colaborativo con apoyo en TIC: concepto, metodología y recursos. *Magis, Revista*





Internacional De Investigación En Educación, 12(24), 5-24.
<https://doi.org/10.11144/Javeriana.m12-24.acat>

Menescardi, C., Suárez-Guerrero, C., y Lizandra, J. (2021). Formación del profesorado de educación física en el uso de aplicaciones tecnológicas. *Apunts. Educació Física i Esports*, (144), 33-43. [http://bv.unir.net:2145/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2021/2\).144.05](http://bv.unir.net:2145/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2021/2).144.05)

Ministerio de Educación (2016). *Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria*. Subnivel Superior. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Superior.pdf>

Ministerio de Educación (2021). *Currículo Priorizado*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/09/Curriculo-Priorizado-2021-2022.pdf>

Paucar, E. (2021). *Estudiantes y docentes cuentan cómo aprovechan las herramientas digitales*. Quito: El Comercio. <https://bv.unir.net:2210/docview/2487324670?pq-origsite=summon>

Pinos-Coronel, P., García-Herrera, D., Erazo-Álvarez, J., y Narváez-Zurita, C. (2020). Las TIC como mediadoras en el proceso enseñanza – aprendizaje durante la pandemia del COVID-19. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, Vol. 5, N°. Extra 1, 2020 <http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i1.772>

Sospedra, A., Escamilla, P., y Aguado, S. (2021). Tecnologías de la Información y la Comunicación en Educación Física un análisis bibliométrico. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, N°. 42, 2021, 89-99. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7986369>

Tobar, A., Lozada, R., y Maldonado, C. (2017). Herramientas colaborativas asincrónicas en el proceso de enseñanza aprendizaje académico. *Dominio de las Ciencias*, Vol. 3, N°. Extra 1, 2017, págs. 439-453 <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6134936>

Valdivia, M. (2022). Ventajas educativas de Google Apps. En *Calameo*. Recuperado el 23 de septiembre de 2021 de: <https://es.calameo.com/books/002576234a093176ffcd>

Zambrano, M. (2015). *Uso de las herramientas Google APPS para la educación*. Carrera de Tecnología en Computación. Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE. Matriz Sangolquí. <http://repositorio.espe.edu.ec/handle/21000/11438>





Lectoescritura y su influencia en el proceso de aprendizaje

Literacy and its influence on the learning process

-  Bravo Tuárez, María Elena¹
<https://orcid.org/0009-0000-8072-8779>
maria.bravot@educacion.gob.ec
Unidad Educativa Vivian Luzuriaga Vásquez
Ecuador
-  González Ramírez, Genesis Gabriela²
<https://orcid.org/0009-0000-1080-5142>
genesis_gon1996@hotmail.com
Universidad Estatal de Milagro
Ecuador
-  García Cedeño, Yenifer Andrea³
<https://orcid.org/0009-0004-6327-0072>
yenifer.garcia@educacion.gob.ec
Unidad Educativa José María Aspizu y Avilés
Ecuador
-  Morillo Jiménez, María Azucena⁴
<https://orcid.org/0009-0000-8716-9244>
azucena.morillo@educacion.gob.ec
Unidad Educativa Clemencia Rodríguez de Mora
Ecuador
-  Carrillo Sailema, Holger Franklin⁵
<https://orcid.org/0000-0002-4244-676X>
holger.carrillo@educacion.gob.ec
Unidad Educativa Ciudad de Caracas
Ecuador
-  Cerezo Vera, Juana Verónica⁶
<https://orcid.org/0009-0001-3341-3237>
juana.cerezo@educacion.gob.ec
Unidad Educativa San Bernabé
Ecuador

¹Autor de correspondencia.

Recibido: 2023-09-22 / **Aceptado:** 2023-10-22 / **Publicado:** 2023-12-30

Forma sugerida de citar: Bravo Tuárez, M. E., González Ramírez, G. G., García Cedeño, Y. A., Morillo Jiménez, M. A., Carrillo Sailema, H. F., & Cerezo Vera, J. V. (2023). Lectoescritura y su influencia en el proceso de aprendizaje. *Revista Científica Multidisciplinaria Ogma*, 2(3), 34-45. <https://doi.org/10.69516/4ayh6p09>

Resumen:

El presente trabajo de investigación se centra en la lectoescritura y su influencia en el proceso de aprendizaje en el área de lengua y literatura. El objetivo principal de la investigación es analizar, desde la perspectiva de estudiantes, padres de familia y docentes, la influencia de la lectoescritura en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de tercer año de educación básica. La metodología utilizada fue de carácter sociocrítico, con un alcance transeccional-correlacional, ya que se detallaron las características más importantes de la investigación mediante un análisis profundo, además de explorar la relación entre las dos variables. Para la obtención de datos se aplicaron instrumentos como entrevistas y encuestas, los cuales fueron validados por expertos en educación con el fin de garantizar que se cumplieran los objetivos establecidos. Los resultados obtenidos reflejaron un avance significativo en el proceso de lectoescritura de los estudiantes. Esto fue posible mediante la aplicación de diversas estrategias de aprendizaje, tales como la ruleta de sílabas, cuentos, dictado, trabalenguas, reglas ortográficas, entre otros. Estas estrategias contribuyeron al desarrollo de habilidades lingüísticas y permitieron mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, alcanzando un nivel apropiado del 90%. En conclusión, la investigación destaca la importancia de la lectoescritura como herramienta fundamental en el proceso educativo, subrayando que su fortalecimiento puede ser clave para mejorar los logros académicos en el área de lengua y literatura.

Palabras clave: Lectoescritura; Proceso de aprendizaje; Estrategias; Rendimiento académico.

Abstract:

This research focuses on literacy and its influence on the learning process in the area of language and literature. The main objective of the research is to analyze, from the perspective of students, parents and teachers, the influence of literacy in the learning process of students in the third year of basic education. The methodology used was of a sociocritical nature, with a transeccional-correlational scope, since the most important characteristics of the research were detailed through an in-depth analysis, in addition to exploring the relationship between the two variables. To obtain data, instruments such as interviews and surveys were applied, which were validated by experts in education in order to ensure that the established objectives were met. The results obtained reflected a significant progress in the students' reading and writing process. This was possible through the application of various learning strategies, such as syllable roulette, stories, dictation, tongue twisters, spelling rules, among others. These strategies contributed to the development of linguistic skills and allowed improving the students' academic performance, reaching an appropriate level of 90%. In conclusion, the research highlights the importance of literacy as a fundamental tool in the educational process, emphasizing that its strengthening can be key to improving academic achievement in the area of language and literature.

Keywords: Literacy; Learning process; Strategies; Academic performance.





1. INTRODUCCIÓN

La lecto-escritura, entendida como el proceso integral de adquirir y expresar conocimientos a través de la lectura y la escritura, ha sido reconocida como una habilidad fundamental en el desarrollo educativo de los niños y niñas desde temprana edad. Este proceso no solo implica decodificar palabras, sino que también estimula el pensamiento crítico y creativo, contribuyendo al desarrollo de la expresión oral y escrita (Pisco Román et al, 2023). Numerosos estudios a nivel mundial, regional y local han explorado la relación entre la lecto-escritura y el proceso de aprendizaje en distintas poblaciones estudiantiles. Estos análisis han revelado la importancia de esta habilidad en el rendimiento académico y en el desarrollo de habilidades cognitivas y emocionales.

La metodología de investigación empleada abarca la identificación de la población y muestra de estudio, así como la aplicación de técnicas e instrumentos diseñados para recopilar datos tanto de estudiantes como de padres de familia y docentes. El análisis de estos datos proporcionará información valiosa sobre la relación entre la lecto-escritura y el proceso de aprendizaje en el área de Lengua y Literatura. El problema central cuando se habla de lecto-escritura es la falta de hábitos de lectura en casa, la falta de apoyo parental, la carencia de espacios adecuados para la lectura y el manejo inadecuado de estrategias de aprendizaje por parte de los docentes. Estos factores han llevado a un bajo rendimiento académico, desinterés por la lectura y escritura, y clases monótonas o tradicionales.

Por todo lo anterior se plantearon objetivos generales y específicos que delinear el propósito de la investigación, que incluye analizar la influencia de la lecto-escritura, aplicar técnicas e instrumentos de recolección de datos, y diseñar una guía de estrategias de aprendizaje para mejorar la lecto-escritura en los estudiantes. Además subrayar la importancia de abordar este problema específico en la Unidad Educativa "Clemencia Rodríguez de Mora", destacando su impacto en el desarrollo integral de los estudiantes, tanto a nivel cognitivo como emocional.

El presente estudio buscó beneficiar directamente a los estudiantes de tercer año de educación general básica, así como a docentes, padres de familia y la comunidad educativa en general. Para alcanzar este propósito, se ha llevado a cabo una exhaustiva revisión bibliográfica a nivel mundial, regional y local. La metodología empleada en este análisis se ha estructurado considerando los criterios temáticos de cada autor, lo que ha posibilitado obtener una visión integral de los estudios existentes en relación con la lectoescritura y su impacto en el aprendizaje.

Es así que desde España, la autora Luque (2018) emprendió una investigación sobre los problemas de la lectoescritura que afectan el proceso de aprendizaje en ese país. Los resultados indican la falta de conocimientos de los docentes sobre las dificultades de lectoescritura y la necesidad de proporcionarles estrategias de aprendizaje para mejorar estas habilidades desde los primeros años de formación. En una línea similar, el investigador Pascual (2020) de España destaca la carencia de métodos de aprendizaje, abogando por motivar a los estudiantes desde sus conocimientos previos para lograr un aprendizaje significativo. Enfatiza en el papel crucial de la motivación, proponiendo enfoques lúdicos y dinámicos en contraste con el uso excesivo de fichas.





Por otra parte, En Costa Rica, Peralta y Martínez (2019) concluyeron que la lectoescritura se vincula estrechamente con competencias que favorecen el pensamiento creativo y enriquecen el lenguaje oral y escrito. Destacan la adopción de técnicas de enseñanza en producción oral y el método silábico por parte de los docentes, lo que condujo a un rendimiento académico medio según el estudio de campo.

En Colombia, Cotera et al. (2020) identificaron problemas en la asociación de imágenes con palabras y el reconocimiento de letras, señalando estrategias poco llamativas de los docentes y limitado apoyo parental en la lectoescritura. En Perú, Niño (2021) examinó los problemas en la lectoescritura mediante la observación sistemática, evidenciando las dificultades específicas en un tiempo determinado. En el mismo país, Pinilla y León (2022) aplicaron investigación descriptiva y técnicas de observación, entrevista y lista de cotejo. Detectaron falencias en habilidades de lectoescritura y abogaron por respetar el ritmo de aprendizaje de los alumnos.

Mientras que en Ecuador, específicamente en Babahoyo, Galarza (2019) resalta la importancia de la lectoescritura en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La investigación se originó debido al desinterés de maestros y estudiantes en aplicar estas destrezas de manera efectiva. Andino (2023) desde Ambato se enfocó en las dificultades de la lectoescritura y su impacto en el aprendizaje. Utilizó un método hipotético-deductivo y encontró que la mayoría de los estudiantes presentan poco interés en la lectura, revelando dificultades que afectan el proceso de aprendizaje. Por último, en Manabí, Pisco Román et al. (2023) destacan la importancia primordial de la lectoescritura desde la infancia para estimular el pensamiento crítico y creativo. Subrayan la necesidad de que los docentes se centren en aplicar destrezas que mejoren la creatividad y habilidades cognitivas.

La convergencia de los antecedentes proporciona un panorama completo sobre las diversas perspectivas y desafíos asociados con la lectoescritura. Este análisis sienta las bases para el desarrollo del marco teórico, el cual se nutre de las contribuciones de investigadores y expertos en el campo educativo. Al entender la complejidad de la lectoescritura desde múltiples dimensiones, se establece un contexto enriquecido que facilita la identificación de factores clave que influyen en este proceso.

La lectoescritura, integrando las habilidades de lectura y escritura, es esencial para construir y desarrollar conocimiento. Según Montealegre y Forero (2011), el lenguaje y la escritura son procesos de desarrollo de las formas superiores de comportamiento. Por otra parte, García (2004) destaca la importancia de que el aprendizaje de la lectura y escritura sea percibido tanto dentro como fuera del aula, enfatizando el papel fundamental de la familia como primer agente educador y socializador.

Pisco y Bailón (2003) resaltan que el dominio de la lectoescritura implica la comprensión del lenguaje escrito, los niveles de procesamiento de información y la automatización de la lectura. Leer y escribir, como herramientas del lenguaje, son cruciales para el aprendizaje y desarrollo general. Además el dominio de la lecto- escritura aporta grandes beneficios, Pérez (2016) destaca que la lectura se adapta mejor a los pictogramas, mientras que la escritura se





ajusta a un sistema alfabético. Leer y escribir son procesos interpretativos que construyen significados y amplían el conocimiento del mundo circundante. La lectoescritura también facilita el inicio del proceso de enseñanza y aprendizaje, incrementa la capacidad de memoria, adquiere un vocabulario específico y permite la creación de textos, contribuyendo a la separación de palabras en la frase y fomentando la imaginación.

Algunos de los factores que influyen en la lectoescritura identificados por Jiménez et al. (2020) son los lingüísticos, psicológicos, biológicos y sociales que inciden en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en todos los niveles educativos. Es esencial comprender que el proceso de aprendizaje es vital para transmitir conocimientos y habilidades. Pérez y Gardey (2015) subrayan la importancia de utilizar herramientas como juegos lúdicos para socializar, integrar al grupo y facilitar la expresión, destacando el papel del estudiante como el principal protagonista de su propio aprendizaje.

Una teoría de aprendizaje, es la mencionada por Gowin (1981), manifiesta que “la enseñanza se consuma cuando el significado del material que el alumno capta es el significado que el profesor pretende que ese material tenga para el alumno” (p. 81). Por lo tanto, las teorías del aprendizaje son una construcción que han dado forma a la escuela involucra la adquisición de conocimiento, el proceso de cómo aprende el ser humano los estudiantes son sujeto activo efectúan diferentes actividades continuamente están expuestos al cambio y esto les permite adaptarse a un nuevo entono de aprendizaje.

Sobre todo, son fundamentales ya que ayudan a entender, anticipar y regular la conducta. También proporciona base teórica para el diseño de estrategias pedagógicas al mismo tiempo busca dar soluciones a inconveniente que pueden surgir en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por consiguiente, el docente debe considerar los conocimientos previos de los estudiantes mediante un diagnóstico para seguido analizarlo y utilizar las técnicas necesarias para transformar un correcto desarrollo de aprendizaje, haciendo hincapié que el estudiante es el eje principal del proceso educativo.

Dentro de las teorías y enfoques conductistas Schunk (2012) menciona que “El aprendizaje es un cambio en la tasa, la frecuencia de aparición o la forma del comportamiento (respuesta), sobre todo como función de cambios ambientales” (p. 2). Esta teoría trata de analizar el comportamiento humano es decir la interacción del individuo que surge con su ambiente, la persona es capaz de construir su propio conocimiento, desarrolla sus habilidades cognitivas. Cabe señalar que existe relación asociada entre la respuesta y el estímulo que la provoca. La teoría conductista se enfoca en las formas complejas de comportamientos, hábitos, el pensamiento, razonamiento y lenguaje donde el individuo se adapta a su entorno y es capaz de aprender y procesar la información y resolver problemas lo cual le permite construir planes tomar decisiones para luego ejecutarla.

En lo que respecta a la teorías socio-cognitivas, Bodrova y Leong (2005) “el contexto social es el que influye dentro del aprendizaje aún más que las actitudes y las creencias, tiene gran influencia en cómo piensa y en lo que se piensa” (p. 48). Es decir, el ser humano aprende en entornos sociales mediante lo observable, ya que este modelo se basa en la interacción social,





permite la posibilidad de mejorar el proceso de aprendizaje enfoque integral. Sin duda alguna las teorías socio-cognitivas se apoyan en los aportes de la psicología cognitiva, también en los aportes de la psicología social y del desarrollo humano. Las etapas de aprendizaje constituyen una dimensión crucial en el proceso educativo, delineando el camino por el cual los individuos adquieren conocimientos y habilidades. Estas fases ofrecen un panorama estructurado que guía el desarrollo cognitivo y la construcción del aprendizaje.

En lo que se refiere al paradigma, Morales (2018) “aprender no solamente consiste en memorizar informaciones necesario otras opciones cognitivas que implican conocer aprender, aplicar, analizar, sintetizar, y valorar” (p. 21). Para distinguir estos paradigmas, se emplea un instrumento de diagnóstico, en donde el estudiante puede elegir diferentes opciones frente una problemática propia de la asignatura así poder objetar su respuesta. Al mismo tiempo los docentes analizan la información para determinar si existe relación entre la visión y el argumento. Vázquez (1985) “Cada tipo de aprendizaje comienza con un estado diferente del organismo y termina con la adquisición de una capacidad diferente para una posterior actuación” (p. 222). Es decir, el aprendizaje significativo constituye un proceso en el que los estudiantes experimentan nuevos conocimientos y retiene información y construye su propio aprendizaje.

En cuanto al diseño, Schunk (2012) “como una disciplina interesada en establecer métodos adecuados de instrucción, al crear cambios deseados en los conocimientos y habilidades del estudiante” (p. 2). Ya que facilitan el aprendizaje en grandes niveles de complejidad desarrollo de materiales actividades, implementación de la evaluación utilizando los recurso y herramientas metodológicas. Mientras que según Kanuka (2006) “el diseño elaboración de nuevas prácticas, planes de actividades, recursos y herramientas instruccional es el arte y ciencia aplicada de crear un ambiente instruccional y los materiales” (p. 4). Es por ello que ayudarán al alumno a desarrollar la capacidad para lograr ciertas tareas ya que trata de crear nuevas formas y transformación del aprendizaje donde el estudiante se sienta identificado.

La medición pedagógica, según rojas Rojas (2005) “es un conjunto de procedimientos que mide el nivel de aprendizaje, mediante los conocimientos, dando resultados globales sobre el avance escolar” (p. 60). Manifiesta que, en esta etapa se medirán las habilidades del estudiante es decir el nivel de comprensión en las que se elaboraran pruebas y el docente por su parte analizara la posición del estudiante sobre sí mismo para logra obtener el perfil calificativo de acuerdo a los niveles de esfuerzo. Por consiguiente, el proceso de evaluación procura un cambio, la medición sobre la transformación del paradigma, por tal razón se determina la medición es las fases de cada evaluación de acuerdo la calificación dentro de una escala. Influencia relación o incidencia de la lectoescritura en el aprendizaje.

De acuerdo a Alcívar (2001) “Se debe solucionar el problema a través de diferentes estrategias de tipo didáctico y pedagógico, así como mejorar las relaciones sociales y familiares que favorecen el buen desempeño en la escuela” (p.33). Cabe señalar que la lectoescritura y la incidencia en el proceso de enseñanza radica en obtener estrategias y técnicas que permiten el desarrollo de habilidades de los estudiantes, en este proceso permiten obtener aprendizajes significativos de aprendizaje para poderlos entrelazar con los conocimientos previos. A partir de lo mencionado, el rol del docente juega un papel muy fundamental en el proceso de aprendizaje





de los estudiantes más aún si se trata de estudiantes con dificultades especiales como es la lectoescritura. En este sentido, se plantea como objetivo del artículo: analizar desde la perspectiva de estudiantes, padres de familia y docentes la influencia de la lecto-escritura en el proceso de aprendizaje de estudiantes tercer año de educación básica

2. MATERIALES Y MÉTODOS

La investigación adopta un enfoque sociocrítico dentro de un paradigma mixto, integrando elementos cualitativos y cuantitativos. El diseño se configura como un estudio de alcance transeccional-correlacional, tomando como referencia investigaciones previas de Contreras (2019) y Vargas y Rondón (2012). Los designados en el trabajo de investigación son los estudiantes del subnivel de básica elemental, de la Unidad Educativa Fiscal Mixta Clemencia Rodríguez de Mora provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, cantón Santo Domingo de los Colorados, parroquia Abraham Calazacón, Cooperativa de Vivienda 15 de septiembre en el año lectivo 2023-2024. La totalidad de personas que constituyen la comunidad educativa o universo son 1.180 estudiantes, 1.000 padres de familia, 46 docentes y 7 autoridades, con la totalidad de 2.233, de las cuales se ha escogido la muestra respectiva a no probabilística por conveniencia para el siguiente trabajo de estudio de 20 estudiantes, del Tercer Año de Educación General Básica paralelo C, de los cuales 10 son hombres y 10 son mujeres, así mismo a 20 padres de familia y 2 docentes, quienes de forma libre y voluntaria dispusieron ser parte de este trabajo de investigación.

Las técnicas de recolección de datos se fundamentan en una entrevista semiestructurada, que incluye una guía de 10 preguntas para docentes, y encuestas físicas. Estas últimas, en formato de cuestionario, constan de 10 preguntas para estudiantes y 8 preguntas para padres de familia. Para el análisis de datos, se emplearán el software *Statistical Package for Social* (SPSS) en su versión 26 y Atlas ti en su versión 23. La información recopilada provendrá de encuestas dirigidas a estudiantes y padres de familia, utilizando cuestionarios con preguntas estructuradas, así como de entrevistas dirigidas a docentes mediante una guía de preguntas semiestructuradas.

3. RESULTADOS

Resultados de estudiantes

En este apartado se analizará la frecuencia de resultados de los instrumentos aplicados a los estudiantes.

Tabla 1

¿Con qué frecuencia el docente emplea la lectura y escritura en clase?

Respuesta	Frecuencia
Todos los días	18
Una vez a la semana	1
Tres veces a la semana	1
Total	20





Los resultados obtenidos manifiestan la opinión de los estudiantes encuestados, el cual arrojó que 18 estudiantes contestaron que todos los días el docente emplea la lectura y escritura en clases, 1 una vez a la semana y 1 tres veces a la semana.

Tabla 2

¿Cómo califica su nivel de aprendizaje alcanzado en la lecto- escritura?

Respuesta	Frecuencia
Excelente	14
Bueno	3
Bajo	3
Total	20

Los resultados de la tabla indican que la mayoría de los estudiantes encuestados (14 de 20) califican su nivel de aprendizaje en lecto-escritura como excelente, mientras que 3 lo califican como bueno y otros 3 como bajo.

Tabla 3

¿Usted practica la lectura en su hogar?

Respuesta	Frecuencia
Si	17
No	3
Total	20

Los resultados revelan la opinión de los estudiantes encuestados, el cual arrojó que 17 estudiantes si practican la lectura en su hogar, 3 estudiantes no practican la lectura en su hogar. Los resultados de la encuesta a los estudiantes ofrecen una visión integral de sus percepciones y prácticas en relación con la lectura y escritura. La mayoría de los estudiantes indica que los docentes emplean estas habilidades con frecuencia en clase, reflejando una exposición constante a estas prácticas educativas. Esta alta frecuencia de uso sugiere un compromiso regular por parte de los educadores en el desarrollo de las habilidades de lecto-escritura.

En cuanto a la autoevaluación del nivel de aprendizaje en lecto-escritura, la mayoría de los estudiantes se autoevalúa positivamente, calificando su nivel como excelente. Este resultado podría indicar un nivel generalizado de satisfacción y confianza en las habilidades de lectura y escritura adquiridas, lo que es un aspecto positivo para el proceso educativo. Además los estudiantes manifiestan practicar la lectura en sus hogares, sugiriendo la existencia de hábitos lectores fuera del entorno escolar. Aunque es un hallazgo alentador, también se observa que un pequeño porcentaje de estudiantes no practica la lectura en casa. Este dato resalta la importancia de considerar la diversidad de hábitos lectores entre los estudiantes y la necesidad de promover la lectura como una actividad habitual en el hogar.

Los resultados sugieren un panorama mayormente positivo en cuanto a la relación de los estudiantes con la lectura y escritura, proporcionando una base valiosa para futuras intervenciones educativas y destacando áreas de fortaleza y posibles áreas de mejora.





Resultados de padres de familia

En cuanto a la encuesta realizada a los padres de familia se obtuvieron los siguientes resultados:

Tabla 4

¿Con qué frecuencia cree usted que el docente emplea la lectura y escritura en clase?

Respuesta	Frecuencia
Todos los días	17
Una vez a la semana	2
Tres veces a la semana	1
Total	20

Los resultados obtenidos manifiestan la opinión de los padres encuestados, el cual arrojó que 17 padres contestaron que creen que el docente emplea la lectura y escritura en clase todos los días, 2 padres una vez a la semana, y 1 padre tres veces a la semana.

Tabla 5

¿Cree usted que el rendimiento académico alcanzado por su hijo se debe a la débil práctica de lecto-escritura?

Respuesta	Frecuencia
Si	15
No	5
Total	20

Los resultados obtenidos manifiestan la opinión de los padres de familia encuestados, el cual arrojó que 15 padres creen que el rendimiento académico alcanzado por sus hijos si se debe a la débil práctica de la lecto-escritura, mientras que 5 padres expresan que no.

Tabla 6

Usted practica la lectura con su hijo (a)?

Respuesta	Frecuencia
Siempre	10
A veces	10
Total	20

Los resultados arrojan que 10 padres dan a conocer que siempre practican la lectura con sus hijos, y 10 padres manifiestan que a veces practican la lectura con sus hijos.

Los resultados de la encuesta dirigida a los padres de familia proporcionan una perspectiva valiosa sobre sus percepciones y prácticas en relación con la lectura y escritura de sus hijos. La mayoría de los padres percibe que los docentes emplean la lectura y escritura en clase con alta frecuencia, reflejando una percepción positiva sobre la integración de estas habilidades en el proceso educativo diario de sus hijos.



En cuanto a la creencia sobre el rendimiento académico de sus hijos, una proporción significativa de padres asocia el nivel de logro de sus hijos con la práctica de lecto-escritura. La mayoría de los padres que participaron en la encuesta considera que el rendimiento académico de sus hijos está directamente vinculado a la calidad de práctica de lectura y escritura. Esta percepción puede influir en la importancia que los padres otorgan a estas habilidades en el desarrollo académico de sus hijos. En relación con la práctica de la lectura en el hogar, los resultados indican que hay una diversidad en las prácticas parentales. Alrededor de la mitad de los padres manifiestan practicar la lectura con sus hijos siempre, mientras que la otra mitad lo hace a veces. Esta variabilidad destaca la importancia de considerar las diferentes dinámicas familiares y la necesidad de promover prácticas de lectura más consistentes en el hogar.

Los resultados de la encuesta a los padres ofrecen una visión matizada de sus percepciones y acciones relacionadas con la lectura y escritura de sus hijos. Estos hallazgos son esenciales para comprender la dinámica entre la educación en el hogar y en la escuela, y proporcionan información valiosa para futuras estrategias de colaboración entre docentes y padres en el desarrollo integral de los estudiantes.

Resultados de docentes

Tras realizar la entrevista semiestructurada, la docente de tercer año paralelo C confirma que las maestras de los paralelos de tercer grado emplean con mucha frecuencia la lecto-escritura en clases ya que es de mucha importancia en el proceso de aprendizaje mediante la motivación, utilizando cuentos, fábulas dependiendo de las necesidades de los estudiantes. Además, manejan el método silábico y fonético para avanzar y estrategias como la dinámica, cartillas, láminas para desarrollar el proceso de aprendizaje en los estudiantes.

En cuanto al interés que tienen los estudiantes en la lectura es positivo ya que los motivan para fomentar hábitos y así mismo incluyen a aquellos niños que presentan dificultades trabajando con libros acordes a su nivel de lecto-escritura. Asimismo, realizan un análisis conjuntamente brindándoles la oportunidad de hablar sobre lo que está sucediendo.

4. DISCUSIÓN

La lecto-escritura, como habilidad integral, es crucial en el desarrollo educativo, estimulando el pensamiento crítico y creativo, y contribuyendo al crecimiento en expresión oral y escrita (Pisco Román et al., 2023). Los resultados obtenidos de la encuesta a estudiantes y padres proporcionan una visión integral que se contrasta y compara con teorías educativas y de aprendizaje.

La alta frecuencia de uso de lectura y escritura en clase, identificada por ambos estudiantes y padres, coincide con las teorías que enfatizan la importancia de integrar estas habilidades en el proceso de aprendizaje (García, 2004; Pisco y Bailón, 2003). Esto respalda la idea de que la exposición regular a estas prácticas educativas es esencial para el desarrollo de habilidades de lecto-escritura (Pérez y Gardey, 2015 además impulsa la idea de que la inmersión regular en estas actividades educativas puede cultivar un ambiente propicio para el desarrollo de habilidades críticas. La lecto-escritura no es simplemente un conjunto de tareas, sino un proceso





que se incorpora a la rutina diaria, generando una sinergia entre el aprendizaje formal y la aplicación práctica.

La autoevaluación positiva de los estudiantes sobre su competencia en lecto-escritura refleja un vínculo con las teorías que destacan los beneficios cognitivos derivados de estas habilidades (Montealegre y Forero, 2011; Pérez, 2016). La percepción de un nivel de aprendizaje excelente sugiere una confianza arraigada en estas competencias, lo que puede tener repercusiones positivas en la disposición para enfrentar desafíos educativos más complejos. Este optimismo autoevaluativo también puede influir en la actitud hacia el aprendizaje en general, destacando la relevancia de fomentar una autoimagen positiva en los estudiantes en relación con sus habilidades de lecto-escritura.

La diversidad de prácticas parentales en cuanto a la lectura en el hogar añade matices a la comprensión del papel de la familia en este proceso. Aunque un grupo considerable de padres practica la lectura con sus hijos de manera consistente, la otra mitad lo hace ocasionalmente. Este descubrimiento refuerza la influencia del entorno social en el aprendizaje, como indican las teorías socio-cognitivas (Bodrova y Leong, 2005). La variabilidad en las prácticas parentales destaca la necesidad de estrategias que fomenten hábitos de lectura más uniformes en el hogar, reconociendo y abordando las diversidades familiares.

La asociación significativa entre el rendimiento académico de los estudiantes y la práctica de lecto-escritura, identificada por los padres, se alinea con estudios previos que destacan la importancia de estas habilidades en el desempeño educativo (Cotera et al., 2020; Niño, 2021). Este resultado refuerza la percepción de los padres sobre la influencia directa de la lecto-escritura en el éxito académico de sus hijos.

La entrevista con la docente del tercer año revela la aplicación de métodos variados, desde el silábico y fonético hasta estrategias motivadoras que incorporan cuentos y fábulas. Esta amalgama de métodos y enfoques se alinea con teorías que abogan por la diversidad y la motivación en la enseñanza (Pascual, 2020; Morales, 2018). La adaptación a las necesidades individuales de los estudiantes, la inclusión de aquellos con dificultades y el análisis conjunto fomentan un ambiente educativo inclusivo y dinámico. Esto subraya la importancia de la atención individualizada y de estrategias que se adapten a la diversidad de estilos de aprendizaje.

5. CONCLUSIONES

Con respecto al objetivo planteado, se concluye que el análisis de la influencia de la lectoescritura en el proceso de aprendizaje en el área de lengua y literatura de los estudiantes de tercer año de educación general básica de la Unidad Educativa “Clemencia Rodríguez de Mora” demuestra que la lectoescritura influye de forma positiva en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Esto se manifiesta en el análisis de datos pues los alumnos tienen hábitos de lectura en su hogar, son capaces de escribir un texto después de leerlo y elaborar un análisis.

Se concluye que de acuerdo a las investigaciones realizadas en el contexto mundial, local y regional se encuentra una relación, determinando que el proceso de lectoescritura es la base en los primeros años de escolaridad, el cual en su mayoría resulta muy complejo para los





estudiantes con problemas de rendimiento académico, que puede ser afrontado con el diseño y aplicación de estrategias de aprendizaje que respondan a las necesidades y características de los alumnos, de tal forma que se pueda promover la motivación e interés por aprender, creando ambientes de aprendizaje apropiados y significativos dentro del aula.

La aplicación de técnicas e instrumentos de recolección de datos mediante encuestas y entrevistas aplicados a docentes, estudiantes y padres de familia permitieron determinar con claridad la problemática existente, cuyo procesamiento de datos se ejecutó mediante el software “Statistical Package for Social (SPSS)” en su versión 26, dando a conocer que los estudiantes necesitan mayor acompañamiento de los padres de familia para crear hábitos de lecto-escritura, basados en estrategias de aprendizaje lúdicas.

Estas conclusiones no solo ofrecen una instantánea del estado actual, sino que también brindan un punto de partida para acciones futuras. La necesidad de intervenciones educativas que fomenten hábitos de lectoescritura sólidos, estrategias pedagógicas adaptadas y una colaboración activa con las familias resuena con fuerza. Reconocer la interconexión entre teoría y práctica enriquece nuestra comprensión de la lectoescritura y su impacto en el aprendizaje, delineando un camino claro hacia un futuro educativo más dinámico, inclusivo y centrado en el desarrollo integral de cada estudiante. Estas conclusiones, lejos de ser un punto final, instan a una reflexión continua y a la implementación proactiva de medidas que fortalezcan la relación indisoluble entre la lectoescritura y el proceso de aprendizaje.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alcivar, D. (2001). *La lecto-escritura y su incidencia en el rendimiento escolar de los estudiantes del quinto grado del centro de Educación Básica “Pedro Bouguer” de la parroquia Yaruquí, cantón Quito, provincia de Pichincha* [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio UTA. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/5815/1/TESIS%20LECTO-ESCRITURA.pdf>
- Andino Rodríguez, N. (2023). *Dificultades de la lectoescritura en el rendimiento académico de estudiantes de educación general básica elemental* [Tesis de posgrado, Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato]. Repositorio PUCESA. <https://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/4214>
- Bodrova, E. y Leong, D. J. (2005). *Curso de Formación y Actualización Profesional para el Personal Docente de Educación Preescolar*. Editorial México. https://zona-bajio.com/volumen_1.pdf
- Contreras, D. (2019). El enfoque socio crítico en la educación. *Dialéctica Revista de investigación educativa*, 1-12. <http://portal.amelica.org/ameli/journal/88/88868015/88868015.pdf>
- Cotera Martínez, L., Jiménez Vitar, L. y Rodríguez Álzate, Y. (2020). Influencia de la lecto-escritura en el rendimiento académico del grado primero de la IER la Cadena del municipio de Carepa [Tesis de pregrado, Corporación Universitaria Minuto de Dios].





- Luque, M. (2018). Prevención de dificultades lectoras y escritoras en Educación Infantil. *Revista Internacional de Apoyo a la Inclusión, Logopedia, Sociedad y Multiculturalidad*, 4(3), 56-65. <https://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/riai/article/view/4340/3564>
- Montealegre, R. y Forero, L. (2006). Desarrollo de la lectoescritura: adquisición y dominio: Universidad Católica (Colombia). *Revistas Científicas* 9(1), 25-40. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=79890103>
- Morales, Y. (2018). Revisión teórica sobre la evolución de las teorías del aprendizaje. *Revista Vinculando*, 73-1 <https://vinculando.org/educacion/revision-teorica-la-evolucion-las-teorias-del-aprendizaje.html>
- Pascual Llorens, S. (2020). *El proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura en educación infantil* [Tesis de pregrado, Universitat Jaume I]. Repositorio UJI. <https://repositori.uji.es/xmlui/handle/10234/191909>
- Peralta Jáquez, S. A., & Martínez Rivas, S. (2019). Incidencia de la Lectura y Escritura en el Rendimiento Escolar. Caso: Centro Educativo Señorita Graciela Reyes Tineo, Provincia Valverde. *Educación Superior*, (26), 31–46. <https://doi.org/10.56918/es.2018.i26>
- Schunk, D. (2012). *Teorías del Aprendizaje. Una perspectiva educativa*. Pearson México. <https://biblioteca.uazuay.edu.ec/buscar/item/80825>
- Vargas, A. y Rondón, L. (2012). El enfoque socio-crítico en la formación docente en la UPEL-IPB. *Revista EDUCARE-UPEL-IPB-Segunda Nueva Etapa 2.0*, 16(2), 176-190. <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/192/186>
- Vásquez, L. (1985). *Principios y técnicas de educación de adultos*. Editorial Universidad Estatal a distancia. <https://acortar.link/Ov3umG>





Percepción sobre los servicios educativos en instituciones públicas

Perception of educational services at public institutions

-  Cerezo Vera, Juana Verónica⁶
<https://orcid.org/0009-0001-3341-3237>
juana.cerezo@educacion.gob.ec
Unidad Educativa San Bernabé
Ecuador
-  López Bohórquez, Sarina Daidamia⁴
<https://orcid.org/0009-0009-0957-7483>
sarina_cosita@hotmail.com
Unidad Educativa Vivian Luzuriaga
Vásquez
Ecuador
-  Montalván Castillo, Sonia Cristiana²
<https://orcid.org/0009-0002-3373-6180>
so_ni_cris@hotmail.com
Unidad Educativa Reino De Inglaterra
Ecuador
-  García Rubio, Mauricio Sebastián⁵
<https://orcid.org/0009-0004-0536-0643>
mauricio_garcia_2025@hotmail.com
Universidad de Guayaquil
Ecuador
-  Sánchez Ordóñez, Martha Yajaira³
<https://orcid.org/0000-0002-2568-4272>
yahsanmar81@hotmail.com
Unidad Educativa Vivian Luzuriaga
Vásquez
Ecuador
-  Chela Coyago, Oswaldo Fabián⁶
<https://orcid.org/0000-0003-4729-4424>
oswaldo.chela@educacion.gob.ec
Unidad Educativa Vivian Luzuriaga
Vásquez
Ecuador

¹Autor de correspondencia.

Recibido: 2023-09-30 / **Aceptado:** 2023-10-30 / **Publicado:** 2023-12-30

Forma sugerida de citar: Cerezo Vera, J. V., Montalván Castillo, S. C., Sánchez Ordóñez, M. Y., López Bohórquez, S. D., García Rubio, M. S., & Chela Coyago, O. F. (2023). Percepción sobre los servicios educativos en instituciones públicas. *Revista Científica Multidisciplinaria Ogma*, 2(3), 46-56. <https://doi.org/10.69516/xq65fj12>

Resumen:

El trabajo de investigación tiene como objetivo analizar el nivel de satisfacción de los actores educativos respecto a la percepción que tienen sobre la calidad del servicio educativo ofrecido por las instituciones educativas. La metodología de la investigación se basa en un enfoque cuantitativo con un diseño transversal y descriptivo. La muestra de estudio estuvo conformada por 150 docentes, 150 estudiantes y 150 padres de tres instituciones educativas públicas de la ciudad de Santo Domingo. Para abordar las dimensiones de la gestión escolar, se aplicó una encuesta que incluyó tres escalas: insatisfecho, medianamente satisfecho y satisfecho. La técnica de análisis de datos empleada fue la estadística descriptiva, utilizando el software SPSS. Los resultados obtenidos muestran que el 74% de los docentes se sienten satisfechos, el 67,3% de los estudiantes reportaron estar satisfechos, y el 55,3% de los padres de familia indicaron estar satisfechos con los servicios educativos. Estos resultados demuestran que existe un nivel global alto de satisfacción y aceptación de los servicios educativos en las instituciones analizadas. La investigación resalta que, a pesar de algunas áreas de mejora, la percepción general de los actores educativos sobre la calidad del servicio es positiva. Este hallazgo puede servir de base para implementar acciones de mejora en los aspectos que aún presentan debilidades, con el fin de seguir elevando los niveles de satisfacción y calidad educativa en las instituciones.

Palabras clave: Educación, Servicio educativo, Comunidad educativa.

Abstract:

The purpose of the research work is to analyze the level of satisfaction of educational stakeholders with respect to their perception of the quality of the educational service offered by educational institutions. The research methodology is based on a quantitative approach with a cross-sectional and descriptive design. The study sample consisted of 150 teachers, 150 students and 150 parents from three public educational institutions in the city of Santo Domingo. To address the dimensions of school management, a survey was applied that included three scales: dissatisfied, moderately satisfied and satisfied. The data analysis technique used was descriptive statistics, using SPSS software. The results obtained show that 74% of the teachers feel satisfied, 67.3% of the students reported being satisfied, and 55.3% of the parents indicated that they were satisfied with the educational services. These results show that there is a high overall level of satisfaction and acceptance of educational services in the institutions analyzed. The research highlights that, despite some areas for improvement, the general perception of educational stakeholders on the quality of the service is positive. This finding can serve as a basis for implementing improvement actions in the aspects that still present weaknesses, in order to continue raising the levels of satisfaction and educational quality in the institutions.

Keywords: Education, Educational service, Educational community.





1. INTRODUCCIÓN

La gestión, según Ivancevich (1997) “es el proceso emprendido por una o más personas para coordinar las actividades laborales de otras personas con la finalidad de lograr resultados de alta calidad que cualquier otra persona trabajando sola, no podrá alcanzar” (p. 84). Esta definición se une a la educación, ya que las instituciones educativas son estructuras complejas y fundamentales en el sistema de enseñanza, ya que desempeñan un papel crucial en la interacción social, la resolución de conflictos y el crecimiento personal y además, tienen sus propias necesidades y exigencias, por lo que requieren de líderes capacitados que puedan guiarlas y asegurar el bienestar de los estudiantes, así como colaborar con los docentes, el equipo directivo y otros actores involucrados. De este modo, el presente artículo tiene como objetivo: analizar el nivel de satisfacción de los actores educativos respecto de la percepción que tienen sobre la calidad del servicio educativo que ofrecen las instituciones educativas.

De ahí surge la importancia de la perspectiva de los agentes que intervienen en los contextos educativos. Según Quintana (2018), en las escuelas existe una gran variedad de perspectivas sobre el concepto de gestión escolar, las personas pueden interpretarlo desde diferentes enfoques, como el pedagógico, curricular, temporal, ambiental, de recursos e incluso de carácter administrativo. La gestión escolar influye directamente sobre la calidad de la enseñanza y ahí radica su importancia.

Aquellos encargados de administrar la educación deben poseer competencias en comunicación, incentivo y fomento para forjar grupos de trabajo cooperativos, ejerciendo un enfoque de liderazgo que fusiona todas las iniciativas y busca la eficacia de la institución educativa. Rivera y Cavazos (2015) aseguran que la gestión escolar (...) “es un proceso dinámico que debe correlacionar los aspectos pedagógicos con los espacios administrativos a partir de un enfoque humano, pero que además debe ser una forma de integrar el conocimiento, las estrategias, los esfuerzos y los recursos” (p. 5).

La gestión escolar se define como el conjunto de acciones orientadas hacia la consecución de ciertos objetivos que se desarrollan en las diversas áreas de actividad de la organización y en cuyo diseño y evaluación participan, en alguna medida, las personas encargadas de llevarlas a cabo, según lo distingue Antúnez (2000). Asimismo Cabrera (2017) la describe como un conjunto de acciones que los miembros de una institución realizan para hacer factibles los objetivos y metas establecidos en el proyecto educativo institucional y en el plan de mejoramiento. La gestión escolar busca lograr el desarrollo integral de las y los estudiantes y garantizar su acceso a la educación básica hasta la culminación de su trayectoria educativa, según lo señala Cárdenas (2022). Esto se logra a través de la gestión de las condiciones operativas, de la gestión de la práctica pedagógica y de la gestión del bienestar escolar.

En este sentido, la gestión educativa perfila la manera en que está organizada la institución y predice subprocesos de planificación institucional que son establecidos para lograr resultados satisfactorios y de calidad. Marconi (2016) destaca que la gestión educativa abarca aspectos como la gestión pedagógica y curricular, el progreso de procedimientos metódicos y la base administrativa para la gestión de la educación. Además, implica promover la búsqueda de





soluciones innovadoras y progresivas, incluso en situaciones difíciles de manejar. También incluye el acto principal de gobierno, que es un elemento intermedio entre los objetivos específicos a alcanzar y la planificación.

Gestión académica

La gestión pedagógica o académica es el proceso fundamental del quehacer de la IE y los miembros que la conforman el proceso de enseñanza aprendizaje, la diversificación curricular, las programaciones sistematizadas en el PC, las estrategias metodológicas y didácticas, la evaluación de los aprendizajes, la utilización de materiales y recursos didácticos (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO], 2011).

En este sentido, el Ministerio de Educación del Ecuador [MINEDUC] (2013) en los estándares de calidad educativa menciona la importancia de los directivos y sus responsabilidades, para la gestión pedagógica el directivo se encarga de gestionar el currículo para asegurar que cumpla con los estándares educativos. Una de sus responsabilidades principales es monitorear y evaluar la implementación del currículo vigente, teniendo en cuenta el Proyecto Educativo Institucional, así como las necesidades educativas específicas e intereses de los estudiantes y del entorno. Además, se encarga de garantizar la aplicación, ajuste y adaptación del currículo en diferentes áreas disciplinarias, tomando en consideración la diversidad y el contexto de los estudiantes. Asimismo, el directivo tiene la tarea de asegurar la calidad de los planes educativos y programas mediante la atención a la diversidad y al contexto escolar.

Para ello, promueve y supervisa la aplicación de procesos de enseñanza enfocados en el cumplimiento de los Estándares de Aprendizaje y los principios pedagógicos curriculares e institucionales. Es esencial que el personal docente evalúe constantemente el progreso de los estudiantes en un ambiente propicio de aprendizaje, y el directivo se encarga de verificar este aspecto. También supervisa la implementación del programa de inclusión escolar y dirige la utilización de los resultados de la evaluación para realizar ajustes necesarios en los procesos de enseñanza, así como implementar planes de apoyo y recuperación pedagógica. Adicionalmente, se asegura de mantener una adecuada comunicación con los padres de familia o representantes legales sobre el aprendizaje de los estudiantes (MINEDUC, 2013)

Por otro lado, el directivo tiene la responsabilidad de organizar, orientar, liderar y evaluar el trabajo técnico-pedagógico de los docentes. En esta tarea, busca generar una cultura de corresponsabilidad y trabajo colaborativo en relación al aprendizaje de los estudiantes. También orienta la aplicación de estrategias de aprendizaje colaborativo y evaluativo entre los miembros de la comunidad educativa. Es fundamental que se promueva la aplicación de procesos de investigación, experimentación e innovación pedagógica en la comunidad educativa. El directivo brinda asesoría pedagógica a los docentes, utilizando diversas fuentes de investigación, autoevaluación y evaluación, para contribuir a su mejora continua. Además, implementa y asesora políticas inclusivas en el proceso de aprendizaje y evaluación de los estudiantes (MINEDUC, 2013).





Gestión social y administrativa

La UNESCO (2011) menciona que la finalidad de esta dimensión es establecer las buenas relaciones de los miembros de las instituciones educativas con su entorno social, cultural y otras organizaciones institucionales con el objetivo de establecer, analizar estrategias, para de esta manera acrecentar la calidad educativa que es de vital importancia para los estudiantes.

El MINEDUC (2013) resalta que la dimensión de relación del centro educativo con la comunidad se centra en la promoción y desarrollo de programas de redes de trabajo con diferentes instituciones escolares dentro del mismo circuito y otras localidades. Además, busca fomentar el trabajo cooperativo con organizaciones vinculadas al ámbito educativo, como instituciones de educación superior, empresas públicas y privadas, así como asociaciones de apoyo técnico, entre otras.

Una de las propuestas vigente es el Proyecto Colmena, Colmena es una iniciativa del MINEDUC (2023) que busca promover la participación activa de la comunidad en la gestión escolar. Con esta propuesta, la comunidad educativa tiene un rol directo en la elaboración de instrumentos de gestión escolar, como el Plan Educativo Institucional, el Código de Convivencia y el Plan de Gestión de Riesgo. Además, se encarga de dar seguimiento al cumplimiento de los objetivos planteados y evaluar los resultados del proceso educativo. El nombre "Colmena" hace referencia a la colaboración y trabajo conjunto que caracteriza a una colmena de abejas, donde se interactúa y colabora para alcanzar un objetivo común. De esta manera, el propósito del proyecto es lograr la construcción colectiva de los instrumentos de gestión escolar en las instituciones educativas.

Gestión administrativa

Son acciones que la dirección de la IE debe coordinar con seis áreas específicas: financiero y contable, gestión académica, recursos físicos, administración de la planta física, servicios complementarios, talento humano, para convertirse en el camino más idóneo y de esta manera lograr una excelente calidad educativa. Así mismo es de vital importancia que se cumplan las normas y se controlen las funciones, con el objetivo de facilitar los procesos de enseñanza aprendizaje (UNESCO, 2011). El MINEDUC (2013) dispone que en la dimensión de gestión administrativa se tomen en cuenta los lineamientos normativos y el talento humano que tienen que cumplir con ciertos estándares.

Para una gestión educativa eficiente y efectiva, es esencial aplicar la normativa nacional que regula las acciones en áreas clave como la pedagógica, la administrativa y los servicios de apoyo en las instituciones educativas. Además, es fundamental mantener puntualmente actualizado el Archivo Maestro de Instituciones Educativas (AMIE) con datos precisos, exactos y completos. La organización adecuada del calendario académico, la carga horaria escolar y docente, y la distribución de espacios, priorizando las actividades de aprendizaje, contribuirá a un ambiente educativo más propicio y orientado al logro de los objetivos educativos. Asimismo, la implementación de un Plan de Reducción de Riesgos se vuelve indispensable como medida preventiva ante emergencias y desastres naturales. Por último, la elaboración de manuales de procedimientos en diferentes áreas, como funciones, procedimientos operativos y académicos,





y la jornada extracurricular, ayudará a establecer directrices claras y coherentes para la gestión administrativa de las instituciones educativas.

Por otra parte, el desarrollo y bienestar del personal educativo son pilares fundamentales en la gestión educativa. Por ello, se debe priorizar la implementación de planes de inducción para los equipos administrativo, directivo y docente, con el fin de facilitar su integración y adaptación a la institución educativa. Es esencial establecer mecanismos de acompañamiento, seguimiento y evaluación de la práctica docente para garantizar una mejora continua en su desempeño y, en consecuencia, mejorar la calidad de la educación brindada. Para fortalecer el capital humano de la institución, se sugiere elaborar un plan interno de desarrollo profesional educativo que responda a las necesidades específicas de la institución y establecer mecanismos para monitorear y asegurar su efectiva implementación. Además, se debe gestionar planes de desarrollo personal y profesional para los equipos administrativo, directivo y docente, con el propósito de fomentar el crecimiento de sus habilidades y competencias. Por último, es relevante definir y ejecutar un sistema de incentivos no económicos para el personal administrativo, directivo y docente, como una forma de reconocer su valiosa labor y estimular un desempeño destacado en el ámbito educativo.

Satisfacción escolar de los actores educativos

Conocer el grado de satisfacción de los actores educativos es esencial para el éxito escolar y permite conocer fiablemente cómo se está desarrollando el proceso de gestión escolar y la vez medir controlar la calidad de los procesos de formación efectuados. En este contexto es necesario involucrar a los agentes educativos. Al involucrar a los estudiantes en su grado de satisfacción permite que: “el alumnado crea que la experiencia educativa que vive es relevante para su futuro y tiene mayor disposición para el aprendizaje, no solo durante su estancia en el colegio sino también a lo largo de todo el ciclo vital” (Arguedas, 2010, p. 67). La satisfacción estudiantil se refiere a la sensación de bienestar que experimentan los estudiantes cuando sus expectativas académicas son cumplidas por la institución a través de la calidad de los servicios ofrecidos (Surdez et al., 2018). La misma situación se repite con docentes y padres de familia.

Los responsables de la gestión en todas las instituciones educativas tienen una tarea importante que conlleva una gran responsabilidad que es garantizar un equilibrio en los procesos. Machaca y Campos (2021) hacen hincapié en la necesidad de asegurar armonía en los procesos administrativos para que todos los miembros de la comunidad educativa, incluyendo el personal no docente, los docentes, los padres, los estudiantes y la comunidad en general, reciban un trato satisfactorio (p. 105).

2. MATERIALES Y MÉTODOS

La metodología de la investigación se basa en un enfoque cuantitativo, mediante al aplicación de un diseño transversal. También se aplica la investigación descriptiva para lograr la comprensión del fenómeno de estudio. La muestra de estudio se conforma de 150 docentes, 150 estudiantes, 150 padres de familia de tres instituciones públicas de la ciudad de Santo Domingo, Ecuador. Se aplicó una encuesta para evaluar la satisfacción mediante las dimensiones de gestión académica, gestión social y comunitaria, gestión administrativa y satisfacción general.





La técnica de análisis de datos aplicada fue la estadística descriptiva, sobre lo cual se sistamizó la información por medio del paquete estadístico SPSS. A partir de esto, se realizaron tablas en las que resumen los resultados de las dimensiones evaluadas. Los principales estadísticos fueron frecuencia, porcentaje y porcentaje válidos. Por ello, se pudo lograr presentar la satisfacción global de satisfacción de docentes, estudiantes y padres de familia.

3. RESULTADOS

Tabla 1

Nivel de satisfacción de Docentes de la gestión escolar

Tipos de Gestiones	Nivel de satisfacción	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Gestión Académica	Insatisfecho	3	2	2
	Medianamente satisfecho	58	38,7	38,7
	Satisfecho	89	59,3	59,3
	Total	150	100	100
Gestión Social y comunitaria	Insatisfecho	11	7,3	7,3
	Medianamente satisfecho	57	38	38
	Satisfecho	82	54,7	54,7
	Total	150	100	100
Gestión Administrativa	Insatisfecho	11	7,3	7,3
	Medianamente satisfecho	60	40	40
	Satisfecho	79	52,7	52,7
	Total	150	100	100
Nivel de Satisfacción Global	Insatisfecho	7	4,7	4,7
	Medianamente satisfecho	32	21,3	21,3
	Satisfecho	111	74	74
	Total	150	100	100

En tabla 1, al medir el porcentaje de los docentes en la gestión que se encuentran más satisfechos es la gestión académica con el 59,3%. A nivel general, se evidenció el 74% de docentes están satisfechos respecto a la calidad del servicio educativo.

Tabla 2

Nivel de satisfacción de Estudiantes de la gestión escolar





Tipos de Gestiones	Nivel de satisfacción	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Gestión Académica	Insatisfecho	7	4,7	4,7
	Medianamente	44	29,3	29,3
	Satisfecho	99	66	66
	Total	150	100	100
Gestión Social y comunitaria	Insatisfecho	11	7,3	7,3
	Medianamente satisfecho	50	33,3	33,3
	Satisfecho	89	59,3	59,3
	Total	150	100	100
Gestión Administrativa	Insatisfecho	11	7,3	7,3
	Medianamente	65	43,3	43,3
	Satisfecho	74	49,3	49,3
	Total	150	100	100
Nivel de Satisfacción Global	Insatisfecho	7	4,7	4,7
	Medianamente satisfecho	42	28	28
	Satisfecho	101	67,3	67,3
	Total	150	100	100

En tabla 2, los estudiantes también se encuentran más satisfechos en la gestión académica con el 66%. Lo que demuestra los estudiantes al nivel de satisfacción global más de la mitad está satisfecho con un 67,3% respecto a la calidad del servicio educativo.

Tabla 3

Nivel de satisfacción de Padres de familia de la gestión escolar

Tipos de Gestiones	Nivel de satisfacción	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Gestión Académica	Insatisfecho	7	4,7	4,7
	Medianamente satisfecho	18	12	12
	Satisfecho	125	83,3	83,3
	Total	150	100	100
Gestión Social y comunitaria	Insatisfecho	11	7,3	7,3
	Medianamente satisfecho	15	10	10
	Satisfecho	124	82,7	82,7
	Total	150	100	100
Gestión Administrativa	Insatisfecho	7	4,7	4,7
	Medianamente satisfecho	32	21,3	21,3
	Satisfecho	111	74	74
	Total	150	100	100
	Insatisfecho	7	4,7	4,7
	Medianamente satisfecho	60	40	40





Nivel de Satisfacción Global	Satisfecho	83	55,3	55,3
	Total	150	100	100

En tabla 3, se evidencia el grado de satisfacción por parte de los padres de familia en la gestión académica con el 83,3%. Existe una minoría de diferencia respecto a los porcentajes, lo que demuestra el nivel de satisfacción global con un 55,3%, importante señalar que 40% se encuentra medianamente satisfecho.

4. DISCUSIÓN

En la investigación realizada se encontró un nivel satisfactorio en los docentes en relación con la calidad del servicio educativo. Es importante recordar que la gestión educativa promueve en la institución escolar la implementación de mecanismos que impulsan las propuestas relacionadas con la efectividad del docente. Velasteguí y Garcés (2023) realizaron un estudio que ofrece un panorama similar a lo que se ha descrito previamente, los autores concluyeron que por lo general, los docentes muestran una perspectiva positiva sobre su desempeño profesional. Esto demuestra que los docentes de la institución educativa son capaces de aplicar eficientemente los conocimientos adquiridos y utilizar herramientas innovadoras en beneficio de los estudiantes, tanto en el proceso de enseñanza como en el de evaluación.

Así mismo, Porras et al. (2021) en su investigación descubrió una correlación entre la forma en que se gestiona la enseñanza y el nivel de satisfacción en el trabajo docente. En otras palabras, una gestión docente efectiva y favorable contribuye positivamente al nivel de satisfacción laboral de los docentes. Cuando se sienten apoyados, valorados y tienen las condiciones adecuadas para llevar a cabo su labor educativa, es más probable que se sientan satisfechos y comprometidos con su trabajo. Por lo tanto, una gestión pedagógica bien implementada y en sintonía con las necesidades de los docentes puede mejorar significativamente su satisfacción y, en consecuencia, su desempeño en el aula.

En este estudio se ha identificado una importante dicotomía en la percepción de los estudiantes respecto a la gestión administrativa y académica en su entorno educativo. Por un lado, expresan inseguridad y descontento hacia la gestión administrativa, especialmente en temas relacionados con equipo, infraestructura y el servicio en general por parte de la administración. Sin embargo, por otro lado, muestran una mayor satisfacción en relación a la gestión académica, especialmente en el trato recibido por los tutores, quienes desempeñan un papel fundamental en su proceso de aprendizaje.

Según Surdez et al. (2018) este suceso al mencionar que la gran mayoría de los estudiantes se muestra, en algún momento, descontento con algún aspecto relacionado con la calidad de la educación. Esta dualidad plantea un desafío para las instituciones educativas y los responsables de la gestión, ya que es fundamental que tanto la administración como la parte académica estén alineadas y trabajen en conjunto para ofrecer una experiencia educativa de calidad y satisfactoria para los estudiantes. Los autores prosiguen en su razonamiento y concluyen que en cuanto al trato que reciben de las los alumnos para lograr sus objetivos





académicos, se encontró que están satisfechos con la manera en que son atendidos por los tutores, quienes cumplen la función de asesorarlos cada ciclo escolar.

La satisfacción de los padres de familia es un aspecto crucial en el contexto educativo, ya que refleja la percepción que tienen sobre la gestión tanto en términos generales como en el ámbito académico. El estudio de Mosqueira (2020) muestra que la mayoría de los padres se encuentran satisfechos en general, lo que es alentador y sugiere que la institución educativa está logrando atender sus necesidades y expectativas en gran medida. Sin embargo, es relevante destacar que existe un área de mejora identificada en la satisfacción con el uso de medios tecnológicos, donde se reportó un nivel medio de satisfacción. Esta área puede ser una oportunidad para la institución educativa de enfocarse en mejorar sus recursos tecnológicos y su implementación, lo que podría tener un impacto positivo en la experiencia educativa de los estudiantes y, en consecuencia, en la satisfacción de los padres.

5. CONCLUSIONES

La relación entre una gestión docente efectiva y la satisfacción laboral de los docentes es evidente, ya que un apoyo adecuado y condiciones propicias contribuyen a que se sientan valorados y comprometidos en su trabajo. Es fundamental seguir trabajando en fortalecer la gestión pedagógica para brindar un entorno óptimo que favorezca tanto la satisfacción de los docentes como el desarrollo académico de los estudiantes. Es crucial seguir fortaleciendo la gestión pedagógica para brindar un entorno propicio que potencie la satisfacción y el compromiso de los docentes, lo que, a su vez, influirá positivamente en el aprendizaje y desarrollo de los estudiantes.

Es importante que se preste atención a las áreas de insatisfacción señaladas por los estudiantes en relación con la gestión administrativa, para identificar posibles deficiencias y buscar soluciones que mejoren la infraestructura y los servicios ofrecidos. Al mismo tiempo, se deben mantener y fortalecer las prácticas efectivas en la gestión académica, como el apoyo brindado por los tutores, para seguir fomentando el éxito académico de los estudiantes.

En general, la satisfacción de los padres de familia es un indicador valioso de cómo la gestión educativa está funcionando en términos de calidad y atención a las necesidades de los estudiantes y sus familias. Este tipo de estudios y conclusiones pueden ser una guía importante para las instituciones educativas para identificar áreas de mejora y seguir trabajando en brindar una educación de calidad y satisfactoria para todos los miembros de la comunidad educativa.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Antúnez, S. (2000). *Organización escolar y acción directiva*, Editorial SEP, Biblioteca para la actualización del maestro, México. <https://cafge.files.wordpress.com/2015/04/2005-antunez-organ-esc-y-acc-direct.pdf>
- Arguedas Negrini, I., (2010). Involucramiento de las estudiantes y los estudiantes en el proceso educativo. Reice. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 8(1), 63-78. <https://www.redalyc.org/pdf/551/55113489005.pdf>





- Farfán Cabrera, M. T., & Reyes Adan, I. A. (2017). Gestión educativa estratégica y gestión escolar del proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación conceptual. *REencuentro. Análisis de Problemas Universitarios*, 28(73), 45-61. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=34056722004>
- Cárdenas, M. (2022). Gestión educativa: dimensiones, factores y desafíos para la transformación de la escuela. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú. *Revista Revoluciones*, 4(9), 102-134. <https://revistarevoluciones.com/index.php/rr/article/view/105>
- Ivancevich, J. (1997). *Behavior and Management*. Londres, UK. Editorial McGraw Hill.
- Machaca Flores, D., Campos Ramirez, M., (2021) Gestión educativa y satisfacción laboral, en los docentes de una asociación educativa en Lima. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación* 3(1), pp. 103-127. <https://educas.com.pe/index.php/paidagogo/article/view/49/164>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2013) *ESTÁNDARES DE CALIDAD EDUCATIVA: Aprendizaje, Gestión Escolar, Desempeño Profesional e Infraestructura*. https://educacion.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2013/03/estandares_2012.pdf
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2023) *Colmena: Herramientas para la participación educativa de los instrumentos de gestión escolar*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2023/04/Colmena-modulos-integrados.pdf>
- Mosquera, M. (2020) *Nivel de satisfacción de los padres de familia con la estrategia Aprendo en casa en una institución educativa pública de Lurín, Lima, 2020* [Tesis de grado]. Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/57512/Mosquera_NMF-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Porras Cavero, M., Cabrejos Ramos, J., Vargas Quispe, G., & Berrocal Villegas, S. (2021). Gestión educativa y satisfacción laboral docente en la Institución Educativa República de Chile, Lima. *Dilemas contemporáneos: educación, política y valores*, 8(3), 00011. <https://doi.org/10.46377/dilemas.v8i3.2626>
- Quintana Torres, Y. (2018) Calidad educativa y gestión escolar: una relación dinámica. *Educación y Educadores*, 21(2). <https://doi.org/10.5294/edu.2018.21.2.5>
- Rivera Badillo, J. M., & Cavazos Arroyo, J. (2015). La importancia de la gestión y el liderazgo escolar en las instituciones de Educación Media Superior Tecnológica (CETIS y CBTIS) del estado de Tlaxcala. *RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 6(11). <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=498150319021>
- Surdez, E., Sandoval, M. y Lamoyi, C. (2018). Satisfacción estudiantil en la valoración de la calidad educativa universitaria. *Educación y Educadores*, 21(1), 9-26. <https://doi.org/10.5294/edu.2018.21.1.1>





UNESCO. (2011). *Manual de gestión para directores de instituciones educativas*. Lance Gráfico.
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000219162>

Velasteguí Hernández, R., Garcés Toro, M. (2023) *La gestión educativa y la calidad de vida de docentes de la Unidad Educativa Suizo* [Tesis de grado]. Universidad Técnica de Ambato.
<https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/37457>





El metaverso y el área educativa

The metaverse and the educational area

-  Saldarriaga Lucas, Mayra Alexandra¹
<https://orcid.org/0009-0003-2622-2904>
mayra.saldarriaga@educacion.gob.ec
Unidad Educativa Fiscomisional
Semillitas de Dios
Ecuador
-  Pacheco Bone, Mercy Andrea⁴
<https://orcid.org/0009-0006-3077-8501>
andrea.pacheco@educacion.gob.ec
Unidad Educativa Vivian Luzuriaga
Vásquez
Ecuador
-  López Bohórquez, Jimmy Alexander²
<https://orcid.org/0009-0008-8758-4526>
jimmylopezbohórquez@gmail.com
Instituto Superior Tecnológico Tsáchila
Ecuador
-  Chiluiza Castro, Janeth Marcela⁵
<https://orcid.org/0009-0000-0632-5971>
janeth.chiluiza@educacion.gob.ec
Unidad Educativa Fiscomisional
Semillitas de Dios
Ecuador
-  Garófalo Veloz, Karina Beatriz³
<https://orcid.org/0009-0007-3287-0659>
karina.garofalo@educacion.gob.ec
Unidad Educativa Ciudad de Caracas
Ecuador

Recibido: 2023-09-25 / **Aceptado:** 2023-10-25 / **Publicado:** 2023-12-30

Forma sugerida de citar: Saldarriaga Lucas, M. A., López Bohórquez, J. A., Garófalo Veloz, K. B., Pacheco Bone, M. A., & Chiluiza Castro, J. M. (2023). El metaverso y el área educativa. *Revista Científica Multidisciplinaria Ogma*, 2(3), 57-67. <https://doi.org/10.69516/zg60qn86>

Resumen:

El metaverso, un espacio virtual tridimensional que combina la realidad virtual (VR) y aumentada (AR), está emergiendo como una revolución en la educación. Por ello, se plantea como objetivo analizar el impacto del Metaverso en el ámbito educativo, considerando su potencial para transformar los procesos de enseñanza-aprendizaje mediante entornos inmersivos, colaborativos y personalizados, desde una perspectiva pedagógica, tecnológica y teórica. Este entorno digital permite experiencias inmersivas y colaborativas que superan las barreras geográficas, democratizando el acceso a la educación y ofreciendo nuevas formas de aprendizaje. Los estudiantes pueden explorar, interactuar y aprender en escenarios que antes eran inaccesibles o costosos, como simulaciones científicas o visitas virtuales a lugares históricos. Promoviendo una personalización del aprendizaje, adaptándose a los ritmos y estilos de los estudiantes. Además, fomenta la colaboración, entre alumnos y profesores de diferentes partes del mundo en tiempo real. La tecnología puede transformar la educación tradicional, facilitando un aprendizaje activo y experiencial. Sin embargo, también presenta desafíos, como la accesibilidad a la tecnología, la brecha digital, la privacidad de los datos y la capacitación docente. La implementación en las aulas requiere una infraestructura adecuada y un enfoque regulador que garantice la calidad educativa y la seguridad en estos entornos virtuales. El futuro del Metaverso en la educación es prometedor, con un potencial significativo para mejorar la calidad del aprendizaje y ofrecer experiencias más inclusivas. Para aprovechar estos beneficios, es necesario un compromiso institucional en el desarrollo de currículos y en la capacitación de los docentes para dar lugar a una educación más equitativa, innovadora y accesible.

Palabras clave: Educación, Servicio educativo, Comunidad educativa, Digitalización.

Abstract:

The metaverse, a three-dimensional virtual space that combines virtual reality (VR) and augmented reality (AR), is emerging as a revolution in education. Therefore, the objective is to analyze the impact of the Metaverse in the educational field, considering its potential to transform teaching-learning processes through immersive, collaborative and personalized environments, from a pedagogical, technological and theoretical perspective. This digital environment enables immersive and collaborative experiences that overcome geographical barriers, democratizing access to education and offering new ways of learning. Students can explore, interact and learn in scenarios that were previously inaccessible or expensive, such as scientific simulations or virtual visits to historical sites. Promoting a personalization of learning, adapting to the rhythms and styles of students. It also fosters collaboration between students and teachers from different parts of the world in real time. Technology can transform traditional education, facilitating active and experiential learning. However, it also presents challenges, such as technology accessibility, the digital divide, data privacy and teacher training. Implementation in classrooms requires an adequate infrastructure and a regulatory approach to ensure educational quality and safety in these virtual environments. The future of the Metaverse in education is promising, with significant potential to improve the quality of learning and offer more inclusive experiences. To harness these benefits, an institutional commitment to curriculum development and teacher training is needed to result in a more equitable, innovative and accessible education.

Keywords: Education, Educational service, Educational community, Digitalization.





1. INTRODUCCIÓN

En la convergencia de los avances tecnológicos y la evolución de la educación, surge un concepto que promete redefinir completamente nuestra forma de aprender y enseñar: el Metaverso. Este espacio tridimensional virtual no solo representa una innovación técnica, sino también una oportunidad sin precedentes para transformar la educación tal como la conocemos. Su incorporación en el ámbito educativo plantea nuevas formas de interacción, participación y aprendizaje. La tecnología inmersiva, al permitir experiencias cercanas a la realidad, genera mayor motivación e implicación por parte de los estudiantes. Este enfoque rompe con los esquemas tradicionales y promueve metodologías activas. En consecuencia, el Metaverso se perfila como una herramienta disruptiva con alto potencial pedagógico (Radianti et al., 2020).

El metaverso, al combinar la inmersión digital con la interactividad en tiempo real, crea un entorno donde la exploración, la colaboración global y la personalización del aprendizaje se fusionan de manera notable. Según Barráez (2022), esta revolución no solo derriba las barreras físicas y geográficas, sino que también democratiza el acceso al conocimiento. Además, fomenta la creatividad educativa a nivel global, ampliando las posibilidades para docentes y estudiantes. La creación de escenarios simulados permite una práctica segura y adaptativa, lo cual es particularmente útil en disciplinas que requieren experiencia práctica antes del contacto con situaciones reales, como la medicina o la ingeniería (Wang et al., 2022). Esto facilita el desarrollo de competencias en contextos significativos y auténticos. Por tanto, su aplicación representa una evolución en las estrategias de enseñanza-aprendizaje.

En la era digital actual, el concepto del metaverso ha surgido como un terreno fértil para la innovación y la transformación en diversas áreas de la vida, incluida la educación. Este espacio tridimensional virtual, generado por computadora y habitado por avatares digitales de usuarios reales, permite interacciones en tiempo real. Estas interacciones pueden ocurrir tanto entre personas como con objetos virtuales dentro del entorno. La riqueza del entorno inmersivo favorece el aprendizaje experiencial y colaborativo, elementos esenciales en los enfoques educativos contemporáneos como el aprendizaje basado en proyectos o el aprendizaje significativo (Dede, 2009; Bonner & Reinders, 2018). Además, promueve la autonomía y la autorregulación en el proceso formativo, al permitir a los estudiantes elegir el ritmo, los recursos y las estrategias de aprendizaje más afines a sus necesidades. El Metaverso, así, establece un nuevo paradigma en la construcción del conocimiento.

La tecnología del metaverso promete revolucionar no solo nuestras conexiones y entretenimiento, sino también nuestra manera de aprender y enseñar (Vicmix, 2021). Este estudio se propone investigar cómo el Metaverso puede impactar la educación, analizando su potencial para mejorar la accesibilidad, la colaboración y la personalización del aprendizaje. En particular, se busca identificar oportunidades y desafíos en su implementación en distintos niveles educativos. Asimismo, se pretende valorar su impacto en la calidad del proceso formativo, especialmente en contextos donde existen limitaciones de infraestructura o conectividad (Lee et al., 2021). Para ello, se consideran tanto los aspectos tecnológicos como los pedagógicos. De esta forma, se construye una mirada crítica e integral sobre su aplicación educativa, reconociendo tanto sus beneficios como sus limitaciones.





Exploramos las implicaciones de esta tecnología emergente y evaluamos su capacidad para transformar las prácticas educativas tradicionales, brindando una visión integral de su aplicación en el ámbito educativo. Es importante darles un sustento teórico a ambas variables a investigar; en este sentido, el marco teórico proporciona la base conceptual y metodológica necesaria para entender el impacto del metaverso en el área educativa. Este análisis parte del reconocimiento de las nuevas demandas formativas del siglo XXI, que exigen el desarrollo de competencias digitales, pensamiento crítico, resolución de problemas y habilidades colaborativas (Redecker & Punie, 2017). También considera el rol activo del estudiante en entornos mediados por la tecnología, donde se convierte en protagonista de su proceso de aprendizaje. El Metaverso, al articular múltiples recursos, favorece una educación inclusiva e innovadora. Por tanto, el marco teórico orienta la comprensión profunda del fenómeno.

Este marco se estructura en torno a conceptos clave de realidad virtual, pedagogía digital y teorías de aprendizaje, ofreciendo una visión comprensiva sobre cómo estas tecnologías emergentes pueden transformar la educación. La articulación de estos elementos permite contextualizar el uso del Metaverso en propuestas pedagógicas concretas. Asimismo, facilita el análisis de su pertinencia, efectividad y sostenibilidad en distintos escenarios educativos, tanto presenciales como híbridos o completamente virtuales. Las teorías constructivistas, propuestas por autores como Piaget y Vygotsky, y el conectivismo, desarrollado por Siemens (2005), sirven de base para interpretar la interacción digital en entornos virtuales. A través de esta perspectiva, se reconoce el valor de la experiencia inmersiva como catalizadora del aprendizaje significativo, donde el estudiante construye conocimiento a partir de sus vivencias en el entorno digital. En conjunto, el marco proporciona herramientas teóricas para evaluar su aplicación educativa de manera rigurosa.

El metaverso, entonces, se configura como una herramienta con el potencial de mejorar sustancialmente la calidad educativa, siempre que su implementación se base en criterios pedagógicos sólidos y no únicamente en la fascinación por la tecnología. La capacitación docente, la accesibilidad tecnológica y la adecuación curricular son factores clave para su adopción efectiva. Además, es necesario fomentar investigaciones empíricas que evalúen su impacto en diferentes contextos, grupos etarios y áreas del conocimiento. Solo así será posible integrar el Metaverso de manera sostenible y equitativa en los sistemas educativos. En definitiva, el objetivo de este trabajo es analizar el impacto del metaverso en el ámbito educativo, considerando su potencial para transformar los procesos de enseñanza-aprendizaje mediante entornos inmersivos, colaborativos y personalizados, desde una perspectiva pedagógica, tecnológica y teórica.

2. DESARROLLO

El metaverso es un espacio digital colectivo y persistente que combina la realidad virtual (VR), la realidad aumentada (AR) y otras tecnologías de internet. Es un entorno donde los usuarios pueden participar en una amplia gama de actividades sociales, económicas y educativas. En el contexto educativo, el metaverso ofrece una plataforma inmersiva que puede enriquecer la experiencia de aprendizaje al permitir a los estudiantes interactuar con contenidos y entre sí de formas innovadoras (Anacona et al., 2019).





De igual forma, la realidad virtual (VR) y la realidad aumentada (AR) son tecnologías fundamentales para el desarrollo del metaverso. La VR crea un entorno completamente inmersivo mediante el uso de dispositivos como cascos y guantes, mientras que la AR superpone información digital sobre el mundo real a través de dispositivos como smartphones y gafas inteligentes. Ambas tecnologías permiten experiencias de aprendizaje enriquecidas al proporcionar simulaciones interactivas y entornos de aprendizaje personalizados (Melchor, 2022).

Para Gómez et al. (2022) es evidente que el tema acapara el mayor número de esfuerzos e iniciativas de los pedagogos y educadores de todo el mundo. Esta profusión de trabajos está logrando esclarecer los temas y problemas que las tecnologías de la información y las comunicaciones plantean a la educación. Contamos ya, si no con modelos acabados, con un conjunto de principios que permiten modelar la acción educativa, al menos en algunos de sus componentes esenciales.

La educación virtual puede ser: E-Learning: es la enseñanza a distancia en la que predomina la comunicación asincrónica a través del internet. B-Learning: Es la combinación de la enseñanza virtual y presencial, en la que predomina la comunicación sincrónica y asincrónica, aquí es necesario crear ambientes de aprendizaje propicios para el buen proceso de la enseñanza aprendizaje a través de lo virtual (Ruiz e al., 2023)

Como indican Lee y Hwang (2022), las nuevas tecnologías permiten transformar el paradigma educativo, adaptándose a los avances que surjan en el futuro. Según estos autores, los docentes se benefician al dedicar tiempo a aprender y aplicar las nuevas metodologías de enseñanza, ya que esto puede aumentar tanto el rendimiento como el compromiso de los estudiantes. Por esta razón, es fundamental el rol del profesor universitario y su desempeño en los procesos educativos, así como su integración en el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación.

Su característica principal radica en la necesidad de crear imágenes que fusionan la fantasía y la tecnología multimedia, incorporando extensiones del mundo real. Los metaversos son entornos virtuales inmersivos que permiten a los usuarios interactuar social y económicamente en diversos contextos de la vida, sin estar limitados por la ubicación geográfica. Esta nueva concepción social ha dado lugar a iniciativas que pueden respaldar el entorno educativo desde una perspectiva innovadora (Suh & Ahn, 2022), especialmente considerando el creciente papel de la tecnología en los últimos años (Jiménez-Bucarey et al., 2021).

Por otro lado, ha sido la crisis pandémica y el confinamiento que esta ocasionó lo que ha puesto de manifiesto el impacto positivo de la tecnología en la docencia, impulsando la formación a través de herramientas digitales. Estos cambios metodológicos probablemente han llegado para quedarse, ya que, por un lado, la pandemia facilitó su implementación masiva y, por otro, como señalan Cheney y Terry (2018), cuando los estudiantes interactúan de manera dinámica mediante sus avatares, se logra un aprendizaje transformador, desarrollando numerosas competencias a través de su creatividad y esfuerzo.





Segun Anacona et al. (2019) entre los beneficios del metaverso en la educación están los siguientes:

- El aprendizaje Inmersivo: El metaverso permite la creación de entornos de aprendizaje tridimensionales e interactivos. Los estudiantes pueden explorar escenarios históricos, realizar experimentos científicos en laboratorios virtuales y participar en simulaciones complejas que serían imposibles o costosas de replicar en el mundo real.
- Un acceso Global: La educación en el metaverso no está limitada por barreras geográficas. Esto puede democratizar el acceso a la educación de alta calidad, permitiendo que estudiantes de todo el mundo participen en cursos y programas ofrecidos por instituciones prestigiosas sin necesidad de desplazarse físicamente.
- La colaboración y Comunicación: Las plataformas del metaverso facilitan la colaboración en tiempo real entre estudiantes y profesores. Herramientas como pizarras interactivas, salas de reuniones virtuales y espacios de trabajo colaborativos permiten una comunicación fluida y efectiva.
- La adaptación y Personalización: Las tecnologías del metaverso pueden adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes. Los programas educativos pueden personalizarse para ajustarse a los diferentes ritmos de aprendizaje, estilos y preferencias, ofreciendo una experiencia educativa más efectiva.

Segun Fugisava (2022) el futuro del metaverso en la educación es prometedor, pero también incierto. La integración de estas tecnologías puede transformar radicalmente la forma en que enseñamos y aprendemos. Las instituciones educativas deben estar preparadas para adaptarse a estos cambios y aprovechar las oportunidades que ofrece el metaverso. Esto incluye la inversión en infraestructura tecnológica, el desarrollo de nuevos currículos y la colaboración con expertos en tecnología. De igual forma existe desafíos del metaverso en la educación que se enlistan a continuación:

- La accesibilidad y brecha digital: Aunque el metaverso ofrece la posibilidad de un acceso global, también plantea desafíos relacionados con la accesibilidad. No todos los estudiantes tienen acceso a la tecnología necesaria, como dispositivos VR o conexiones a internet de alta velocidad, lo que podría agravar la brecha digital.
- La calidad y regulación: La proliferación de contenidos educativos en el metaverso requiere mecanismos de control de calidad y regulación para asegurar que la información sea precisa y los métodos pedagógicos sean efectivos. Esto plantea un desafío significativo para las autoridades educativas y los desarrolladores de contenido.
- La privacidad y seguridad: La interacción en el metaverso implica la recopilación y gestión de grandes cantidades de datos personales. La protección de la privacidad de los estudiantes y la seguridad de los datos son preocupaciones cruciales que deben abordarse adecuadamente.
- La formación de docentes: La implementación efectiva del metaverso en la educación requiere que los docentes estén capacitados para utilizar estas nuevas tecnologías.





La formación y el desarrollo profesional continuo son esenciales para maximizar los beneficios del metaverso en el entorno educativo.

Para Chicaiza et al. (2022). El metaverso y las tecnologías inmersivas se pueden analizar desde diversas teorías del aprendizaje:

- **Constructivismo:** Según Piaget y Vygotsky, el aprendizaje es un proceso activo donde los individuos construyen conocimiento a través de experiencias y la interacción con su entorno. El metaverso proporciona un espacio ideal para el aprendizaje constructivista, permitiendo a los estudiantes explorar, experimentar y construir conocimiento de manera activa y colaborativa.
- **Aprendizaje Experiencial:** David Kolb sostiene que el aprendizaje se produce a través de la experiencia directa. Los entornos virtuales del metaverso permiten a los estudiantes participar en actividades prácticas y simulaciones, facilitando el aprendizaje experiencial y el desarrollo de habilidades prácticas.
- **Teoría del Conectivismo:** Propuesta por George Siemens, esta teoría sugiere que el aprendizaje ocurre en redes digitales donde la información es accesible y se comparte de manera constante. El metaverso actúa como una red amplia y conectada, permitiendo a los estudiantes acceder a una gran cantidad de recursos y colaborar con otros en tiempo real.

Por otro lado, se encuentra la pedagogía digital y el metaverso, la cual se refiere a la integración de tecnologías digitales en los procesos de enseñanza y aprendizaje. En el contexto del metaverso, esta pedagogía se expande para incluir:

- **Entornos de Aprendizaje Inmersivos:** La capacidad del metaverso para crear entornos tridimensionales y altamente interactivos permite la implementación de metodologías de aprendizaje basadas en simulaciones, juegos serios y realidad aumentada.
- **Personalización del Aprendizaje:** Las plataformas del metaverso pueden adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes, ofreciendo contenido y actividades personalizadas basadas en sus intereses, niveles de habilidad y estilos de aprendizaje.
- **Colaboración Global:** La naturaleza conectada del metaverso facilita la colaboración entre estudiantes y profesores de diferentes partes del mundo, fomentando un intercambio cultural y de conocimientos más amplio.

En este sentido, es importante analizar que el metaverso también tiene un gran potencial para fomentar el desarrollo de habilidades digitales esenciales para el siglo XXI. Los estudiantes tienen la oportunidad de familiarizarse con herramientas digitales y plataformas virtuales, habilidades clave para un entorno laboral cada vez más digitalizado. Además, esta tecnología promueve la colaboración y la comunicación en entornos virtuales, competencias cada vez más valoradas en el mundo profesional. La capacidad de trabajar en equipo y comunicarse eficazmente en un entorno digital es fundamental en un mundo laboral que se mueve hacia la virtualización y la globalización (Sánchez, 2022).





Desde un punto de vista social, el metaverso tiene un impacto importante en la inclusión y la reducción de las brechas educativas. Al proporcionar acceso a la educación en línea, puede nivelar el terreno de juego, ofreciendo oportunidades similares para estudiantes de diferentes contextos, independientemente de su ubicación geográfica o situación económica. Además, el metaverso facilita la inclusión de diversas culturas y perspectivas en el aula virtual, lo que enriquece la experiencia educativa y fomenta la diversidad, un valor cada vez más relevante en las sociedades globalizadas (Guerra, 2023).

Sin embargo, la implementación del metaverso en la educación no está exenta de desafíos y consideraciones éticas. Para Campo et al. (2023). La recolección de datos en estos entornos plantea preocupaciones sobre la privacidad y la seguridad de la información personal de los estudiantes. Además, aunque el metaverso tiene el potencial de democratizar la educación, es crucial asegurar que todos los estudiantes tengan acceso a la tecnología necesaria para participar en estas experiencias virtuales. De no ser así, existe el riesgo de ampliar la brecha digital, dejando atrás a aquellos sin acceso a dispositivos adecuados o a internet de calidad.

Las metodologías de enseñanza también están experimentando una gran transformación. En lugar de depender únicamente de métodos tradicionales, el metaverso promueve un aprendizaje basado en la experiencia, permitiendo a los estudiantes participar en simulaciones y escenarios prácticos que enriquecen su aprendizaje. Este enfoque puede mejorar tanto la comprensión de conceptos como la retención del conocimiento, al involucrar activamente a los estudiantes. Además, el metaverso permite la personalización del aprendizaje, adaptando el contenido y las actividades educativas a las necesidades y ritmos de cada estudiante, lo que puede resultar en una educación más efectiva y centrada en el alumno.

3. CONCLUSIONES

El metaverso, como tecnología emergente, se presenta como una alternativa transformadora para el ámbito educativo. A lo largo del análisis desarrollado, se ha evidenciado que su incorporación en los procesos de enseñanza-aprendizaje ofrece múltiples oportunidades para mejorar la calidad de la educación, dinamizar las metodologías pedagógicas y ampliar el acceso a entornos formativos más inclusivos e innovadores. Esta tecnología no solo representa una evolución técnica, sino también una transformación conceptual de cómo se concibe el acto educativo en la sociedad contemporánea.

Uno de los principales aportes del metaverso es la posibilidad de generar experiencias de aprendizaje inmersivas, personalizadas e interactivas. A través de escenarios tridimensionales, simulaciones, entornos colaborativos y actividades prácticas virtuales, los estudiantes pueden construir conocimiento desde la experimentación y la exploración activa. Esta dinámica rompe con el paradigma tradicional centrado en la transmisión unidireccional de contenidos y promueve el desarrollo de habilidades cognitivas, comunicativas y digitales esenciales para el siglo XXI.





En este sentido, el metaverso permite una mayor autonomía del estudiante en su proceso de aprendizaje, ya que este puede decidir cómo, cuándo y desde dónde aprender, según su propio ritmo y estilo. Esta flexibilidad fortalece el sentido de responsabilidad y autogestión en el estudio, y al mismo tiempo, contribuye a reducir barreras de acceso a la educación formal. Especialmente para poblaciones que, por razones geográficas, económicas o de movilidad, enfrentan dificultades para integrarse a espacios educativos presenciales, el metaverso puede convertirse en una herramienta de equidad y democratización del conocimiento.

Otro aspecto clave que se desprende del análisis es la posibilidad de promover una educación colaborativa y global. En los entornos virtuales que proporciona el metaverso, estudiantes y docentes de distintas regiones pueden interactuar, compartir conocimientos y participar en proyectos conjuntos en tiempo real. Esta interacción fomenta el trabajo en equipo, el intercambio intercultural y la construcción colectiva del conocimiento. Así, el aula deja de ser un espacio físico limitado y se transforma en una comunidad virtual de aprendizaje sin fronteras.

Desde la perspectiva institucional, la integración del metaverso en el sistema educativo plantea nuevos desafíos y responsabilidades. En primer lugar, se requiere una infraestructura tecnológica adecuada que garantice el acceso equitativo a los entornos virtuales por parte de todos los actores del proceso educativo. En segundo lugar, es necesario que las instituciones promuevan la capacitación continua del personal docente, administrativo y técnico para que puedan gestionar eficazmente las herramientas que ofrece el metaverso y adaptarlas a los objetivos curriculares.

Asimismo, se debe replantear el diseño curricular para incorporar actividades, contenidos y evaluaciones que respondan a la lógica de los entornos inmersivos. Las metodologías deben enfocarse en el aprendizaje activo, la resolución de problemas, la exploración creativa y la aplicación del conocimiento en situaciones simuladas. En este marco, el rol del docente adquiere una dimensión orientadora, de facilitador del aprendizaje y de mediador entre el estudiante y el entorno digital.

A pesar de sus múltiples beneficios, también es necesario señalar los límites y riesgos que implica la implementación del metaverso en la educación. Uno de los principales desafíos es la brecha digital, que puede profundizarse si no se garantiza el acceso igualitario a dispositivos, conectividad y habilidades digitales básicas. Además, se deben establecer medidas claras para la protección de datos personales, la privacidad de los usuarios y la seguridad en los entornos virtuales, especialmente cuando se trata de niños y adolescentes.

Otro riesgo potencial es la sobredependencia tecnológica. Si bien el metaverso ofrece ventajas evidentes, no debe sustituir completamente la interacción humana y las experiencias sociales propias del entorno educativo presencial. Por ello, es fundamental buscar un equilibrio entre lo virtual y lo físico, integrando ambas dimensiones de manera complementaria y estratégica. El objetivo no debe ser reemplazar el sistema educativo actual, sino enriquecerlo con nuevas herramientas que respondan a las demandas y realidades del contexto actual.

Finalmente, se concluye que el metaverso tiene el potencial de generar un impacto significativo en la educación, siempre que su integración se realice de manera planificada, ética





y contextualizada. No basta con incorporar tecnología por sí misma; es necesario que su uso esté orientado a objetivos pedagógicos claros, que atiendan a la diversidad de los estudiantes y que fortalezcan los procesos de enseñanza y aprendizaje desde una visión humanista, crítica e inclusiva. El camino hacia una educación mediada por el metaverso exige compromiso institucional, voluntad política y una participación activa de todos los actores del sistema educativo. Solo así será posible construir una educación más abierta, accesible, creativa y preparada para los desafíos del presente y del futuro.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Anaconda, J., Millán, E., & Gómez, C. (2019). Aplicación de los metaversos y la realidad virtual en la enseñanza. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1909-83672019000100059
- Barráez, D. (2022). Metaversos en el Contexto de la Educación Virtual. [Metaverses in the Context of Virtual Education]. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 13(1), 11–19. <https://n9.cl/76885>
- Bonner, E., & Reinders, H. (2018). *Digital games and language learning: Theory, development and implementation*. Palgrave Macmillan.
- Campo, S., Batalla, D. D., Clavijo, B., y Duque, Á. (2023). Los metaversos como herramienta docente en la formación de profesores de educación superior. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 22 (1). <http://hdl.handle.net/10662/16897>
- Cheney, A. y Terry, K. (2018). Immersive Learning Environments as Complex Dynamic Systems. *International Journal of Teaching & Learning in Higher Education*, 30(2), 277-289.
- Chicaiza, V., Padilla R., Chicaiza, S., & Paredes, L. (2022). Tecnología de la realidad aumentada <https://cio.com.mx/metaverso-yconectividad-que-se-necesita-para-desplegar-elnuevo-mundo-virtual/en> en el Interaprendizaje. *Revista científica mundo de la investigación y el conocimiento*. 6(1), 145-155. <https://recimundo.com/~recimundo/index.php/es/articulo/view/1514/1949>
- Dede, C. (2009). Immersive interfaces for engagement and learning. *Science*, 323(5910), 66–69. <https://doi.org/10.1126/science.1167311>
- Fugisava, M., (2022). Metaverso y conectividad: ¿qué se necesita para desplegar el nuevo mundo virtual? *Inteligencia artificial*. <https://furukawa.my.salesforce-sites.com/es/conexion-furukawa-detalles/metaverso-y-conectividad-que-se-necesita-para-desplegar-el-nuevo-mundo-virtual>
- Gómez, O. Y., Ortiz, O. L., & Angulo, J. G. (2022). La convergencia de aprendizajes en el metaverso. *Revista Interamericana De Investigación Educación Y Pedagogía RIIEP*, 15(2), 385 – 398. <https://doi.org/10.15332/25005421.7879>
- Guerra, D. (2023). El metaverso como herramienta digital innovadora para beneficio competitivo de las empresas. (Tesis de Grado) Universidad Cooperativa de Colombia,





Facultad de Ciencias Económicas, Administrativas y Contables, Contaduría Pública, Santa Marta. <https://hdl.handle.net/20.500.12494/52174>

Jiménez-Bucarey, C.; Acevedo-Duque, Á.; Müller-Pérez, S.; Aguilar-Gallardo, L.; MoraMoscoso, M. y Vargas, (2021). E.C. Student's Satisfaction of the Quality of Online Learning in Higher Education: An Empirical Study. Sustainability 13, 11960. <https://doi.org/10.3390/su132111960>

Lee, H. y Hwang, Y. (2022). TechnologyEnhanced Education through VR-Making and Metaverse-Linking to Foster Teacher Readiness and Sustainable Learning. Sustainability, 14, 4786. <https://doi.org/10.3390/su14084786>

Lee, L. H., Braud, T., Zhou, P., Wang, L., Xu, D., Lin, Z., ... & Hui, P. (2021). All one needs to know about metaverse: A complete survey on technological singularity, virtual ecosystem, and research agenda. *arXiv preprint arXiv:2110.05352*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2110.05352>

Melchor, M. (2022). El metaverso: ¿la puerta a una nueva era de educación digital? [The metaverse: the door to a new era of digital education?]. Investigación en educación médica, 11(42), 5-8. <https://n9.cl/czl6pt>

Radianti, J., Majchrzak, T. A., Fromm, J., & Wohlgenannt, I. (2020). A systematic review of immersive virtual reality applications for higher education: Design elements, lessons learned, and research agenda. *Computers & Education*, 147, 103778. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103778>

Redecker, C., & Punie, Y. (2017). *European framework for the digital competence of educators: DigCompEdu*. Publications Office of the European Union.

Sánchez, M. (2022). El metaverso: ¿La puerta a una nueva era de educación digital? Investigación en educación médica, 11(42), 5 - 8. <https://doi.org/10.22201/fm.20075057e.2022.42.22436>

Siemens, G. (2005). Connectivism: A learning theory for the digital age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), 3–10.

Suh, W. y Ahn, S. (2022). Utilizing the Metaverse for Learner-Centered Constructivist Education in the PostPandemic Era: An Analysis of Elementary School Students. *Journal of Intelligence* 10: 17. https://doi.org/10.3390/jintelligence10010_017

Vicmix (2021). Metaverso y educación: posibilidades en el futuro de la realidad extendida. <https://vicmixreality.com/2021/12/15/metaversoeducacion-posibilidades-en-el-futuro-de-la-realidadextendida/>

Vicmix. (2021). *Educación inmersiva y metaverso: hacia nuevas realidades de aprendizaje*. Recuperado de <https://vicmix.com/blog/metaverso-y-educacion>





OGMA

Revista Científica Multidisciplinaria

ISSN 3028-8770

Septiembre–diciembre 2023

Vol. 2, No. 3, 57-67

DOI: <https://doi.org/10.69516/zg60qn86>



Wang, F., Burton, J. K., & Ruesch, L. A. (2022). Integrating virtual reality into medical education: Systematic review. *Journal of Medical Internet Research*, 24(4), e29923. <https://doi.org/10.2196/29923>

