

RINVE

REVISTA DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA



RINVE

REVISTA DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

RINVE número 1, año 2023, es de publicación anual editada por el Centro de Estudios Superiores CM A.C., con domicilio: Venustiano Carranza Nte. 614, Colonia Centro, C.P. 64000 en Monterrey, Nuevo León, México; Teléfono 81 8864 0099.

Reserva de derechos al Uso Exclusivo 04 -2022-052512270200-102 por el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Con número **ISSN asignado:2992-7013**.

Fecha de última modificación: 23 de junio de 2023

Directora Editorial Dra. Rosario Villela Treviño
(dir.posgrado@universidadlux.edu.mx).

La postura del editor no es reflejada en las opiniones exteriorizadas por los autores. Con la cita de la fuente se permite la reproducción total o parcial de los contenidos e imágenes de la publicación

Artículos

<u>STORYTELLING Y LA INVESTIGACIÓN-ACCIÓN PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE EN ALUMNOS DE NIVEL PREPARATORIA</u>	4
EUGENIO FRANCISCO CORONEL CUÉLLAR	
<u>LOS MECANISMOS DE APRENDIZAJE QUE SE ACTIVAN POR LOS VIDEOJUEGOS</u>	9
JAVIER ANTONIO MARTÍNEZ TERÁN	
<u>LA METODOLOGÍA ABP UNA OPCIÓN PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL</u>	17
LUZ BERTHA MALDONADO TIJERINA	
<u>LA EVALUACIÓN EN RETROSPECTIVA EN LOS AMBIENTES ESCOLARES</u>	23
ADRIANA DOMÍNGUEZ AVALOS	
<u>HERRAMIENTAS VIRTUALES APLICADAS EN CLASES ASINCRÓNICAS Y SINCRÓNICAS</u>	29
MARÍA ESMERALDA MARTÍNEZ VÁZQUEZ	
<u>ACTIVIDAD FÍSICA EXTRAESCOLAR COMO UN MARCADOR DEL APROVECHAMIENTO ACADÉMICO EN ADOLESCENTES</u>	34
JORGE ALBERTO LOZANO-GALVÁN	
<u>APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS: ENSEÑANZA</u>	41
VÍCTOR ISMAEL GARZA RODRÍGUEZ	
<u>RELACIÓN DEL CONTEXTO ESCOLAR Y SOCIO FAMILIAR CON EL INTERÉS LECTOR EN ALUMNOS DE TERCER GRADO DE TELESECUNDARIA</u>	46
MOISÉS BAUTISTA CRUZ	
<u>LOS GRUPOS INTERACTIVOS COMO ESTRATEGIA INTERACCIÓN EN ALUMNOS</u>	53
DANIEL MARTÍNEZ RIVERA	

Storytelling y la Investigación-Acción para la Construcción del Aprendizaje en Alumnos de Nivel Preparatoria**Storytelling and Research-Action for the Construction of Learning in High School Students**

Eugenio Francisco Coronel Cuéllar

Universidad Lux, México

<https://orcid.org/0009-0004-0969-7913>DOI: <https://doi.org/10.59721/rinve.v1i1.1>

Recibido: 14 de enero de 2023/ Aceptado: 28 de marzo de 2023

Resumen

La adolescencia marca pautas para construir una personalidad y tener un lugar en el mundo en el cual se pueda encajar, por lo que la comunicación social y las relaciones sociales, serán importantes para cumplir este objetivo en esta etapa, siendo las redes sociales el puente o camino para trabajarlas efectivamente. Sin embargo, las redes sociales abren una cantidad de información que los estudiantes pueden tomar o ignorar, pero es importante el poder tener en cuenta que el trabajo que puedan hacer los estudiantes al respecto, tendrá una ventaja en la construcción del mismo, dado que están expuestos a estas de manera diaria. Si se aplica una serie de actividades a elegir por parte del estudiante, para que utilicen las redes sociales y las adapten a las características de la clase, permitirá que exista un interés más auténtico en el estudiante al tenerlo inmerso en las actividades y sienta una pertenencia en la construcción de su aprendizaje.

Palabras clave: adolescencia, storytelling, redes sociales, investigación-acción, estrategias.

Abstract

Adolescence sets guidelines for building a personality and having a place in the world in which to fit in, so social communication and social relationships will be important to meet this objective at this stage, with social networks being the bridge or way to work them effectively. However, social networks open up a quantity of information that students can take or ignore, but it is important to take into account that the work that students can do in this regard will have an advantage in its construction, since they are exposed to them on a

daily basis. If a series of activities is applied to be chosen by the student, so that they use social networks and adapt them to the characteristics of the class, it will allow a more authentic interest in the student by having them immersed in the activities and feel a belonging in building their learning.

Keywords: adolescence, storytelling, social networks, action research, strategies.

Introducción

La adolescencia, una de las etapas educativas más complejas y difíciles, si se le pregunta a un maestro de cualquier nivel educativo. En su mayoría de casos o situaciones, los estudiantes lo último que buscan es eso: estudiar. Las relaciones sociales y el poder divertirse en otros ámbitos, es lo indispensable dentro de muchos jóvenes que se encuentran en la edad más importante para poder auto descubrirse y definirse, por lo que la educación en muchos casos, queda en segundo término y pierderelevancia dentro de esto.

Sin embargo, el poder trabajar y manipular las redes sociales como un medio interactivo dentro del aula y que sea una herramienta para aprender, es un caso en lo particular que puede ayudar a que exista una mayor atención en los estudiantes para con su aprendizaje, dado que las redes sociales también buscan o plantean el poder generar conocimiento. No hay que ver a las redes sociales solo como un medio de entretenimiento o de distracción, sino que también pueden ser aliadas si se conectan o relacionan adecuadamente con los objetivos de un curso o materia.

Por lo que dentro de las diversas áreas que pueda llegar a tener un estudiante para poder trabajar activamente dentro del proceso educativo, el uso de las redes sociales puede ser un factor adecuado para su aprendizaje (UNICEF, 2020). Sin embargo, en este caso en particular existen otras dos variables a considerar dentro de esta estrategia: el uso de storytelling para poder contar una historia que tenga que ver con el tema y el existir opciones que permitan trabajar desde las redes sociales la construcción del aprendizaje del estudiante.

El storytelling

Las redes sociales se encuentran inmersas dentro de la vida diaria de las personas, siendo en este caso particular los adolescentes más asiduos a utilizarlas como un medio de entretenimiento y satisfacción. Sin embargo, dentro de las actividades que se pueden enmarcar por medio de estas redes sociales de corte audiovisual (youtube, tik tok, reels o historias de instagram o facebook), son algunos de los puntos clave que ayuden dentro del área educativa para enganchar al estudiante (UNICEF, 2020).

Algo que tienen en común las redes sociales mencionadas previamente, es que enganchan al alumno contando una historia, mencionando detalles, dando características y así poder utilizar una música, video, fotos o voz, para que exista un interés en lo que se está relatando y así poder mantener la atención de las personas en lo general a este tipo de aplicaciones.

Y justo estos elementos, forman parte de lo que se busca con el storytelling, el poder cautivar a una persona sobre un tema determinado, contando una historia desde un punto de vista personal o situación particular, que ayude a entender o comprender un tema. Y es que, como cualquier texto narrativo, debe tener un título interesante, una introducción que muestre aquello llamativo en lo que se quiera contar, para ser seguido por un desarrollo que presente la problemática en cuestión y finalice con la solución del problema.

Sin embargo, el uso de imágenes, audio y video, relatando la historia de manera particular, pero orientándolo al tema que se busca, dará ese elemento extra que ayude a que

el estudiante se concentre en el tema y exista un mayor interés en el mismo, dado que se utilizan recursos que el alumno está acostumbrado a usar y que los tiene presente gran parte del día o con el uso de redes sociales o dispositivos interactivos.

Investigación-acción

Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) mencionan que la investigación acciones un proceso metodológico en donde la investigación va teniendo una evolución en conjunto con las pautas o acciones que vaya realizando el investigador dentro del proceso que se está trabajando y que tiene como objetivo el visualizar dichos cambios de manera inmediata y que realmente surtan el efecto deseado.

Siguiendo con esta línea y considerando las características de estudiante de nivel bachillerato, así como del uso de las redes sociales y el storytelling, el poder modificar o transformar las características que tenga una clase para que los estudiantes tengan una mayor atención y percepción de lo que se trabaja, es importante considerar sus puntos de vista y opiniones respecto a la temática, manera de trabajar y el poder mediar lo que se está trabajando.

Es por ello, que el cuestionar a los estudiantes sobre el ritmo de trabajo que se tiene en una clase, ayuda o permite que exista una interacción personalizada con lo que se está desarrollando y que se dé un giro en caso de que sea necesario para una mayor atención por parte del docente y ajustar en base a las necesidades de los estudiantes en general.

Si bien el constructivismo y el paradigma humanista, marcan que el alumno debe tener sus pautas para poder trabajar, así como de enfocarse en su aprendizaje, considerando los materiales, estilos, estrategias y elementos que ayuden a potencializar su educación, es importante que al implementar un recurso nuevo como el storytelling, también exista una retroalimentación hacia el docente que ayude a mejorar la clase.

Al hacer esto, el poder platicar o comentar con los alumnos aquellas áreas de oportunidad o de mejora en las actividades o las metodologías, como es el caso del storytelling, tendrá un efecto mayor y de mejora, dado que el estudiante realmente se siente incluido en la toma de decisiones dentro del aula y permite justamente que se dé una integración adecuada. Claro, hay que considerar que existirán peticiones muy ajenas al proceso educativo (como que no se realicen actividades o tareas, que se tenga más tiempo libre), pero justo hay que adentrarse en esos estudiantes que tienen una visión más pesimista o de un libertinaje educativo y que no quieren hacer las actividades propuestas.

Así mismo, el poder trabajar bajo el esquema constructivista y de poder tener libertades en la elección de actividades o de aplicación del storytelling, será un elemento a favor de aplicar otras estrategias nuevas y que permitan buscar nuevos retos dentro de los estudiantes y el docente, para mantenerse siempre al día con estrategias creativas.

Entonces, estas encuestas o entrevistas que ayuden a poner en votación o en discusión las pautas a modificar por parte del docente y que vean el beneficio de la construcción del aprendizaje de los estudiantes, serán las pautas de la investigación- acción que en su momento transformen la clase y se oriente a mejores resultados tanto de aprendizaje, como de forma cuantitativa en las calificaciones que se deban dar para la acreditación de las materias.

Las Redes Sociales como Estrategia

¿Y cómo entran las redes sociales para poder trabajar esta investigación-acción de una forma constructivista/humanista y el uso del storytelling? Como se mencionó previamente, algunas plataformas audiovisuales, cuentan justamente una historia que permita adentrarse a un tema en lo particular.

El poder darle la libertad creativa (pero respetuosa) a los alumnos para poder

trabajar una actividad con una red social, tendrá una mejor aportación dentro del proceso de aprendizaje, dado que son herramientas que utilizan diariamente para divertirse y el encontrar un uso didáctico, cambie su perspectiva de la misma (UNICEF,2020).

Si se está trabajando un tema de biografías de personajes o de lugares históricos de dar datos particulares de un tema o ciencia, tendrán no solamente el tener que trabajar en la red social que prefieran y que ya saben manipular, sino que deben

entrelazar la información con lo que encontrado de lo que se deba aplicar a la clase y así tener un trabajo adecuado para su desarrollo.

Sin embargo, hay que considerar de igual manera, que el estudiante debe tener un modelo a seguir y que será el docente que de un ejemplo de cómo se puede trabajar y adecuar la información que sea necesaria para estas actividades, como se puede observar en el trabajo expuesto en *Tiktok* por Coronel (2023)

En este caso planteado, es un *tiktok* sencillo, donde se habla de un dato curioso de los presidentes de México (la materia es historia de México) y esto conlleva a investigar qué más pasó, quiénes intervinieron y cómo el personaje en cuestión, tiene un impacto dentro de la historia del país.

Entonces, a manera de conclusión, el que se tengan alternativas para que los estudiantes puedan seleccionar aquello que más les agrada y que lo apliquen con algo que ya conocen, en este caso las redes sociales para poder contar una historia, podría tener entonces el efecto positivo de una mayor atención en el estudiante, así como la creatividad y hasta el compromiso para poder realizar las actividades planteadas, que ellos eligieron y determinaron para su construcción de aprendizaje.

Sin embargo, como docentes hay que tener en claro que estos procesos son en función a las características de cada grupo y que no siempre funcionarán en todas las actividades o materias, pero si se considera una alternativa más amena para con el estudiante y que se sienta participe dentro de lo que se está realizando y no solo una actividad por hacerla o cumplirla.

Referencias

- Benavides Bailón, J.M., & Mendoza Lino, P. (2020). El storytelling en la educación superior: un análisis del impacto y pertinencia de la narración de historias en el proceso formativo. *Revista Científica Hallazgos21*, 5(2), 149-161. <http://revistas.pucese.edu.ec/hallazgos21/>
- Chiecher, A., Melgar, M. F. & Paoloni, P. V. R. (2017). *¿Nativos o aprendices digitales? tareas de escritura colaborativa online en la enseñanza universitaria. IX Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XXIV Jornadas de Investigación XIII Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.* <https://www.aacademica.org/000-067/481.pdf>
- Coronel, E. [@eugenioronelyue]. (2023). *Museos de los presidentes coahuilenses. Saltillo.* #Presidentes, #RoqueGonzález, #Coahuila. [Video] *Tiktok.* https://www.tiktok.com/@eugenioronelyue/video/7215426901274414342?_r=1&_t=8bol10989eX
- Deocano, Y. (2020, 14 de diciembre). El potencial del storytelling digital en educación *Global Campus Nebrija* <https://www.nebrija.com/medios/nebrijaglobalcampus/2020/12/14/el-potencial-del-storytelling-digital-en-educacion/>
- Galar, J. (2021) *El storytelling como técnica capaz de contribuir al aprendizaje a través del aumento del recuerdo inmediato y de la comprensión de las materias en alumnos universitarios* [Disertación doctoral, Universidad de Zaragoza] <https://zagan.unizar.es/record/106302/files/TESIS-2021-218.pdf>
- Gil de la Piedra, C. (2020) Storytelling, una estrategia para un aprendizaje significativo

- mediante la comunicación tecnológica. *Revista de Lengua y cultura* 2(3) 12-20
<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/lc/article/view/6276/7472>
- Hernández-Sampieri, R., Mendoza, C. (2018) *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta.* McGrawHill
<http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales de consulta/Drogas de Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf>
- SoySNTE (2017, 17 de octubre). ¿Qué Es El Storytelling Y Cómo Puedo Usarlo En Clase? *Soy SNTE* <https://soysnte.mx/articulos/que-es-el-storytelling-y-como-puedo-usarlo-en-clase>
- Tecnológico de Monterrey (2017) Storytelling. *Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey.* <https://observatorio.tec.mx/edutrends-storytelling>
- UNICEF (2020) *Redes sociales y adolescentes: lo que tenés que saber.* <https://www.unicef.org/uruguay/redes-sociales-y-adolescentes-lo-que-tenes-que-saber>

Los Mecanismos de Aprendizaje que se Activan por los Videojuegos**The Learning Mechanisms that are Activated by Video Games**

Javier Antonio Martínez Terán

Universidad Lux, México

<https://orcid.org/0009-0007-6296-9676>DOI: <https://doi.org/10.59721/rinve.v1i1.2>

Recibido: 14 de enero de 2023/ Aceptado: 28 de marzo de 2023

Resumen

Cuando los jugadores se enfrentan a retos y problemas en los videojuegos, se activan diversos mecanismos de aprendizaje que les permiten desarrollar habilidades importantes, como la toma de decisiones, el pensamiento crítico y la resolución de problemas. En primer lugar, la toma de decisiones es un proceso fundamental en muchos videojuegos, ya que los jugadores deben evaluar constantemente diferentes opciones y elegir la que consideren más adecuada para lograr sus objetivos. Al hacerlo, aprenden a analizar información, considerar diferentes perspectivas y sopesar los pros y contras de cada opción. En segundo lugar, el pensamiento crítico también se activa en los jugadores cuando se enfrentan a retos y problemas en los videojuegos. Esto implica evaluar la información disponible, identificar patrones y relaciones, y desarrollar hipótesis sobre la solución del problema. El pensamiento crítico también se relaciona con la capacidad de los jugadores para analizar los errores cometidos y ajustar su enfoque en consecuencia. Por último, la resolución de problemas es una habilidad clave que se desarrolla al enfrentar retos y problemas en los videojuegos. Es por ello que los videojuegos pueden proporcionar un entorno de aprendizaje en el que los jugadores pueden practicar y desarrollar habilidades importantes, como la toma de decisiones, el pensamiento crítico y la resolución de problemas, a través de la exploración y enfrentamiento de retos y problemas en el juego. Estas habilidades pueden transferirse al mundo real y pueden ser valiosas para el éxito en la educación, la carrera profesional y la vida cotidiana.

Palabras clave: Toma de decisiones, pensamiento crítico, resolución de problemas, videojuegos, jugadores

Abstract

When players face challenges and problems in video games, various learning mechanisms

are activated that allow them to develop important skills, such as decision making, critical thinking and problem solving. First of all, decision making is a fundamental process in many video games, since players must constantly evaluate different options and choose the one that they consider most suitable to achieve their goals. In doing so, they learn to analyze information, consider different perspectives, and weigh the pros and cons of each option. Secondly, critical thinking is also activated in gamers when they face challenges and problems in video games. This involves evaluating the available information, identifying patterns and relationships, and developing hypotheses about the solution to the problem. Critical thinking is also related to the ability of players to analyze mistakes made and adjust their approach accordingly. Finally, problem solving is a key skill that is developed when facing challenges and problems in video games. That is why video games can provide a learning environment in which players can practice and develop important skills, such as decision making, critical thinking and problem solving, through the exploration and confrontation of challenges and problems. in the game. These skills can transfer to the real world and can be valuable for success in education, career, and everyday life.

Keywords: Decision making, critical thinking, problem solving, video games, gamers

Introducción

Los videojuegos han sido objeto de controversia en cuanto a su influencia en la sociedad, en especial en el aprendizaje de los jóvenes. Sin embargo, la creciente popularidad de los videojuegos ha llevado a investigaciones que demuestran que estos pueden tener efectos positivos en el aprendizaje y el desarrollo cognitivo de los jugadores.

Uno de los principales mecanismos de aprendizaje que se activan en los jugadores al enfrentar retos y problemas en los videojuegos es la toma de decisiones. Los videojuegos ofrecen múltiples opciones y caminos para resolver los desafíos presentados, lo que obliga a los jugadores a tomar decisiones rápidas y precisas. Esta habilidad puede ser transferida a situaciones cotidianas fuera del mundo de los videojuegos, como la resolución de problemas en el trabajo o en la vida personal.

Además de la toma de decisiones, otro mecanismo de aprendizaje que se activa en los jugadores es el pensamiento crítico. Los videojuegos fomentan el pensamiento crítico al plantear problemas complejos que requieren un análisis detallado y una evaluación exhaustiva de las opciones disponibles antes de tomar una decisión. Esta habilidad puede ser transferida a situaciones fuera del mundo de los videojuegos, como el análisis de información en el trabajo o en la vida personal.

Otro mecanismo de aprendizaje que se activa en los jugadores al enfrentar retos y problemas en los videojuegos es la resolución de problemas. Los videojuegos presentan una variedad de desafíos que requieren soluciones creativas y la aplicación de habilidades específicas. Al resolver estos desafíos, los jugadores pueden mejorar su capacidad para encontrar soluciones a problemas en situaciones cotidianas.

En la literatura educativa, se ha explorado cómo los videojuegos pueden ser utilizados como herramientas para el aprendizaje en el aula. Por ejemplo, se ha encontrado que los videojuegos pueden mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en áreas como matemáticas, ciencias y tecnología. De esta manera, los mecanismos de aprendizaje activados en los jugadores al enfrentar retos y problemas en los videojuegos pueden tener un impacto positivo en el aprendizaje formal.

Los videojuegos pueden ser considerados una herramienta de aprendizaje valiosa debido a los mecanismos de aprendizaje que se activan en los jugadores al enfrentar retos y problemas, como la toma de decisiones, el pensamiento crítico y la resolución de problemas. La literatura educativa sugiere que los videojuegos pueden ser utilizados en el aula para

mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes. Esta investigación destaca la necesidad de explorar más a fondo cómo los videojuegos pueden ser utilizados para el aprendizaje y el desarrollo cognitivo de los jóvenes.

Identificación y análisis de los mecanismos

Los videojuegos se han convertido en una herramienta cada vez más popular para el aprendizaje. Algunos estudios han demostrado que los videojuegos pueden mejorar las habilidades cognitivas de los jugadores. Por lo tanto, es importante analizarlos mecanismos de aprendizaje que se activan en los videojuegos y cómo pueden ser aprovechados para mejorar el aprendizaje en otros contextos educativos. En este sentido, se pueden explorar diferentes procesos cognitivos involucrados en el aprendizaje a través de los videojuegos, tales como la toma de decisiones, el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la memoria y la atención.

Toma de Decisiones

La toma de decisiones es un proceso cognitivo fundamental en los videojuegos y en otros contextos de la vida real. Los jugadores se enfrentan a situaciones donde tienen que decidir entre diferentes opciones para avanzar en el juego. Uno de los autores que ha estudiado la toma de decisiones en los videojuegos es Dye et al. (2017). En su estudio, encontraron que los videojuegos pueden mejorar la capacidad de toma de decisiones en situaciones de alta incertidumbre y complejidad.

Otro autor que ha investigado la toma de decisiones en los videojuegos es Boyle (2012). En su estudio, encontró que los videojuegos pueden mejorar la capacidad de toma de decisiones de los jugadores al proporcionarles la oportunidad de tomar decisiones y enfrentar las consecuencias de sus elecciones en un entorno seguro y controlado.

Además de mejorar la capacidad de toma de decisiones, los videojuegos también pueden afectar la forma en que los jugadores toman decisiones. Un estudio de Liu et al. (2018) encontró que los videojuegos pueden aumentar la preferencia por la toma de decisiones intuitivas en lugar de la toma de decisiones basada en la deliberación. Los autores sugieren que esto puede deberse a que los videojuegos promueven una mentalidad de "prueba y error" en los jugadores.

Por otro lado, los videojuegos también pueden tener efectos negativos en la toma de decisiones. Un estudio de González-Cabrera et al. (2019) encontró que los jugadores de videojuegos pueden ser más propensos a tomar decisiones impulsivas y arriesgadas en comparación con los no jugadores. Sin embargo, los autores también señalan que estos efectos pueden depender del tipo de juego y del nivel de habilidad del jugador.

En la toma de decisiones es un mecanismo de aprendizaje importante en los videojuegos, y los estudios sugieren que los videojuegos pueden mejorar la capacidad de toma de decisiones de los jugadores en situaciones de alta incertidumbre y complejidad. Sin embargo, también es importante tener en cuenta los posibles efectos negativos en la toma de decisiones y considerar cómo estos efectos pueden ser mitigados en el diseño de los juegos.

Pensamiento Crítico

El pensamiento crítico es un mecanismo de aprendizaje que se activa en los jugadores al enfrentar retos y problemas en los videojuegos. Según Bailenson y Blascovich (2011), los videojuegos pueden ofrecer una experiencia de aprendizaje significativa, donde los jugadores pueden practicar y mejorar sus habilidades cognitivas, incluyendo el pensamiento crítico. Los videojuegos permiten a los jugadores tomar decisiones y resolver problemas en un entorno seguro y controlado, lo que les permite experimentar con diferentes estrategias y tomar decisiones informadas.

Según Gee (2007), los videojuegos son una herramienta efectiva para el aprendizaje del pensamiento crítico porque ofrecen una experiencia de aprendizaje inmersiva y activa. Los jugadores se ven inmersos en un mundo virtual, lo que les permite experimentar y aprender en un entorno seguro y controlado. Además, los videojuegos suelen presentar desafíos y problemas que requieren que los jugadores piensen de manera crítica y creativa para resolverlos.

Por otro lado, Squire (2006) argumenta que los videojuegos pueden fomentar el pensamiento crítico porque ofrecen oportunidades para la reflexión y el análisis. Los jugadores pueden revisar su progreso y aprender de sus errores, lo que les permite identificar y corregir sus propios errores. Además, los videojuegos a menudo presentan situaciones complejas y ambiguas que requieren que los jugadores analicen y evalúen diferentes perspectivas para encontrar una solución efectiva.

En la misma línea, Bavelier, Green, Pouget y Schrater (2012) sugieren que los videojuegos pueden mejorar el pensamiento crítico al mejorar las habilidades cognitivas básicas, como la atención selectiva y la memoria de trabajo. Estas habilidades son esenciales para el pensamiento crítico, ya que permiten a los jugadores concentrarse en información relevante y mantener múltiples ideas en mente al mismo tiempo.

Por último, según Fernández-Manjón, Martínez-Ortiz, Pascual-Nieto y Juan, (2013), los videojuegos pueden ser útiles para el desarrollo del pensamiento crítico en la educación, ya que pueden involucrar a los estudiantes en actividades de aprendizaje

más interactivas e inmersivas. Además, los videojuegos pueden proporcionar a los estudiantes la oportunidad de aplicar sus habilidades de pensamiento crítico en contextos del mundo real y pueden ayudarles a desarrollar habilidades sociales y emocionales importantes.

El pensamiento crítico es uno de los mecanismos de aprendizaje que se activan en los videojuegos, y es esencial para tomar decisiones informadas y resolver problemas de manera efectiva. Los autores mencionados en este texto sugieren que los videojuegos pueden ser una herramienta efectiva para el desarrollo del pensamiento crítico, ya que ofrecen una experiencia de aprendizaje inmersiva, activa y reflexiva.

Resolución de problemas

La resolución de problemas es un mecanismo de aprendizaje que se activa en los jugadores de videojuegos, ya que estos juegos proporcionan una variedad de situaciones problemáticas que deben ser resueltas para avanzar en el juego. Un autor que ha estudiado este mecanismo de aprendizaje es Mayer, quien afirma que los videojuegos de estrategia, en particular, requieren habilidades de resolución de problemas para avanzar en el juego y que estos juegos pueden mejorar la capacidad de resolución de problemas de los jugadores (Mayer, 2005).

Otro autor que ha explorado la relación entre los videojuegos y la resolución de problemas es Shute, quien ha realizado investigaciones sobre los juegos de simulación y ha encontrado que los jugadores pueden mejorar su capacidad de resolución de problemas al interactuar con estos juegos (Shute, 2011). De manera similar, Gee ha argumentado que los videojuegos pueden enseñar habilidades de resolución de problemas al presentar a los jugadores con desafíos y problemas que deben ser resueltos para avanzar en el juego (Gee, 2007).

Además, el aprendizaje basado en juegos, que implica el uso de juegos para enseñar habilidades y conocimientos, ha sido estudiado como una forma efectiva de mejorar la resolución de problemas en los estudiantes. Un estudio de Finkelstein y colaboradores encontró que los estudiantes que participaron en un juego de simulación de negocios mejoraron significativamente su capacidad de resolución de problemas en comparación con un grupo de control que no jugó el juego (Finkelstein et al., 2010).

Por último, algunos autores han explorado cómo los videojuegos pueden ser utilizados para enseñar habilidades específicas de resolución de problemas, como la solución de problemas matemáticos. Un estudio de Rosas y colaboradores encontró que los estudiantes que jugaron un juego de videojuegos diseñado para enseñar habilidades de resolución de problemas matemáticos mejoraron significativamente en sus habilidades de resolución de problemas en comparación con un grupo de control que no jugó el juego (Rosas et al., 2003).

En los videojuegos pueden ser una herramienta efectiva para mejorar la capacidad de resolución de problemas de los jugadores y estudiantes. Los juegos de estrategia, los juegos de simulación y el aprendizaje basado en juegos han sido estudiados como formas de mejorar la capacidad de resolución de problemas, y los videojuegos pueden ser utilizados para enseñar habilidades específicas de resolución de problemas, como la solución de problemas matemáticos.

Memoria

La memoria es un mecanismo fundamental en el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en los videojuegos. Uno de los aspectos relevantes es la capacidad de retener y recordar información relevante en el juego, como, por ejemplo, las habilidades de los personajes, el escenario y la localización de objetos importantes. En este sentido, algunos autores sostienen que los videojuegos pueden mejorar la memoria episódica y de trabajo, ya que su dinámica implica un constante recordar y retener información (Clark et al., 2011).

La memoria de trabajo es un sistema cognitivo que se encarga de mantener temporalmente la información que se necesita para el desempeño de una tarea

(Baddeley, 1992). En los videojuegos, la memoria de trabajo se activa al momento de recordar las habilidades que se han aprendido y al mismo tiempo, planificar y llevar a cabo acciones de manera simultánea. Este tipo de memoria es fundamental en los juegos de estrategia, ya que permite a los jugadores procesar y recordar la información necesaria para tomar decisiones en tiempo real (Boot et al., 2008).

Por otro lado, la memoria espacial también es un aspecto importante en los videojuegos, ya que muchos de ellos requieren una representación mental del entorno en el que se desarrolla la acción (Green & Bavelier, 2012). En este sentido, los videojuegos pueden ayudar a mejorar la capacidad de los jugadores para recordar y navegar por espacios virtuales complejos, lo que puede ser útil en situaciones de la vida real, como la navegación en mapas o la orientación en lugares desconocidos.

Además, algunos autores sugieren que los videojuegos pueden mejorar la memoria de reconocimiento, la cual se encarga de identificar y recordar estímulos previamente vistos (Anguera et al., 2013). Este tipo de memoria se activa en los videojuegos de aventura o acción, donde los jugadores deben reconocer personajes y objetos previamente vistos para progresar en el juego.

Por ello, los videojuegos pueden mejorar diferentes aspectos de la memoria, tales como la memoria episódica, de trabajo, espacial y de reconocimiento. Estos mecanismos de aprendizaje pueden ser de gran utilidad en el desarrollo de habilidades cognitivas y en situaciones cotidianas que requieren el uso de la memoria.

Atención

Los videojuegos también pueden influir en la atención de los jugadores. Según algunos estudios, los videojuegos pueden mejorar la atención selectiva, la capacidad de focalizar la atención en un estímulo relevante mientras se ignoran los distractores (Green & Bavelier, 2006). Por ejemplo, en los videojuegos de acción, los jugadores deben reaccionar rápidamente a los estímulos visuales relevantes mientras ignoran los distractores, lo que puede transferirse a situaciones de la vida real, como la conducción o el trabajo.

Además, los videojuegos pueden mejorar la atención sostenida, la capacidad de mantener la atención en una tarea durante un período prolongado de tiempo (Rothlein & Rapp, 2014). En los videojuegos, los jugadores a menudo tienen que realizar tareas que requieren una atención sostenida, como la exploración de un mundo virtual o la realización de una tarea repetitiva. Esta capacidad puede ser beneficiosa en situaciones de la vida real, como el estudio o el trabajo.

Cabe mencionar que los videojuegos pueden mejorar la atención dividida, la capacidad de dividir la atención entre múltiples tareas o estímulos (Oei & Patterson, 2014). En los videojuegos de estrategia, los jugadores a menudo tienen que realizar múltiples tareas simultáneamente, lo que puede mejorar su capacidad para dividir la atención. Esta habilidad puede ser útil en situaciones cotidianas, como la realización de múltiples tareas en el trabajo o en la vida personal.

Por ello los videojuegos pueden mejorar diferentes aspectos de la atención, tales como la atención selectiva, sostenida y dividida. Estos mecanismos de aprendizaje pueden ser de gran utilidad en el desarrollo de habilidades cognitivas y en situaciones cotidianas que requieren el uso de la atención. Los videojuegos pueden ser una herramienta útil para mejorar la atención de los jugadores y para desarrollar habilidades cognitivas que pueden ser transferibles a la vida real.

Conclusión

Los videojuegos son una forma de entretenimiento cada vez más popular, pero también pueden ser una herramienta efectiva para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades cognitivas. Los mecanismos de aprendizaje que se activan en los jugadores al enfrentar retos y problemas en los videojuegos son variados y complejos, y pueden incluir la toma de decisiones, el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

En primer lugar, la toma de decisiones es un mecanismo de aprendizaje fundamental en los videojuegos. Los jugadores deben tomar decisiones constantemente en el juego, desde la elección del personaje hasta la estrategia a seguir para avanzar en

el juego. Esta capacidad de tomar decisiones puede ser transferida a situaciones de la vida real, como la toma de decisiones en el trabajo o en la vida personal (Klisch et al., 2017).

En segundo lugar, el pensamiento crítico es otro mecanismo de aprendizaje que se activa en los jugadores de videojuegos. Los jugadores deben analizar constantemente la información disponible en el juego y tomar decisiones basadas en ella. Esta capacidad de analizar y evaluar la información puede ser transferida a situaciones de la vida real, como la toma de decisiones informadas en el ámbito laboral o personal (Gros et al., 2017).

En tercer lugar, la resolución de problemas es un mecanismo de aprendizaje fundamental en los videojuegos. Los jugadores deben enfrentar constantemente problemas y desafíos en el juego y encontrar soluciones para avanzar en la trama. Esta capacidad de resolver problemas puede ser transferida a situaciones de la vida real, como la solución de problemas en el trabajo o en la vida cotidiana (Feng et al., 2018).

En cuarto lugar, los videojuegos pueden mejorar la creatividad y la imaginación de los jugadores. Los videojuegos ofrecen mundos virtuales complejos y creativos en los que los jugadores pueden interactuar y experimentar. Esta capacidad de imaginar y crear puede ser transferida a situaciones de la vida real, como la creatividad en el ámbito laboral o la resolución de problemas innovadores en la vida cotidiana (Chen et al., 2016).

En quinto lugar, los videojuegos también pueden mejorar la colaboración y el trabajo en equipo. Muchos videojuegos requieren la colaboración y el trabajo en equipo para avanzar en la trama y lograr los objetivos. Esta capacidad de colaborar y trabajar en equipo puede ser transferida a situaciones de la vida real, como la colaboración y el trabajo en equipo en el ámbito laboral o en proyectos personales (Barr et al., 2017).

En conclusión, los mecanismos de aprendizaje que se activan en los jugadores al

enfrentar retos y problemas en los videojuegos son variados y complejos. La toma de decisiones, el pensamiento crítico y la resolución de problemas son solo algunos de los mecanismos de aprendizaje que se activan en los jugadores. Además, los videojuegos también pueden mejorar la creatividad, la imaginación, la colaboración y el trabajo en equipo de los jugadores. Estos mecanismos de aprendizaje pueden ser transferidos a situaciones de la vida real y ser de gran utilidad en el desarrollo de habilidades cognitivas y en situaciones cotidianas

Referencias

- Anguera, J. A., Boccanfuso, J., Rintoul, J. L., Al-Hashimi, O., Faraji, F., Janowich, J., ... & Gazzaley, A. (2013). Video game training enhances cognitive control in older adults. *Nature*, *501*(7465), 97-101. <https://doi.org/10.1038/nature12486>
- Baddeley, A. D. (1992). Working memory. *Science*, *255*(5044), 556-559. <https://doi.org/10.1126/science.1736359>
- Blascovich, J. & Bailenson, J. (2011). *Infinite reality: Avatars, eternal life, new worlds, and the dawn of the virtual revolution*. New York: William Morrow, Print.
- Barr, M., Shucksmith, J., & Adams, A. (2017). Digital games: A context for developing 21st century skills. *European Journal of Education*, *52*(2), 186-197.
- Bavelier, D., Green, C. S., Pouget, A., & Schrater, P. (2012). Brain plasticity through the life span: learning to learn and action video games. *Annual Review of Neuroscience*, *35*, 391-416.
- Boot, W. R., Blakely, D. P., & Simons, D. J. (2011). Do action video games improve perception and cognition? *Frontiers in Psychology*, *2*, 226.
- Boot, W. R., Kramer, A. F., Simons, D. J., Fabiani, M., & Gratton, G. (2008). The effects of video game playing on attention, memory, and executive control. *Acta Psychologica*, *129*(3), 387-398. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2008.09.005>
- Boyle, E. A. (2012). Engagement in video game-based learning. In S. Tobias & J. D. Fletcher (Eds.), *Handbook of engaging learning* (pp. 283-306). John Wiley & Sons.
- Chen, M. H., Huang, C. M., & Chang, Y. C. (2016). Creative gaming experience effects on learning effectiveness and learning motivation. *Journal of Educational Technology & Society*, *19*(3), 1-10.
- Clark, K., Fleck, M. S., & Mitroff, S. R. (2011). Enhanced visual short-term memory in action video game players. *Attention, Perception, & Psychophysics*, *73*(4), 1122-1127. <https://doi.org/10.3758/s13414-011-0090-8>
- Dye, M. W. G., Green, C. S., & Bavelier, D. (2017). The nature of video game experience and its effects on cognitive function. In *The Cambridge Handbook of Computing Education Research* (pp. 397-423). Cambridge University Press.
- Feng, J., Spence, I., & Pratt, J. (2018). Playing an action video game reduces gender differences in spatial cognition. *Psychological Science*, *29*(5), 736-748.
- Finkelstein, A., Eastwood, J., & Kosa, M. (2010). Effectiveness of educational simulation games for teaching business management—a longitudinal study. *Journal of Educational Technology & Society*, *13*(3), 69-80.
- Gee, J. P. (2007). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
- González-Cabrera, J. M., Calvillo-Gámez, E. H., & Liébana-Cabanillas, F. (2019). Video game experience and its influence on risk-taking behavior, risk perception, and decision-making biases: A systematic review. *Computers in Human Behavior*, *92*, 101-114.
- Green, C. S., & Bavelier, D. (2006). Effect of action video games on the spatial distribution of visuospatial attention. *Journal of experimental psychology: Human perception and performance*, *32*(6), 1465-1478.

- <https://doi.org/10.1037/0096-1523.32.6.1465>
- Green, C. S., & Bavelier, D. (2012). Learning, attentional control, and action video games. *Current Biology*, 22(6), R197-R206. <https://doi.org/10.1016/j.cub.2012.02.012>
- Gros, B., Moreno-Ger, P., & Fernández-Manjón, B. (2017). *The impact of digital games in education*. Springer.
- Klisch, Y., Müller, M., & Seufert, T. (2017). Gaming in school? Empirical study on the implementation and effects of digital games in schools. *Educational Technology & Society*, 20(1), 31-42.
- Liu, J., Li, X., & Chen, J. (2018). Effect of video game experience on decision-making: An fMRI study. *Frontiers in Psychology*, 9, 1279.
- Mayer, R. E. (2005). *The Cambridge handbook of multimedia learning*. Cambridge University Press.
- Oei, A. C., & Patterson, M. D. (2014). Enhancing cognition with video games: A multiple game training study. *PLoS ONE*, 9(3), e92785. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0092785>
- Rosas, R., Nussbaum, M., Cumsille, P., Marianov, V., Correa, M., Flores, P., & Grau, V. (2003). Beyond Nintendo: design and assessment of educational video games for first and second grade students. *Computers & Education*, 40(1), 71-94.
- Rothlein, D., & Rapp, D. (2014). The effects of video game training on the ability to attend to and track multiple objects. *Attention, Perception, & Psychophysics*, 76(2), 235-245. <https://doi.org/10.3758/s13414-013-0578-1>
- Shute, V. J. (2011). Stealth assessment in computer-based games to support learning. In S. Tobias & J. D. Fletcher (Eds.), *Computer games and instruction* (pp. 503-524). Charlotte, NC: Information Age Publishing.
- Squire, K. (2006). From content to context: Videogames as designed experience. *Educational Researcher*, 35(8), 19-29.

La Metodología ABP una Opción para el Desarrollo de la Inteligencia Emocional**The PBL Methodology an Option for the Development of Emotional Intelligence**

Luz Bertha Maldonado Tijerina

Universidad Lux, México

<https://orcid.org/0009-0009-1174-7744>DOI: <https://doi.org/10.59721/rinve.v1i1.3>

Recibido: 14 de enero de 2023/ Aceptado: 28 de marzo de 2023

Resumen

Las Metodologías activas tienen por resultados en los alumnos, no solo el desarrollo de aprendizajes, sino la adquisición de habilidades y destrezas, en esta ocasión se realiza un estudio con la metodología Activa ABP. Aprendizaje Basado en Problemas, que en su trabajo se hace investigación y la resolución de alguna problemática real, y, por otro lado, se aborda el tema de la Inteligencia emocional, ya que es importante en el desarrollo de estas competencias en los alumnos de Bachillerato y al mismo tiempo se hace un estudio en el que se puede ver que, el trabajo de las actividades escolares en el aula con la metodología ABP deja el desarrollo de la Inteligencia emocional en los alumnos. El estudio se abordó la metodología Cuantitativa se hizo una prueba t para datos aparejados y se pudo triangular con una rejilla de observación durante el proceso de las actividades de aprendizaje durante el semestre agosto diciembre de 2022. De esta manera los resultados podrán dar evidencia de cuál es el desarrollo de la Inteligencia emocional al trabajar con la Metodología ABP, para de esta manera darle la importancia para un desarrollo integral del alumno, no solo académico sino de una manera integral.

Palabras clave: Metodologías Activas, Aprendizaje Basado en Problemas, Inteligencia Emocional, Competencias Emocionales.

Abstract

Active Methodologies have results in students, not only the development of learning, but the acquisition of abilities and skills, on this occasion a study is carried out with the Active ABP methodology. Problem-Based Learning, which in its work research and the resolution of some real problem is carried out, and on the other hand, the issue of Emotional Intelligence is addressed, since it is important in the development of this competence in Baccalaureate students and at the same time, a study is carried out in which it can be seen that the work of school activities in the classroom with the ABP methodologies allows the development of emotional intelligence in students. The study addressed the Quantitative methodology, a t test was made for paired data and

it was possible to triangulate with an observation grid during the process of learning activities during the August-December 2022 semester. In this way, the results will be able to provide evidence of which It is the development of Emotional Intelligence when working with the ABP Methodology, in orderto give it importance for an integral development of the student, not only academic but in an integral way.

Keywords: Active Methodologies, Problem-Based Learning, Emotional Intelligence, Emotional Competences.

Introducción

Dentro de las Metodologías Activas se encuentra una en especial, en la que se puedetrabajar la parte de la Investigación y la resolución de problemas, al mismo tiempo que se adquieren habilidades y nuevas actitudes, también se podrá analizar las características del desarrollo de la Inteligencia emocional en las personas y porque es importante que desde pequeños las personas pongan énfasis en el cuidado de las emociones.

Con base en importantes investigaciones, se hace un estudio sobre los aprendizajes habilidades y destrezas que puede dejar el trabajar con la metodología Aprendizajes Basado en Problemas, mediante un trabajo estadístico y una rejilla de observación durante el semestre, el investigador realizó observación participante, para poder ir viendo las actitudes de los alumnos en cada una de las clases y actividades.

El ABP Metodología Activa

El ABP tiene un precedente en los temas metacognitivos de la dialéctica de Hegel que se aplican al procedimiento dialéctico de Sukkat. Los hechos demostrados en el aula permiten analizar situaciones en profundidad a través de preguntas dirigidas por los estudiantes. Comprender y comparar las respuestas a las preguntas formuladas. Guevara (2010) Aporta que en las décadas de 1960 y 1970, un grupo de educadores médicos de la Universidad McMaster de Canadá sintió la necesidad de cambiar la forma en que enseñaban a los estudiantes para satisfacer las demandas de la práctica profesional. Estos educadores tenían claro que sus graduados necesitaban habilidades de resolución de problemas que incluyeran la capacidad de tomar información, sintetizarla en posibles hipótesis y probar esas hipótesis con información adicional. En base a esto, la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad McMaster inauguró una nueva Facultad de Medicina con una propuesta

educativa innovadora que se implementa en un programa de cursos de tres años y ahora es reconocida en todo el mundo (Barrows, 1996).

Barrows (1996) definió el ABP como un método de aprendizaje mediante el cual a partir de un problema se adquieren nuevos conocimientos. Porque la resolución de problemas es un medio para desarrollar habilidades clínicas de resolución de problemas. Para hacer esto en un contexto de educación médica, el formato de pregunta debe presentar el caso del paciente de la misma manera que lo haría en el mundo real, donde solo hay información sobre el dolor y los síntomas presentados.

Con estas bases se volteó a ver a Luy-Montejo (2019), quien trabajó con la metodología ABP para el desarrollo de la Inteligencia Emocional y realizó una investigación en Perú en la que incluyó en su estudio a dos salones de 24 alumnos cada uno, en un salón se trabajaría tradicionalmente y en el grupo control, trabajaría con 16 sesiones con la metodología de aprendizaje, ABP, la manera en la que midió este avance fue con el Test de Inteligencia Emocional de Baron y los hallazgos encontrados fueron que el grupo que trabajó con el ABP, Metodologías Activas, presentó un desarrollo en la Inteligencia Emocional, a diferencia del grupo de los 24 alumnos que llevaron sus clases de manera tradicional. Este estudio se realizó en Perú.

Inteligencia Emocional

Por otro lado, también Dueñas (2002) expone que el estudio de la Inteligencia Emocional es un reto en la educación educativa, en la que expone que ya no es suficiente los conocimientos en un mundo tan cambiante, sino que ahora es importante, el desarrollo de cualidades emocionales y sociales, ya que el desarrollo de la Inteligencia emocional influye en todos los ámbitos de la vida. Goleman, (1996) comenta que existen 5 factores, habilidades o competencias las cuales se deben de trabajar lo más intenso y en edades desde la adolescencia y son:

- Consciencia Emocional, el conocimiento de sí mismo,
- Autocontrol y regulación de las emociones, saber manejar los diferentes estados de ánimo y enfrentar miedos y ansiedades, permaneciendo tranquilo y reaccionar positivamente,
- Motivación, va de la mano con las emociones y autocontrol y significa ser constante y resistir a los fracasos.
- Empatía, es tratar de sentir lo que siente la otra persona.
- Habilidad social, es no solo observar un grupo sino ser parte y colaborar con ellos, sentirse parte de ese grupo y sentir felicidad.

En los proyectos de investigación de Luy-Montejo, (2019) y de Salvador Ferrer y Morales Jiménez, (2009), se puede observar la relación de la metodología ABP en el desarrollo de la inteligencia emocional. Ambas son investigaciones de corte transversal sobre la inteligencia emocional, en las que se demostró en ambas el desarrollo de la inteligencia emocional; Luy Montejo, (2019) trabajando con dos grupos de 24 alumnos con el Test de Baron de Inteligencia emocional y Salvador Ferrer y Morales Jiménez, (2009) en una muestra con 58 jóvenes mexicanos, que trata, de revisar los componentes que más valoran los jóvenes. Con base en estos estudios, se buscó con el Test en versión castellano (**TMMS** y **SWLS**). De (Mayer y Salovey, 1997). El evaluar la Inteligencia emocional de 38 alumnos de Bachillerato de un colegio Privado al Sur de Monterrey Nuevo León. Al inicio y final del semestre agosto- diciembre de 2022; los datos obtenidos revelan que todos los componentes de la inteligencia emocional se consideran importantes, sobresaliendo tanto en hombres como en mujeres, la atención de los sentimientos y emociones y la reflexión constante del cómo mejorarla día a día.

Método

En el semestre de agosto diciembre de 2022, en Monterrey Nuevo León, se realizó una investigación Mixta, corte transversal con la metodología ABP, la cual tiene como hipótesis del trabajo de la metodología ABP en las 10 actividades, mejorarían la Inteligencia emocional de los alumnos respecto a las propias percepciones de sus sentimientos y emociones. El estudio se llevó a cabo con grupo de 38 alumnos de nivel medio superior de un total de 576 alumnos; en una preparatoria privada, en la materia de Desarrollo Humano Intrapersonal. La selección de la muestra se derivó del total de los alumnos que llevarían la materia de Desarrollo Humano Intrapersonal.

Como parte de la investigación, se aplicó el Test de TMMS y SWLS; los cuales miden la autopercepción sobre los sentimientos y emociones. Dicho instrumento está conformado con 24 preguntas. Dada la propuesta del estudio, los test fueron aplicados al inicio y al final del curso de Desarrollo Humano Intrapersonal, con la finalidad de ver si los alumnos desarrollan la Inteligencia Emocional con el trabajo de la Metodología Activa del ABP en las actividades de aprendizajes desarrollada para la materia. Se trabajó con un Método Mixto se hizo una prueba t para datos aparejados y se pudo triangular con una rejilla de observación durante el proceso de los

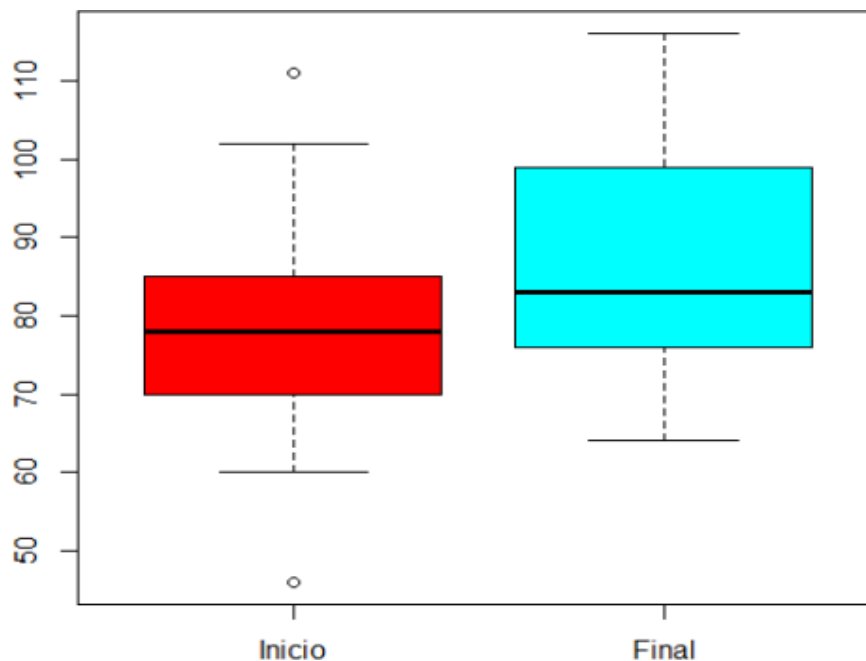
aprendizajes, durante el semestre. Y dos preguntas detonantes en las dos últimas clases del periodo semestral.

En la parte de la observación se pudo ver que al inicio del semestre, el comportamiento de los alumnos era actuar sin pensar en su sentir no sabían definir emociones ni sentimientos, y al final del semestre se podía ver el cambio en que ahora podían identificar sus emociones, actuación que cambio durante el semestre y por otro lado, durante las clases en las dos últimas clases se reflexionó y se les hizo dos preguntas directas, sobre el conceptos de sus sentimientos y emociones y de qué manera podían mejorarlos en sus vivencias diarias, a lo cual respondieron con autoconsciencia del sentir. Se mejoró en los cinco factores, habilidades o competencias de (Goleman, 1996) que son Consciencia emocional, autocontrol y regulación de las emociones, motivación, empatía y Habilidades Sociales.

Resultados

Los resultados de la prueba t y finalmente la prueba Wilcoxon señalan que la percepción sobre sentimientos y emociones se desarrolló significativamente, al trabajar con la metodología ABP con los alumnos, además del aprendizaje también se desarrolla la autopercepción de los sentimientos y las emociones y la reflexión de poder cambiarlos o mejorarlos. A continuación, se presenta en la Figura 1.

Figura 1.
Comparativa Sobre el Desarrollo de la Inteligencia Emocional



Se realizó una gráfica de cajas para ver gráficamente las diferencias, se puede apreciar que si hubo diferencia de mejora en la percepción de emociones y sentimientos significativamente. Primero se realizó la prueba de normalidad para cada variable, esto se hizo a través del software libre R.

Ambas variables cumplen con la normalidad, porque el p-valor es mayor que 0.05. Sin embargo, como se trata de una prueba relacionada, se tienen que obtener las diferencias entre ambas variables. Y al hacer la prueba de normalidad para las diferencias se observa que no se

cumple con la normalidad, porque el p-valor es menor que 0.05, por lo tanto, no se puede usar la prueba t-student por lo tanto, se procedió a usar una prueba no paramétrica, en este caso el equivalente a la t-student en no paramétrico es la prueba de Wilcoxon.

Prueba no Paramétrica

Recordando la hipótesis

HO: La mediana de la prueba inicial es igual a la prueba final, $H_0: M_1 = M_2$

H1: La mediana de la prueba inicial es menor a la prueba final, $H_1: M_1 < M_2$

Aquí se hace la comparativa entre el Test aplicado a los 38 alumnos en el mes de agosto y diciembre de 2022.

Y finalmente se aplica es la prueba de Wilcoxon donde el p-valor para la prueba es de 0.0003837, por lo tanto, es muy pequeño, esto indica que se rechaza HO y la hipótesis alterna se cumple, por lo tanto, existe suficiente evidencia estadística para indicar que la mediana de la prueba inicial es más pequeña que la mediana de la prueba final con un 95% de confianza, esto indica que si hubo un cambio de los estudiantes después de llevar el curso.

De igual forma, se puede observar como efecto en los alumnos que adquirieron inteligencia Emocional de manera significativa, dado que se involucran como equipo en las investigaciones de cada tema para poder reflexionar sobre sí mismos y poder buscar más información para trabajarlos en sí mismos, ese grupo reflejó cambios de comportamiento y respecto al Maestro y compañeros de clase de manera positiva. Más control emocional, empatía hacia compañeros, motivados por el aprendizaje y el cambio personal y habilidades sociales en la comunicación asertiva. Conforme la observación al inicio en comparativa al final se puede ver mejoría en el control de las emociones y el expresar abiertamente el cómo se sienten en las diferentes situaciones y la manera de adaptarse y trabajar en equipo, comenta Luy-Montejo (2019), que el trabajo con el ABP mejora el manejo de situaciones adversas, mejorando el manejo del estrés dentro de la Inteligencia emocional.

Por lo que cuando se habla de desarrollo Integral en el alumno se puede trabajar con la Metodología activa para abordar los aprendizajes y además el desarrollo de la percepción de las emociones y manejo de las mismas, Leo Ramírez, Zapata González y Esperón Hernández (2019) encontraron que el desarrollo de competencias emocionales mediante metodologías de aprendizajes ayuda a minimizar la depresión, ansiedad y maltrato, ayudando el mejoramiento psicológico y bienestar durante la formación académica.

Conclusión

Se puede concluir que la metodología de aprendizajes ABP sigue siendo factible para adquirir conocimiento y destrezas como la investigación y la resolución de problemas, además queda en evidencia que también se adquieren habilidades y actitudes de mejora en la parte emocional, pero sobre todo una consciencia personal. Salover y Mayer que mencionan que la IE es “la capacidad para supervisar los sentimientos y las emociones de uno mismo y de los demás, de discriminar entre ellos y de usar esta información para la orientación de la acción y el pensamiento propio” (1990, p. 189) que posteriormente la reformulan el concepto para darle la importancia de que el ser humano debe regular sus emociones y su crecimiento personal que es parte de su integridad y queda de la siguiente manera:

“La inteligencia emocional relaciona la habilidad para percibir con precisión, valorar y expresar emociones, relaciona también la habilidad para acceder y/o generar sentimientos cuando facilitan el pensamiento, también la habilidad para entender emoción y conocimiento emocional y la habilidad para regular emociones que promuevan el crecimiento emocional e intelectual”

(Mayer y Salovey, 1997, p.10).

Y Goleman (1996) menciona que la Inteligencia emocional hace referencia a un conjunto de habilidades como el autocontrol, el entusiasmo, perseverancia, y la capacidad de poderse motivarse así mismo.

Se pudo constatar que la metodología Activa ABP no solo es una metodología de aprendizaje basada en la resolución de problemas, sino que también se adquiere habilidades sociales y competencias emocionales, como: auto concepto, auto reflexión, consciencia de emociones y de sentimientos, motivación, empatía y bienestar emocional.

Además, se desarrolla las habilidades de la investigación como tal; y de la búsqueda de información verificación de la misma, del constante aprendizaje y del uso de la metodología del ABP no solo en la parte educativa sino para el diario vivir.

Referencias

- Barrows, H.S. (1986). A Taxonomy of problem-based learning methods. *Medical Education*, 20/6, 481-486.
- Dueñas, M. (2002). Importancia de la inteligencia emocional: un nuevo reto para la orientación educativa. *Educación XX1*, (5), 77- 96. [fecha de Consulta 6 de Agosto de 2022]. ISSN: 1139-613X. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=70600505>
- Goleman, D. (1996). *La inteligencia emocional por qué es más importante que el coeficiente intelectual*. México, D.F.
- Guevara Mora, G. (2010). Aprendizaje basado en problemas como técnica didáctica para la enseñanza del tema de la recursividad. *InterSedes: Revista de las Sedes Regionales*, XI(20), 142-167. [fecha de Consulta 16 de Marzo de 2023]. ISSN: 2215-2458. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=66619992009>
- Leo Ramírez, Cecilia Eulalia, Zapata González, Alfredo, & Esperón Hernández, Ramón Ignacio. (2019). Estudio y desarrollo de las competencias emocionales en estudiantes de medicina. Una aproximación bibliométrica. *Investigación en educación médica*, 8(31), 92-102. Epub 01 de diciembre de 2019. <https://doi.org/10.22201/facmed.20075057e.2019.31.19193>
- Luy-Montejo, C. (2019). El Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) en el desarrollo de la Inteligencia Emocional. *Propósitos y Representaciones*. 7 (2), 141-174. <https://revistas.usil.edu.pe/index.php/pyr/article/view/288>
- Mayer, J. D. y Salovey, R (1997). «What is Emotional Intelligence?», en P. Salovey y D. J. Sluyter: *Emotional Development and Emotional Intelligence*. New York: BasicBooks.
- Morales, P., & Landa, V. (2004). Aprendizaje basado en problemas. *Theoria*, 13(1), 145-157. [fecha de Consulta 3 de Marzo de 2023]. ISSN: 0717-196X. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=29901314>
- Salvador Ferrer, C. y Morales Jiménez, J. (2009). El papel de la inteligencia emocional en jóvenes mexicanos. *Psicología para América Latina*, (18) Recuperado en 06 de agosto de 2022, de http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-350X2009000200011&lng=pt&tlng=es.

La evaluación en retrospectiva en los ambientes escolares**Retrospective assessment in school environments**

Adriana Domínguez Avalos

Universidad Lux, México

<https://orcid.org/0009-0007-2231-7067>DOI: <https://doi.org/10.59721/rinve.v1i1.5>

Recibido: 14 de enero de 2023/ Aceptado: 28 de marzo de 2023

Resumen

La evaluación de los ambientes escolares es una práctica que genera diversos enfoques, desde una opción medible de los aprendizajes, hasta una estrategia formativa sobre las acciones pedagógicas; el presente artículo aborda la evaluación como parte de una responsabilidad, compromiso y acompañamiento en los procesos de enseñanza aprendizaje; el uso de la retrospectiva como análisis, visión y reflexión del trabajo de los alumnos, y la parte de retroalimentar para determinar alcances y límites en el aprendizaje. Se presenta a la evaluación como parte de dar un paso más que una medición y que los estudiantes puedan aprender de sus propias experiencias, expectativas y necesidades, permitiendo tomar consideraciones del desarrollo mismo del estudiante. Esta herramienta de retrospectiva permitirá obtener resultados trascendentes dentro del proceso evaluativo de enseñanza aprendizaje determinado así las herramientas más recomendadas que puedan reforzar, fomentar, y que contribuyan no solo a fortalecer competencias para la vida, sino también a aplicar lo que aprendieron en un futuro cercano, así mismo contribuir en mejoras hacia el trabajo docente.

Palabras clave: Evaluación, Proceso formativo, Práctica educativa, Acciones Pedagógicas, Retrospectiva, Retroalimentación.

Abstract

The evaluation of school environments is a practice that generates various approaches, from a measurable option of learning, to a training strategy on pedagogical actions. This article deals with evaluation as part of a responsibility, commitment and accompaniment in the teaching-learning processes; the use of retrospective as analysis, vision and reflection of the students' work, and the feedback part to determine scope and limits in learning. The evaluation is presented as part of going one step further than a measurement and that students can learn from their own experiences, expectations and needs, allowing consideration of the student's own development. This retrospection tool will allow to obtain transcendent results within the teaching-learning

evaluation process, determined as well as the most recommended tools that can reinforce, promote, and that contribute not only to strengthen skills for life, but also to apply what they learned in the near future, likewise contribute to improvements towards teaching work.

Key words: Evaluation, Formative process, Educational practice, Pedagogical Actions, Retrospective, Feedback.

Introducción

Es común que la evaluación en los ambientes escolares presente diversos panoramas para quienes intervienen en ella, como acción pedagógica mantiene una posición y compromiso muy alto, conlleva incertidumbre, prejuicios y un replanteamiento en la práctica del docente; cuando se habla de evaluación se mantiene la idea de las calificaciones, de otorgar idoneidad, de una nota, o un avance de grado, sin embargo la evaluación presenta una referencia muy amplia ante los propósitos de la misma institución educativa y de los docentes, ya que deja entrever los logros e intenciones que se tienen para la formación de los alumnos.

Es parte de un proceso evaluativo una revisión constante de las intervenciones áulicas, las estrategias de enseñanza aprendizaje, los contenidos, los ambientes favorables de estudio y las buenas relaciones y comunicación entre el docente y el alumno, se debe mantener una dirección hacia lo que se espera de la parte formativa del alumno y de la parte procesual del docente, éste deberá reflexionar sobre sus propuestas siempre con la intención de obtener mejoras y conducir de una mejor manera los procesos de evaluación y emplear dicho proceso de una manera efectiva, con una visión detallada, en profundidad y en retrospectiva de sus prácticas.

El enfoque en retrospectiva va a proporcionar una experiencia integradora de desarrollo en los ambientes escolares, y comparar, y confirmar alternativas y posibilidades en el desempeño tanto de los alumnos como de los docentes.

Los objetivos de la evaluación

Anteriormente el papel que se tenía de la evaluación es ciertamente una comparativa de elementos que definía u otorgaba criterios para determinar si algo está bien hecho o mal hecho, sin embargo hoy en día se percibe como un proceso más completo, con mayores alcances, es decir cuenta con sus modificaciones necesarias atendiendo toda necesidad o resultado alcanzado de los aprendizajes, ajustándose a diversas realidades y con el propósito de lograr metas propuestas, además presenta esa parte de reflexión, análisis y crítica a modo de transformar la práctica y adentrarse hacia la calidad educativa.

La evaluación es un tema importante en el ámbito educativo, otorga información que permite verificar se esté cumpliendo con el derecho a la educación (ACUERDO número 11/03/19 sobre las normas generales para la evaluación del aprendizaje, acreditación, promoción, regularización y certificación de los educandos de la educación básica, 2019). En este sentido, la evaluación verifica lo que los alumnos aprenden y cómo lo aprenden, lo que los docentes enseñan y cómo lo enseñan, qué contenidos y mediante qué estrategias (SEP, 2012) en ese sentido la evaluación genera un impacto para formular juicios y orientar en la toma de decisiones que se apicaran en la práctica educativa.

Stufflebeam y Shinkfield (1987) refieren, que la evaluación como proceso tiene el objetivo de identificar, obtener y proporcionar información útil y descriptiva acerca del valor y el mérito de las metas, la planificación, la realización y el impacto de un objeto determinado, con el fin de conducir en la toma de decisiones, solucionar los problemas de responsabilidad y promover la comprensión de los fenómenos implicados.

La evaluación se ha planteado en diferentes maneras y se han presentado cambios en la manera de percibirla a lo largo del tiempo, como una medición, como aplicación de exámenes, como parte de un proceso de investigación, etc. sin embargo, la importancia es la función pedagógica que ejerce y las disposiciones hacia mejoras en los objetos evaluados, ya no basta con el solo hecho de asignar una calificación, sino que implica mayor profundización en el proceso, en el que interviene un análisis completo de resultados y respuestas obtenidas de la práctica escolar, hasta una determinación de cambios en las estrategias de enseñanza por parte del docente y de las realidades que se pretenden modificar como soluciones.

Dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje la evaluación procesual se concibe como una revisión continua en los aprendizajes de los alumnos y de la practica misma del docente, es la parte formativa lo que se evalúa para la toma de decisiones posteriores de tal manera de detectar las áreas de oportunidad durante las ejecuciones del programa y de las acciones realizadas, como las actividades y los productos, que más adelante podrán modificarse o direccionarse en la práctica misma para mayores posibilidades de éxito y aprendizajes significativos.

La evaluación en los entornos de aprendizaje

En los ámbitos escolares se debe ofrecer a los alumnos las oportunidades necesarias de ampliar y demostrar sus habilidades en cada etapa formativa, esto permitirá comparar desempeños y obtener revisiones que permitan encaminarse hacia mejoras y retroalimentaciones significativas, así mismo la evaluación dentro de las aulas presenta un enfoque pedagógico desde la determinación del aprendizaje de los alumnos, así como la evaluación hacia los programas de la institución como una acción orientadora de la cual permitirá a los docentes enriquecer su práctica educativa.

Si la evaluación en los escenarios educativos pone bajo cierta tensión y decisiones a múltiples actores y factores asociados en el proceso formativo, es procedente pensar que sobre el tema se mueven diversos intereses y perspectivas de análisis, explicación y justificación de las estrategias y procederes que conlleva (Ramírez, 2011).

Por consiguiente, se trata de atender a los desafíos de mejoramiento en la práctica educativa y de emplear las acciones pedagógicas viables que permitan realizar seguimientos en los aprendizajes de los alumnos y todo acontecer como desafíos, resultados, condiciones, estrategias, etc., con la finalidad de un acceder más apropiado y concebir un replanteamiento en las intervenciones áulicas que permitan resaltar los propósitos de las instituciones educativas.

En mayor medida se presenta el enfoque principalmente en la labor docente, ya que parte de ese dinamismo e interacción a presentar en las aulas se requiere no solo del panorama de acciones pedagógicas, sino además de la práctica y el diseño mismo de recursos evaluativos; la adopción de actitudes y técnicas apropiadas son requisitos indispensables para el logro de una evaluación que adquiera verdadera funcionalidad para docentes y estudiantes (Camilloni, 2000). Toda evaluación se contempla bajo la expectativa que coadyuva y promueva la mejora escolar (Sandoval, Maldonado-Fuentes y Tapia-Ladino, 2022). La evaluación es un proceso que genera un carácter de revisión, de retroalimentar en los ambientes escolares esa parte del proceso y desarrollo de habilidades en los alumnos, con la labor de potencializar competencias, alcances y desafíos del alumno, además de una mirada en las propuestas de la institución y el quehacer docente.

La propuesta que asume la evaluación como una estrategia pedagógica y medio de aprendizaje permite a los actores de manera particular o colectiva, hacer visible retrospectivamente los procesos de aprendizaje y formación en todo los órdenes y respectivos alcances, esperados y no esperados, con el fin de acopiar información para revisar y retroalimentar el proceso formativo y el apoyo institucional del mismo (Ramírez, 2011).

Las metodologías empleadas y lo aprendido en el proceso escolar deben permitir una revisión misma de toda acción, de los aprendizajes, es decir, la parte de aprender a aprender, y esto

considerando el acompañamiento que brinda el docente, definirá aquellos procesos de revisión y retroalimentación, además de mostrar la parte progresiva de sus propios aprendizajes brindando la información posible que permita que los alumnos pongan su mirada en sí mismos, en sus logros y propios avances.

Los profesores no buscan descubrir las capacidades intelectuales alcanzadas por sus alumnos o las consecuencias culturales de sus enseñanzas, sino que focalizan adquisiciones más precisas (Careaga, 2001), pudiendo esto estar ligado a que la evaluación permite hacer estimaciones sobre las fortalezas y debilidades cognitivas del estudiante y del grupo (Ley Leyva y Espinoza Freire, 2021). La idea misma de la evaluación permite una valoración completa en el que se implica no solo los avances de cierto contenido o cierta conducta, sino que además permitirá situar los resultados a las metas que se tienen planteadas.

Esto, permitirá la apertura hacia una revisión o retroalimentación de todo lo acontecido en el aula, se presentarán espacios de colaboración y comunicación en los que se podrá reconocer aquellos desaciertos en la práctica que se pretende convertirlos en oportunidades para aprender y como parte de transformar la evaluación y proporcionar nuevos enfoques de la misma, es importantes revisar los panoramas actuales y pasados del proceso formativo y cumplir con la aplicación adecuada del proceso evaluativo.

La retrospectiva como herramienta en el proceso de evaluación

Durante el proceso de evaluación y al llegar a los momentos finales de un proyecto, de un curso, de cierto contenido, o de permitir una mirada a los trayectos y avances en la práctica educativa, se pueden emplear herramientas como la retroalimentación o la colaboración entre el maestro y el alumno para valorar los logros alcanzados o en proceso de alcanzar, la intervención mutua entre ambos protagonistas de la educación, además de la influencia y comunicación en ambos sentidos presentará oportunidades de reflexión y toma de decisiones en los caminos de los estudiantes.

En esta revisión se presenta una mirada en retrospectiva y se debate sobre aquellos aspectos implicados de manera exitosa y los que no lo fueron tanto en el proceso formativo de los alumnos; la parte de la retrospectiva tiene un significado muy particular, las retrospectivas permiten que todo el equipo aprenda. Actúan como catalizador para el cambio y para generar acción (Derby y Larsen, 2012).

Este concepto de retrospectiva y empleado como una herramienta de evaluación permite no solo identificar aquellas áreas de oportunidad en los trayectos educativos, sino que deberá permitir y profundizar en los aspectos de análisis y revisión de experiencias en los involucrados, deberá presentar una visión global y permitir una calidad y transformación en los procesos, además del aprendizaje que se genera de las experiencias.

Para aplicar la herramienta en retrospectiva se deberá tener las evidencias necesarias para evaluar y aplicar la revisión, es importante obtener información de los involucrados y generar ambientes óptimos de participación y comunicación, así como brindar un acompañamiento adecuado para una discusión pertinente de los aprendizajes.

En esta parte de debatir y plantear los resultados, el docente se vuelve parte fundamental como líder de cambio por llevar a cabo esta gestión en la práctica pedagógica y definitivamente desarrollará las capacidades comunicativas necesarias ante el asesoramiento y revisión crítica que compartirá con sus alumnos.

La parte del acompañamiento por parte del docente presenta las siguientes características según Solís, et al (2015):

- En concreto por que se focaliza en aspectos objetivos y descriptivos que pueden ser mejorados.
- Es interactivo pues de da un intercambio de información, se formulan preguntas y respuestas, y puede apreciarse involucramiento de ambas partes.
- Existe responsabilidad compartida, tanto acompañante como acompañado

trabajan por que el acompañamiento sea lo más útil posible y se produzca la mejora continua del desempeño.

- En todo momento prevalece el respeto entre ambos involucrados.

La herramienta se convierte en un proceso de práctica, reflexión, práctica, en donde se replantean estrategias en el aula para mejorar los aprendizajes y demás competencias. Es un proceso sistemático y planificado que se deberá valorar de la mejor manera para las decisiones y cambios oportunos, y entregar los informes correspondientes a los involucrados de las acciones remediales y ajustes obtenidos.

Conclusión

La importancia de la propuesta planteada como lo es el modo en retroactivo en las evaluaciones, tiene un significado de búsqueda de oportunidades y alternativas, como propuesta en la que interviene la participación, la comunicación, la confianza, y en la cual se plantea un objetivo de reconocer fortalezas y debilidades en las prácticas y experiencias de aprendizaje para mantener los procesos de mejoramiento escolar no solo de los estudiantes y docentes, sino también para atender las adecuaciones curriculares pertinentes y las que servirán para un mejor desempeño y demanda de la institución misma.

El uso de esta herramienta permite una evaluación auténtica, ya que constituye una instancia destinada a optimizar la calidad de los aprendizajes, su propósito principal es mejorar y aumentar la probabilidad de que todos los estudiantes aprendan. En este sentido, la evaluación auténtica es una actividad formadora que permite regular los aprendizajes; es decir, comprenderlos, retroalimentarlos y renovar los procesos involucrados en ellos (Condemarín y Medina, 2000).

La evaluación transformará las necesidades detectadas y permitirá acciones efectivas como correspondencia para una calidad en los contextos escolares, así como optimización en el quehacer docente y preparar acciones proactivas según sea necesario.

Referencias

- ACUERDO número 11/03/19 sobre las normas generales para la evaluación del aprendizaje, acreditación, promoción, regularización y certificación de los educandos de la educación básica, Reformada, Diario Oficial de la Federación [D.O.F.], 29 de marzo de 2019, (México).
- Camilloni, A. (2000). *Las Funciones de la Evaluación*. Buenos Aires: PFDC - Curso en Docencia Universitaria.
- Careaga, A. (2001). La evaluación como herramienta de transformación de la práctica docente. *Educere*, 5(15), pp. 345-352 Universidad de los Andes Mérida, Venezuela. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35651519.pdf>
- Condemarín, M. & Medina, A. (2000). *La evaluación auténtica de los aprendizajes*. Santiago: Andrés Bello.
- Derby, E. & Larsen, D. (2012). *Agile Retrospectives- Making Good Temas Great*. Dallas, Texas: The Pragmatic Bookshelf.
- Ley Leyva, Nelly Victoria, & Espinoza Freire, Eudaldo Enrique. (2021). Características de la evaluación educativa en el proceso de aprendizaje. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(6), 363-370. Epub 10 de diciembre de 2021. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202021000600363&lng=es&tlng=pt.
- Ramírez, A. (2011). *Evaluación de los aprendizajes y desarrollo institucional*. Bogotá Colombia:

- Ecoe Ediciones. <https://elibro.net/es/ereader/unilux/69095?page=26>
- Sandoval Rubilar, P., Maldonado-Fuentes, A. C., & Tapia-Ladino, M. (2022). Evaluación educativa de los aprendizajes: Conceptualizaciones básicas de un lenguaje profesional para su comprensión. *Páginas de Educación*, 15(1), 49-75. Epub 01 de junio de 2022. <https://doi.org/10.22235/pe.v15i1.2638>
- Secretaría de Educación Pública (2012). *El enfoque formativo de la evaluación*. México. <http://www.seslp.gob.mx/consejostecnicosescolares/PRIMARIA/6-DOCUMENTOSDEAPOYO/LIBROSDEEVALUACION2013/1-ELENFOQUEFORMATIVODELAEVALUACION.pdf>
- Stufflebeam, D., & Shinkfield, A. (1987). *Evaluación sistemática guía teórica y práctica*. Barcelona: Paidós.
- Solís, A., Reyes, B. & Solís, A. (2015). *Asesoramiento académico en el aula*. México D. F, México: Pearson Educación. <https://elibro.net/es/ereader/unilux/38010?page=70>.

Herramientas Virtuales Aplicadas en Clases Asincrónicas y Sincrónicas**Virtual Tools Applied in Asynchronous and Synchronous Classes**

María Esmeralda Martínez Vázquez

Universidad Lux

<https://orcid.org/0009-0001-3086-6660>DOI: <https://doi.org/10.59721/rinve.v1i1.4>

Recibido: 14 de enero de 2023/ Aceptado: 28 de marzo de 2023

Resumen

En la actualidad la educación ha sido transformada debido a los diferentes eventos históricos. La pandemia COVID19 empujó a la educación a tomar un nuevo horizonte en los procesos de enseñanza- aprendizaje. La educación virtual ha implicado a que los docentes sean capacitados y orientados a utilizar nuevas estrategias dentro del aula virtual. La integración de herramientas virtuales para el proceso de enseñanza es esencial para la mejora continua en la educación, y para mantener una comunicación constante con los alumnos. Las clases virtuales ahora son comunidades interactivas donde el alumno puede expresar y compartir sus conocimientos e intereses. Con el objetivo de ayudar y colaborar en conjunto con los estudiantes, la integración de las clases en línea de manera sincrónica y asincrónica han impactado de manera significativa, un ejemplo claro que se ha reflejado es el rol del docente y alumno dentro de las clases virtuales.

Palabras claves: clase virtual, herramientas virtuales, clase asincrónica, clasesincrónica

Abstract

Nowadays education has been transformed due to different historical events. The COVID19 pandemic pushed education to take a new horizon in the teaching-learning processes. Virtual education has implied that teachers are trained and oriented to use new strategies within the virtual classroom. The integration of virtual tools for the teaching process is essential for continuous improvement in education, and to maintain constant communication with students. Virtual classes are now interactive communities where students can express and share their knowledge and interests. With the aim of helping and collaborating together with students, the integration of online classes in a synchronous and asynchronous way have had a significant impact, a clear example that has been reflected is the role of the teacher and student within the virtual classes.

Keywords: virtual class, virtual tools, asynchronous class, synchronous class

Introducción

Hoy en día la educación ha tomado diferentes roles en la sociedad y observamos día a día que los actores principales han adoptado nuevas técnicas y métodos para lograr y desarrollar un aprendizaje significativo. La pandemia del COVID19 ha empujado a los escenarios educativos hacia un cambio totalmente radical, real, y hacia la transformación de lo que comúnmente los docentes estaban acostumbrados a realizar dentro y fuera de sus clases presenciales a una realidad virtual con grandes desafíos y retos para los docentes, alumnos, y padres de familia.

Con la pandemia, la tecnología ha sido aliado para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Debido a que las clases presenciales, los métodos y recursos tradicionales migraron hacia las aulas virtuales con el uso de herramientas digitales sobre todo en tiempos asincrónicos y sincrónicos. Lo cual demanda diversas habilidades por partes de docentes, estudiantes y padres. De tal manera que, es de suma importancia entender los esfuerzos y preparación por parte de los docentes, indagar acerca de los recursos tecnológicos disponibles para lograr una buena comunicación, aprendizaje y producción académica; para poder sacar el máximo provecho de la experiencia vivida.

De tal forma que en el presente documento se expone un análisis en cuanto a los elementos que conformaron el proceso de enseñanza-aprendizaje a distancia. Contemplando los tiempos sincrónicos y asincrónicos como claves fundamentales para el docente y alumno y para el uso de las herramientas tecnológicas, como adquisición de conocimientos académicos ha colaborado de manera significativa en la nueva modalidad de aprendizaje a distancia.

Clase Virtual

En la actualidad la palabra clase virtual se ha convertido en uno de los vocablos más comunes en las conversaciones diarias de la sociedad. Debido a la situación de la pandemia del COVID19 el sector educativo tuvo la necesidad de reajustar sus respectivas metodologías y emigrar a nuevos desafíos para los docentes y alumnos. Sin duda alguna, dicha situación provocó diversas reacciones ante el nuevo cambio de enseñanza-aprendizaje. Hoy escuchamos clase virtual y visualizamos el uso de dispositivos electrónicos acompañados del otro lado del monitor al docente transmitiendo los conocimientos académicos.

Después de siete meses de contingencia y observar que el sector de salud, y académico sigue afectado por la situación actual. La educación ha ido adaptándose día a día para comprender con mayor profundidad todos los elementos que deben estar involucrados para ofrecer una mejor calidad en una clase virtual. En nuestro país las clases virtuales son de gran importancia para el seguimiento y desarrollo del aprendizaje. Un aula virtual es una comunidad en donde los alumnos conviven diariamente, participan de manera activa y es interpretado desde perspectivas diferentes (Valzacchi, 2012). Sin duda alguna el aula virtual nos ofrece ventajas para el desarrollo del aprendizaje a distancia, sin embargo, es esencial recordar que en nuestro país se requiere de capacitación a los docentes para el uso y dominio de este.

Para que una clase virtual sea significativa y de impacto es fundamental que los docentes adopten de manera positiva el uso de la tecnología y además visualizar como un recurso que impacta a nuestro entorno. El uso del aula virtual debe ser visto como parte de vida actual y el alcance para ofrecer soluciones a diferentes problemáticas (Valzacchi, 2012). Sin importar la situación que hoy se vive, el uso del aula virtual colabora al aprendizaje significativo siempre y cuando los docentes tienen la visión del recurso como una herramienta primordial y los usos que puede realizar para transmitir conocimientos, monitorear aprendizaje e impactar la vida de cada uno de los alumnos.

En México el uso de la tecnología como recurso didáctico forma parte de los programas

académicos de las escuelas, sin embargo, es esencial reconocer la necesidad que existe para emplear las aulas virtuales como instrumento básico en la mayoría de las instituciones. Los aspectos socioeconómicos y culturales son factores determinantes para el uso de las aulas virtuales. Sin embargo, la necesidad actual debido a la pandemia empuja a que el sistema educativo pueda recurrir al aula virtual como una necesidad primordial para la transmisión y adquisición de conocimientos. El aula virtual trae consigo ventajas para los alumnos en el proceso de aprendizaje. Las aulas virtuales son el motor de la formación de los programas en línea (Bernady Mut, 2016). Es decir, un aula virtual no solo es la proyección de conocimientos, sino es el espacio para que los alumnos puedan interactuar con el docente y otros estudiantes, compartir ideas, promover el aprendizaje de manera activa y tener el acceso constante.

La gestión del tiempo es importante para el aula virtual, los docentes y alumnos tiene la flexibilidad de compaginar sus estudios con sus actividades personales, además que colaborar y desarrollar conocimientos académicos, también el aula virtual trajo a los docentes del siglo XXI a aprender en cuanto a la administración del tiempo y el uso de habilidades digitales a través de las herramientas virtuales.

Herramientas Virtuales

Nuevamente la situación actual del COVID19 en México contribuyó a que los docentes de manera inesperada buscaran estrategias innovadoras, pero sobre todo herramientas virtuales que pudieran colaborar con el proceso de enseñanza – aprendizaje. De manera instantánea la educación fue transformada de presencial a distancia, del uso de los libros, pizarrón y lápices a aulas virtuales, sesiones de corto tiempo, y uso de instrumentos digitales que apoyaran al alumno a comprender los conocimientos y tener la certeza de un aprendizaje significativo.

El proceso de adaptación y aprendizaje de herramientas virtuales por parte de los docentes en un tiempo determinado fue indispensable para transmitir clases a distancia con calidad. Los docentes después de varios meses de búsqueda, práctica y error con los instrumentos digitales y capacitación han observado que el uso de herramientas virtuales aporta cambios positivos en la educación. Uno de los aspectos educativos a través de las herramientas virtuales es el cambio de rol entre los docentes y alumnos (Quijada, 2014). Sin duda alguna la pandemia contribuyó a la actualización y adaptación de los recursos digitales como herramientas virtuales pedagógicas. Hoy en día, a través de un aula virtual el docente se convierte en un guía que dirige y propone ideas, recursos, además de compartir conocimientos. El alumno ahora tiene la responsabilidad de ser parte activa de la clase, colaborar e interactuar de manera constructivista.

Otra de las ventajas del uso de herramientas virtuales es el desempeño propio de los alumnos. Los recursos virtuales promueven una comunicación activa, gestión e intercambio de información (Garrison y Anderson, 2005). Como docente en un medio virtual, el dominio propio del alumno y su entorno, la habilidad para la planificación y organización, además de desarrollar actitudes positivas y desarrollar habilidades de trabajo en equipo virtual son beneficios que se pueden ir adquiriendo a través del uso continuo de herramientas virtuales.

Los docentes pueden obtener un gran número de beneficios en sus clases al recurrir a las diversas herramientas digitales, sin embargo, es esencial recordar que el uso inadecuado de los recursos tecnológicos puede generar confusión o frustración por parte de los alumnos, y por consecuencia disminuir el interés del aprendizaje en los alumnos.

Existen en la actualidad una gama de variedad de herramientas tecnológicas para llevar una buena clase virtual y lograr el aprendizaje esperado en los alumnos. Los tipos de herramientas virtuales son clasificadas de acuerdo con las funciones y propósitos del proceso enseñanza aprendizaje (Padilla, 2018). Es decir, el docente tiene la oportunidad de indagar y descubrir aquellas herramientas digitales y específicas para lograr el objetivo establecido en sus clases y de acuerdo con las necesidades de sus alumnos.

Dentro de los tipos de herramientas se encuentran el uso de redes sociales, se puede observar que día a día hay un incremento de uso por parte de la población joven. Dichas

herramientas funcionan como recursos de comunicación, el docente puede adoptar este tipo de herramientas con el objetivo de lograr empatía, atracción, y motivación en sus clases académicas. Otro tipo de herramientas virtuales son los recursos educativos abiertos (REA). Materiales didácticos, de aprendizaje o investigación que son de dominio público, tienen un fácil acceso y su distribución es gratuita (UNESCO, 2002). Este tipo de herramientas son los más conocidos por parte de la población estudiantil, y sobre todo ofrecen materiales muy completos tales como videos, software, cursos, libros de texto, entre otras más.

El uso de aplicaciones gratuitas en los dispositivos móviles o plataformas son consideradas como parte de las herramientas virtuales que colaboran a la comunicación entre docentes y alumnos. Para los docentes es esencial conocer las funciones de cada una de ellas para manejar su uso correctamente dependiendo nuevamente las necesidades del alumno, así como el material o contenido académico. Algunos ejemplos son Skype, Prezi, 4teachers, Padlet, Google, YouTube, etc.

Para que el uso de herramientas virtuales sea exitoso dentro de una clase a distancia los docentes requieren de tiempo para su comprensión, preparación, y adaptación. La tecnología nos ofrece grandes oportunidades para el crecimiento profesional y ofrecer una clase virtual de calidad, sin embargo, un factor determinante es el tiempo y la duración de esta. Algunas de las universidades han adoptado cambios en cuanto la duración de las clases virtuales. Es decir, los alumnos tienen la opción de realizar su proceso de aprendizaje de manera asincrónico y sincrónico.

Clases sincrónica

Nuevamente las circunstancias actuales que se vive alrededor del mundo a causa de la pandemia COVID19 ha revolucionado las metodologías pedagógicas y los recursos didácticos dentro de las aulas virtuales. Un elemento esencial durante el desarrollo de las clases es el tiempo de aprendizaje, es decir el tiempo real. Una clase sincrónica es cuando los estudiantes y los docentes tienen la oportunidad de interactuar e intercambiar conocimientos al mismo tiempo, dentro de un tiempo específico y determinado (Mabrito, 2006). Es decir, una clase sincrónica permite que los alumnos puedan asistir virtualmente al mismo tiempo e implica mayor preparación por parte del docente para la impartición de los contenidos académicos. Es fundamental aprovechar el mayor tiempo posible para la explicación del tema y resolución de dudas o comentarios.

Uno de los beneficios de las clases sincrónicas es que el docente puede mostrar una retroalimentación al alumno en tiempo real, asegurando el entendimiento del tema por parte del alumno y monitoreando el proceso de resolución a ejercicios o comentarios de manera oportuna.

Clase asincrónica

En la actualidad el tema de las clases virtuales ha provocado temas de conversación en la vida diaria de las familias. Los docentes nuevamente son actores principales para el desarrollo y manejo de las clases virtuales. Debido al nuevo estilo de vida profesional y laboral, empresas, así como instituciones académicas tomaron la decisión de adoptar cambios en sus horarios respectivamente. Las clases asincrónicas colaboran en ofrecer a los alumnos todo contenido académico fuera de sus clases virtuales (Mabrito, 2006). Es decir, los estudiantes pueden acceder y participar en cualquier momento al contenido académico dado por el profesor.

Uno de los beneficios de trabajar con los alumnos de manera asincrónica es que el docente puede administrar el tiempo, consultar, compartir referencias o material, y sobre todo la clase puede ser grabada de manera que los alumnos pueden acceder a dicha información en cualquier momento necesario. Es importante recordar que durante esta modalidad el docente debe ser cuidadoso en la evolución del aprendizaje y buscar alternativas para monitorear y evaluar a los alumnos.

Conclusión

La educación es y ha sido un elemento importante para la sociedad, docentes, alumnos y padres de familia son personajes primordiales para que el sistema educativo se lleve a cabo de la manera más satisfactoria. La pandemia del COVID19 vino a regenerar las metodologías pedagógicas, así como el uso de recursos didácticos, la comunicación entre alumnos y docentes.

Hoy en día la preparación por parte de los docentes es mayor, nuevas y más capacitaciones, cursos, talleres son actividades diarias para comprender y desarrollar las clases con un mejor conocimiento en cuanto su transmisión y comunicación a través de los recursos digitales. Optar por las herramientas virtuales más adecuadas dependiendo de las necesidades y el alcance de los alumnos son características básicas para un buen proceso de enseñanza- aprendizaje en línea.

Referencias

- Bernard, E. & Mut, M. (2016). *La Aula Virtual contenidos y elementos*. Mc-Graw-Hill Interamericana de España
- Garrison, D. y Anderson, T. (2005). *El e-learning en el siglo XXI. Investigación y práctica*. Barcelona: Octaedro.
- Mabrito, M. (2006). A study of synchronous versus asynchronous collaboration in an online business writing class. *The American of Distance Education*, 20 (2), 93-107.
- Mut, M. y Bernad, E. (2018). *Aula virtual: contenidos y elementos*. McGraw-Hill España. <https://elibro.net/es/ereader/unilux/50334?page=42>
- Padilla, G. (2018). *Aulas virtuales: fórmulas y prácticas*. McGraw-Hill España. <https://elibro.net/es/lc/unilux/titulos/50335>
- Quijada, V. D. C. (2014). *Aprendizaje virtual*. Editorial Digital UNID. <https://elibro.net/es/ereader/unilux/41157?page=1>
- UNESCO (2002). *Forum on the Impact of Open Courseware for Higher Education in Developing Countries: Final Report*. Unesco. París (Francia). <http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001285/128515e.pdf>. Consultado el 22.06.2015.
- Valzacchi, J. R. (2012). *Internet y educación: aprendiendo y enseñando en los espacios virtuales*. D - Organización de los Estados Americanos. <https://elibro.net/es/lc/unilux/titulos/34595>

Actividad Física Extraescolar como un Marcador del Aprovechamiento Académico en Adolescentes**Extracurricular physical activity as academic achievement marker in adolescents**

Jorge Alberto Lozano-Galván

Universidad Lux, México

<https://orcid.org/0000-0002-5680-0109>DOI: <https://doi.org/10.59721/rinve.v1i1.6>

Recibido: 14 de enero de 2023/ Aceptado: 28 de marzo de 2023

Resumen

En los últimos años se ha visto que existe una relación entre la actividad física y la mejora en el rendimiento académico de los estudiantes (López De Los Mozos Huertas et al., 2018). Al hablar de rendimiento académico se puede mencionar que es uno de los indicadores de calidad educativa con la que cuentan las instituciones como aval de su metodología académica (Iglesias y López, 2019). El objetivo fue impulsar la actividad física fuera y dentro de la institución como medida para el mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes. El estudio es cohorte transversal, descriptivo y observacional, se utilizó un instrumento diseñado a conveniencia para la recolección de datos en una población adolescente de 144. Resultados: Se pudo observar mejores resultados en los alumnos que tenían actividad física externa a las horas clase en la escuela en contraste a los alumnos que no tuvieron un acondicionamiento físico. Se concluye que tener una actividad física impulsa y mejora los resultados de los alumnos tanto en el aspecto académico como en el aspecto nutricional.

Palabras clave: educación física, aprovechamiento académico, rendimiento físico**Abstract**

In recent years it has been seen that there is a relationship between physical activity and improvement in student academic performance (López De Los Mozos Huertas., et al 2018). When talking about academic performance, it can be mentioned that it is one of the indicators of educational quality that institutions have as a guarantee of their academic methodology (Iglesias y López, 2019). The objective was to promote physical activity outside and inside the institution as a measure to improve the academic performance of students. The study is a cross-sectional, descriptive and observational cohort, an instrument designed for convenience was used to collect data in an adolescent population of 144. Results: Better results could be observed in students who had physical activity outside of class hours in the classroom. school in contrast to students who did

not have physical conditioning. It is concluded that having a physical activity promotes and improves the results of the students both in the academic aspect and in the nutritional aspect.

Keywords: physical education, academic achievement, physical performance

Introducción

Se debe considerar que en el aula de clases existen diferentes factores y condicionantes que determinan el rendimiento efectivo en el alumno. Como pueden ser las horas invertidas, capacidad de retención, socialización, esfuerzo e inteligencia. Estos factores son conocidos como estilos de aprendizaje (Pérez et al., 2019). Un condicionante que se habla en este estudio es sobre la inclusión de la actividad física como un nuevo marcador o un estilo de aprendizaje. Al hablar de estilos de aprendizaje se debe comprender que estos son alterables y modificables dependiendo cual sea la finalidad con la cual se implementen. Es importante reconocer que el proceso de aprendizaje es un proceso activo y constante (Pérez et al., 2019).

Una actividad física (AF) de manera constante hace que el cuerpo libere dopamina y serotonina que ayudan a mejorar la concentración, regulación del sueño y prevenir la depresión. Se plantea que una actividad física durante determinado tiempo ayuda a los estudiantes a liberar estas hormonas y presentan mejoras en su rendimiento académico debido a estas (Alvares y Gutiérrez, 2019).

En algunos estudios se menciona que la actividad física ayuda a la inclusión de los individuos en diferentes áreas sociales. Se debe considerar que al tener una actividad física mejora su autoestima, autopercepción y motivación de sus actividades de la vida diaria. Es por eso por lo que se recomienda que esta sea de manera coordinada para mejorar el rendimiento (Galán et al., 2020). En los últimos años, México ha padecido una transformación en cuanto a sus habitantes y sus condiciones tanto de salud como educativas, este proceso ha comprometido el bienestar de los habitantes. Hablando de sus hábitos nutricionales se ha visto un deterioro y un aumento en la mala selección de alimentos, prefiriendo alimentos que son de un bajo valor biológico o en su efecto con una cantidad elevada de grasas, carbohidratos y azúcares refinados.

De igual manera como el panorama en Chile a la que hace mención Cigarroa y sus colaboradores (2017) sobre los diferentes tipos de alimentación no concuerdan con los elementos básicos de una dieta que debe ser, balanceada, adecuada, inocua suficiente y completa. De igual manera se pudo observar en el panorama de alimentación de las instituciones educativas que la selección por parte de los alumnos tiende a alimentos que no se consideran que aporten la cantidad necesarias de nutrientes.

Como mencionan Kaufer-Horwitz et al. (2018) una de las principales causas de muerte a nivel nacional son las enfermedades crónicas no transmisibles (ECNT), la mayor parte de estas enfermedades están relacionadas de alguna manera con la alimentación. Como recomendaciones generales se recomienda la disminución de alimentos que aporten una cantidad excesiva de calorías que provengan de las grasas saturadas, azúcares simples y carbohidratos procesados.

En el 2017 se pudieron recolectar datos donde ubican al sobrepeso y a la obesidad (SP/OB) como uno de los principales problemas a nivel mundial. Estos factores se han visto en aumento en México principalmente en la edad de la niñez y adolescentes, esto por el aumento de la industria alimenticia en la producción de alimentos. Todo esto afecta directamente a los adolescentes debido a su mala educación nutricional que se tiene (Guevara et al., 2020).

Actividad física en instituciones educativas

La actividad física (AF) dentro de las instituciones educativas se ha visto en aumento en el

rendimiento académico (RA) de los adolescentes, cada institución se ha visto comprometida en la implementación de AF como asignatura fija dentro de los programas educativos. El ejercicio físico es parte clave en el proceso enseñanza- aprendizaje de los adolescentes como parte de impulsar los hábitos saludables y poder crear una conciencia de salud (Reloba et al.,2016).

En estudios similares se ha encontrado que niveles de AF adecuados ayudan y estimulan al adolescente en su RA, actualmente se cuentan con muchos casos de estudio donde las variables que se estudian son de carácter transversal donde se consideran diferentes indicadores como es el entorno familiar, motivación, inactividad, estado nutricional y ausencia educativa (Reloba et al.,2016).

Dentro de las instituciones las actividades relacionadas con la AF son variadas y programadas con docentes encargados en las diferentes motivaciones que conlleva. Todas estas actividades ayudan al adolescente a crear hábitos saludables de AF. No todos los estudiantes cuentan o se ven beneficiados con este tipo de estímulo debido a diferentes variables que pueden llegar a ser clave como la percepción que se tiene de su imagen (Iglesias et al.,2019).

Beneficios de la Actividad Física en Adolescentes

Navarrete et al. (2019) mencionan que al hablar de AF se puede observar de primera instancia el caso contrario que es el sedentarismo en los adolescentes, conforme se ha deteriorado la salud y calidad en la selección de alimentos, también se ha aumentado la poca AF que ayuda al aumento de SP y OB en este grupo de edad. Actualmente al aumento de ingesta de alimentos ultra procesados se ha visto un aumento en adolescentes que evitan la AF o alguna actividad que implique movilidad o esfuerzo en realizarse.

La Organización mundial de la salud (OMS) logra identificar a diferentes grupos que pueden ser posibles candidatos para presentar sedentarismo esto debido a la zona en la que viven estilos de vida muy rápidos.

La AF es una forma de motivar y mejorar las capacidades físicas de los adolescentes, este grupo de edad es de importancia vital el poder practicar AF fuera de las horas clase que llevan en las diferentes instituciones, se ha visto en diferentes estudios de carácter transversal que los estudiantes que dedican de 6-8 horas de AF extraescolar se ve una asociación al aumento en el RA. No obstante, estos resultados se ven determinados por más de una variable implicada en los diferentes estudios (Rodríguez et al., 2020).

El realizar actividades fuera de hora clase, mejora a la creación de hábitos saludables y control en su estado nutricional debido a las exigencias de las actividades realizadas. La mayoría de los alumnos se ven orillados a la selección de algún deporte para motivar sus conductas o tener una disciplina (Rodríguez et al., 2020).

Rendimiento Escolar

En la actualidad el RA es un marcador que se utiliza para medir la calidad de los sistemas educativos, esto con el fin de garantizar la satisfacción del alumno dentro de las materias asignadas o las áreas curriculares del plantel (Iglesias et al.,2019).

En un contexto global se puede determinar que las desigualdades económicas y de falta de oportunidad son un factor crucial en el aprovechamiento académico. En los últimos años se ha visto un aumento en la inserción estudiantil en México, pero como un contraste se puede ver un resultado por debajo de la media según nos indican los estudios PISA (Corzo,2020).

Aprovechamiento de la Actividad física en el rendimiento escolar en adolescentes

Reyes-Soto et al. (2019) señalan que uno de los marcadores que se pueden determinar en el aspecto del rendimiento escolar es la autoestima, autopercepción del estudiante y condiciones en las que se estudia. En muchas ocasiones estos factores son clave para poder tener una idea aproximada de los posibles resultados que presentaran los estudiantes.

Con respecto a la AF y el rendimiento se puede observar que a mayor medida los estudiantes realizan esta actividad fuera del aula de clases en la mayoría de los casos los resultados en el RA son positivos y sobresalientes. Esto debido a que al realizar una AF desarrollan mejores las capacidades cognitivas (Reyes-Soto et al., 2019). Actualmente se cuenta con evidencia científica que nos indica que la AF se asocia con un mejor funcionamiento cerebral, concentración y mejora en la atención que prestan. Se recomienda que para que la AF se vea aprovechada se realice por día una actividad rigurosa mínimo en una duración de 60 minutos para lograr las metas establecidas (Reyes-Soto et al., 2019).

Marcadores Educativos para Valorar el Rendimiento Escolar

En el aspecto educativo existen diferentes tipos de indicadores para valorar el rendimiento escolar, como lo puede ser el estudiante en cuestión, el modelo educativo que implementa la asignatura, la habilidad del docente para impartir clase, la infraestructura con la cual cuenta la dependencia educativa, el estado nutricional, estado anímico del estudiante como también la situación del su núcleo familiar

Madueño et al. (2020) consideran las diferentes características de los estudiantes en la relación con el RA, como las diferentes habilidades sociales que se desarrollan durante el periodo de la adolescencia, la relación y la convivencia que se plantean en el aula de clases son determinantes y exigencias que se va planteando al momento de dar y enfrentar una prueba académica.

La motivación escolar por parte del alumno se puede indicar como la capacidad que este tiene para sobresalir en el carácter académico, sin embargo, se deben considerar todas las variables anteriores para poder determinar cuáles son las que realmente tienen un impacto y una relación directa con el RA. Al hablar del modelo académico, dominio del docente para impartir clase y la infraestructura de la dependencia educativa, son indicadores que el alumno no puede controlar o puede intervenir en su mejora de alguna manera, por lo tanto, estas características pueden ser analizadas desde otra perspectiva para lograr su integración con los aspectos del estudiante (Madueño et al., 2020).

Propósito

Conocer las diferentes variables que intervienen e influyen en el rendimiento académico.

Objetivos

- Conocer los aspectos importantes que influyen en el rendimiento académico
- Determinar los parámetros de los diferentes niveles de la actividad física
- Evaluar la relación que existe entre el rendimiento académico y la actividad física

Hipótesis

Existe una correlación positiva entre el rendimiento académico y la actividad física en los adolescentes.

Material y Métodos

El estudio es de carácter observacional, descriptivo y transversal debido a que no se interviene en las variables y no se cuenta con un grupo control. Se limita en observar y describirlos sucesos durante su aplicación y dar conclusiones observadas en la captura y análisis de resultados.

Es transversal debido a que solo se ocupó una aplicación de encuestas para poder recolectar todos los ítems a valorar y analizar. Se buscará correlaciones y valor de p entre las diferentes variables que puedan intervenir en la AF y el RA de los estudiantes del plantel educativo.

Se utilizará a una población de 144 alumnos sin distinción de sexo, 80 mujeres y 64 varones en cuanto a selección del alumnado, como criterios de inclusión los que se utilizados fueron: a) tener de 12-15 años; b) consentimiento por parte de los padres de familia; c) aceptación por parte del alumno. Criterios de exclusión: a) contar con alguna enfermedad que imposibilite la realización de actividad física; b) no estar presente durante la aplicación de las pruebas; c) imposibilidad de realizar las actividades durante el periodo.

Posteriormente se separaron en 3 grupos dependiendo la cantidad de horas de AF que practicaban fuera de la dependencia. Bajo impacto (BI) 0-3 horas a la semana, medio impacto (MI) 3-6 horas a la semana y alto impacto (AI) más de 7 horas a la semana.

Resultados

Para el análisis de datos se utilizó el programa SPSS v.26.0 se analizó como primera parte la distribución de datos. Se consideraron estadísticamente significativos los resultados con $p < 0,05$. De igual manera se consideraron las medias y las desviaciones estándar de los resultados (DE).

Según las comparaciones entre las diferentes variables del estudio dependiendo el impacto de la AF realizada (BI, IM y AI). Con una media de edad de 13.22 (DE 0.9494) y un IMC 21.85 kg/m² (DE 4.8713) de igual manera se encontró el 35.41% (n=51) con BI, 27.7% (n=40) con IM y 36.8% (n=53) AI. Al separarlo por género se encontró lo siguiente en mujeres una media de edad de 13 (DE 0.9525) y un IMC de 23.04 kg/m² (DE 4.792) y un 48.75% (n=39) BI, 26.25% (n=21) IM y un 25% (n=20) de AI. En caso de los hombres se encontró lo siguiente una media de edad de 13 (DE 0.9537) con un IMC medio de 22.50 kg/m² (DE 4.8053) y el 17.4% (n=11) BI, 30.15% (n=21) IM y un 52.3% (n=33)

Se pudieron encontrar diferencias de carácter significativas a nivel de rendimiento académico en el RA con MI y de igual manera con el RA y AI en ambos géneros ($P < 0,05$), en carácter individual se pudo encontrar de misma secuencia. Siendo la de MI y AI en las que se obtuvieron resultados con un valor de ($P < 0,05$), en cuanto al RA y la AF de BI se encontró una relación negativa conforme a menor horas le dedicaban a la AF se puede asociar a un RA bajo.

Tabla 1
Resultados sobre la actividad física y rendimiento académico en adolescentes.

Tipo de actividad física	Bajo impacto	Rendimiento académico	Impacto medio	Rendimiento académico	Alto impacto	Rendimiento académico	Media de edad	desviación estándar	IMC media	desviación estándar
Mujeres	48.75% (n=39)	Valores no significativos	26.25% (n=21)	$P < 0,05$.	25% (n=20)	$P < 0,05$.	13	0.9525	23.04 kg/m ²	4.792
Hombres	17.4% (n=11)	Valores no significativos	30.15% (n=21)	$P < 0,05$.	52.3% (n=33)	$P < 0,05$.	13	0.9537	22.50 kg/m ²	4.8053
Total	35.41% (n=51)	Valores no significativos	27.7% (n=40)	$P < 0,05$.		$P < 0,05$.	13.22	0.9494	21.85 kg/m ²	4.8713

Nota: Elaboración con el programa SPSS para fines de la investigación.

Fuente: Elaboración propia para fines de la investigación.

Conclusiones

Como propósito de este estudio era determinar los diferentes niveles de AF e impacto en el que se realizan, esto con la finalidad de conocer cuáles son las AF que más realizan si la AF de bajo impacto, medio impacto y alto impacto y su relación con el RA. En un segundo punto era determinar la asociación de esta AF y el RA de los alumnos.

Como hallazgos principales se pudieron obtener fueron: a) los estudiantes que practican AF de MI y AI tienden a tener un mejor desempeño académico; b) los alumnos que tienen un sedentarismo o dedican poco tiempo a la realización de AF tienden a mostrar un bajo rendimiento académico; c) también se pudo comprobar lo que diferentes estudios marcan que es la realización de AF mejora la condición de salud y de atención en el alumno.

Los resultados obtenidos en este estudio marcaron y siguieron con las líneas de diferentes investigaciones dando como conclusión que la realización de una actividad extraescolar de acondicionamiento físico o deporte mejora la percepción del estudiante, su capacidad de atención y su involucramiento con los demás estudiantes del aula.

En la prueba aplicada también se les cuestionó acerca de su percepción como estudiante a lo que de igual manera se pudo observar una selección de estudiante bueno aquellos que tenían una AF de mayor de 4 horas dedicadas a la semana.

En contraste a diferentes estudios que siguen la misma línea de investigación se pudieron encontrar similitudes en los resultados siendo que reportan que a mayor AF se obtienen un RA alto, sin embargo, en algunos se demostró que en una proporción a los alumnos que reportaron una AF mayor a 10 horas a la semana tenía el efecto contrario dando como resultados RA bajos con poca concentración en clase y poca integración en el salón de clases. La mayoría de los estudios analizados y utilizados como punto de comparación dan muestra de resultados parecidos y con la misma inclinación.

Como conclusión, este estudio logró identificar que los alumnos con una AF de MI y AI tienden a dar resultados académicos por arriba del promedio esperado. Mientras los alumnos con un sedentarismo o poca AF mostraron tener una asociación a un rendimiento bajo. Esto nos indica que la AF en una realización constante y de impacto medio o alto ayuda al desarrollo de las aptitudes estudiantiles, tanto como adaptación escolar, motivación escolar, percepción del estudiante y rendimiento académico. Con esto hay que hacer énfasis en la realización de AF fuera del aula de clase, con la finalidad de lograr un aumento en el desarrollo de las diferentes áreas que se benefician por esto.

Referencias

- Álvarez, M. E., & Gutiérrez, C. P. (2019). *Impacto del ejercicio y depresión en estudiantes de nivel superior*; caso Universidad Autónoma del estado de México.
- Cigarroa, I., Sarqui, C., Palma, D., Figueroa, N., Castillo, M., Zapata-Lamana, R., & Escorihuela, R. (2017). Estado nutricional, condición física, rendimiento escolar, nivel de ansiedad y hábitos de salud en estudiantes de primaria de la provincia del Bio Bío (Chile): Estudio transversal. *Revista chilena de nutrición*, 44(3), 209-217. DOI: <http://dx.doi.org/10.4067/s0717-75182017000300209>
- Corzo, C. (2020). Capítulo II: Problemática contemporánea del rendimiento académico de los estudiantes. *Con-Ciencia Boletín Científico De La Escuela Preparatoria No. 3*, 7(13), 1-10. <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa3/article/view/5171>
- Galán, D., Moraleda, Á., Cangas, A. J., & López-Pardo, A. (2020). Comparativa entre dos

- programas de actividad física con personas con Trastorno Mental Grave: El espacio como herramienta terapéutica. *Revista De Estilos De Aprendizaje*, 13(25), 55-69. <http://revistaestilosdeaprendizaje.com/article/view/1582>
- Guevara, M. C., Ruíz-González, K. J., Pacheco-Pérez, L. A., Santos, J. M., González, P., & Sánchez, A. B. (2020). Adicción a la comida y estado nutricional en adolescentes de una preparatoria pública en México. *Enfermería Global*, 19(58), 1-20. Epub 18 de mayo de 2020. <https://dx.doi.org/eglobal.370021>
- Iglesias, Á., Planells, E., & Molina López, J. (2019). Prevalencia de sobrepeso y obesidad, hábitos alimentarios y actividad física y su relación sobre el rendimiento académico (Prevalence of overweight and obesity, exercise, and dietary habits, and their relation with academic achievement). *Retos*, 36, 167-173. <https://doi.org/10.47197/retos.v36i36.66873>
- Kaufer-Horwitz, M., Tolentino-Mayo, L., Jáuregui, A., Sánchez-Bazán, K., Bourges, H., Martínez, S., Perichart, O., Rojas-Russell, M., Moreno, L., Hunot, C., Nava, E., Ríos-Cortázar, V., Palos-Lucio, G., González, L., González-de Cossio, T., Pérez, M., Borja-Aburto, V. H., González, A., Apolinar, E., Pale, L. E., Colín, E., Barriguete, A., López, O., López, S., Aguilar-Salinas, C., Hernández-Ávila, M., Martínez-Duncker, D., de León, F., Kershenobich, D., Rivera, J., & Barquera, S. (2018). Sistema de etiquetado frontal de alimentos y bebidas para México: una estrategia para la toma de decisiones saludables. *Salud Pública De México*, 60(4, jul-ago), 479-486. <https://doi.org/10.21149/9615>
- López De Los Mozos Huertas, J. (2018). Condición física y rendimiento académico. *Journal of Sport & Health Research*, 10(3).
- Madueño, P., Lévano, J., & Salazar, A. E. (2020). Conductas parentales y habilidades sociales en estudiantes de educación secundaria del Callao. *Propósitos y Representaciones*, 8(1), e234. <https://dx.doi.org/10.20511/pyr2020.v8n1.234>
- Navarrete, P. J., Parodi, J. F., Vega, E., Pareja, A., & Benites, J. C. (2019). Factores asociados al sedentarismo en jóvenes estudiantes de educación superior. Perú, 2017. *Horizonte Médico (Lima)*, 19(1), 46-52.
- Organización Mundial de Salud (S/F). Estrategia mundial sobre régimen alimentario, actividad física y salud. Geneva; OMS. http://www.who.int/dietphysicalactivity/strategy/eb11344/strategy_spanish_web.pdf
- Pérez, A. F., Méndez, C. J., Pérez, P., & Yris, H. M. (2019). Los estilos de aprendizaje como estrategia para la enseñanza en educación superior. *Revista De Estilos De Aprendizaje*, 12(23), 96-122. <http://revistaestilosdeaprendizaje.com/article/view/1212>
- Reloba, S., Chiroso, L. J., & Reigal, R. E. (2016). Relación entre actividad física, procesos cognitivos y rendimiento académico de escolares: revisión de la literatura actual. *Revista andaluza de medicina del deporte*, 9(4), 166 <http://dx.doi.org/10.1016/j.ramd.2015.05.008>
- Reyes-Soto, D., Delgado-Floody, P., Martínez-Salazar, C., & García-Pinillos, F. (2019). Calidad de vida relacionada con la salud, variables psicosociales y rendimiento académico en mujeres de edad escolar practicantes de danza. Un estudio comparativo. *Nutrición Hospitalaria*, 36(6), 1368-1374. Epub 24 de febrero de 2020. <https://dx.doi.org/10.20960/nh.02639>
- Rodríguez, C. C., Camargo, E. M. D., Rodríguez-Añez, C. R., & Reis, R. S. (2020). Physical activity, physical fitness and academic achievement in adolescents: a systematic review. *Revista Brasileira de Medicina do Esporte*, 26(5), 441-448. http://dx.doi.org/10.1590/1517-8692202026052019_0048

Aprendizaje Basado en Proyectos: Enseñanza**RealProject Based Learning: Real Teaching**

Víctor Ismael Garza Rodríguez

Universidad Lux, México

<https://orcid.org/0009-0001-9795-5596>DOI: <https://doi.org/10.59721/rinve.v1i1.7>

Recibido: 14 de enero de 2023/ Aceptado:28 de marzo de 2023

Resumen

En este artículo se presenta un análisis sobre como la metodología de aprendizaje basado en proyectos es de utilidad para la preparación de los estudiantes de nivel superior y la vida laboral. Así como existen las nuevas formas de negociar, los avances en la industria manufacturera y tecnológicos la educación quien es el pilar para que se lleve a cabo lo antes mencionado con la formación de profesionistas capaces de transformar lo ya existente, el presente artículo aborda una de las metodologías de aprendizaje donde el aula es inversa el rol principal, el protagonismo lo toma el alumno quien tendrá que ser autónomo y colaborativo a la vez , abierto a nuevas experiencias de aprendizaje y no solo ser el pasivo que solo escucha y apunta, la metodología ABP se ubica en el aprendizaje en situaciones reales, en cuanto al docente quien asignara el proyecto se convertirá en el asesor, coach y guía será el motivador para llegar a buen término la experiencia real en el aula.

Palabras claves: ABP, Proyecto, metodología, pensamiento crítico, rol docente, aprendizaje

Abstract

This article presents an analysis on how the project-based learning methodology is useful for the preparation of higher level students and working life. Just as there are new ways of negotiating, advances in the manufacturing and technological industry, education, which is the pillar for the aforementioned to be carried out through the training of professionals capable of transforming what already exists, this article addresses a Of the learning methodologies where the classroom is the main role, the leading role is taken by the student who will have to be autonomous and collaborative at the same time, open to new learning experiences and not just be the passive one who only listens and points, the PBL methodology is located in learning in real situations, as for the teacher who will assign the project will become the advisor, coach and guide will be the

motivator to achieve the real experience in the classroom.

Keywords: PBL, Project, methodology, critical thinking, teaching role, learning

Introducción

La metodología de aprendizaje basada en proyectos (ABP) se enfoca en la solución de problemas y proyectos prácticos como una manera efectiva de aprender y adquirir habilidades y competencias en los estudiantes dejar de solo escuchar pasando al actuar en las tareas encomendadas. Esta metodología implica la realización de proyectos o tareas reales, basadas en situaciones de la vida cotidiana, para fomentar el aprendizaje autónomo y colaborativo la cual es una parte importante del ser humano el trabajo en conjunto en la solución de conflictos.

El ABP se puede aplicar en diferentes niveles educativos y es especialmente útil para el desarrollo de habilidades como la resolución de problemas, la creatividad, el pensamiento crítico y el trabajo en equipo. En este enfoque, los estudiantes son los protagonistas de su propio aprendizaje cambiando los roles donde su maestro, coach o asesor pasa a ser el pasivo dentro del aula dando paso a lo que hoy en día se conoce como el aula inversa donde los docentes actúan como facilitadores y guías en lugar de ser los únicos transmisores de conocimiento. Esto fomenta la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje cada uno en su equipo de trabajo participa en una tarea específica para llegar al fin solicitado, lo que aumenta su motivación y compromiso con la educación.

En definitiva, el ABP es una metodología innovadora y eficaz que busca involucrar a los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje a través de la realización de proyectos y tareas reales, permitiéndoles desarrollar habilidades y competencias valiosas para su futuro personal y profesional que aplicaran en su desarrollo profesional cuando estén al mando dentro de su propia empresa o a quien vayan a servir como gerentes.

Antecedentes del ABP

De acuerdo con Chamorro Guerrero, Cárdenas Estupiñán y Melo Rosero (2022). los orígenes históricos del aprendizaje basado en proyectos ABP, fue Michael Knoll quien rastreó el método y encontró que ya se ideaba, de manera práctica en la educación arquitectónica en Italia del siglo XVI, la enseñanza de la ingeniería en Francia, siglo XVIII. Más recientemente, se considera que como método surgió en 1908, fruto de la reflexión del Movimiento de Educación Progresista Americana, que buscaba una forma diferente de enseñar los aspectos prácticos de las profesiones. Concretamente fue William H. Kilpatrick, en 1918, quien elaboró sistemáticamente el concepto y lo popularizó en todo el mundo en su artículo: *The Project Method* se puede deducir que, el método promueve las prácticas de la experimentación científica y la profesionalización de una ocupación, de ahí que, en las profesiones modernas, para adoptar un título profesional, se exige la construcción y presentación de un proyecto de investigación final.

Proyectos Reales en las Aulas

Contreras y Gutiérrez (2021) mencionan que el trabajo por proyectos es parte importante del proceso de aprendizaje. Este concepto se vuelve todavía más valioso en la sociedad actual en la

que los maestros trabajan con grupos de estudiantes que tienen diferentes estilos de aprendizaje, antecedentes étnicos y culturales distintos y niveles de habilidad heterogéneos. Un enfoque de enseñanza uniforme no ayuda a que todos los estudiantes alcancen estándares altos, mientras que uno basado en proyectos, se construye sobre las fortalezas individuales de los estudiantes y les permite explorar sus áreas de interés dentro del marco del currículo establecido, aunado a lo que mencionan Feria Díaz y sus colaboradores (2022), que, en esta metodología el estudiante es el eje central de su desarrollo académico. Si esto se agrega que uno de los grandes retos de la enseñanza actual es conseguir la unión entre el aprendizaje académico y su contextualización dentro de la cultura social, siendo ahí donde el verdadero aprendizaje adquiere sentido y significado; y de lo cual deriva la relevancia de revisión del tema.

De acuerdo con Gómez (2014), los métodos de enseñanza – aprendizaje que desde las universidades se imparten, y más precisamente en contabilidad, puesto que tanto la formación técnica y tecnológica, como la formación humana y por supuesto, la científica, constituyen elementos fundamentales para el desarrollo formativo y educativo de estudiantes contables universitarios.

Vergara Ramírez (2021) refiere que el aprendizaje, tradicionalmente, ha sido una acción profundamente pasiva en la que el alumno recibe conocimientos que se transmiten de generación en generación. Estos conocimientos, no responden a necesidades del aprendiz más allá que las de ser portador del saber atesorado a lo largo de los siglos y organizado atendiendo a la lógica científica. Una lógica que responde a dos conceptos básicos:

- La progresividad en relación con la supuesta complejidad del objeto de aprendizaje,
- La disección del saber en ciencias, materias, unidades temáticas, etc.

Aprender puede responder al deseo de explicar la realidad que habitamos y actuar sobre ella, o bien reproducir los contenidos heredados de forma transmisiva. Optar por uno u otro modelo de aprendizaje nos obliga a decidir por diferentes modelos de enseñanza. No se trata de aumentar el grado de sofisticación sobre la plataforma de enseñanza. Lo que es importante es la capacidad que tenga el diseño didáctico para facilitar la comprensión y acción comprometida de la realidad que los aprendices tienen delante.

Las instituciones han optado como parte de metodología y distinción en su enseñanza distintas metodologías que las llevan a ser aceptadas dado que están en plena adaptación a las necesidades de la sociedad y la industria está demandando.

La psicopedagogía nos aporta la información sobre cómo aprenden los alumnos y cómo construyen los conocimientos científicos. La psicología cognitiva, más los aportes de la epistemología, entendida como la doctrina de los fundamentos y métodos del conocimiento científico, han esclarecido nuestra capacidad de entender cómo aprende el estudiante, a partir de las reflexiones sobre la construcción del saber científico. Estos aportes inciden, necesariamente, en la didáctica de las diferentes disciplinas del conocimiento humano.

Rol del Docente en el ABP

Imaz (2015) establece un acercamiento con el trabajo de proyectos para diseñar, probar y evaluar una experiencia de innovación y mejora docente. Manzanares Moya y Palomares, Aguirre (2008) en su escrito “una propuesta metodológica en Educación Superior” el docente debe conocer los procesos psicológicos que afectan el aprendizaje, así como los métodos y estrategias didácticas que puedan favorecerlo, acorde con las características específicas del curso: número de estudiantes y el nivel de formación (el trabajo en los primeros periodos es diferente al de periodos por terminar). La estrategia del ABP incluye fundamentalmente un principio centrado en el cambio de roles del profesor, alumno y contenidos. El docente debe enfocarse en construir estudiantes que se apropien de su proceso de aprendizaje, de ahí que cambie la responsabilidad del trabajo académico, encaminado al desarrollo de un curso específico y no en el del docente.

Se requiere que el docente, en su práctica de la metodología de enseñanza basada en

proyectos, utilice su criterio profesional, así como su capacidad reflexiva y su indagación constante para convertir las propuestas genéricas en acciones y decisiones ideales.

Al momento de llevar un proyecto, se establece un marco para la formación docente por lo que no significa que el docente tenga que seguir procedimientos estándares o llevar a cabo un ritmo de aprendizaje y por otro lado el proyecto del alumno debe estar en la mejor disposición, abierto y creativo conduciendo la dinámica del aprendizaje.

El acompañamiento del docente con el alumno en este proceso será el de brindarle la ayuda necesaria, lo que hoy en día se conoce como el coaching, para resolver problemas, estimulándolo, apoyándolo, fomentando su confianza y valorando su trabajo de manera justa, en otras palabras, será el motivador incondicional en el avance de la solución del proyecto, aunque el docente no dirige directamente el proceso, es decir opera o participa en el de alguna manera, el papel es fundamental en la enseñanza del proyecto, ya que debe ayudar a los alumnos a ampliar sus intereses, proponiendo nuevas experiencias y logros y ayudar a perfilar los temas del proyecto, unificándolo con los contenidos vistos a lo largo de la materia como señala Vaccher (2022, enero 31), y para evitar la frustración importantes que en la etapa inicial de planeación el docente revise los detalles finos y ofrezca orientación en dudas que puedan surgir para la fluidez del resultado.

La enseñanza por proyectos demanda del docente su juicio profesional, su capacidad reflexiva y su indagación constante para convertir en acciones y decisiones ideales las propuestas genéricas. En esta medida poner en práctica un proyecto curricular es establecer un marco de formación docente. Sin embargo, no pretenden especificar al docente como tiene que aplicarlos, ni asegurar procedimientos estándares de actuación, por ello asume la multiplicidad práctica en la que han de desarrollarse. En esta forma de proceder no es el profesor quien lleva la iniciativa, ni tampoco impone el ritmo de los aprendizajes, sino que es el proyecto del alumno dotado de apertura y creatividad el que conduce la dinámica de los aprendizajes. El profesor por su parte acompaña al alumno en dicho proceso ofreciéndole la ayuda que precise para resolver los problemas que aparecen, a la vez que le estimula, apoya, da confianza, le pide el mayor esfuerzo posible y lo valora justamente. La labor del maestro en la enseñanza por proyectos es muy importante, a pesar de que no lleva el proceso directamente. Su papel principal es, como hemos dicho, ayudar a los estudiantes a ampliar su campo de intereses, proponiéndoles nuevas vivencias y logros.

Conclusiones

Para que la metodología ABP tenga el éxito deseado el binomio docente-alumno tiene que estar bien alineados en cuanto a los roles que tiene que llevar a cabo cada uno de ellos, el alumno debe estar disponible y accesible a trabajar en el proyecto asignado a desarrollar, investigar y emprender por sí solo o en trabajo colaborativo por su parte el docente debe salir de esa zona de confort donde solo daba su discurso ya ensayado y con una evaluación final aprobaba su curso y así sucesivamente, con la metodología ABP se convierte en asesor en coach y guía de los alumnos el motivador de llevar al final el proyecto real asignado y que deje aprendizaje de la experiencia vivida teniendo como objetivo la adquisición de conocimientos a través de la práctica.

Se debe asignar un proyecto acorde a las circunstancias que rodean el entorno social en que se va a llevar a cabo.

Referencias

- Vergara Ramírez, J. J. (2021). *Un aula, un Proyecto: el ABP y la nueva educación a partir de 2020*. Madrid, Narcea Ediciones. <https://elibro.net/es/ereader/unilux/188154>
- Contreras, O. R. & Gutiérrez Díaz del Campo, D. (Coords.) (2021). *El aprendizaje basado en proyectos en educación física*. Barcelona, Editorial INDE. R <https://elibro.net/es/ereader/unilux/174790>

- Chamorro Guerrero, E. F. Cárdenas Estupiñan, J. A. y Melo Rosero, L. F. (2022). *Formación humana competente: experiencias de aprendizaje basado en proyectos*. Editorial Unimar - Universidad Unimariana. <https://elibro.net/es/ereader/unilux/225139>
- Feria-Díaz G, Hernández-Batista S, González-Benítez S, Rodríguez-Moldón Y. (2022). El aprendizaje basado en proyecto como herramienta docente metodológica en la educación superior. *Revista Cubana de Reumatología*, 24 (4). <https://revreumatologia.sld.cu/index.php/reumatologia/article/view/1082>
- Manzanares Moya, M. A. & Palomares, Aguirre, M. C. (2008). Tutoría y mediación en el aprendizaje basado en problemas. En Alicia Escribano González & Ángela del Valle López [coords.], *El aprendizaje basado en problemas (ABP): Una propuesta metodológica en Educación Superior*. Editorial Narcea Ediciones
- Imaz, J. (2015). Aprendizaje Basado en Proyectos en los grados de pedagogía y educación social: ¿Cómo ha cambiado tu ciudad? *Revista Complutense de Educación*, 26
- Gómez, M. (2004). Breve introducción al estado del arte de la orientación crítica de la disciplina contable. *Revista Contaduría*, 45. Universidad de Antioquia.
- Vaccher, M. L. (2022, enero 31). *El ABP conecta docentes y estudiantes con el sentido vital de la escuela*. Observatorio / Instituto Para El Futuro de La Educación. <https://observatorio.tec.mx/edu-bits-blog/aprendizaje-basado-en-proyectos-conecta-docentes-y-estudiantes/>

Relación del contexto escolar y socio familiar con el interés lector en alumnos de tercer grado de telesecundaria**Relationship of the school context and socio-family with reading interest in third grade students of telesecondary**

Moisés Bautista Cruz

Universidad Lux, México

<https://orcid.org/0009-0003-4765-6226>DOI: <https://doi.org/10.59721/rinve.v1i1.8>

Recibido: 14 de enero de 2023/ Aceptado: 28 de marzo de 2023

Resumen

El presente artículo, resume un estudio de investigación que trata acerca de los factores de contexto escolar y socio familiar que afectan la falta de interés lector en alumnos de tercer grado de telesecundaria. El estudio escudriña las causas del problema en cuestión a partir de dos factores, las formas de acceso a la lectura en la escuela, (contexto escolar) y la forma de adquisición de la lectura desde las familias de los alumnos en estudio, (contexto socio familiar). En el primero trata de conocer las actividades, las estrategias, que se implementan desde la escuela, y los espacios destinados a la lectura, pero particularmente lo que hace el docente en el aula para la adquisición de la lectura, y la comprensión. Observando una diferencia cuando se comparan resultados de la modalidad Telesecundaria con respecto a sus pares del mismo nivel educativo (secundarias Generales y Técnicas). El segundo factor tiene que ver con el contexto socio-familiar, se busca conocer cuáles son las motivaciones o limitaciones que tiene el alumno para acceder a la lectura, desde el seno familiar. La investigación se llevó a cabo a partir de la revisión bibliográfica, investigación- acción, entrevistas semiestructuradas, y encuestas a alumnos y maestros que intervienen en el tema.

Palabras clave: Interés lector, contexto escolar, contexto familiar, telesecundaria.**Abstract**

The following study summarizes the observations found in Third Grade Tele-secondary students (secondary from a distance) regarding the lack of motivations for literature. A perspective from two main factors, the scholar context and the socio-family context. This study is a result of

observations on the challenge that students undergo when accessing literature either from the school or family environment. From the school perspective, we observed the challenges to access literature, activities and strategies in place. We have also found a difference in motivation when compared to this modality (Tele-secondary) and its counterparts of the same level of education such as General Secondary and Technical Secondary. Similarly, from the family perspective, we looked at the challenges and limitations for motivation and access for literature. The research was carried out based on a bibliographical review, interactive research, semi-structured interviews, and surveys of students and teachers involved in the subject.

Keywords: Reading interest, school context, family context, telesecondary

Introducción

La lectura es una actividad que nunca pasará de moda, necesitamos siempre estar informados de lo que acontece en nuestro medio, o conocer con mayor profundidad lo que nos rodea, en la lectura se asientan las bases de la enseñanza para adquirir conocimientos de tipo científicos, tecnológicos, y de las artes. Leer contribuye al desarrollo intelectual, social, espiritual y moral de las personas.

La importancia de la lectura en el proceso formativo del alumno de educación básica, radica en la adquisición de los aprendizajes y desarrollo cognitivo, como lo establece el programa de estudios vigente (Nuño, 2017).

A pesar de la importancia que significa la lectura, existe una evidente falta de interés lector en los alumnos de telesecundaria derivado de múltiples factores entre los que se encuentran, las preferencias de actividades de ocio, como el uso desmedido de las redes sociales antes que la lectura de un libro, otros factores tienen que ver con los socios familiares y de contexto escolar. Las familias presentan un bajo nivel educativo, esto hace que para la mayoría de los padres “el estudio” no tenga la debida importancia más allá que cumplir un requisito educativo, por lo que no existe una cultura generacional de la lectura ni la motivación para fortalecer este campo desde las familias.

En lo relacionado con el contexto escolar, hasta ahora no existen estrategias puntuales que fomenten en el interés lector en las escuelas telesecundarias, los docentes frente a grupo se limitan a solicitar a los alumnos, leer las instrucciones de una actividad o ejercicio, la introducción de una nueva secuencia en clase, o literatura cuando se tiene que resolver una actividad o proyecto. Pero no existen actividades que se le dedique puntualmente al fortalecimiento del interés lector en el alumno.

Derivado de estas situaciones se propone, una estrategia puntual para desarrollarse a nivel escuela, y con los docentes en sus respectivos grupos. Se trata de un proyecto estratégico de “Buenas prácticas lectoras” que se gestionará dentro del PEMC (Programa escolar de mejora continua). El PEMC, es un instrumento de planeación que cada escuela de educación básica debe elaborar, a partir de un diagnóstico integral acerca de las condiciones actuales, en este se plantean objetivos de mejora, metas y acciones que habrán de seguirse para resolver las problemáticas detectadas (SEP, 2019). El PEMC, se aborda en las sesiones de cada CTE, (Consejo Técnico Escolar).

El título de buena práctica lectora, se deriva de lo que plantea el INEE (Instituto Nacional de Evaluación Educativa), el INEE (2019) define a una buena práctica educativa como una actividad deliberada y ética, diseñada de forma consciente, la cual se aplica para mejorar los procesos escolares y los resultados educativos.

La propuesta de buenas prácticas lectoras, contempla desde actividades para fortalecer el interés lector en estos alumnos, hasta actividades lúdico-reflexivas. Las actividades deberán estar

conectadas con las que el docente implementa en el aula, haciendo uso de recursos digitales y medios electrónicos disponibles y que sean de interés del alumnado.

La situación de la lectura en México

En México, la población de 18 años y más lee en promedio 3.9 libros anualmente, por debajo del promedio de América Latina que es de 5.4 ejemplares, mientras que los habitantes de Finlandia leen 47 libros aproximadamente. México, se encuentra en el penúltimo lugar como país lector, 107 de 108 en el índice de lectura de acuerdo a la información de la UNESCO. El 47 % de los mexicanos afirman que el principal motivo por el cual no leen, es derivado a la falta de tiempo, y el 28% menciona que es debido a la falta de interés (INEGI, 2022).

En contraste la Encuesta Nacional sobre Consumo Digital y Lectura entre Jóvenes Mexicanos (iBbY México, 2019), señalan que los jóvenes, en el rango de edad de 12 a 29 años, leen en promedio 4.2 libros anualmente, mientras que, en este mismo rango de edad, pero jóvenes universitarios, leen 6.5 libros en promedio; entretanto los jóvenes del área rural leen 3.3 libros anualmente, por debajo de la media nacional en comparación con la información que presenta el módulo de lectura (INEGI, 2022); en este mismo indicador los resultados sobre la cantidad libros que leen los alumnos de esta escuela Telesecundaria es apenas del 0.3 %, no llega a un libro en promedio.

Un fenómeno que tiene importancia analizar es acerca del hábito lector de la población mexicana de 18 años y más, relacionado con la lectura en formatos digitales. El estudio realizado en el año 2021, señala que existe una tendencia al alza de la lectura en formato digital, ya que se dio un aumento de 2.6 a 22.6 entre 2016 y 2021 respectivamente, en cuanto a la lectura de revistas digitales; mientras que en la lectura de periódicos en formato digital se registró un incremento de 5.6 a 21.3% en ese mismo periodo (INEGI, 2021). Esta tendencia tiene similitud en cuanto a preferencia de lectura a través de formatos físico y digital en los jóvenes de secundaria, ya que de acuerdo al trabajo de observación participante he encontrado que los alumnos prefieren leer en un dispositivo móvil, el mismo recurso que en físico, es decir, les parece mayormente atractivo el hecho de que la lectura la realizan a través del celular.

Importancia de la lectura en el proceso formativo del alumno

A nivel secundaria la importancia de la lectura, radica en la adquisición de los aprendizajes y desarrollo cognitivo, así lo establece el programa de estudios de educación básica vigente (Nuño, 2017).

La enseñanza de la lengua materna pretende ampliar y profundizar los aprendizajes de los alumnos en su trayecto formativo como lectores interesados, competentes y autónomos frente a la masividad de la información. Se propone que el estudiante lea de manera intensiva, cuando se trate de textos informativos y argumentativos, pero también lea con mayor profundidad de manera extensiva cuando trate de textos más grandes, como novelas, obras de teatro y antologías poéticas; se espera que el alumno avance en cuanto a lectura, a través de una comprensión global del texto, obtención de información específica, establecer inferencias, y realizar lecturas críticas (SEP, 2021).

Para profundizar en la problemática en cuestión, debemos conocer los conceptos que hacemos referencia en la presente investigación. En primer lugar, definimos la palabra *interés*, la Real Academia Española (2021) establece que *interés*, se refiere a la “Inclinación del ánimo hacia un objeto, una persona, una narración”, es el acercamiento hacia algo porque existe un valor en él.

Por su parte García (2016) afirma que interés es “un sentimiento que hace que una persona atienda un acontecimiento o a un proceso”. A partir de estas definiciones podemos deducir que *interés lector* hace referencia a la inclinación que tienen las personas hacia la lectura derivado de

una causa emotiva.

En relación al concepto de *leer*, se refiere al proceso en el que un lector tiene interacción con un texto ya sea de su interés o no, para informarse de lo que trata (Solé, 1992). Y otro de los principales conceptos es **lectura**, ya que por ella entenderemos como la relación que se suscita en la ruta interactiva de comunicación entre el texto y el lector, quien toda vez que la información ha sido leída genera sus propias opiniones del texto leído (Hernández, 2007). Un concepto relevante en esta investigación, es **contexto**, se entiende como el ambiente, o espacio en el cual acontecen hechos o circunstancias (Euroinnova, s.f). De tal forma que en el caso del *contexto escolar* (en donde se ubica el estudio), se refiere a las características propias de la institución educativa, misión, visión, modelo de enseñanza-aprendizaje, y la relación que hay entre maestros y alumnos.

Dicho contexto varía en cada nivel educativo y con base al modelo de enseñanza-aprendizaje, en este caso se establece en una telesecundaria. De acuerdo a la Secretaría de Educación Pública (SEP, 2020), la escuela secundaria de modalidad telesecundaria, es un modelo educativo, que se implementa principalmente en zonas rurales e indígenas, en las cuales no es posible el acceso de la población estudiantil a escuelas secundarias generales o técnicas, derivado del estado de marginación que se encuentran sus comunidades. Este modelo combina el proceso de enseñanza-aprendizaje a distancia y de manera presencial.

Por último, el contexto familiar, que se entiende como aquella interacción que se da entre los miembros de una familia e implica las formas de convivencia, los aspectos culturales, los valores que se fortalecen y que estas conductas pueden ser replicadas en otros grupos y contextos (Euroinnova, s.f), toma un papel clave en el hábito lector.

Metodología

El presente estudio siguió la ruta de la investigación mixta, considerando por un lado conocer los aspectos se han de cuantificar respecto a interés lector, tipos de texto que prefieren leer, preferencias de actividades de los alumnos objeto de estudio, y los niveles de comprensión en el cual se encuentran; por otro lado también se estudia la relación con la familia, aspectos culturales, formas de convivencia y visión que tienen acerca del estudio, que repercuten en el interés de los alumnos, considerado ésta parte como el enfoque cualitativo de la investigación.

En relación al enfoque mixto, Creswell (2008), afirma que este al integrar metodologías cuantitativas y cualitativas, existe mayor comprensión acerca del objeto de estudio y son fuente de explicación a su surgimiento y al reiterado uso en ciencias que tienen relación directa con los comportamientos sociales.

Las técnicas de investigación que apoyaron en la recolección de información de esta investigación son: la entrevista, diario de campo, la encuesta, la observación participante y grupos focales.

Desarrollo de la investigación

El proyecto de investigación se desarrolló en la Escuela Telesecundaria “José Rodríguez Álvarez” teniendo como objeto de estudio a un grupo de diez alumnos de tercer grado, y sus familias; diez padres de familia, y diez madres familias, así como 20 maestros que participaron en encuestas de la zona 09, de telesecundarias.

La mayor parte de la información fue resultado de la *observación participante*, durante un año de estudio que comprendió el ciclo escolar 2021-2022 en educación básica. En este periodo se observaron desde el comportamiento de los informantes en lo socio afectivo, el interés en la lectura, formas de acceso a la lectura, redacción, organización de la información, comprensión lectora, de diez alumnos de tercer grado.

La técnica de la entrevista, la aplicamos a diez padres de familia, y diez madres de familia, mediante el tipo de entrevista semiestructurada, el propósito es adentrarnos en las formas de

convivencia en las familias, percepciones e importancia de la lectura para las familias, así como el nivel educativo y condiciones económicas.

La técnica de la encuesta se aplicó a un total de 20 maestros de la zona 09, quienes se encuentran en funciones frente a grupo. La selección de la cantidad de encuestas, se derivó de la disposición que mostraron para aportar la información. En ellos indagamos sobre todo en las percepciones que se tienen de sus alumnos en cuanto al interés lector, pero también en las técnicas y estrategias que implementan para la motivación a la lectura con sus alumnos. La técnica de la encuesta también se aplicó a alumnos de tercer grado, con ellos para conocer los intereses y percepciones en la lectura.

El grupo focal, se aplicó al total de alumnos de tercer grado de telesecundaria considerados como objeto de investigación, con el propósito de conocer sus percepciones e intereses en la lectura y tipos de texto que más interés tienen, además también se indagó en el uso de las redes sociales, considerando que es un factor que influye en el interés lector del alumno.

Resultados

Una vez que se ha revisado y organizado la información presento los siguientes resultados. Respuestas de maestros:

- Los maestros participantes en la encuesta acerca de la pregunta del interés lector que detectan en sus alumnos, el 70 % afirma que sus alumnos son poco lectores, y el 20 % que son lectores por obligación.
- Los maestros también opinaron que los padres de familia promueven poco la lectura en casa, al menos el 80% menciona que solo algunas veces se promueve la lectura en casa, y el 20 % que nunca la promueven.
- Al menos el 60 % de los padres de familia afirma tener estudios de secundaria, 30 % manifiesta tener primaria terminada, el 10% tiene primaria trunca.
- El 50% de las madres de familia, afirman tener secundaria terminada, y el 50% primaria completa.
- El 90 % de las familias encuestadas afirman no tener un librero en casa, para el resguardo de materiales de lectura.

Respecto a los resultados de la recolección de datos con estudiantes. El 65 % de los alumnos manifiestan que les gusta leer y el 35 % prefiere hacer otras cosas como uso del celular para entretenerse, es importante mencionar que esta afirmación de los estudiantes podría estar sesgada, derivado a que, de acuerdo a la investigación participante en la cual he sido partícipe, podría afirmar que es el total de los alumnos no tienen un interés en la lectura.

Y mediante evaluación de habilidades lectoras: Al implementar el examen de comprensión lectora del programa Nuevo León aprende 2022, se encontró que, en la telesecundaria el 70 % de los alumnos de tercer grado se encuentran en un nivel literal de comprensión, el 30 % en nivel inferencial, y ninguno en el nivel crítico. La información presentada hace reflexionar sobre la necesidad de atención prioritaria de un proyecto a nivel zona escolar que fortalezca la comprensión lectora.

Conclusiones

La importancia del estudio realizado radica en el conocimiento de las casualidades de la falta de interés en la lectura en alumnos de tercero de telesecundaria, el estudio se centró en conocer las estrategias y actividades que se implementan en la escuela Telesecundaria “José Rodríguez Álvarez”. Los alumnos de este grado no tienen interés en la lectura, para ellos es una actividad de segundo plano ya que prefieren entretenerse en el uso de las redes sociales, tales como

WhatsApp, Facebook en su mayoría. En este sentido se avanza contracorriente en el interés lector puesto que la lectura representa una actividad aburrida. Del total de los alumnos objeto de estudio se determinó que muy inspidamente el 3 % de ellos leen por iniciativa propia un libro por año.

Por otro lado, en la escuela objeto de estudio no se promueven estrategias puntuales para interesar al alumno en la lectura, se perciben actividades apenas básicas, las cuáles se realizan no por iniciativa propia sino por recomendaciones que hace la Secretaría de Educación y reflexiones que resultan del propio Consejo Técnico Escolar. En el caso de los maestros frente a grupo tampoco implementan estrategias puntuales que promuevan el interés lector, las actividades de lectura que se realizan en el aula tienen que ver con aquellas que se solicitan en las asignaturas, a nivel instruccional, tales como, lectura de inicios de secuencia de clase, lectura de aprendizajes esperados, instrucciones de ejercicios, lectura de preguntas, así como lectura de cuentos literarios derivados de los proyectos que marcan el libro de lengua materna español.

En relación a la formación de los maestros en el campo de lenguaje y comunicación, tampoco se aprecia un avance significativo, ya que no se han tomado cursos, talleres relacionados a lectura o comprensión lectora en los últimos años.

Asimismo, desde las familias no existe motivación en la lectura, las familias no cuentan siquiera con librerías, el nivel educativo de los padres es apenas el nivel básico, muchos de ellos inconcluso, para la mayoría de las familias el estudio no tiene mucha importancia se ve como un requisito más para obtener un papel, por lo tanto, la motivación en la lectura a los hijos es prácticamente nula.

Derivado de lo anterior surge la propuesta “Buenas prácticas lectoras”, la cual busca atender en lo inmediato la falta de interés por la lectura, a través de formas más atractivas de acceso a la lectura, que van desde una participación activa de los padres de familia, escuela, maestros y alumnos. La propuesta se circunscribe en el marco del Programa Escolar De Mejora Continua (PEMC), que se propone al inicio de cada ciclo escolar. Consiste en un conjunto sistemático de actividades a nivel escuela, que tiene que ver desde la profesionalización de los docentes en la importancia de generar actividades de alto interés para motivar la lectura en los alumnos, hasta la implementación de actividades lúdico- reflexivas.

Referencias

- Creswell, J. (2008). *Mixed Methods Research: State of the Art*. [Power Point Presentation]. University of Michigan
https://sitemaker.umich.edu/creswell.workshop/files/creswell_lecture_slides.ppt
- Real Academia Española. (2021). Diccionario de la lengua española. <https://www.rae.es/>
- Euroinnova (s.f). Contexto escolar-familiar y sociocultural. *Euroinnova internacional online education*. <https://www.euroinnova.mx/blog/contexto-escolar-familiar-y-sociocultural>
- García, S (2016). Generar interés por la lectura para lograr la comprensión lectora en los alumnos de quinto año de primaria [Tesis de maestría, Universidad Iberoamericana de Puebla]. *IBERO PUEBLA* <https://repositorio.iberopuebla.mx/handle/20.500.11777/1359>
- Hernández, C. (2007). *La lectura: conceptualización e importancia, análisis de iniciativas para fomentarla*. UNESCO.
- INEE (2019). *Detección de buenas prácticas locales de evaluación y uso de resultados para la mejora*. https://www.inee.edu.mx/wp-content/uploads/2019/04/9.-Detección-de-buenas-prácticas-locales-de-evaluación-y-uso-de-resultados-para-la-mejora_lta.pdf
- INEGI (2022) *Módulos sobre lectura*. <https://www.inegi.org.mx/INEGI> (2021) *Módulos sobre lectura*. <https://www.inegi.org.mx/>
- Nuño, A. (2017). *Aprendizajes clave para la educación integral*. Secretaría de Educación. iBBY México (2019). *Segunda Encuesta Nacional sobre Consumo Digital y Lectura entre Jóvenes Mexicanos*. <https://www.ibbymexico.org.mx/wp-content/uploads/2019/12/present->

definitiva-Ejecutivo-LECTURA1901.pdf

SEP (2019). *Orientaciones para elaborar el programa escolar de mejora continua*. Secretaría de Educación. México

SEP (2021). *Libro para el maestro, lengua materna español tercer grado*. Secretaría de Educación. México

Solé, I. (1992). Estrategias de comprensión de la lectura. *Cuadernos de pedagogía*, 216,25-27.

Los grupos interactivos como estrategia interacción en alumnos**Interactive groups as an interaction strategy in students**

Daniel Martínez Rivera
Universidad Lux, México
<https://orcid.org/0009-0002-6998-8566>
DOI: <https://doi.org/10.59721/rinve.v1i1.9>

Recibido: 14 de enero de 2023/ Aceptado: 28 de marzo de 2023

Resumen

Este texto hace revisión sobre las estrategias de interacción de los alumnos desde el uso de grupos interactivos. Padrós, Puigdellívol y Flecha (2003) argumentan que, en las escuelas de la sociedad industrial, el profesorado, como depositario de los saberes culturales y de la información relevante que traspasa estos contenidos a un alumno pasivo, este alumno solo era el receptor y que pocas veces podría disponer de algunas otras formas de conocimiento. Desde este apartado orienta a transformar los espacios educativos en espacios de interacción, colaboración, comunicación de una manera más participativa erradicando prácticas docentes que en la sociedad industrial generaban rezago, exclusión e interacciones limitadas. Álvarez Álvarez y Puigdellívol Aguadé (2014) proponen que los grupos interactivos se fundamentan en las perspectivas socio-cultural del aprendizaje, ya que muestran que se manifiestan en la interacción en el plano inter-individual para después interiorizarse como una adquisición en el plano intra-individual.

Palabras clave: Interacción, grupos interactivos, inclusión, heterogéneos, sociedad industrial, sociedad de la información.

Abstract

This text reviews the interaction strategies of students from the use of interactive groups. Padrós, Puigdellívol and Flecha (2003) argue that, in the schools of industrial society, teachers, as repositories of cultural knowledge and relevant information that transfer these contents to even passive students, this student was only the receiver and that rarely could have some other forms of knowledge. From this section, it guides the transformation of educational spaces into spaces for interaction, collaboration, and communication in a more participatory way, eradicating teaching practices that in industrial society generated lag, exclusion, and limited interactions. Álvarez Álvarez and Puigdellívol Aguadé (2014) propose that interactive groups are based on the socio-cultural perspectives of learning, since they show that they are manifested in interaction at the

inter-individual level to later be internalized as an acquisition at the intra-level. individual.

Keywords: Interaction, interactive groups, inclusion, heterogeneous, industrial society, information society.

Introducción

Dentro y fuera de las instituciones educativas los individuos interactúan entre sí, generando vínculos y alianzas que facilita el socializar así el cómo transmitir información, esta parte de las interacciones prevalece tanto en la educación informal como en los espacios educativos. Las interacciones siempre han estado presentes en la vida del ser humano, para entender las interacciones desde el punto de vista educativo se establecen dos puntos de partida, la sociedad industrial y la sociedad de la información.

Durante la sociedad industrial, y específicamente en el campo de la educación, la metodología adoptada por el sistema educativo se le consideró como educación tradicional, donde existían algunas prácticas muy notables del docente que limitaban las interacciones y participaciones entre alumnos, además de estas prácticas el docente es quien se le consideraba que tenía toda la información y esto hacía que el alumno dependiera del docente para avanzar en los contenidos educativos. Respecto al alumno se le castigaba si manifestaba en el salón una señal de desorden y se le catalogaba como indisciplina, por lo cual el alumno buscaba otros espacios para recopilar información que le faltó cubrir durante el horario escolar.

En cuanto a la sociedad de la información, la educación cambio su mirada y se asentó en las bases del constructivismo, colocando al alumno como protagonista de su aprendizaje, permitiéndole, ser y estar en la educación, es decir, tomó un papel más activo, fortaleciendo las interacciones entre, compañeros de clase, compañeros del plantel educativo y hasta miembros de la comunidad. Ahora se buscaba que el alumno se involucrara en los aprendizajes, pero se desconocía la estrategia adecuada para generar interacciones positivas que generen aprendizajes y no exclusión y rezago.

Sociedad Industrial y la Sociedad de la Información

Mella Garay (2017), argumenta que los desafíos en la sociedad actual en cuanto a educación se plantean desde una perspectiva del conocimiento basados en una democracia y en una interacción para que el individuo sea capaz de posicionarse e integrarse en los cambios de la actual sociedad.

Argumenta Meléndez (2015) sobre la educación tradicional se revela incompetente cuando los estudiantes no logran adquirir las competencias necesarias para enfrentar los retos o situaciones, esta postura revela y muestra que la educación tradicional comparada con la era de la información queda descontextualizada y obsoleta a los retos de la nueva sociedad y en la educación.

Refiere Covi Druetta (2002) que la sociedad de la información ha traído avances en la tecnología de la información como de la comunicación. Así mismo sustenta que el avance y el impacto de la tecnología no solo ha impactado en la sociedad si no en la educación y en la forma ahora en cómo nos relacionamos y nos comunicamos.

Plantea Meléndez (2015) que a comparación de la de la sociedad industrial y con la aparición de la industria tanto química como electrónica en ese tiempo se diseñaron currículos para responder a las demandas en ese tiempo actuales.

Por otro lado, sostienen Martín Sánchez y López Meneses (2012) que la formación docente debe ser concebida como un aprendizaje constante, no solo en lo pedagógico si no en lo tecnológico, así mismo sostiene que debe estar basado científicamente y que este comprobado.

Puntualizan Martín Sánchez y López Meneses (2012) sobre la educación como parte de la sociedad actual responde a los cambios, novedades, retos y desafíos que imponen los tiempos modernos, Este punto resalta la importancia de considerar que el docente y las instituciones educativas deben estar avanzando al ritmo que avanza la sociedad y no solo en el aspecto

tecnológico e información si no en transformar sus prácticas educativas en prácticas que generen resultados, haciendo palanca de la tecnología y la nueva forma de agrupar a los alumnos para que se generen cambios e interacciones favorables.

Padrós, Puigdemívol y Flecha (2003) argumentan que, en las escuelas de la sociedad industrial, el profesorado, como depositario de los saberes culturales y de la información relevante que traspasa estos contenidos a un alumno pasivo, este alumno solo era el receptor y que pocas veces podría disponer de algunas otras formas de conocimiento. Desde este apartado orienta a transformar los espacios educativos en espacios de interacción, colaboración, comunicación de una manera más participativa erradicando prácticas docentes que en la sociedad industrial generaban rezago, exclusión e interacciones limitadas.

Grupos Interactivos

Ordóñez-Sierra, Rodríguez-Gallego y Rodríguez-Santero (2017) argumentan que en todos los contextos educativos donde los niños y niñas se desarrollan en interacción comunicativa con iguales, se produce una mejora del aprendizaje y una mayor cohesión del grupo. Bajo este argumento se destacan algunos puntos a considerar respecto a la interacción que se genera con los estudiantes y que su postura es el resultado en la mejora de los aprendizajes.

Peirats Chacón y López Marí (2013) plantean que una de las transformaciones metodológicas en el aula que persigue con mayor constancia en una educación igualitaria e inclusiva son los Grupos interactivos. Lo relevante de este argumento es el transformar las prácticas docentes obsoletas en esta nueva era por estrategia que generen impacto y resultados llevando a los estudiantes a tener mejores resultados, inclusión, esto, basado en las interacciones.

Reafirman Ordóñez-Sierra, Rodríguez-Gallego y Rodríguez-Santero (2017) que los grupos interactivos son como una forma de inclusión muy efectiva, además que este modelo en el aula se organiza en pequeños grupos, lo más heterogéneos posible, que colaboran a través de una interacción.

Por otro lado, Peirats Chacón y López Marí (2013) sostienen que los grupos interactivos es una forma organizativa de aula, en la cual los niños comparten sus conocimientos agrupados heterogéneamente, existen una serie de ideales que la identifican. Respecto a esta postura resulta importante destacar que los grupos interactivos agrupados de una manera heterogénea interactúan y comparten conocimientos, a comparación de los grupos que son agrupados por niveles académicos que se quedan entre iguales del mismo nivel educativo.

Álvarez Álvarez y Puigdemívol Aguadé (2014) argumentan que los grupos interactivos se fundamentan en las perspectivas socio-cultural del aprendizaje, ya que muestran que se manifiestan en la interacción en el plano inter-individual para después interiorizarse como una adquisición en el plano intra-individual.

Señala Esteban (2005) que los grupos interactivos modifican la distribución espacial tradicional del aula. Esta declaración replantea un reacomodo del aula desde lo tradicional aun reacomodo que genere colaboración e interacción. Bajo este mismo enfoque enmarca Esteban (2005) que los grupos interactivos son entendidos como una estrategia didáctica activa y motivadora, la creación de entornos de aprendizaje eficaces se condiciona a la construcción de un clima en el aula basado en la comunicación y la cooperación. Este argumento redirige la atención el cómo el acomodo del aula y agregando la estrategia de grupos interactivos transforman el clima del aula en alumnos con mayor participación y comunicación.

Álvarez Álvarez y Puigdemívol Aguadé (2014) plantean en cómo se organizan ya que considera que se debe organizar al alumnado en pequeños grupos heterogéneos, para

realizar actividades de aprendizaje con la ayuda de la persona voluntaria, que apoya y estimula el trabajo del pequeño grupo. Un común denominador de los grupos interactivos es que están formados de manera heterogénea esto contribuye a incitar a que los compañeros generen mayor comunicación basado en el aprendizaje y con ello lleve a una interacción.

Valls, Buslón, y López (2016), sostienen que los grupos interactivos son la forma de organización del aula que da los mejores resultados, ya que a través de estos se diversifican las

interacciones a la vez que aumenta el tiempo de trabajo efectivo. Estos grupos permite que las interacciones estén intencionadas por el docente para que pueda existir la interacción y aprovechamiento del tiempo, que en la

Declaran Elboj Saso y Oliver Pérez (2003) que en esta actual sociedad del conocimiento la educación se ha considerado clave para la promoción y la inclusión social de todos y todas, para esto es necesario que se desarrollen y habilidades y competencias parahacer frente de forma critica a los cambios sociales que se están produciendo.

Conclusión

Ante estos nuevos retos en la sociedad de la información ha impactado en que los espacios laborales y educativos se transformen y adopten nuevas formas de abordar tanto sus contenidos como sus procesos. Esto implica que desde el campo educativo no solo cambien las prácticas educativas si no que el aula se transforme en espacios que generen mayor comunicación e interacción.

Los grupos interactivos y de acuerdo con los autores señalados es una estrategia que permite innovar las prácticas docentes y que estas prácticas no solo están basadas en ideas, si no que estén basados en resultados científicos. Los grupos interactivos no solo permite elevar el nivel educativo de los estudiantes si no que fomenta, desarrolla e incita a una interacción además de agruparlos de manera heterogénea y establecer la inclusión, dando como resultado el elevar el nivel académico de los estudiantes.

Referencias

- Álvarez Álvarez, M. D. C., & Puigdellívol Aguadé, I. (2014). Cuando la comunidad entra en la escuela: un estudio de casos sobre los grupos interactivos, valorados por sus protagonistas. *Profesorado: Revista de currículum y formación del profesorado*.
- CroviDruetta, D., (2002). Sociedad de la información y el conocimiento. Entre el optimismo y la desesperanza. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, XLV(185), 13-33.
- Elboj Saso, C., & Oliver Pérez, E. (2003). Las comunidades de aprendizaje: Un modelo de educación dialógica en la sociedad del conocimiento. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 17(3), 91-103.
- Esteban, G. F. (2005). Hacia la excelencia educativa en las comunidades de aprendizaje: participación, interactividad y aprendizaje. *Educación*, 61-70.
- Martín Sánchez, M. A., & López Meneses, E. (2012). La sociedad de la información y la formación del profesorado. E-actividades y aprendizaje colaborativo. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 15(1), 15-35.
- Meléndez, R. (2015). Educación - currículo y sociedad del conocimiento. *Revista Eduweb*, 9(2), 51-62. <https://revistaeduweb.org/index.php/eduweb/article/view/116>
- Mella Garay, E. (2017). La educación en la sociedad del conocimiento y del riesgo. *Revista Enfoques Educativos*, 5(1). <https://revistas.uchile.cl/index.php/REE/article/view/47517>
- Ordóñez-Sierra, R., Rodríguez-Gallego, M., & Rodríguez-Santero, J. (2017). Grupos interactivos como estrategia para la mejora educativa: estudio de casos en una comunidad de aprendizaje. *Revista de Investigación Educativa*, 35(1), 71-91. <https://doi.org/10.6018/rie.35.1.247061>
- Padrós, M., Puigdellívol, I., & Flecha, R. (2003). Comunidades de Aprendizaje: transformar la organización escolar al servicio de la comunidad. *Organización y gestión educativa*, 5(4).
- Peirats Chacón, J. & López Marí, M. (2013): "Los grupos interactivos como estrategia didáctica en la atención a la diversidad", en ENSAYOS, *Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 28, 2013. (Enlace web: <http://www.revista.uclm.es/index.php/ensayos> -
- Valls, R., Buslón, N., & López, I. (2016). Grupos interactivos: interacciones que aumentan el aprendizaje y la solidaridad. *Padres y Maestros/Journal of Parents and Teachers*, (367), 17-21.