



AÑO 6 N° 22 Mayo 2024

REVISTA DE INVESTIGACIÓN  
LATINOAMERICANA EN  
COMPETITIVIDAD ORGANIZACIONAL

@ Editorial: Servicios Académicos Intercontinentales S.L. B-93417426, Málaga, España.

@ Los autores de las colaboraciones son responsables de los contenidos expresados en los mismos.



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0 Internacional.

## Director

Dra. Yessica Yael Gómora Miranda, Universidad Autónoma del Estado de México

## Consejo Editorial

Director General: M. en A. Edel Cruz García, Universidad Autónoma del Estado de México, México

Editor responsable: Isaura Isabel Partida Lara, Red de Investigación Latinoamericana en Competitividad Organizacional S. C., México

Editor Ejecutivo: M. en Ed. Adriana Cuevas Sanabria, Universidad Autónoma del Estado de México, México

## Comité Científico

Miembros ajenos a la entidad editora internacionales

Dr. Carlos José Oliveira Silva Rodrigues	Universidad de Aveiro, Portugal
Dra. Ana Isabel Pires Beato Alves de Melo	Universidad de Aveiro, Portugal
Dr. Gonçalo Alves de Sousa Santinha	Universidad de Aveiro, Portugal
Dra. Marisol Pérez Campaña	Universidad de Holguín, Cuba
Dra. Aniuska Ortiz Pérez	Universidad de Holguín, Cuba
Dr. Reynaldo Velázquez Saldívar	Universidad de Holguín, Cuba
Dra. María Rodríguez Gámez	Universidad Técnica de Manabí, Ecuador
Dra. Sebastiana del Monserrate Ruiz C.	Universidad Técnica de Manabí, Ecuador
Dr. Norberto Pelegrín Entenza	Universidad Técnica de Manabí, Ecuador
Dr. Ericé Bezerra Correia	FACHUCA, Brasil
Dr. Emanuel Leite	Universidade de Pernambuco, Brasil
Dr. Emmanuel Sampaio	UNIVERSO, Brasil
Dr. Ademar Vieira Santos	UFAM, Brasil
Dr. Lázaro Rodríguez Ariza	Universidad de Granada, España
Dra. María Antonia Ruiz Moreno	Universidad de Granada, España
Dra. María Carmen Haro Domínguez	Universidad de Granada, España
Dra. Dainelis Cabezas Pullés	Universidad de Granada, España
Dra. Jenny María Ruiz Jiménez	Universidad de Granada, España

Dra. Virginia Fernández Pérez	Universidad de Granada, España
Dra. Justa Pastora Amador Ruiz Leon	Universidad nacional autónoma de Nicaragua-Leon
Dra. Ana de Lourdes Torralba Velázquez	Universidad de Holguín, Cuba
Dr. Fernando Gaspar	Universidad Autónoma de Lisboa

#### Miembros ajenos a la entidad editora Mexicanos

Dra. María Concepción Ramírez Barón	Universidad Autónoma de Baja California
Dra. Blanca Rosa García Rivera	Universidad Autónoma de Baja California
Dra. Sonia Elizabeth Maldonado Radillo	Universidad Autónoma de Baja California
Dra. María de los Ángeles Cervantes R.	Universidad de Occidente, México
Dr. Evaristo Galeana Figueroa	Univ Michoacana de San Nicolás de Hidalgo
Dra. Irma Cristina Espitia Moreno	Univ Michoacana de San Nicolás de Hidalgo
Dra. María Trinidad Álvarez Medina	Instituto Tecnológico de Sonora, México
Dra. Olivia Jiménez Diez	Universidad Autónoma de Yucatán
Dra. Leonor Elena López Canto	Universidad Autónoma de Yucatán
Dra. Ruth Noemí Ojeda López	Universidad Autónoma de Yucatán
Dra. Mónica Fernanda Aranibar Gutiérrez	Universidad Autónoma de Baja California
Dr. Heleodoro Sotelo Sánchez	Universidad de Occidente, México
Dra. Dora Águilasoch Montoya	Univ Michoacana de San Nicolás de Hidalgo
Dr. Fernando Ávila Carreón	Univ Michoacana de San Nicolás de Hidalgo
Dr. Teodoro Rafael Wendlandt Amezaga	Instituto Tecnológico de Sonora, México
Dr. Marco Alberto Núñez Ramírez	Instituto Tecnológico de Sonora, México
Dra. Jennifer Mul Encalada	Universidad Autónoma de Yucatán
Dr. Luis Alfredo Gallardo Millán México	Univ Politécnica del mar y la sierra Sinaloa

#### Miembros participantes de la Entidad Editora

Dr. Julio Álvarez Botello	Universidad Autónoma del Estado de México
Dra. Eva Martha Chaparro Salinas	Universidad Autónoma del Estado de México
Dra. María del Carmen Hernández Silva	Universidad Autónoma del Estado de México
Dr. Juan Alberto Ruiz Tapia	Universidad Autónoma del Estado de México

Dra. María de la Luz Sánchez Paz	Universidad Autónoma del Estado de México
Dra. Marcela Jaramillo Jaramillo	Universidad Autónoma del Estado de México
Dra. Liliana Antonia Mendoza González	Universidad Autónoma del Estado de México
Dra. Jenny Álvarez Botello	Universidad Autónoma del Estado de México
Dra. Gandhi González Guerrero	Universidad Autónoma del Estado de México
Dra. María Elena Laura Ponce García	Universidad Autónoma del Estado de México
Dr. Daniel Cardoso Jiménez	Universidad Autónoma del Estado de México
Dr. Manuel Antonio Pérez Chávez	Universidad Autónoma del Estado de México
Dra. Susana Ruiz Valdez	Universidad Autónoma del Estado de México
Dra. Guadalupe González García	Universidad Autónoma del Estado de México
Dr. Jorge Loza	Universidad Autónoma del Estado de México
Dr. Oliveiro Cruz Mejía	Universidad Autónoma del Estado de México
Dr. Noé Gaspar Sánchez	Universidad Autónoma del Estado de México
Dra. Verónica Sendejas Santín	Universidad Autónoma del Estado de México



## T A B L A D E C O N T E N I D O

---

Condiciones en la producción de noticias en CMKX Radio Bayamo desde la transversalización de género. Leipzig del Carmen Vázquez García, Daniel Ferrás Serrano.	01
Las herramientas tecnológicas para un aprendizaje lúdico eficaz en el sistema a distancia. Rubén Escobedo Cabello.	12
El aprendizaje interactivo como estrategia en el sistema a distancia. Rubén Escobedo Cabello.	37
Reconstrucción histórica del saber comunitario para la descolonización del pasado en el entorno escolar. Jorge Luis Cruz Hernández, Josefa Bravo Moreno, Juan Alberto Alcántara Ramírez.	57
El impacto del docente para prevenir la drogadicción en estudiantes de una IES, a través de una vida saludable. Felisa Yaerim López Botello, Zulema Yavel Contreras Flores, Isabel Nicolás González.	75
El desarrollo local del Quindío desde su contexto rural y bioeconomía. Henry Reyes Pineda, Leidy Carolina Cardona Hernández.	84
Diseño de plan de recuperación de desastres en venta de boletos de turismo. Diana Estefani Segundo Sanchez, Doricela Gutiérrez Cruz, Javier Romero Torres.	97
Régimen Económico y desarrollo de la pequeña y mediana empresa en América Latina. Alexeis Feria Avila, Dayamí Danyelis Gelabert Veliz, Katia Hidalgo Escalona.	106
Uma revisão bibliométrica da literatura sobre governação: perspectivas da análise do Scopus e da VOS Viewer. Bruno Lins, Marcelo Maia, Marlene Amorim.	117

## Condicionantes en la producción de noticias en CMKX Radio Bayamo desde la transversalización de género

**Leipzig del Carmen Vázquez García,**

Licenciada en Periodismo,

Emisora Provincial CMKX Radio Bayamo, Cuba, Granma, Bayamo

leipziggarcia@gmail.com

**Daniel Ferrás Serrano**

Licenciado en Derecho,

Emisora municipal Radio Gibara, Cuba, Holguín, Gibara

ferrasdaniel240@gmail.com

### RESUMEN

La presente investigación realiza un estudio sobre la transversalización de género en la producción de noticias de los espacios informativo de la emisora provincial CMKX Radio Bayamo, de Granma. Tema que resulta pertinente por el papel de los medios de comunicación masiva en la construcción del imaginario social. El estudio considera la necesidad de capacitar a los periodistas para lograr disminuir la influencia de la cultura patriarcal en el discurso mediático. Responde a un diseño cualitativo. Como métodos del nivel teórico se empleó el histórico-lógico, inductivo-deductivo. Como operaciones lógicas del pensamiento se emplearon el Análisis-síntesis e Inductivo. Además, se recurrió a las técnicas del nivel empírico: Consulta a Informantes Claves, Encuesta y Observación Participante. Entre los aportes del estudio sobresale un plan de acción para insertar la transversalización de género en la construcción del discurso periodístico radiofónico de los espacios informativos de Radio Bayamo. Se ofrecen pautas que permiten a los periodistas emplear, presupuestos teóricos para el tratamiento de las temáticas de género, en el proceso de creación de los productos comunicativos.

**Palabras Clave:** periodismo, género, radio, transversalización de género, discurso radiofónico con perspectiva de género.

### ABSTRACT

The present research conducts a study on gender mainstreaming in the news programmes that CMKX Radio Bayamo broadcasts. This theme constitutes a pertinent topic due to the role mass media plays in the construction of social imaginary. The study takes into account the importance of training to reduce the influence of patriarchal culture on media discourse. It responds to a qualitative design. Theoretical

methods such as the historical-logical and inductive-deductive were used. As logical operations of thought, Analysis-synthesis and Inductive were used. In addition, empirical level techniques like consultation of Key Informants, Survey and Participant Observation were used. The main contribution of the study is an action plan to insert gender mainstreaming in the construction of the radio journalistic discourse of Radio Bayamo's news programmes. Guidelines are offered so that journalists might use theoretical assumptions for the treatment of gender issues in the process of creating communicative products.

**Key words:** journalism, gender, radio, gender mainstreaming, radio discourse.

## INTRODUCCIÓN

El estudio relacionado con el análisis sociológico de la producción de noticias o de informaciones periodísticas con enfoque de género, es tendencia en la actualidad y un área que permite su investigación desde diversas perspectivas, con el objetivo de lograr emplear un lenguaje inclusivo y exento de discriminación.

Aunque en Cuba son muchos los pasos que se han dado aún existen reservas para lograr la transmisión de mensajes libres de estereotipos y donde se busquen otros modos de interpretar la realidad y de compartirla teniendo como premisa la igualdad.

Pensar, desde los medios de comunicación, en ofrecer un producto a los emisores que favorezca a desterrar las ideas patriarcales, aún presentes en nuestra sociedad, sería un gran paso de avance importante para lograr comunicar en igualdad.

Es importante dejar claro conceptos esenciales, como lo planteado por María Elena Hernández en su libro *La producción noticiosa*, donde refiere que la noticia es un producto social una reconstrucción de la realidad y esa realidad debe mostrarse desde la participación de todas y todos, donde el rol de los periodistas, como transmisor de informaciones y su preparación en temas de género, juega un papel fundamental, para la construcción del producto que recibe el emisor.

La presente investigación nos lleva a reflexionar en cómo se construye la noticia de un determinado hecho, que elementos se tienen en cuenta para elaborar el mensaje, las condicionantes externas que inciden en esa construcción y las ideologías profesionales de los periodistas desde la transversalización de género.

Esos elementos inciden en la producción noticiosa, teniendo en cuenta que el contenido de las noticias es el producto resultante de un proceso social, se admite que la realidad presentada en las noticias no se compone de hechos y acontecimientos con existencia propia e independientes a la forma en que los periodistas los conciben y los tratan cuando, producen las noticias. Esto conduce a ver a las noticias



como una cierta forma de conocimiento que se deriva de los métodos empleados por los periodistas para dar cuenta del acontecer social. (Hernández, 1997 p. 226)

El presente estudio, donde se emplearon métodos y técnicas como la observación participante y la entrevista, pretende analizar las condicionantes que influyen en el proceso de construcción de noticias, desde la transversalización de género, en la revista informativa Hoy en la Noticia de la Emisora provincial CMKX Radio Bayamo en la provincia de Granma.

Se escogió ese espacio, por ser el mayor informativo de la planta radial con 180 minutos de transmisión, de lunes a sábado, de 6:00 am a 7:58 am y donde tributan 21 periodistas del medio de prensa.

Además, permite a través de los diversos géneros periodísticos, poner en contexto temas importantes como la violencia de género en sus diversas manifestaciones y ofrece la oportunidad de divulgar cuanto aporta el Programa de Adelanto a la Mujer a la disminución de desigualdades.

También está a tono con lo contenido en la acción 238 del Plan de Acción Nacional de Seguimiento a la Conferencia de Beijing que en el inciso J platea: "Fomentar una política activa y visible de incorporación de una perspectiva de género en sus políticas y programas". (1995, p.172)

En el caso de CMKX Radio Bayamo, no se tienen evidencias de investigaciones académicas que analicen el uso de la perspectiva de género en su programación informativa. A pesar de que existen periodistas y realizadores sensibilizados y capacitados con la temática, son muy escasos los productos comunicativos donde se reflejan de forma adecuada el género.

Por tanto, la pertinencia en el presente estudio, radica en la necesidad de ampliar y sistematizar los conocimientos sobre género, esencialmente en el discurso periodístico, donde existen insuficiencias teóricas, metodológicas y prácticas, lo cual se evidencia en la revisión bibliográfico-documental realizada, debido a que en Cuba y en la Universidad de Holguín son escasas las investigaciones con esa perspectiva y en ese medio.

Debido a lo anterior, entre los aportes de la investigación se encuentra ofrecer otras pautas teóricas para favorecer el incremento del conocimiento sobre el discurso periodístico en los espacios informativos desde la transversalización de género, pues no se tiene referentes anteriores con esas características, en el medio radial granmense.

Además, se parte de la premisa anteriormente mencionada, para aplicar como aporte, el diseño de una Estrategia, elaborada por por la Máster en Ciencias Arletis Saragoza (2020) para insertar la perspectiva de género en la construcción del discurso periodístico en los espacios informativos de la CMKX Radio Bayamo. La misma, desde una propuesta científica y actual, apuesta por incidir en la capacitación de los periodistas, que permita visibilizar y analiza las desigualdades entre los géneros y poner en contexto la realidad actual.

## METODOLOGÍA

Teniendo en cuenta las consideraciones anteriores se declara como **Problema científico**: ¿Cómo contribuir a la transversalización de género en el discurso periodístico de la revista informativa Hoy en la Noticia de Radio Bayamo?

Se enuncia como Objeto el Discurso periodístico radiofónico, el **Campo** la transversalización de género en el Discurso periodístico radiofónico y la **muestra**: la Revista informativa Hoy en la Noticia.

Para dar respuesta al problema científico se expone como **Objetivo general**: Proponer un sistema de acciones que favorezca la transversalización de género en el discurso periodístico en la revista informativa Hoy en la Noticia de Radio Bayamo.

Para lograr el objetivo expuesto se plantean como guías de investigación las siguientes **Preguntas científicas**:

1. ¿Cuáles referentes teóricos permiten analizar del discurso periodístico radiofónico desde la perspectiva de género?
2. ¿Cómo se muestra el discurso periodístico radiofónico desde la perspectiva de género en la revista informativa Hoy en la Noticia de Radio Bayamo?
3. ¿Cómo favorecer a la transversalización de género en el discurso periodístico radiofónico de la revista informativa Hoy en la Noticia de Radio Bayamo?
4. ¿Qué acciones validan la pertinencia y funcionalidad de la investigación?

Para responder las preguntas científicas anteriores, se plantean las siguientes **Tareas de investigación**:

1. Fundamentar los referentes teórico-referenciales que permiten analizar la transversalización de género del discurso periodístico radiofónico en los medios de comunicación.
2. Caracterizar el discurso periodístico radiofónico, desde la perspectiva de género, que se realiza en la revista informativa Hoy en la Noticia de Radio Bayamo.
3. Diseñar un sistema de acciones que permitan generar el discurso periodístico radiofónico desde la transversalización de género en la revista informativa Hoy en la Noticia de Radio Bayamo.
4. Evaluar la pertinencia y funcionalidad del sistema de acciones.

Para desarrollar la presente investigación, se adopta el paradigma sociocrítico, epistemológicamente sustentado en la dialéctica marxista y la fenomenología, en consecuencia, se asume la perspectiva metodológica cualitativa. En esa dirección se emplearon técnicas y métodos tanto teóricos como empíricos. Los métodos del nivel teórico utilizados son los siguientes:

Histórico-lógico: para caracterizar la evolución del discurso periodístico radiofónico y los Estudios de Género, así como nexos con la Teoría de la Comunicación.

Como operaciones lógicas del pensamiento:

**Análisis-síntesis:** Necesario para indagar e interpretar los principales aportes teóricos y conceptos afines con el género, que sustentan las diferencias sociales históricas y culturales entre hombres y mujeres y los presupuestos para construir productos periodísticos radiofónicos teniendo en cuenta la transversalización de género. Además, permitirá mostrar aquellos mecanismos o estrategias discursivas que se utilizan en las construcciones sociales de género que se articulan y reflejan en los discursos.

**Inductivo:** Para conocer desde sucesivas aproximaciones relacionadas con el conocimiento del objeto y campo de investigación, hasta llegar a los principales aportes teóricos y conceptuales. Marco que posibilitará la comprensión de los presupuestos para construir productos periodísticos radiofónicos con perspectiva de género; asimismo, diagnosticar y caracterizar los productos comunicativos de la revista informativa Hoy en la Noticia, concentrado en el empleo y tratamiento del enfoque de género.

**Técnicas del nivel empírico:**

**Consulta a informantes claves:** consulta a especialistas que investigan esta temática, para apoyar algunas consideraciones de la presente investigación. También entrevista a periodistas y realizadores de Radio Bayamo con el objetivo de indagar en la existencia de una perspectiva de género en su labor profesional.

**Encuesta:** se aplicará a los periodistas, con el fin de contrastar la información recogida a través de otros métodos.

**Observación participante:** Observación participante: permite visualizar el fenómeno desde su interior. La aplicación de una guía de observación propiciará evaluarlo desde una óptica especializada por los conocimientos de las rutinas productivas del medio.

La presente investigación tiene como objetivo diseñar un sistema de acciones que permita capacitar a profesionales del periodismo para lograr un discurso mediático no sexista en Radio Bayamo.

## **RESULTADOS**

Es innegable la dimensión informativa de los medios de comunicación para el desarrollo de la sociedad, a través de ellos se confecciona la imagen de la actualidad nacional e influye en la construcción del conocimiento de los ciudadanos.

Por esa razón es de suma importancia reflexionar sobre el trabajo que realizan los periodistas de los medios informativos en la construcción del presente social que implica identificar y priorizar los hechos más importantes a nivel político, económico, social, cultural y donde prevalezca un lenguaje inclusivo y alejado de rasgos discriminatorios.

El acontecimiento periodístico tiene como base de su existencia la actualidad y el interés social, estos factores convierten a un hecho en digno de ser noticia.

Esa capacidad de hacer público e inmediato un acontecimiento, difiere de las características de cada uno de los medios, sus posibilidades tecnológicas, los ritmos de trabajo y las competencias de los profesionales.

Por ejemplo, la radio es capaz de ofrecer en directo el desarrollo del acontecimiento, difundirlo justamente en el momento en que ocurre, con estilo diferente y de acuerdo a las características del medio.

Pero es necesario reformular conceptos en la elaboración de las noticias, para lograr el tratamiento de los diversos temas, desde la transversalización de género, reflexionando en la necesidad de la capacitación de los profesionales y la importancia de recordar que como rezaba la teoría de la agenda setting, lo que no ingresa a la agenda de los medios, no existe, pues para ocupar un lugar en el espacio público las mujeres, las diversidades sexuales, deben hacer su ingreso a la agenda de los medios para cobrar visibilidad social.

En la Emisora provincial CMKX Radio Bayamo, que inició sus transmisiones el 10 de octubre de 1937 y transmite para una provincia compuesta por 13 municipios, es necesario, potenciar la capacitación de sus profesionales para lograr productos comunicativos que reflejen la diversidad.

Este medio de prensa en su parrilla de programación cuenta con cinco espacios informativos que se emiten de lunes a sábado:

- El Noticiero Provincial de Radio (transmite de 12:00 p.m. a 12:28 p.m.) en cadena con todo el sistema radial granmense.
- La Revista de la Mañana Hoy en la Noticia (transmite de 6:00 a.m. a 7:57 a.m.)
- La revista vespertina La Última (transmite de 5:00 p.m. a 5:57 p.m.)
- El programa de opinión y debate Dígalo Aquí. (transmite solo los sábados de 10:30 a.m. a 11:57 a.m.)
- El Noticiero Resumen (de lunes a viernes) (transmite de 11:40 p.m. a 11:48 a.m.)

Además, posee una tira de boletines, distribuidos de la siguiente forma: 7 de lunes a viernes, 8 los sábados y 4 los domingos. Estos programas, reciben los reportes periodísticos elaborados por los 21 profesionales que laboran en el Departamento Informativo; de ellos, 12 son mujeres y 9 hombres. Su edad se encuentra entre los 23 y 61 años. Todos son graduados del nivel superior de las Universidades de Oriente, la Universidad de Holguín Oscar Lucero Moya y la Universidad de La Habana.

Además, el departamento cuenta con cuatro redactores fijos para los espacios informativos, tres mujeres y un hombre.

## **DISCUSIÓN**

En la emisora provincial CMKX Radio Bayamo cada día se abordan temáticas importantes, que incluyen a los diversos sectores y grupos de la sociedad, pero no es suficiente el lenguaje empleado con enfoque de igualdad de género y donde se resalte el empoderamiento de las mujeres y su desarrollo en la sociedad.

En la producción de informaciones, inciden entes internos y externos que muchas veces limitan el proceso de producción de los periodistas. A partir de las indicaciones emitidas por las reuniones de coordinación, realizadas cada lunes en la tarde, en la sede del Comité Provincial del Partido Comunista, se diseñan las coberturas de la semana y se crean los temas de la Agenda editorial a tratar durante ese periodo.

La mayoría de las veces, esas coberturas solo están relacionadas con actos y reuniones y son escasas las planificaciones relacionadas sobre temáticas de interés para la población y donde se pondere el importante rol de las mujeres en la sociedad.

También se tienen en cuenta las orientaciones de la Radio Cubana, donde se incluyen asuntos priorizados, de acuerdo a fechas conmemorativas, acontecimientos importantes u otras cuestiones.

De acuerdo al estudio preliminar realizado, todavía se construyen noticias donde los hombres superan en número a las mujeres, es el sexo masculino el mayormente entrevistado o quien logra protagonizar las noticias, se consideran como expertos en asuntos en los que se suele minimizar a las mujeres, mientras que estas últimas se identifican muy por encima de los varones cuando se trata de la relación familiar.

Son escasos los trabajos realizados sobre los avances legales en Cuba, relacionados con las mujeres y entre las deudas pendientes podemos enumerar temas relacionados con la violencia contra las mujeres, feminicidio, justicia, desarrollo, equidad, derechos humanos de las mujeres, derechos económicos, sociales y culturales, derechos sexuales y reproductivos, diversidad sexual, racismo y discriminación, desarrollo rural, defensa del medioambiente, paz, pobreza, educación y migración, entre otros.

Sucedo que como define la teoría de la agenda setting, lo que no ingresa a la agenda de los medios, no existe, los medios pueden visibilizar u ocultar lo problemas sociales, pero una vez que deciden visualizarlo, esto puede ocurrir de diversas maneras, como por ejemplo jerarquizando su importancia, o decidiendo sobre enfoques, conceptualizaciones, terminologías y formas de interpretación (Zurbano y García 2017)

Ante esta reflexión queda claro que para ocupar un lugar en el espacio público los feminismos, las mujeres, las diversidades sexuales, deben hacer su ingreso a la agenda de los medios para cobrar visibilidad social.

A ello se agrega que las ideologías de los profesionales, inciden de manera directa en la elaboración de los productos comunicativos, destinados a los oyentes.

Algunas de las conclusiones a las que llega la presente investigación, luego de un monitoreo realizado en el mes de enero de este año son las siguientes:

- \_ Se siguen construyendo noticias donde los hombres superan en número a las mujeres en casi todas las categorías ocupacionales.
- \_ Como entrevistadas o como protagonistas de noticias, las mujeres permanecen en la categoría de personas "ordinarias", mientras que los hombres son ubicados como "expertos".
- \_ A las mujeres se las identifica de acuerdo con su relación familiar cinco veces más en comparación con los varones.
- \_ Del total de informaciones revisadas, sólo el 3% destacó temas sobre igualdad/desigualdad de género.
- \_ La muestra tomada demuestran los estereotipos de género presentes en la sociedad actual.
- \_ En notable el diarismo, la excesiva cobertura a reuniones o eventos y la abundancia de informaciones por encima del análisis y la investigación.
- \_ Es casi total la ausencia de estadísticas que acerquen al oyente a problemáticas que afectan a las mujeres, como por ejemplo la violencia, entre las más comunes.

Las problemáticas detectadas están influenciadas por factores estructurales y organizativo, rutinas productivas, capacitación, competencias e ideológicas profesionales, condicionantes externas y condicionantes tecnológicas.

Como lo expresa en su tesis de maestría la periodista Arletis Saragoza (2020), es en el discurso periodístico donde se materializa la forma de pensar de cada individuo. Es decir, quienes asumen como profesionales de la comunicación, reflejan en el producto lo que culturalmente ha ido incorporando a su subjetividad: "no olvidar que toda relación social se estructura a nivel simbólico, y todo orden simbólico se estructura a su vez como discurso" (Moya Richard, 2010c, p. 12).

De ahí que la manera de pensar y el conocimiento adquirido en temas de género definirá la construcción de determinado hecho noticioso.

A esto se suma que existen condicionantes que obstaculizan los roles profesionales. Entre ellas el aprovechar las vías de capacitación en temas de género, donde generalmente asisten las mismas personas y la capacidad del profesional de buscar estadísticas sobre determinado tema a tratar y no reproducir la información recibida en una conferencia, entrevista a especialista y otras herramientas de búsqueda, donde no se evidencia la transversalización de la perspectiva de género en sus trabajos.

A esto se suma que la especialización en sectores, implica que temáticas relacionadas, por ejemplo, con las mujeres, siempre la atenderá la misma persona, obstaculizando la posibilidad a otros profesionales de mostrar su capacidad en esa área.

Además, podemos mencionar otros factores externos, como lo relacionado con la asignación de combustible al departamento, que es muy reducida e impide buscar historias en sitios alejados de la

ciudad y los medios tecnológicos que cada vez incrementan sus años de explotación y las condiciones técnicas de los mismos limitan el desarrollo profesional.

También se suma a las limitaciones, el interés de muchos directivos por publicar determinado acontecimiento, ponderando el rol de los comunicadores institucionales de empresas, organizaciones y entidades, por encima del desempeño de los periodistas, quienes en muchas ocasiones conocen de los acotamientos por las publicaciones generadas en las redes sociales.

El gran reto para revertir esta situación radica en romper el ciclo de formación y reproducción de modelos de hombres y mujeres marcados por las asignaciones de género. La trascendencia está en visibilizar cada problemática desde sus causas.

El presente estudio, pretenden desarrollarán conferencias, talleres e intercambios con los periodistas del departamento informativo que ofrezca la oportunidad de preparar a los profesionales en el empleo de práctica y recursos no sexistas reflejados en los productos comunicativos analizados.

Se diseñará un proceso de preparación con su objetivo específico, la metodología, las acciones y la delimitación del tiempo necesario para su ejecución. Modelo que necesariamente será flexible porque el equipo de realización de esta emisora provincial, no permite que se trabaje con todos y todas al mismo tiempo por las diversas funciones que desempeñan y las coberturas diarias.

Se tendrán en cuenta las individualidades y se dedicará especial atención a la elaboración de las Agendas Editoriales que se elaboran semanalmente y que desempeñan un rol importante en la elaboración de los diversos trabajos periodísticos.

## **CONCLUSIONES**

La incidencia en la agenda pública en la labor de los periodistas y el funcionamiento del medio de prensa es esencial. Hacerla coincidir con lo que hoy publicamos en nuestros medios de prensa constituye un reto para acercar más a las audiencias, ofreciendo productos comunicativos que sean de su interés y donde logremos ofrecer mensajes libres de estereotipos de género.

Clotilde Poveyer asevera que la cultura patriarcal no se reproduce por generación espontánea. Se educa y transmite de una generación a otra a través de la socialización diferente, que prepara a hombres y mujeres en subculturas diferentes. Unos para el ejercicio del poder y otras para la subordinación u la dependencia. (Poveyer 2005)

Entre las mayores dificultades para asumir este reto, está en la legitimación social de los mitos y estereotipos, validados por la cultura patriarcal, presentes en los profesionales de la prensa, que colabora con la reproducción de esos mitos en sus informaciones.

Nuestros profesionales se han adecuado entre eso mitos y estereotipos y contribuyen a su naturalización desde la función profesional que desarrollan.

Queda como deuda la realización de trabajos críticos donde se muestren componentes de nuestra cotidianidad en la creación de los productos comunicativos y que contribuyan a ponderar elementos característicos de la radio como lo son educar e informar.

De acuerdo a los resultados del estudio preliminar realizado, urge acercamientos integrales, donde la capacitación es esencial, que tengan en cuenta los aspectos analizados en esta investigación, que traten consecuencias negativas de fenómenos que hoy afectan a las mujeres y a la sociedad.

## **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- Alsina, M. R. (1989). *La construcción de la noticia*. Buenos Aires-Barcelona: Paidós.
- Athenea Digital. Consultados 16 de febrero 2023 <http://antalya.uab.es/athenea/num1/vandijk.pdf>
- Ayala, Juana G. (2011) *Representación de género en el ámbito cultural: del adorno al glamour*. En *Rompiendo Moldes. Áreas de especialización y género en el periodismo*.
- Badía Valdés, A. T. (2010). *Bases teórico-metodológicas para el análisis del discurso radiofónico como fuente de reproducción ideológica. La Voz de América: un estudio de caso (2006-2009)* (Tesis en opción al grado de Doctor en Ciencias de la Comunicación). Universidad de La Habana, La Habana.
- Balsebre, A. (2004). *El lenguaje radiofónico* (4ta ed.). España: Cátedra. Recuperado a partir de <https://es.scribd.com/document/148338831/Armand-Balsebre-El-lenguajeradiofonico>
- Bazan Cristina. (2021). *El periodismo debe “reaprender” a mirar con lentes de género*. Consultados 16 de febrero 2022 <https://efeminista.com/periodistas-lentes-genero/>
- Bazan Cristina. (2021). *El periodismo debe “reaprender” a mirar con lentes de género*. Consultados 16 de febrero 2022 <https://efeminista.com/periodistas-lentes-genero/>
- Duplatt, A. (2010). *Arquitecturas del ejercicio periodístico*. Recuperado a partir de <http://www.buenastareas.com/ensayos/Arquitectura-Del-discurso-eriod%C3%Dstico/5504427.html>
- Espina, Mayra (2010) *Desarrollo, Desigualdad y Políticas Sociales*. Publicaciones Acuario. La Habana. Pág. 28
- Jiménez, S., & Roderó, E. (2005). *La expresividad en los informativos radiofónicos*. *Comunicación y Sociedad*, XVIII(2), 83–107.
- Marques de Melho, José (1999) “La Investigación de la Comunicación en América Latina: Condiciones y Perspectivas para el Siglo XXI.” *Revista Diálogos de la Comunicación*. N°. 56. Federación Latinoamericana de Facultades de Comunicación. Lima
- Moya Richard, I. (2008). *El patio de mi casa es particular*. En C. Hernández, *Género. Selección de lecturas complementarias* (pp. 273-304). La Habana: Editorial Caminos.



- Moya Richard, I. (2009). Viaje a la semilla. En C. N. H. Chávez, Género. Selección de lecturas complementarias (1era ed., pp. 130–134). La Habana: Caminos.
- Pérez Bruno, H. R. (2013). Representación social de género en el discurso periodístico de Guerrillero. Propuesta de guía para contribuir al cambio. (Tesis en opción al título de Máster en Estudios de Género). Universidad de La Habana, La Habana.
- Rovetto, F. L. (2013). Percepciones sobre desigualdades de género en el trabajo periodístico. *Global Media Journal México*, 10 (20), 54–73.
- Saragoza Expósito, A. (2020) Estrategia para insertar la perspectiva de género en el discurso periodístico radiofónico de los espacios informativos de Radio SG. (Tesis en opción al título de Máster en Comunicación Social). Universidad de Holguín, Holguín.
- Silveira, F. Maite, Ingran, C. Maritza, Silveira, F. M (2013) Estrategia de capacitación para lograr un discurso mediático no sexista en radio chaparra.
- Sonegas, X. (2015). El discurso radiofónico. Particularidades de la narración sonora. *Revista de Ciencias y tecnología de la Información y la Comunicación*, 1, 101–127.
- Van Dijk, T. (1997). *Racismo y análisis crítico de los medios*. Barcelona: Paidós.
- Van Dijk, T. (2002). *El análisis crítico del discurso y el pensamiento social*.
- Van Dijk, T. (2012). *Discurso y contextos. Un enfoque sociocognitivo*. Barcelona: Editorial Gedisa

## Las herramientas tecnológicas para un aprendizaje lúdico eficaz en el sistema a distancia

**Dr. Rubén Escobedo Cabello**

Universidad Autónoma del Estado de México

[rbnescobedoc@gmail.com](mailto:rbnescobedoc@gmail.com)

### RESUMEN

El presente artículo habla de las múltiples herramientas tecnológicas que existen y que favorecen el aprendizaje lúdico. Se justifica la elección del tema en razón de que el aprendizaje lúdico es una estrategia que se ha utilizado en el sistema presencial, en donde existía una interacción personal entre el docente y el discente, anteriormente se consideraba que la forma lúdica solo se podía dar mediante la modalidad presencial debido a las necesidades del tipo de aprendizaje y a las limitantes tecnológicas que se tenían, pero en la actualidad y gracias a la innovación tecnológica, el aprendizaje lúdico ha sido favorecido de forma exponencial al existir muchas herramientas tecnológicas que permiten crear juegos que mediante la evaluación del conocimiento hacen atractiva la forma de aprender de los alumnos de forma autónoma permitiendo que ellos dirijan su aprendizaje en la modalidad a distancia. Es por ello que surge la inquietud de investigar ¿Cuáles son los resultados del aprendizaje lúdico en relación a las nuevas herramientas tecnológicas?

**Palabras clave:** Aprendizaje lúdico, herramientas tecnológicas, sistema a distancia.

### ABSTRACT

This article talks about the multiple technological tools that exist and that favor playful learning. The choice of the topic is justified because playful learning is a strategy that has been used in the face-to-face system, where there was a personal interaction between the teacher and the student, previously it was considered that the playful form could only be given through the face-to-face modality due to the needs of the type of learning and the technological limitations that were had, but currently and thanks to technological innovation, playful learning has been favored exponentially as there are many technological tools that allow the creation of games that through the evaluation of knowledge makes the way students learn autonomously attractive, allowing them to direct their learning in the distance modality. That is why the concern to investigate arises: What are the results of playful learning in relation to new technological tools?

**Keywords:** Playful learning, technological tools, distance system.

### INTRODUCCIÓN

La presente investigación consiste en analizar el aprendizaje lúdico, con la finalidad de poder observar cuáles son los resultados que se tiene respecto a la implementación del aprendizaje lúdico; así como poder observar la intervención de las herramientas tecnológicas en la implementación de juegos que permitan evaluar el conocimiento adquirido.

El objetivo de la investigación es: Analizar las diversas herramientas tecnológicas que se utilizan para lograr adquirir el aprendizaje significativo, con la finalidad de observar si se puede considerar lo lúdico como aprendizaje o como una estrategia para la evaluación del conocimiento.

La pregunta de investigación es: ¿Qué tan eficaces son las herramientas tecnológicas como mecanismo para mejorar el aprendizaje significativo de los alumnos de la Licenciatura en Derecho Internacional de la Unidad Académica Profesional de Cuautitlán Izcalli durante el semestre 2023A?

En el artículo se fundamentan las diversas teorías que se relacionan con el aprendizaje lúdico, se realiza una diferenciación entre lo lúdico y el juego, ya que algunos autores consideran lo lúdico y el juego como sinónimos, pero adentrándose en el tema se observan diferencias significativas entre una y otra, se realiza un análisis de los principios del aprendizaje lúdico, también se realiza una reflexión del término de aprendizaje lúdico al cuestionarse si este es correcto nombrarlo de esta forma o se considera como una estrategia didáctica para evaluar el conocimiento.

Se realizaron preguntas a los alumnos de la licenciatura en Derecho Internacional de la materia en Justicia Constitucional del semestre 2023A para observar la eficacia que tienen las herramientas tecnológicas en la creación lúdica para ser aplicadas en el aprendizaje como elemento motivador y creativo.

Se justifica la presente investigación desde el ámbito social; toda vez que, se pretende que del análisis que se realice aportar conocimientos críticos y analíticos del aprendizaje lúdico y poder presentar resultados de la implementación de técnicas de investigación que permitan obtener resultados de los beneficios que aporta la lúdica.

Se justifica la investigación en el ámbito académico ya que, con la presente investigación y de los resultados obtenidos tanto del ámbito teórico como de las preguntas que se realicen se puedan tener elementos para saber las opciones con las que se cuentan para poder instrumentar en el ámbito académico mecanismos lúdicos.

Desde el ámbito personal se justifica la investigación ya que va a portarme conocimientos que me permitan aplicar en la modalidad a distancia y poder mejorar la forma de aprendizaje - enseñanza para lograr en los alumnos mejores resultados académicos y por ende que logren adquirir los mayores conocimientos para que estos sean aplicados en el ámbito laboral.

## **METODOLOGÍA**

La metodología que se utiliza en la investigación es de tipo cualitativa, por qué se realiza un análisis teórico conceptual de las teorías relacionadas con el aprendizaje lúdico, identificando las diversas características tanto del aprendizaje lúdico como de los elementos relacionados con el tipo de aprendizaje; así mismo, se hace un análisis de los resultados obtenidos de las diversas preguntas que se les formularon a los alumnos, analizando los datos obtenidos para identificar los beneficios que tienen las herramientas tecnológicas en relación a la lúdica y el aprendizaje.

Los métodos que se utilizan son: el método deductivo; toda vez que, los contenidos se presentan de los más generales a los más particulares, empezando por el análisis de la lúdica y el juego, concluyendo con los resultados obtenidos de las preguntas aplicadas. Se utiliza también el método sistemático, ya que la estructura del artículo y los contenidos llevan un orden lógico, con la finalidad de que se entiendan los contenidos de forma integral. Se aplica el método analítico, ya que se desentrañan los diversos elementos que componen a los conceptos y a los resultados obtenidos en la investigación para posteriormente conformarlos en un todo y poder llegar a conclusiones lógicas.

Las técnicas que se utilizaron son: la técnica bibliográfica, ya que se utilizaron diversas fuentes bibliográficas mediante las cuales se fundamenta el contenido de la investigación, se utiliza la técnica cibergráfica debido a que se consultaron contenidos en internet que permitieron poder crear un análisis de los conceptos relacionados con la lúdica, se utiliza la técnica de encuesta, en donde se formularon preguntas a los alumnos para poder conocer los resultados obtenidos de la implementación de recursos lúdicos.

La población que se tienen en la aplicación de la investigación es de un total de 80 alumnos aproximadamente, la muestra que se selección es de 37 alumnos de la Licenciatura en Derecho Internacional de la materia de Justicia Constitucional del semestre 2023A a los que se les realizaron

preguntas cerradas de opción múltiple, en donde las respuestas se concretan a responder “si o no”, se pretende recopilar información de los alumnos a partir de la implementación de la encuesta. La validación de las preguntas se realizó mediante las observaciones obtenidas de pares académicos quienes revisaron el cuestionario y mediante las cuales se realizaron las modificaciones pertinentes.

## **RESULTADOS Y DISCUSION**

Las herramientas tecnológicas como medio para el aprendizaje lúdico.

Es necesario antes de desarrollar los contenidos relacionados con la Lúdica, definir lo que es la Lúdica. La Lúdica se define como una estrategia es aquí donde comienzan los cuestionamientos respecto a si el aprendizaje lúdico es un aprendizaje o una estrategia, se encuentra relacionada con el proceso de enseñanza aprendizaje, aquí se cuestiona respecto a si la lúdica se puede ubicar en todo el proceso del aprendizaje o solo en una etapa del aprendizaje, es un factor importante que sirve de motivación en los alumnos para aprender, lo anterior se fundamenta en lo que señala Hernández Pazos, Jocelin Jannin, (2020) quien indica que:

...se concibe a la lúdica como una estrategia para el favorecimiento y generación del proceso de enseñanza-aprendizaje dentro del aula, ya que ésta es atractiva y motivante, capta la atención de los alumnos, favoreciendo el interés por aprender, dado que está acompañada de sentimientos, proporcionando satisfacción, bienestar y felicidad, al mismo tiempo favorece la observación, la curiosidad, la espontaneidad, la creatividad, la imaginación, el entusiasmo, la sociabilidad, la atención, el diálogo y la puesta en práctica de valores

Otra definición de Lúdica tiene que ver con el significado simbólico que tiene para cada sujeto el gusto por algo y así se tiene que algunas personas les parecen divertidas ciertas actividades y para otros no, también para algunas personas tiene presencia por ciertas satisfacciones a diferencia de otras, entonces se estaría hablando de que la Lúdica es un concepto subjetivo al cual las personas le dan un valor diferente de acuerdo a sus condiciones específicas de sujeto, parte importante de la Lúdica comprende a la libertad de los sujetos para decidir lo que les gusta, este principio de libertad complica el diseño de estrategias lúdicas, ya que mientras unas estrategias son más atractivas para unos para otros no es así. Domínguez Chavarría, Claudia Teresa. (2015) dice que:

Lúdico es un calificativo que hace referencia a una cualidad humana: la capacidad simbólica (Jiménez, Dinello y Alvarado, 2004, p. 15), que se suele hacer presente al conjuntarse una libre identidad de la conciencia, un nivel elevado de sensibilidad y la creatividad para realizar

acciones que satisfagan simbólicamente las necesidades de su voluntad, así como sus emociones y afectos. P.11

En la Lúdica se desarrolla el aprendizaje empírico, ya que mediante las diversas actividades que se realizan se pretende lograr un conocimiento mediante el ensayo - error, en donde los alumnos van perfeccionando su conocimiento a partir de los errores cometidos, es por ello que no se debe de castigar el error en el aprendizaje lúdico, debido a que lo que se busca es lograr la seguridad de los alumnos mediante el error hasta lograr la perfección. Pomare Smith, Katia Alcira y Steele Antonio, Judith Omaira. (2018) indican que:

La lúdica en el aprendizaje para formar y transformar... procesos de aprendizajes significativos utilizando la metodología del aprendizaje experiencial en entornos lúdicos. La lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

Un elemento importante de la Lúdica es determinar cuáles son los alcances respecto a la edad en la que se considera que una persona puede disfrutar de las actividades lúdicas, pareciese que lo lúdico solo esta destinado para los niños, pero no es así, ya que los adultos también continúan aprendiendo mediante las actividades lúdicas y así se tiene que, cuando se va a un museo se aprende de los objetos que se muestran, siendo una actividad para adultos y niños, no existe un término de edad para el aprendizaje lúdico. Domínguez Chavarría, Claudia Teresa. (2015) fundamenta que: “El desarrollo de esta capacidad no concluye con la infancia, al contrario, posteriormente se manifiesta y expresa en la cultura en forma de rituales, competiciones deportivas, espectáculos, manifestaciones folclóricas y expresiones de arte (teatro, música, plástica, pintura)”

La pedagogía lúdica se define como el proceso que se desarrolla, con el fin de lograr el aprendizaje mediante la realización de actividades que generan en los alumnos división, satisfacciones, gozo y alegría, algunos autores ven de forma estricta a la pedagogía lúdica al señalar que no solo se trata de juego y diversión, pero cuando se pone a la lúdica en un plano estricto de enseñanza pierde el principio de libertad y no se permite que se desarrolle de forma adecuada el aprendizaje lúdico, entonces se estará hablando de aprendizaje pero no de aprendizaje lúdico. Domínguez Chavarría, Claudia Teresa. (2015) menciona que:

La pedagogía lúdica es mucho más que jugar: implica visualizar el juego como un instrumento de enseñanza y aprendizaje eficaz, tanto individual como colectivo; es establecer de forma sistemática e intencional, pero sobre todo de manera creativa, el mayor número de interrelaciones entre los sujetos (aprendientes, enseñantes) y los objetos y contenidos de aprendizaje. La metodología de la pedagogía lúdica orienta las acciones educativas y de formación en pro del establecimiento de un “clima lúdico” (interrelaciones entre los ámbitos social, físico y contextual, que condicionan toda situación de enseñanza-aprendizaje)

Una vez analizada la definición de lúdica, ahora se analizará la definición de juego. El juego es la actividad que se lleva a cabo con fines recreativos como un pasatiempo en el que su fin principal es recrearse en los tiempos de ocio, cuando se designa un juego para el aprendizaje lúdico la mayoría de las veces se utiliza como un medio de evaluación en el que se busca identificar si los contenidos explicados se entendieron de forma adecuada. Sosa Espinosa, Asenet, et. al. (2018) señala que: “El juego didáctico es una estrategia de enseñanza y aprendizaje que se puede usar en cualquier etapa educativa. La actividad lúdica es atractiva, motivadora y capta la atención (Chacón, 2008). Además, la relación entre juego y aprendizaje es natural pues desde la infancia el juego es parte del aprendizaje”

El juego se considera como una actividad libre como la lúdica a la que no se le debe de dar importancia o trascendencia, pero en el caso de los juegos didácticos existe un rigor algunas veces que se evalúan y que tienen cierto porcentaje en la calificación, esto propicia cierta tensión dentro los jugadores y obligación de entender y comprender los contenidos. Posada González, Regis. (2014) dice que: “Cagigal, J.M (1996): acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión”

La teoría de juegos consiste en determinar todas las posibilidades que pueden suceder y poder tomar las mejores decisiones que permitan al jugador obtener el triunfo, esta teoría es implementada no solo como un juego, sino también como un mecanismo para tomar decisiones en cuestiones financieras, como ejemplo se tiene a el ajedrez en dónde el análisis y la inteligencia juegan un papel imprescindible, el juego se parece mucho a la vida real que toma su rumbo de acuerdo a las decisiones que se tomen. Pomare Smith, Katia Alcira y Steele Antonio, Judith Omaira. (2018) dicen que:

Sobre Teoría de los juegos, para Gross, Karl (1902) el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñara cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que, en su opinión, “esta sir y precisamente para jugar y de preparación para la ida

Existen diversas limitantes en cuanto al juego entre los adultos que tiene que ver con un aspecto social al identificar al juego como algo que es únicamente para los niños, algunas veces al implementar este tipo de estrategias lúdicas no son aceptados en aquellos sectores de la academia como en posgrados, al demeritar esta forma de enseñanza y al considerar al aprendizaje lúdico como algo que demerita el aprendizaje al no presentar la formalidad que requiere el tipo de grado al que se dirige, se considera que no se debería de censurar el aprendizaje lúdico a ningún nivel, ya que esto permite que se motiven los alumnos y a que disfruten el proceso de enseñanza aprendizaje. Posada González, Regis. (2014) indica que:

En el juego adulto es posible que exista tensión psicológica al entrar en confrontación, al tener que adaptarse a las reglas, como ante la posibilidad de que su actuar en el juego pueda ser calificado. En este sentido puede llevar a un aumento o detrimento de su imagen ante sí o ante el otro y que puede tener como consecuencia su salida del juego u otras acciones que no pueda cambiar. Esta posibilidad de censura afecta la libertad y divertida frescura del juego

En la corriente positivista se considera que el aprendizaje lúdico es ineficaz, ya que los alumnos no pueden tomar a juego el conocimiento, se le da importancia al aprendizaje formalista en aquel en el que no importa que no motive a los alumnos, que no sea atractivo para el alumno y en donde a pesar de que se desarrolle en un ambiente aburrido, en el que impera la obligación por aprender más que el gusto de aprender. Posada González, Regis. (2014) indica que:

La importancia de la lúdica es puesta en duda por el pensamiento positivista, en su razonamiento subyace la apreciación de que una risa difiere de una posición de conocimiento, de lo eficaz y eficiente y más aún del conocimiento “serio”. La risa como un elemento del payaso y libertino lejano del docto y sabio. Oposición que se encuentra de manera inconsciente en muchas mentes



El juego se identifica como un medio de superar las frustraciones de la realidad a la que se enfrentan los alumnos, ya que mediante el juego se hacen realidad las ilusiones más inalcanzables, pero al desarrollarla en una ficción calma las necesidades cerebrales del logro de deseos, mediante el juego se pueden satisfacer los pensamientos más complejas y lograr desarrollar la creatividad de lo imaginario. Posada González, Regis. (2014) establece que:

Si como dice Freud, “el juego nace de las imposibilidades del niño de poder satisfacer sus deseos”, entonces lo lúdico se puede presentar para el ser humano como una forma de interactuar con el mundo, entenderlo y hacer posibles sus deseos de manera equilibrada y con la posibilidad de por este medio disipar la incertidumbre y evadir la frustración.

Existen diversos tipos de juegos multimedia que propician el aprendizaje. A continuación, se presentan los diversos tipos de juegos multimedia destinados para el aprendizaje lúdico.

Los serious games son aquellos juegos que como su nombre lo indica son formales para el aprendizaje en las áreas de nivel superior, se implementan estos tipos de juegos en licenciaturas como medicina, ingenierías, arquitectura etc., hoy en día permite que la enseñanza y el aprendizaje se vuelva atractiva y se realice mediante los diversos dispositivos tecnológicos. Manzano-León, Ana et. al. (2022) dice que:

- Los serious games son juegos de mesa o videojuegos específicamente diseñados para propiciar un aprendizaje, siendo un objetivo superior al de la diversión (López Raventós, 2016). Los serious games permiten al alumnado practicar la materia curricular de una manera divertida y esto permite una mejora del aprendizaje en las diferentes áreas curriculares, ya que el alumnado se involucra más fácilmente con un enfoque de aprendizaje basado en juego.

La realidad virtual es otro mecanismo lúdico que permite adquirir conocimientos mediante herramientas tecnológicas que busca que los alumnos puedan practicar en contenidos que se asemejan a la realidad y que permiten practicar las veces que sean necesarias mediante el principio de ensayo - error lo que permite perfeccionar la técnica en los profesionistas; por ejemplo en el caso de los médicos que debe de practicar una cirugía en la realidad virtual pueden cometer los errores que sean necesarios sin problema alguno , a diferencia de un cadáver que

al realizar ciertas prácticas ya no se puede volver a practicar. Manzano-León, Ana et. al. (2022) indica que:

- La realidad virtual (VR) consiste en un ambiente tridimensional con que se puede interactuar a través de pantallas o dispositivos de tal forma que el jugador tiene la sensación de estar interactuando en el área virtual (Carrillo Villalobos y Cortés Montalvo, 2016). Por otra parte, los juegos de realidad aumentada (AR) son juegos tecnológicos que permiten la superposición en tiempo real de imágenes virtuales sobre el mundo físico

La gamificación educativa consiste en las diversas herramientas tecnológicas que e pueden utilizar, en donde permite personificar las actividades lúdicas de acuerdo a las necesidades de cada alumno, anteriormente se hablaba que parte de las complicaciones del aprendizaje lúdico era la parte subjetiva de satisfacer las necesidades de cada alumno, en el caso de las gamificaciones permite cumplir con este requisito personalizado de los alumnos. Manzano-León, Ana et. al. (2022) establece que:

- La gamificación educativa se identifica con el diseño de escenarios de aprendizaje lúdico, donde se creará una estética y narrativa y se utilizarán elementos de los juegos (medallas, puntos, niveles, avatar, cartas, etc.), junto con dinámicas y mecánicas para mejorar el clima del aula y el compromiso de los estudiantes y mejorar su adquisición de contenido curricular (Hanus y Fox, 2015). Cuando se juega, no se tiene ninguna finalidad más allá de la diversión, en cambio la gamificación se emplea con el objetivo de promover cambios en los participantes (comportamentales, de participación, de compromiso o engagement, y/o de aprendizaje). La gamificación tiene como principal objetivo influir en el comportamiento de las personas, independientemente de otros objetivos secundarios como el disfrute durante la realización de la actividad de juego.

En la actualidad existe un sin fin de herramientas tecnológicas que desarrollan el aprendizaje lúdico mediante sus aplicaciones, dichas aplicaciones crean una irrealidad ficticia que permite que los alumnos pueda practicar como en la práctica profesional, es el caso de la medicina en la cual se puede practicar de forma virtual en cuerpos virtuales, algunas de las áreas de oportunidad que se tienen la lúdica digital es el individualismo que se da al no existir, en donde los alumnos socialicen de forma personal. Posada González, Regis. (2014) menciona que:

La lúdica permite con su especial modo el abordaje de los siete saberes que el ilustre pensador Edgar Morín (1999) considera necesarios para este siglo, pertinentes no como un conocimiento único, sino como una red de conocimiento que lleve a un desarrollo sostenible.

Estos saberes son:

- Las cegueras del conocimiento: el error y la ilusión.
- Los principios de un conocimiento pertinente. Enseñar la condición humana.
- Enseñar la identidad terrenal.
- Afrontar las incertidumbres.
- Enseñar la comprensión.
- La ética del género humano

Existen diversos tipos y clasificaciones de juegos, algunos autores clasifican a los juegos de acuerdo al número de participantes que juegan. A continuación, se mencionan los diversos tipos de juegos que hay.

- Los juegos individuales: Son aquellos en los que solo existe un jugador, este tipo de juego se aplica mucho en las herramientas tecnológicas y las apps en las que se pueden crear juegos en donde se evalúan los conocimientos de los alumnos. Sosa Espinosa, Asenet, et. al. (2018) indica que: “Juegos individuales: el jugador no tiene oponentes, juega superando hitos alcanzados en partidas anteriores”
- Los juegos de oposición se caracterizan por ser jugado entre dos o más, no existe ayuda para el jugador y cada quien juega su juego, este tipo de juego se implementa en el sistema presencial en donde existen contrincantes diversos. Sosa Espinosa, Asenet, et. al. (2018) dice que: “Juegos de oposición: el jugador no tiene compañeros, pero sí oponentes y debe jugar para superarlos”
- Los juegos de cooperación: Son aquellos en los que la participación es por parte de varios alumnos, pero no se identifican como rivales, sino se desarrollan en un ambiente de cordialidad y compañerismo; un ejemplo es, el realizar un memorama entre un grupo de alumnos, esto propicia la colaboración colectiva. Sosa Espinosa, Asenet, et. al. (2018) indica que: “Juegos de cooperación: no existen oponentes, solo compañeros. Entre todos se tiene que superar un reto, buscando una estrategia común”

- Los juegos de cooperación oposición: Este tipo de juego se lleva a cabo entre varios alumnos en donde se organizan en diversos grupos que deben de trabajar en conjunto para lograr ser el vencedor, existen contrincantes y rivalidad entre los diversos grupos. Sosa Espinosa, Asenet, et. al. (2018) menciona que: “Juegos de cooperación-oposición: existen compañeros y oponentes. Cada uno de los grupos juega a superar al resto buscando estrategias comunes que resulten óptimas.”

Otra problemática epistemológica se da cuando se habla de lo lúdico y el juego, algunas personas lo utilizan como sinónimos sin ser así, lo lúdico se diferencia del juego; toda vez que, lo lúdico puede ser considerado como toda aquella actividad que genera diversión, agrado y gozo, a diferencia del juego. El juego es parte de la diversidad lúdica, en el juego se busca lograr un cometido que es ganar y en la lúdica se puede hacer por simple placer. Hernández Pazos, Jocelin Jannin, (2020) menciona que:

La palabra lúdica es considerada un calificativo a todo lo que se relaciona con el juego, sin embargo, comúnmente se presenta una confusión conceptual entre estos dos términos como señala Bernal (2015, pág. 5), “la lúdica es una manifestación de la creatividad y el goce del ser humano que se concreta en formas específicas como el juego, el espectáculo, la fiesta, el arte”, entre otras, es decir, el juego sólo es una forma en que se puede manifestar la lúdica, no obstante, no sólo se limita a ella, puesto que, la lúdica es más amplia e implica toda actividad que genera satisfacción en el individuo.

El concepto de lúdico es un concepto más general y abarca más contenidos que el juego, ambos términos se identifican en que causan satisfacción, gozo y diversión, pero el concepto de juego es más determinante que el de lúdico debido a su amplitud del término comprende a más actividades. Hernández Pazos, Jocelin Jannin, (2020) indica que: “Como señalan otros autores como Bonilla (1998) “debe evitarse confundir lúdica con juego” porque “todo juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego” (pág. 1), con ello se interpreta que, todo juego es lúdica porque causa satisfacción, no obstante, no todo lo lúdico es juego, porque no sólo el juego causa satisfacción, sino que existen otras actividades que de igual forma lo pueden propiciar”

Se cuestiona si el aprendizaje lúdico es solo una estrategia didáctica y de conformidad a lo desarrollado se puede decir que, el aprendizaje lúdico no es una estrategia didáctica, ambos términos son diferentes, en el caso de las estrategias lúdicas solo son los mecanismos que se tienen

para desarrollar las diversas actividades, pero no se pueden aplicar por sí solas, es entonces cuando mediante los sujetos al aplicar esas estrategias didácticas se comienza a desarrollar el aprendizaje lúdico, se considera que es importante para poder llegar al aprendizaje lúdico que se desarrollen antes otras actividades como lo es: investigar, leer, ver un video etc., por lo tanto, al ser necesario desarrollar otras etapas antes de llegar al aprendizaje lúdico se considera que es un aprendizaje dependiente. Hernández Pazos, Jocelin Jannin, (2020) señala lo siguiente: “el juego sólo puede ser efectivo como estrategia didáctica cuando cuenta con una estructura, unos contenidos y una intención, así como reglas, limitaciones y condiciones”

Es importante identificar la posición que ocupan el juego, el aprendizaje lúdico, lo lúdico y las estrategias lúdicas, de conformidad a lo que ya se analizó se ubica en primer término y como una parte general a lo lúdico, ya que es un concepto que abarca no solo al juego, sino también a todas aquellas actividades que con llevan a la diversión, a la satisfacción y al gozo, posteriormente se identifican a las estrategias lúdicas que son todas aquellas actividades que se pueden desarrollar con el objetivo de lograr el aprendizaje sin que se apliquen a los alumnos, después se ubica al juego como un elemento particular de la lúdica y de las estrategias lúdicas que puede ser seleccionado para que se lleve a cabo, más no es obligatorio que se implemente el juego como una actividad lúdica, ya que existen un gran número de actividades que son lúdicas.



Fuente: Rubén Escobedo Cabello (2023)

Finalmente, se tiene al aprendizaje lúdico que mediante la implementación de los términos anteriores como lo son: lo lúdico, las estrategias lúdicas y el juego en el que se requiere su aplicación por medio de los alumnos y los docentes, es solo hasta entonces que se logra el aprendizaje lúdico. A

continuación, se presenta un diagrama en dónde se pueden distinguir las diferencias que se mencionan.

### **Principios del aprendizaje lúdico**

En este apartado se analizan los diversos principios que fundamentan al aprendizaje lúdico, se integran también los principios que distinguen al juego. Se considera conjuntar los principios de ambos conceptos para lograr de forma integral una visión completa de los principios básicos en los que se basa el aprendizaje lúdico.

- ❖ El principio de significatividad: Consiste en determinar los elementos esenciales de los contenidos aprendidos para que en el ejercicio lúdico se logre reconocer los conocimientos de importancia y aplicarlos en los diversos ejercicios que se implementen. Este principio no solo está relacionado con el juego y su significación, sino también a los contenidos que se deben de desarrollar antes de que se inicie el juego o la actividad lúdica. Hernández Pazos, Jocelin Jannin, (2020) menciona que: “Principio de significatividad: hace referencia a que, el juego está lleno de significado, por ello es considerado como una actividad imprescindible para el desarrollo integral de la persona;”
- ❖ El principio de funcionalidad: Consiste en seleccionar ejercicios y mecánicas que permitan cuestionar y aplicar los contenidos que se han aprendido. Este principio su fin último es que los conocimientos teóricos se conviertan en conocimientos prácticos y que se haga una simulación de la realidad profesional. El principio de funcionalidad no solo se presenta como propuesta de evaluación de los conocimientos, sino también puede ser considerado como una forma lúdica de desarrollar los contenidos, esto en razón de que al desarrollar los contenidos de forma lúdica se considera que se está aprendiendo; por ejemplo, en una obra de teatro en donde se desarrollen contenidos temáticos, se aprende mientras se divierten y entretienen los participantes. Hernández Pazos, Jocelin Jannin, (2020) señala lo siguiente: “Principio de funcionalidad: hace alusión a la capacidad estimulante que posee, ya que es un facilitador para el desarrollo de los individuos;”
- ❖ El principio de utilidad: Se relaciona con el principio de funcionalidad, la diferencia entre uno y otro consiste en que, el principio de utilidad busca la aplicabilidad del conocimiento y el principio de funcionalidad busca identificar el proceso para que los conocimientos sean

útiles; es decir primero se utiliza el principio de funcionalidad al identificar el proceso de aplicabilidad y posteriormente se identifica el principio de utilidad al ver que el proceso de funcionalidad obtuvo los resultados esperados, esto se aplica a la lúdica en el momento en que se desarrollan las diversas actividades, al igual que los principios anteriores, este principio se puede usar una vez que se tengan conocimientos ya adquiridos. Hernández Pazos, Jocelin Jannin, (2020) dice que: “Principio de utilidad: hace referencia al uso que se le da a los nuevos saberes construidos durante el juego, movilizandolos saberes que ya se poseen con los nuevos al enfrentarse ante situaciones diversas;”

- ❖ El principio de globalidad: Consiste en que la aplicación de las actividades lúdicas integre tanto la parte de los procesos, los contenidos duros y la parte empírica que pueden adquirir del profesor, es en este principio donde se identifican elementos para poder decir que, si se puede hablar de aprendizaje lúdico y no solo de estrategias lúdicas, ya que a partir de las actividades lúdicas se logra obtener experiencias prácticas que a su vez se convierten en aprendizajes. Hernández Pazos, Jocelin Jannin, (2020) establece que: “Principio de globalidad: éste se refiere a la organización global de contenidos, procedimientos y experiencias diversas de las cuales se tiene acceso a través de la asimilación y adaptación de la realidad externa con los nuevos saberes; “
- ❖ El principio de culturalidad: Se constituye de actividades artísticas y creativas que permiten lograr plantear diversas formas de aprender desde diversos espacios, algunas veces se piensa que solo se aprende en el aula, de acuerdo al aprendizaje lúdico, se considera que se aprende en todo momento y en cualquier lugar; por ejemplo, cuando se asiste a una obra de teatro, tanto los actores como los asistentes aprenden de la temática desarrollada, también cuando se viaja se aprende a partir de las experiencias que se viven y de las situaciones lúdicas que producen placer y diversión, cuando es algo que le agrada o divierte a las personas, es tal el estado de satisfacción que se tienen que no se identifica que se está aprendiendo mientras se está divirtiendo, una simple plática con alguien puede ser considerada como aprendizaje lúdico. Hernández Pazos, Jocelin Jannin, (2020) comenta que: “Principio de culturalidad: este principio resalta la gran significación social del juego considerando que se trata de un ejercicio de preparación para la vida y, al mismo tiempo, como algo inherente al ser humano”

- ❖ El principio de satisfacción: Es un sentimiento que se identifica con el placer de haber llevado a cabo un objetivo, gusto o compromiso. Este principio de acuerdo al juego se logra cuando se es ganador en la competencia, pero también se pueden tener satisfacciones personales que al lograr el cometido que se quiere se aprende cual es el proceso para llegar al punto cometido.
  
- ❖ El principio de felicidad: Es un estado de ánimo de las personas que se obtiene ya sea por el cumplimiento de objetivos o simplemente porque de acuerdo a los gustos personales de los sujetos produce ese estado de ánimo, se relaciona este principio con la lúdica, ya que se considera que el alumno va aprender cuando le gusta lo que está aprendiendo o como lo está aprendiendo y eso le produce felicidad, cuantas veces terminamos odiando las matemáticas por que el profesor no sabía explicar, pero también cuantas veces amamos la biología por que el profesor nos dejó una actividad que nos gustaba y nos producía felicidad, es por ello que se podría decir que, el aprendizaje lúdico es el aprendizaje de la eterna felicidad.
  
- ❖ El principio del placer: Este principio se relaciona con los sentidos. De acuerdo a Aristóteles el aprendizaje se obtiene mediante los sentidos. En este caso en el aprendizaje lúdico se aprende de aquello que mediante los sentidos lo percibimos como algo que nos gusta o agrada, en este principio es importante la experiencia, ya que a partir del uso de los sentidos y de las actividades practicadas se adquiere conocimiento significativo, entonces aquellas actividades que nos producen placer y que se encuentran relacionadas con el contenido que se pretende aprender nos permitirá aprender de forma más fácil.
  
- ❖ El principio de la creatividad: Este principio corresponde tanto a los docentes como a los alumnos, a los profesores les corresponde por que deben de crear las actividades lúdicas de conformidad a los gustos de sus alumnos identificando cuáles son sus presencias para poder diseñar las actividades, en el caso de los alumnos deben de usar la creatividad para resolver las actividades y obtener la experiencia que se crea con la estrategia lúdica. La creatividad es la capacidad que tienen las personas para hacer diferente lo que es cotidiano, entonces cuando no nos gusta una materia, pero buscamos la forma en la que nos sea agradable, convertimos algo que no nos gusta en algo que de la forma en la que la aprendemos nos puede ser atractiva; por ejemplo, cuando no nos gusta leer, pero lo hacemos implementando actividades que nos agrandan como tomar café mientras lo



hacemos o escuchar música clásica mientras llevamos a cabo la lectura, entonces convertimos una actividad que no es de nuestro agrado con una actividad que en el futuro terminemos amando.

### **La motivación como factor importante en el aprendizaje lúdico**

Como ya se mencionó en párrafos anteriores en el aprendizaje lúdico es necesario que se logre motivar a los alumnos mediante las diversas actividades que pueden generar en los alumnos, división, satisfacción, gozo y gusto por aprender. La motivación se define como el conjunto de elementos que propicia en los sujetos el impulso necesario para continuar realizando una actividad, esto pasa cuando a un alumno no le gusta estudiar, pero se enamora de una alumna, entonces todo cambia por que ahora existe un factor que lo motiva a ir diario a clases y aprender debido a este factor motivante. Manzano-León, Ana et. al. (2022) dice que:

La motivación es un concepto clave en el diseño de juegos o actividades lúdicas para construir experiencias atractivas que favorezcan comportamientos deseables en los jugadores (Kapp, 2012). La motivación es uno de los factores más importantes que afectan la velocidad, intensidad, dirección y persistencia del comportamiento humano. La motivación se define como un proceso que inicia y sostiene la conducta (Firat et al., 2018).

Existen dos tipos de motivación que son intrínseca y extrínseca, en el caso de la motivación intrínseca consiste en los factores personales en los que no existe algo que obligue al alumno a hacer la actividad lúdica, por que le gusta, apasiona y le satisface realizar la actividad, este tipo de motivación corresponde de forma individual a cada sujeto de acuerdo a sus gustos y pasiones, en la motivación intrínseca los factores que lo motivan están dentro del sujeto, esta motivación se observa cuando un profesionista estudia por que le apasiona su carrera. Manzano-León, Ana et. al. (2022) establece que:

A su vez, la motivación se divide en motivación intrínseca y motivación extrínseca. Por un lado, la motivación intrínseca se refiere a actividades realizadas por un interés o disfrute inherente, que no dependen de incentivos o presiones externas, sino que proporcionan de por sí una satisfacción personal, además es probablemente la responsable de la preponderancia del aprendizaje a lo largo de la vida. La motivación intrínseca ocurre cuando los jugadores realizan los retos propuestos por el hecho de disfrutar de la experiencia más que por ganar la recompensa relacionada

La motivación extrínseca en el aprendizaje lúdico consiste en los factores externos del alumno, en donde la actividad puede no ser de todo su agrado, o puede tampoco disfrutar, pero necesita realizarla por que se considera dentro de la escala de evaluación, a diferencia de la motivación intrínseca, en este tipo de motivación existen factores externos que motivan al sujeto como lo son los beneficios que puede obtener, como ejemplo se tiene aquel profesionista que estudia una carrera por que es bien pagada, no le apasiona la carrera, pero tiene un motivador externo que es el dinero. Manzano-León, Ana et. al. (2022) menciona que:

Por otro lado, la motivación extrínseca, se refiere a la realización de tareas por razones diferentes a la satisfacción personal. Los comportamientos o actividades realizadas desde la motivación extrínseca buscan conseguir una recompensa o evitar un castigo o penalización. La motivación no es personal, si no que la persona realiza la acción porque desea conseguir algo externo, por ejemplo, un aumento, una medalla, una recompensa, etc. En el ámbito educativo, ocurre cuando el alumnado sólo realiza las tareas propuestas con el objetivo de tener una calificación más alta, sin disfrutar el proceso de aprendizaje

Otro tema relacionado con la motivación es la fijación de metas, en el caso del aprendizaje lúdico es un pequeño ejemplo de las actividades que se desarrollan. ya que cada actividad es un escalón que va llevando a la meta preestablecida de los alumnos, en la vida es necesario que las metas que se fijan se vayan complementando con motivadores que permitan hacer más fácil el logro de esta, tal es el caso de la carrera profesional, en donde el docente puede hacer más fácil la meta de los alumnos el culminar la licenciatura mediante la implementación de estrategias lúdicas. Manzano-León, Ana et. al. (2022) señala que: “También se podría relacionar con la teoría de fijación de metas de Locke (1969), donde menciona que para poder motivar a una persona se deben fijar metas útiles, realistas y desafiantes, y ofrecer feedback para potenciar al máximo el éxito en su tarea”

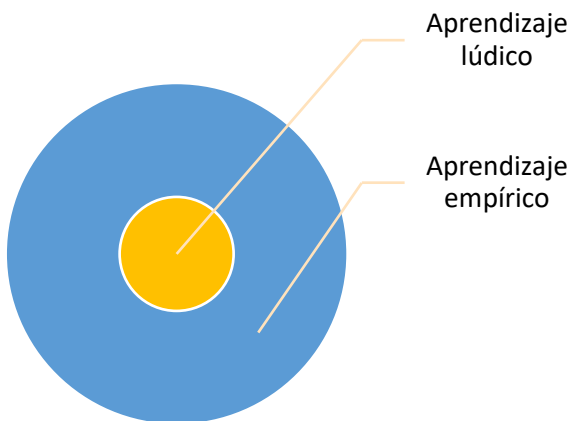
### **El aprendizaje empírico en el aprendizaje lúdico**

El aprendizaje empírico es aquel que se obtiene mediante la experiencia, ha sido cuestionado este tipo de aprendizaje, por que se dice que no es un conocimiento científico, al no ser comprobado mediante un método científico. En este caso el aprendizaje empírico es muy utilizado en las carreras técnicas, este tipo de aprendizaje se relaciona con el aprendizaje lúdico; toda vez que, mediante las actividades lúdicas que se llevan a cabo, se busca que mediante la experiencia del ensayo – error

se adquieran los conocimientos significativos, el alumno adquiere la experiencia profesional mediante la ficción. La diferencia entre el aprendizaje empírico y el aprendizaje lúdico consiste en que, el aprendizaje empírico se adquiere con la experiencia y la práctica, pero no es siempre por medio de actividades que el sujeto considere divertidas, que disfrute o que le den satisfacción, puede adquirir experiencia a través de experiencias dolorosas, en el caso del aprendizaje lúdico se requiere del aprendizaje empírico por la experiencia que se obtiene con las actividades lúdicas, pero esas experiencias son obtenidas mediante la diversión, la alegría, el gozo y la satisfacción; es decir que el aprendizaje empírico comprende al aprendizaje lúdico. Manzano-León, Ana et. al. (2022) indica que:

En educación, la experiencia óptima que lleva a cada estudiante a un estado de flujo o flow es aquella en la que disfruta de la actividad en sí misma, y está totalmente inmerso en ella. Shernoff (2013) afirma que para lograr el compromiso de los estudiantes es necesario generar experiencias que simultáneamente provoquen concentración, interés y disfrute. Esto se basa en el hecho de que un flujo de aula óptimo que mejore el aspecto del trabajo (concentración) y el juego (disfrute) puede ser intrínsecamente significativo y cumplir una función preventiva frente a las consecuencias negativas para el aprendizaje (Shernoff et al., 2016). El estado de flujo es una experiencia positiva por naturaleza, ya que proporciona un estado de felicidad dentro del aula.

A continuación, se presenta un diagrama en donde se identifican las diferencias entre el aprendizaje empírico y el aprendizaje lúdico.



Fuente: Rubén Escobedo Cabello (2023)

El lograr experiencias satisfactorias y positivas entre los alumnos propician que se motiven a aprender y esto beneficia al aprendizaje de forma específica se puede decir que el aprendizaje lúdico permite la motivación de los alumnos a adquirir conocimientos y a querer seguir aprendiendo. Manzano-León, Ana et. al. (2022) dice que: “Una experiencia que genera efectos positivos y mejora el clima del aula. Este compromiso conduce a facilitar el desarrollo y crecimiento personal del alumnado”

Ya se hablaba en párrafos anteriores del flujo identificando a este como los elementos que permiten que el aprendizaje se lleve de forma rápida y satisfactoria, se considera que estos elementos deben de organizarse en tres etapas que son: el contenido estudiado de forma lúdica, las actividades lúdicas que motivan la práctica y la evaluación lúdica como forma para valorar la adquisición de conocimientos, como se puede observar todos los elementos se pueden desarrollar de forma lúdica haciéndolas atractivas para los alumnos de forma divertida y satisfactoria. Manzano-León, Ana et. al. (2022) señala que:

Para conseguir este equilibrio entre dificultad y disfrute de la experiencia, Csikszentmihalyi (2008) enumera componentes que habilitan el estado de flujo: desafíos alcanzables, concentración, metas y objetivos claramente definidos, retroalimentación directa e inmediata, control sobre sus acciones y pérdida del sentido del tiempo o experiencia autotélica

Se puede distinguir entre el aprendizaje empírico y el aprendizaje lúdico esto en razón de la forma en que se puede desarrollar uno y otro, en el caso del aprendizaje lúdico siempre se debe de buscar la satisfacción y la diversión de los alumnos, en el aprendizaje empírico se desarrolla de forma práctica sea o no sea una experiencia satisfactoria y divertida.

Deberá incluir los resultados obtenidos del análisis de los datos, propuestas o sugerencias sobre la problemática analizada y una discusión final para identificar como dar continuidad a esta investigación.

### **Resultado de la investigación**

Se realizó el análisis de las respuestas emitida por los alumnos de la Licenciatura en Derecho Internacional de la materia de Justicia Constitucional que tiene un aproximado de 90 alumnos de los que se eligieron 37 que pertenecen a un grupo como una muestra representativa de los alumnos de la licenciatura.

El instrumento que se utilizó para la recopilación de la información fue mediante preguntas en donde se cuestionó si el aprendizaje lúdico se considera que es propicio para motivar a los alumnos a adquirir conocimientos significativos y poder observar si el aprendizaje lúdico solo se comprende como una estrategia lúdica o se puede considerar como un aprendizaje.

Se instrumentó una actividad en la que se desarrollaron contenidos lúdicos, ya que se presentó un video que explica el proceso del juicio de amparo indirecto, posteriormente se designó una actividad lúdica que se llevo a cabo en Kahoot, esta aplicación permite que los alumnos personalice a su jugador y después con un código ingresan a la aplicación, el profesor les da acceso y formula preguntas que deben de responder en tiempo real, al finalizar la formulación de respuestas sale un puntero con el jugador que lleva más puntos, con esta actividad lúdica permite implementar una actividad lúdica y una evaluación que permita valorar si se entendió el contenido lúdico.

El objetivo de la actividad es:

Aprender el proceso del juicio de amparo indirecto mediante contenidos lúdicos, con la finalidad de evaluar los conocimientos adquiridos mediante la aplicación Kahoot para lograr motivar a los alumnos a aprender el juicio de amparo indirecto

Fuente: Rubén Escobedo Cabello (2023)

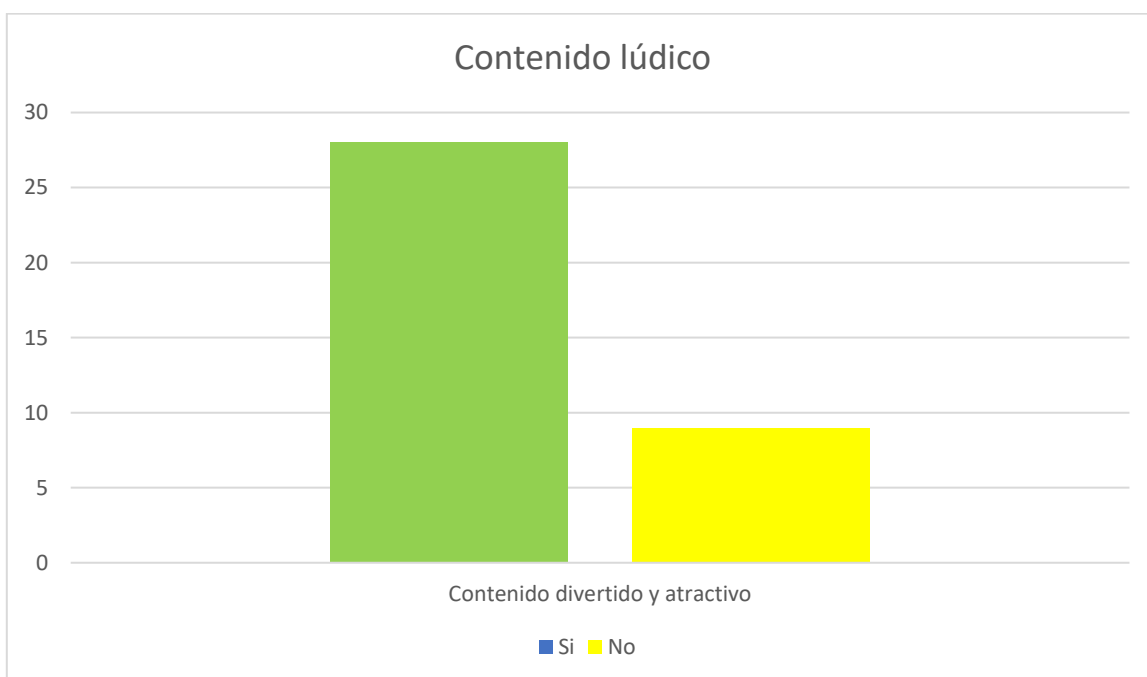
El aprendizaje lúdico se desarrolló a partir de la actividad lúdica que se designó a los alumnos, con la finalidad de adquirir conocimiento, logrando que los alumnos vean de forma atractiva la actividad, se motiven y se diviertan al momento de realizarla. Las instrucciones que se dieron en la actividad son las siguientes:

- 1.- Revisar el video en donde se explica el proceso del amparo indirecto
- 2.- Realizar anotaciones de los contenidos vistos en el video
- 3.- Ingresar a la aplicación Kahoot y seleccionar la identidad del jugador con el que va a participar
- 4.- Responder las preguntas en el tiempo destinado

5.- Subir el puntaje obtenido en la actividad

Fuente: Rubén Escobedo Cabello (2023)

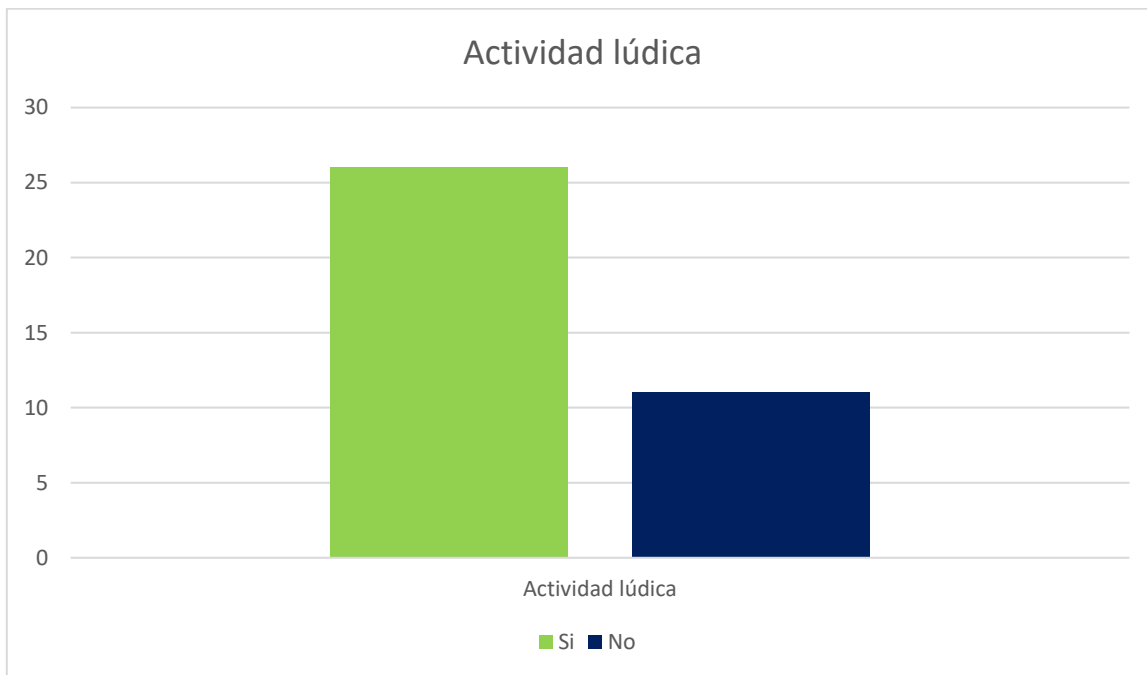
Se realizaron preguntas a los alumnos para observar su percepción respecto a la actividad lúdica que se asignó y poder evaluar si el aprendizaje lúdico se puede considerar como tal o es una estrategia lúdica que solo tiene sus efectos mediante la implementación de actividades. La primera pregunta que se formuló fue: ¿El desarrollo del contenido del video lo considera atractivo y divertido? Los resultados que se obtuvieron fueron:



Fuente: Rubén Escobedo Cabello (2023)

De las respuestas obtenidas se observa que la mayoría de los alumnos consideró que el contenido del video es atractivo y divertido lo que permitió atraer su atención y entender de mejor manera los contenidos presentados, en este caso el proceso de amparo indirecto es un tema complejo debido a las etapas procesales que se desarrollan durante el proceso, los alumnos comentan que al tenerlo en video les permite repetir las veces que sea necesario el contenido o en su caso repetir en cierta parte del video los contenidos que requieran reafirmar.

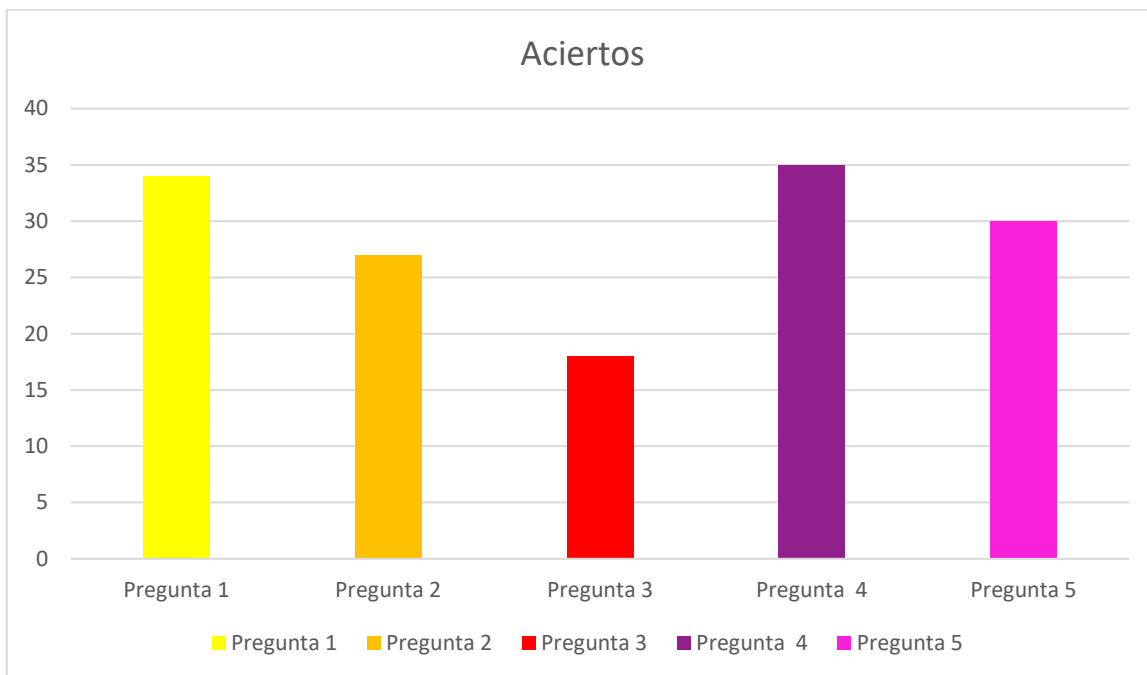
La siguiente pregunta que se formuló fue: ¿La actividad en la aplicación le permitió aprender mediante el error – ensayo? Las respuestas que se obtuvieron fueron las siguientes:



Fuente: Rubén Escobedo Cabello (2023)

Como se puede analizar de la gráfica anterior se observa que la mayoría de los alumnos consideran que aprendieron mediante la actividad asignada, mencionando que se divirtieron mucho y consideran que la actividad es muy atractiva, algunos otros mencionaron que no sintieron pasar el tiempo de la clase, pero también existieron áreas de oportunidad al destacar que sin el contenido lúdico no hubiesen podido realizar la actividad, a lo que se llega a la conclusión de que para poder llegar al aprendizaje lúdico es indispensable del contenido lúdico y para reafirmar el conocimiento se puede utilizar la actividad lúdica, pero todo el proceso de contenido y evaluación dan como resultado el aprendizaje lúdico que hace que este proceso sea divertido y que lo disfruten los alumnos.

La siguiente gráfica contiene los resultados de cinco preguntas que se les realizó a los alumnos del tema “El juicio de amparo indirecto” de conformidad a los 37 alumnos que se encuentran inscritos en la materia.



Fuente: Rubén Escobedo Cabello (2023)

De la gráfica anterior se analiza que la mayoría de los alumnos obtuvieron resultados positivos en la evaluación lúdica que se realizó con la utilización de la aplicación Kahooto en la que los alumnos se observaron que se divirtieron y crearon enlaces de comunicación entre ellos con risas y caras de alegría: por lo tanto, se puede demostrar con esto que tanto el contenido lúdico como la actividad lúdica sirvieron de forma significativa para lograr el aprendizaje lúdico.

## CONCLUSIONES

Se concluye que, de conformidad al marco teórico el concepto de lúdica y juego no son sinónimos, existen elementos que los relacionan entre si como lo es la satisfacción y la diversión que propician ambos, pero el juego se considera como parte de la lúdica, ya que existen diversas actividades que se pueden realizar y que pueden ser consideradas como lúdicas.

El aprendizaje lúdico se puede considerar como tal y no como una estrategia lúdica, ya que se requiere de todo un proceso para poder lograr dicho aprendizaje, pero es importante resaltar que sin el contenido lúdico pierde uno de los elementos indispensables para lograr adquirir el conocimiento significativo.



Se concluye que, el aprendizaje empírico y el aprendizaje lúdico se encuentran relacionados, pero se considera primero al aprendizaje empírico que con lleva a la práctica mediante la cual se obtiene la experiencia la que puede ser una experiencia positiva o negativa, pero de ambas se obtiene aprendizaje y en el aprendizaje lúdico se aprende mediante la practica que se lleva en las actividades realizadas de forma lúdica, pero a diferencia del aprendizaje empírico, en el aprendizaje lúdico parte de experiencias satisfactorias y divertidas.

Finalmente, de las preguntas realizadas y de las observaciones que se llevaron a cabo, se observa que, tanto el contenido lúdico como las estrategias lúdicas son elementos que corresponden al aprendizaje lúdico y son mediante ellas que se logra que el alumno se motive a aprender y que vea de forma atractiva y divertida adquirir los conocimientos de temas que pueden ser complejos, pero que mediante el proceso lúdico se logra entender de forma clara los contenidos.

## **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

Baudrillard, Jean. (1981). De la seducción. España: Ediciones Catedra S.A.

Domínguez Chavarría, Claudia Teresa. (2015). La lúdica: Una estrategia pedagógica depreciada. México: Universidad Autónoma de Ciudad Juárez.

Gallardo López, José Alberto. (2018). Teoría del juego como recurso educativo. España: Universidad Pablo de Olavide.

Hernández Pazos, Jocelin Jannin. (2020). El juego y la lúdica como estrategias didácticas en los procesos de formación profesional de los alumnos normalistas. México: Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo

Manzano-León, Ana et. al. (2022). La relación entre las estrategias lúdicas en el aprendizaje y la motivación: un estudio de revisión. España: Revista espacios

Patin Ninabanda, Rita. (2016). Manual de Estrategias lúdicas. Ecuador: Universidad Nacional de chimborazo

Pomare Smith, Katia Alcira y Steele Antonio, Judith Omaira. (2018). La didáctica lúdica, mediadora en el aprendizaje significativo. Colombia: Universidad de la costa

Posada González, Regis. (2014). La lúdica como estrategia didáctica. Colombia: Universidad nacional e Colombia

Saldaña Rosas, Alejandro José y Mazzotti Pabello, Giovanna M. (2023). Seducción y dominación social: apuntes para la construcción de un tipo ideal. Costa Rica: Universidad de Costa Rica

Sosa Espinosa, Asetet, et. al. (2018). El aprendizaje ludico como estrategia didáctica: El territorio en juego. España: Valencia

Zuboff, Shoshana. (2019). La era del capitalismo de la vigilancia. España: PAIDOS

## El aprendizaje interactivo como estrategia en el sistema a distancia

**Dr. Rubén Escobedo Cabello**

Universidad Autónoma del Estado de México

[rbnescobedoc@gmail.com](mailto:rbnescobedoc@gmail.com)

### RESUMEN

En la actualidad las diversas herramientas tecnológicas que existen han favorecido al aprendizaje para poder establecer nuevos mecanismos diferentes al sistema tradicional que por muchos años no se había modificado respecto a la forma en que se impartía clases. El tema seleccionado se justifica toda vez que el concepto de aprendizaje interactivo es muy actual y existen pocos estudios que lo identifiquen como un aprendizaje, se identifica más como una herramienta o un instrumento. En la investigación se cuestiona: ¿Cuáles son los resultados que se han obtenido a partir de su implementación? Es importante poder identificar las problemáticas que presenta el aprendizaje interactivo, ya que los beneficios pueden ser muchos, pero sería bueno poder mejorar las áreas de fortaleza. Los elementos del tiempo y el espacio son factores en beneficio del aprendizaje interactivo, en donde los alumnos no están sujetos a un espacio y tiempo determinado, siendo el docente el sujeto principal debido a la interactividad que debe de tener con los contenidos, al ser estos más atractivos, con menos tiempo de lecturas, pero más tiempo de calidad invertido al aprendizaje.

**Palabras clave:** aprendizaje interactivo, estrategia, sistema a distancia, tiempo, espacio.

### ABSTRACT

At present, the various technological tools that exist have favored learning in order to establish new mechanisms different from the traditional system that had not changed for many years with respect to the way it was taught. The selected theme is justified since the concept of interactive learning is very current and there are few studies that indicate what are the results that have been obtained from its implementation? It is important to be able to identify the problems that interactive learning presents, since the benefits can be many, but it would be good to be able to better understand the areas of strength. The elements of time and space are factors that benefit interactive learning, where students are not subject to a specific space and time, the student being the main subject due to the interactivity that must have with the content, being these are more attractive, with less reading time, but more quality time invested in learning.

**Keywords:** interactive learning, strategy, distance system, time, space.

## **INTRODUCCIÓN**

En el presente artículo se pretende realizar un análisis de los términos interacción e interactividad, los cuales no son sinónimos y se deben de distinguir sus características, así mismo, se desarrollan los diversos conceptos relacionados con el aprendizaje interactivos, también se identifican los principios en los que se basa el aprendizaje interactivo y las estrategias didácticas que pueden ser implementadas en dicho aprendizaje.

Se presentan los resultados obtenidos de las diversas preguntas realizadas a los alumnos de acuerdo al aprendizaje interactivo, en donde lo que se busca logra es identificar las áreas de oportunidad y las fortalezas del aprendizaje interactivo.

Se realiza un análisis de los diversos sujetos que intervienen en el proceso de aprendizaje interactivo y se reflexiona respecto a la forma en que se desarrolla este tipo de aprendizaje, en donde se pretende identificar la importancia del docente en este proceso debido a que el aprendizaje se desarrolla entre el alumno y el contenido interactivo dificultando identificar cual es el actuar del docente.

La problemática del aprendizaje interactivo es la autonomía en la que se desarrolla el aprendizaje, en donde la investigación, asimilación de contenidos, dirección del aprendizaje, no corresponde a las personas, sino aun sistema multimedia que dirección el aprendizaje, se cuestiona si este tipo de aprendizaje logra que se adquieran conocimientos significativos debido a la falta de interacción entre las personas.

El objetivo de la investigación es: analizar los diversos elementos que constituyen el aprendizaje interactivo para poder definir si mediante este aprendizaje se logra el fin último que es la adquisición de conocimientos, con la finalidad de identificar las áreas de oportunidad y las fortalezas de este tipo de aprendizaje.

La pregunta de investigación la cual se pretende dar respuesta es: ¿Cuáles son las áreas de oportunidad y las fortalezas del aprendizaje interactivo respecto a los alumnos de la licenciatura en Derecho Internacional de la Unidad Académica Profesional de Cuautitlán Izcalli durante el semestre 2023A? la pregunta se responde de conformidad al marco conceptual y las preguntas que se pretende realizar a los alumnos.

## **METODOLOGÍA**

La metodología que se va aplicar en la presente investigación es de tipo cualitativa, toda vez que, se van analizar las diversas características que presenta el aprendizaje interactivo; así mismo, se pretende analizar las cualidades positivas y negativas que aporta esta forma de aprendizaje.

Los métodos que se van aplicar es el método deductivo, se seleccionó este método en razón de que el análisis conceptual se realiza empezando por los contenidos más generales para posteriormente analizar los conceptos más específicos respecto al aprendizaje interactivo, también se utiliza el método deductivo en la presentación de los resultados que se obtuvieron de la aplicación de las preguntas que se realizaron a los alumnos.

Otro método que se utiliza en la investigación es el método analítico, este método se usa al momento de desentrañar y dividir en sus diversos elementos que componen al aprendizaje interactivo para posteriormente poder conjuntar dichos elementos y poder conformarlos en una sola idea.

Se aplica también el método sistemático debido a que los contenidos teóricos y la presentación de los resultados se desarrollan de forma lógica, clasificando los contenidos en razón de sus elementos que se asemejan o de conformidad a las relaciones que pueden tener unos conceptos con otros.

Las técnicas que se seleccionaron son: la técnica bibliográfica en razón de que se realizó una recopilación de diversas fuentes bibliográficas en donde se analiza el aprendizaje interactivo, también se utiliza de forma aislada la técnica de la encuesta, en donde se realizaron preguntas a los alumnos relacionadas con los beneficios y perjuicios del aprendizaje autónomo.

## **RESULTADOS Y DISCUSION**

Es necesario que antes de que se empiece a hablar de la interacción y de la interactividad, analizar la participación el aprendizaje, esto debido a que la participación es uno de los elementos importantes para que se desarrolle el aprendizaje interactivo. De conformidad a Aparici, Roberto y Silva Marco. (2011) mencionan que en la participación:

“...especifican que crear una cultura participativa que tienda al bien común es mucho más difícil que compartir fotos, archivos de música, etc. Participar requiere, normalmente, un alto grado de conexión, compromiso, colaboración, solidaridad entre los miembros de una

comunidad. Dussel (2010), dice que hay dos tipos de participación en los nuevos medios: el que es guiado por el interés (grupos de fans, por ejemplo) y el que es guiado por la afectividad y la amistad. Estas dos modalidades pueden darse de manera simultánea o independiente”

En el aprendizaje interactivo se habla de una participación silenciosa, ya que no se requiere hablar, pero es necesario que el pensamiento se encuentre activo desde las acciones que debe de ejecutar el usuario con el objetivo de lograr el aprendizaje. Aparici, Roberto y Silva Marco. (2011) establecen que: “Uno de los aspectos que no se suelen abordar al hablar de interactividad o de la cultura de la participación es el silencio virtual. Burbules y Callister en este sentido señalan que lo que más les llama la atención de Internet son sus silencios”

En el aprendizaje interactivo es importante tener disponibilidad para participar, pero esa participación no siempre es con otros sujetos, se habla más de una participación que se lleva a cabo en los instrumentos tecnológicos o multimedia mediante los cuales se pretende desarrollar el aprendizaje a partir de las acciones que tiene el sujeto con un instrumento tecnológico.

Una de las problemáticas conceptuales que existen en el aprendizaje interactivo es en relación a los términos: “la interacción y lo interactivo”, existen diversas críticas respecto al uso del término interactivo, por que se considera que es un término que se identifica con el ámbito comercial o con la tecnología que su objeto primordial de estas son el comercio o en su caso las herramientas tecnológicas, en materia pedagógica al ser una área de las humanidades en la que se trabaja con personas, se considera que se deben de establecer términos que se encuentren más allegados a la corriente naturalista. Lo anterior se fundamenta en lo que mencionan Aparici, Roberto y Silva Marco. (2011) quienes dicen que: “Hay sectores de la sociedad que critican el término «interactividad» porque lo identifican con una estrategia de marketing destinada a influir en la opinión pública para vincular los medios como «instrumentos inteligentes» o que tienen un beneficio añadido a las propias cualidades del producto”

Como ya se comentó algunos autores consideran a la interactividad y a la interacción como sinónimos y confunden los rasgos distintivos entre uno y otro, esto es debido a que la interacción se ha sido utilizada es un término más antiguo que la interactividad, el término interacción se puede dar cuando están dos personas en físico y comparten experiencias. Vizconde Veraszto, Estefano, et. al. (2009) dicen que: “Sin embargo, no es difícil ver el término interactividad siendo utilizado como

un sinónimo de interacción, o de forma más específica, como sinónimo de interacción digital. La interactividad es sólo uno “intercambio”, reduciendo el concepto de una manera muy superficial”

Una de las problemáticas en la interactividad consiste en identificar cual es el lugar que ocupa el ser humano respecto a la composición de dichos elementos, pareciese que el factor principal son las herramientas tecnológicas, y tal vez viéndolo desde el punto de vista para que se pueda llevar el aprendizaje interactivo a cabo, se podría decir que sí, ya que sin dichos elementos tecnológicos el aprendizaje de este tipo dejaría de existir, aunque el sujeto y el aprendizaje puede subsistir sin esta forma este tipo de aprendizaje . Vizconde Veraszto, Estefano, et. al. (2009) menciona que: “la mayoría de los estudios centran la atención en el ordenador y dan prioridad a la capacidad de la máquina, relegando los seres humanos y las relaciones sociales a un papel secundario”

A continuación, se pretende dar una definición de lo que es la interactividad, para ello uno de los elementos importantes y muy cuestionados es: ¿Existe un dialogo entre el usuario (alumno) y el contenido multimedia? Algunos elementos esenciales del dialogo es que este se lleve entre personas, entonces cuando se trata de una persona y un instrumento tecnológico ¿Se puede hablar de dialogo? Respecto a estas preguntas Guevara Calume, Roberto y Mira Mejía, John Fredy. (2018) definen a la interactividad como: “un dialogo entre el hombre y la máquina, que hace posible la producción de objetos textuales nuevos, no completamente previsibles a priori”.

La interacción puede ser utilizada en el sistema tradicional y en el sistema a distancia consisten las transmisión de un información, ya sea de forma personal, mediante una clase presencial o platicando, o mediante un video, un audio etc. Vizconde Veraszto, Estefano, et. al. (2009) indica que: “la interacción debe permitir el intercambio entre equipo, software y usuarios, a través de enlaces audiovisuales, periféricos y menús, permitiendo el aprendizaje, el entretenimiento, la adquisición de información y la comunicación en tiempo real, a distancia y remota”

En cambio, la interactividad a diferencia de la interacción con lleva acciones que permiten al usuario realizar modificaciones en el contenido multimedia y por medio de la participación activa del usuario, se busca lograr el aprendizaje, lo anterior se fundamenta en lo que dicen Vizconde Veraszto, Estefano, et. al. (2009):

...la interactividad necesita que el sistema virtual sea dinámico, ofrezca variadas posibilidades de elección y feedbacks, con la ayuda de animaciones, películas, música, hipertexto, juegos, simulaciones, hologramas y credibilidad con el entorno real, posibilitando

que el usuario sea capaz de la inmersión en el mundo virtual de manera pasiva o activa, individual o colectiva, con opciones para cambiar el entorno virtual libremente y de acuerdo con sus deseos y preferencias, creencias y valores...

Otra diferencia que existe entre la interacción y la interactividad es que la interacción se da entre la relación del docente y el alumno, ya sea mediante herramientas tecnológicas o de forma presencial y la interactividad se requiere necesariamente un instrumento tecnológico para que se lleve a cabo, así mismo, en la interactividad la relación directa es entre el usuario y el contenido multimedia.

Sulbarán Piñero, Eugenio y Rojón González, Citlalli. (2006) mencionan lo siguiente:

En la interacción no se habla de un aprendizaje como tal, ya que se considera a la interacción como un medio para el aprendizaje, en el caso de la interactividad se puede decir que es un aprendizaje, ya que el contenido multimedia es un medio para el aprendizaje, pero también es un fin debido a que por medio de él se logra la adquisición de conocimientos significativos.

Otro concepto importante es la educación interactiva, se puede decir que existen diversos sinónimos en esta área del conocimiento, pero es necesario que se comience a establecer los límites conceptuales entre un término y otro. Es por ello que existen diferencias entre la educación interactiva, herramientas interactivas y aprendizaje interactivo. La educación interactiva es la transmisión de conocimientos mediante el uso de contenidos interactivos en donde existe una relación entre el usuario y el contenido multimedia. Erazo Rodríguez, Miriam, et. al. (2020) señala que: "La educación interactiva, es por tanto un recurso importante, a partir del cual el docente puede crear situaciones dialógicas, creando espacios creativos-participativos y reflexivos encaminados al desarrollo del pensamiento crítico"

El sistema multimedia es uno de los elementos esenciales cuando se habla del aprendizaje interactivo, ya que es donde se desarrolla el proceso de aprendizaje. El sistema multimedia se puede definir como el medio que integra diversos elementos tecnológicos que permiten de forma sensorial lograr los objetivos de aprendizaje, con la finalidad de motivar al usuario a aprender. Sulbarán Piñero, Eugenio y Rojón González, Citlalli. (2006) señalan que:

Un sistema multimedia integra en forma simultánea diversos elementos visuales y auditivos (sonido, imágenes digitalizadas, disco compacto, videodisco, y dispositivos electromecánicos), controlados a través del ordenador para crear programas mediante animaciones, juegos, gráficos, hipertexto, simulaciones, etc. Su función es propiciar una



comunicación más efectiva con el usuario, motivando el auto-aprendizaje, la participación interactiva, y el desarrollo del poder de retención. Esto demuestra su importancia en cualquier fase educativa.

Los ambientes del aprendizaje se definen como el entorno que hace propicio el proceso de aprendizaje. Este puede clasificarse en ambientes de aprendizaje presencial y virtual. En el caso de los ambientes de aprendizaje presencial, es aquel espacio físico en donde se lleva a cabo la interacción entre los sujetos del aprendizaje, respecto al ambiente virtual de aprendizaje, es el medio en el cual se desarrolla la interactividad entre el usuario y el contenido multimedia. Pérez de A., María del C. y Telleria, María B. (2012) fundamentan que:

un ambiente de aprendizaje es una entidad digital con características de diseño instruccional, que puede ser usada, reutilizada o referenciada durante el aprendizaje soportado en computadora, con el objetivo de generar conocimientos, habilidades y actitudes en función de las necesidades del alumno

Los ambientes virtuales de aprendizaje son el espacio intangible, imaginario e irreal en donde se lleva a cabo el aprendizaje interactivo es el internet, el cual no se ve materializado, pero permite que se pueda interactuar con el contenido multimedia. Pérez de A., María del C. y Telleria, María B. (2012) establece que:

Con las potencialidades que ofrecen las TIC, los ambientes de aprendizaje se han flexibilizado en tiempo y espacio mediante las herramientas de comunicación y colaboración, configurando modalidades de estudio emergentes donde estos ambientes se transforman en espacios de interacción virtual, denominados Ambientes Virtuales de Aprendizaje

Los medios tecnológicos, herramientas tecnológicas, instrumentos tecnológicos etc. son los diversos términos que se le han dado al objeto que permite que se desarrolle el contenido multimedia, siendo esta forma mediante la cual el usuario y el contenido multimedia interactúan. Pérez de A., María del C. y Telleria, María B. (2012) indican que:

El medio tecnológico propicia la interactividad que se puede dar a través de teléfono, fax, Internet, correo electrónico, televisión, computador, entre otros; por ello, la revisión y los mensajes de forma bidireccional promueven la participación y constituyen un factor clave que debe favorecer la plena realización de las potencialidades de los estudiantes y permitir la sintonía de los saberes establecidos y las posibilidades de formación

El medio tecnológico se puede definir como un recurso que se utiliza para que se desarrolle el aprendizaje, en donde sus componentes sensoriales son primordiales, ya que, mediante la vista, el tacto y el oído se pretende lograr la adquisición de conocimientos significativos. En este caso los ambientes virtuales de aprendizaje interactivo, se constituyen del usuario, el docente y el contenido multimedia, respecto a los medios tecnológicos son los objetos que sirven para que se desarrolle el contenido multimedia. Pérez de A., María del C. y Telleria, María B. (2012) señalan que:

...que el medio tecnológico es el soporte para presentar y distribuir la información, es decir, la función que cumplen los medios es ofrecer distintas modalidades de codificación de los mensajes, para distribuirlos a través de los artefactos que modulan las representaciones cognitivas según el escenario y los actores del proceso formativo con las que se interactúa, en los que se instala la interacción comunicativa que debe retomarse para comprender la interactividad pedagógica que permiten los materiales educativos o de las acciones de acompañamiento del docente.”

El aprendizaje interactivo se considera uno de los tipos de aprendizaje más completos, esto en razón de que se utilizan la mayoría de los sentidos y esto permite que el aprendizaje sea obtenido por la vista mediante textos, el oído utilizando audios, el tacto con el uso de iconos interactivos. Es por ello que se puede decir que es de los aprendizajes más complejos, pero también es de los aprendizajes más completos. Erazo Rodríguez, Miriam, et. al. (2020) fundamenta que:

El regreso a los sentidos, y las operaciones retóricas descritas a través del hipertexto y la convergencia multisensorial, permiten construir discursos hipermediales complejos devolviendo la intencionalidad a los usos de estos recursos y no como parte de un esquema instrumental y desprovisto de significado de uso

### **Principios de la interactividad**

Los principios de la interactividad se basan en los fundamentos más elementales para que se pueda dar de forma satisfactoria el aprendizaje interactivo, para ello Aparici, Roberto y Silva Marco. (2011) identifican diversos principios que se deben de tomar en consideración para una interactividad adecuada. Los principios que se identifican son:

- ✓ **Intervención:** en el aprendizaje interactivo el usuario deberá de ser el elemento principal en el aprendizaje, esto debido a que él será el que desarrollara el aprendizaje a partir de las

acciones que realice en el instrumento tecnológico, entre mayor intervención, tenga mayor conocimiento va a adquirir.

- ✓ **Actor:** el usuario deja de ser espectador en el aprendizaje interactivo y debe de tener una participación activa, en donde el lleve el ritmo del desarrollo de su aprendizaje, dentro de los elementos que constituyen al aprendizaje se encuentra el docente y el material multimedia, pero para lograr el aprendizaje interactivo es indispensable que el usuario se constituya como el elemento fundamental.
- ✓ **Dialogo individualizado:** el dialogo se puede definir como la recepción y emisión de un mensaje, en este caso no es precisamente con una persona, sino entre el usuario y el contenido multimedia. El contenido se puede desarrollar ya sea por indicaciones escritas o mediante audio en donde se le indica al usuario las diversas participaciones que debe llevar a cabo, también se puede tener dialogo con el docente mediante los diversos dispositivos que existen, pero el dialogo principal como ya se indicó es con los contenidos.
- ✓ **Acciones reciprocas:** toda vez que el aprendizaje interactivo se lleva acabo en tiempos y espacios diferentes, las acciones que se ejecutan son en tiempo real con los instrumentos tecnológicos y entiendo asincrónico con el docente.
- ✓ **Creatividad:** este principio tiene que ver con el desarrollo de capacidades tanto en los docentes como en los usuarios, en donde el docente debe utilizar esta capacidad para poder crear el contenido interactivo multimedia que va dirigido al usuario y el usuario deberá de utilizar la creatividad para desarrollar su aprendizaje.
- ✓ **Autonomía:** este principio es la facultad que debe de tener el usuario para utilizar su criterio propio, eligiendo el ritmo y los alcances del aprendizaje que quiere lograr. Este principio se aplica en el aprendizaje interactivo, ya que el desarrollo de contenidos no corresponde al docente, sino al usuario, es por ello que el usuario debe contar con autonomía propia del deber de obligarse a adquirir el conocimiento significativo requerido.
- ✓ **Disciplina:** se puede considerar como un valor o un principio de forma bidimensional, el cual consiste en la facultad del usuario de llevar acciones de forma constante que permitan crear un habito respecto al desarrollo de contenidos multimedia y de este modo poder lograr el aprendizaje necesario.
- ✓ **Investigación:** este principio es complejo ya que para poderse llevar a cabo se requiere de otras acciones como lo es leer, discernir, identificar, determinar etc. información. En el aprendizaje interactivo este principio es muy importante, ya que el limite de los conocimientos que adquiera dependerá de las investigaciones que realicé. El usuario en el

aprendizaje interactivo puede quedarse con el contenido que se presenta en la materia multimedia o puede ampliar los contenidos mediante la investigación.

- ✓ **Discernimiento:** Este principio consiste en elegir la información que considera es importante, como se podrá observar este principio no corresponde únicamente al usuario, sino también al docente, ya que el docente requiere del discernimiento también para seleccionar la información significativa para la creación de materiales multimedia y el usuario debe de determinar que información tienen calidad académica y cuanto contenido quiere aprender.
- ✓ **Instrucciones:** Este principio consiste en la claridad de secuencias ordenadas de forma lógica, con la finalidad de lograr un fin. Este principio va dirigido también tanto para el usuario como para el docente. En este caso el docente se aplica al momento del desarrollo de contenidos o de actividades ya sea mediante audio o de forma escrita debe de hacerlo de manera clara y precisa las acciones y participaciones que debe de realizar el usuario. El usuario deberá de desarrollar la capacidad de seguir instrucciones fijando la atención en el objetivo y el fin que quiere el docente.

Algunos de los principios que se mencionan corresponden a las capacidades que se requieren para poder llevar a cabo el aprendizaje interactivo, estas capacidades y habilidades no son solo dirigidas a los usuarios, sino también a los docentes, ya que no todo docente tiene capacidades y habilidades tecnológicas. Erazo Rodríguez, Miriam, et. al. (2020) mencionan que: “La UNESCO (2016) plantea a las competencias digitales para el docente desde la dimensión pedagógica como aquellas habilidades de planificación y organización de elementos que permitan la construcción de escenarios educativos apoyados en TIC para el aprendizaje significativo y la formación integral del estudiante”

Los principios que se mencionan con antelación van dirigidos al aprendizaje interactivo, el cual está compuesto de elementos complejos para que se pueda llevar a cabo, se podría decir que el aprendizaje interactivo va dirigido más a personas de nivel superior que ya ha desarrollado ciertas capacidades que se requieren para que se pueda lograr este tipo de aprendizaje.

### **Los niveles de interactividad**

El uso de la interactividad no se realiza de la misma manera en los sistemas educativos, algunos son más propensos a utilizar en su totalidad la interactividad como recurso para el aprendizaje y otros sistemas educativos lo utilizan de forma aislada, todo pareciese que esta forma de aprendizaje es el futuro próximo de la educación a nivel internacional. Es por ello que de conformidad a Guevara

Calume, Roberto y Mira Mejía, John Fredy. (2018) se clasifican de la siguiente manera los niveles de interactividad:

Nivel de interactividad	Descripción
Pasivo	El usuario actúa como un simple receptor de la información. Así como ver gráficos o imágenes. Puede leer texto en pantalla, así como gráficos o imágenes. Logra interactuar simplemente usando los botones de navegación para desplazarse hacia adelante o hacia atrás a través del programa o puede navegar por los vínculos del hipertexto.
Interacción Limitada	El usuario puede dar respuestas simples según las indicaciones de la instrucción
Interacción Compleja	El usuario realiza Múltiples y variadas interacciones como respuesta a las instrucciones. Se posibilita la entrada de los cuadros de texto y la manipulación de objetos gráficos para evaluar la presentación de la información presentada.
Interacción en tiempo real	El usuario participa en una simulación que refleja exactamente la situación de trabajo

Fuente: Guevara Calume, Roberto y Mira Mejía, John Fredy (2018)

Como se puede observar en el cuadro anterior los niveles de interactividad se clasifican de conformidad a las acciones que se realizan. En el caso de la interacción en tiempo real se pretende crear un ambiente interactivo parecido al que se lleva a cabo en el espacio físico, pero de forma ficticia en tiempo real. Los autores identifican a la interacción como sinónimo de interactividad, situación que se cuestiona.

### Sujetos del aprendizaje interactivo

En el aprendizaje interactivo existen diversos sujetos que se identifican conceptualmente de forma distinta a la teoría pedagógica. En el caso de los docentes la denominación no cambia como tal, pero se considera que se requiere una modificación en el término, ya que las acciones que lleva a cabo no se consideran que sean las mismas a las que realiza un docente en el sistema presencial.

En el aprendizaje interactivo se podría considerar al docente como un buyer person o un target que son términos del inglés y que son usados en el marketing, en donde se comprenden cuestiones comerciales.

Una de las problemáticas del aprendizaje interactivo es determinar quién de los sujetos es la parte elemental para que se lleve a cabo. Algunos autores mencionan que el docente es el sujeto más importante del proceso del aprendizaje interactivo, debido a que es quien se encarga de elaborar los contenidos multimedia y a partir de ellos se comienza a desarrollar el proceso de aprendizaje, parte importante de la participación del docente consiste en la investigación, ya que abatir de ella se van a establecer los contenidos multimedia, posteriormente se hablara de este principio y su importancia. Sulbarán Piñeiro, Eugenio y Rojón González, Citlalli. (2006) señalan que:

Si bien es cierto que los procesos de enseñanza y de aprendizaje efectivos no implica un procedimiento unidireccional, su articulación se centra en el educador, quien enseña, educa, forma e instruye, según las características de la enseñanza. Con la inclusión de las tecnologías de la información en este proceso, el papel del educador se fortalece y amplía hacia la integración docencia–investigación–tecnología; puntos estratégicos para la hibridez original de la interactividad. El educador es instructor, facilitador, guía y creador de particulares estrategias interactivas que preparan y desarrollan los procesos educativos

Respecto al docente también es necesario mencionar que debido a la importancia que indican los autores que tiene el docente en el aprendizaje interactivo, es necesario que desarrolle capacidades y habilidades especiales, tales como la investigación y selección de contenidos significativos, el desarrollo contenidos atractivos multimedia y métodos de evaluación interactiva. Sulbarán Piñeiro, Eugenio y Rojón González, Citlalli. (2006) establecen que:

Por tanto, el nuevo paradigma educativo depende de la formación pedagógica del instructor, lo cual no sólo le permite la selección de los contenidos, sino de las estrategias de enseñanza y de evaluación. Todo ello sobre la base de la concepción particular del proceso de

enseñanza, del conocimiento que posea sobre las características de sus alumnos y de un modelo de educación multimedia dentro de un paradigma tecnológico.

Ya se mencionaba anteriormente que el docente en el aprendizaje interactivo puede identificarse con otro término que este más acorde a las actividades que desempeña al desarrollar contenidos multimedia. Algunos autores lo identifican como educador interactivo o profesor virtual, en donde el usuario ya casi no tiene contacto con el docente y la mayor parte del tiempo la interacción es con el contenido multimedia, lo anterior se fundamenta con lo que menciona Sulbarán Piñeiro, Eugenio y Rojón González, Citlalli. (2006):

El problema presente surge de la hoy llamada educación a distancia, donde se pretende, quizá, prescindir de la función del educador y, en su lugar, sustituirla por los multimedia, deslastrando la esencia comunicativa del ser humano al crear figuras insospechadas como educador interactivo o profesor virtual

El alumno o docente son términos que son empleados con regularidad en el ámbito pedagógico, en este caso estos términos tienen una modificación en el aprendizaje interactivo; toda vez que, estos conceptos se modifican por usuario, existen diversas críticas al uso del término, en razón de que es un término comercial o algunas veces se identifica como un concepto usado en el ámbito tecnológico, en donde se identifican máquinas e instrumentos que se consideran objetos, es por ello que el distinguir a una persona como un concepto tecnológico no se considera apropiado. Se fundamenta lo anterior en lo que señalan Aparici, Roberto y Silva Marco. (2011) quienes comentan que:

El término usuario no refleja la nueva realidad que estamos viviendo, el uso de dicho término sigue perpetuando la distinción entre editor y consumidor. En este sentido autores como Karp citado por Vacas (2010) establecen que quienes crean blogs o páginas en una red social son editores y que están a la altura de los profesionales independientemente de los resultados. Esta concepción hace hincapié en las posibilidades expresivas y comunicativas que tiene ahora la ciudadanía, frente a las dimensiones estéticas y expresivas que para algunos significa un deterioro en los cánones de calidad técnica y estética.

Existe conflicto también al considerar al contenido interactivo o multimedia como un sujeto del aprendizaje interactivo, esto debido a que estamos acostumbrados a identificar a los sujetos con personas en relación al aprendizaje. En este caso el contenido interactivo tiene una gran importancia en este tipo de aprendizaje, ya que este es el que tiene interacción con el usuario, y la recepción y la emisión del mensaje se realiza entre el usuario y el contenido interactivo. La problemática consiste

en ¿Para considerar a un sujeto se requiere que sea persona? Esta es una pregunta difícil de responder, pero serán las nuevas posturas de los autores que irán dando la respuesta a esta pregunta.

Finalmente, se puede decir que la posible respuesta a todas estas problemáticas conceptuales que se presentan se resuelven al identificar la importancia que tiene cada uno de los sujetos y el contenido multimedia para que se pueda llevar a cabo el aprendizaje interactivo, si se quisiera quitar uno de los elementos esenciales, ya no se estaría en el supuesto de este tipo de aprendizaje, se fundamenta lo anterior de conformidad a lo que señalan Sulbarán Piñeiro, Eugenio y Rojón González, Citlalli. (2006): “Educador, educando y medios se unen a través de los contenidos de la enseñanza hacia el acercamiento de una naciente forma de aprendizaje práctico, completo, significativo, autodefinido e interactivo”, como se puede observar en la cita anterior se establecen los elementos integrales que hacen al aprendizaje interactivo el nuevo paradigma en materia de educación.

De conformidad al contenido desarrollado se plantea la problemática conceptual de poder definir si existe un aprendizaje interactivo o solo existen contenidos interactivos y herramientas tecnológicas que permiten el aprendizaje, en respuesta a esta problemática se puede decir que, si se puede hablar de aprendizaje interactivo debido a los procesos que se deben desarrollar para lograr la adquisición del conocimiento, pero tanto los contenidos interactivos como las herramientas tecnológicas son esenciales para que se pueda llevar dicho proceso.

Se propone una posible definición de aprendizaje interactivo, en donde se integren los elementos de interactividad que ya se analizaron, las herramientas tecnológicas y los contenidos interactivos, por lo tanto, el aprendizaje interactivo es el proceso cognoscitivo que se desarrolla mediante el uso de herramientas tecnológicas, las cuales tienen contenidos que pueden ser dirigidos por los usuarios y que son creados por los docentes, con la finalidad de adquirir conocimientos significativos.

### **Resultado de la investigación**

Se realizó el análisis de respuestas de los alumnos de la licenciatura en Derecho Internacional de la materia de Justicia constitucional. La población que se seleccionó fue a los alumnos de Derecho Internacional de la materia de Justicia constitucional que consta de un aproximado de 90 alumnos. La muestra que se tuvo fue de 37 alumnos para que fuera una muestra representativa al total de alumnos que cursaron la materia.



Los instrumentos que se utilizaron fue el cuestionario en donde se pretende recopilar información respecto a la percepción de los alumnos respecto a los beneficios y áreas de oportunidad que tiene el aprendizaje interactivo, así mismo se utilizaron diversas fuentes bibliográficas para poder determinar la conceptualización del aprendizaje interactivo, toda vez que este concepto se confunde muchas veces como una herramienta interactiva o un instrumento del aprendizaje.

Se dividió en dos grupos uno de 18 alumnos y otro de 19, en donde el grupo de 18 alumnos se les asignó una actividad con contenido interactivo, el cual contenía un cuestionario al que podían ingresar mediante el sistema multimedia. La actividad contenida explicación oral (audio), imágenes y texto que debían leer para comprender los contenidos del Control Constitucional.

Los otros 19 alumnos se les asignó una actividad en foro en donde debían leer un documento y posteriormente ingresar a un cuestionario que era de opción múltiple el que debían de contestar de conformidad a la lectura leída.

El objetivo de la actividad para ambos grupos es:

Revisar los contenidos del control de constitucionalidad y contestar el cuestionario que se solicita, con la finalidad de adquirir los conocimientos significativos del tema “Controles de constitucionalidad”

Fuente: Rubén Escobedo Cabello (2023)

En el caso de los contenidos a los alumnos que se les coloco el contenido interactivo se resumió de forma significativa la explicación del tema y en el caso de los alumnos a los que no se les asigno el contenido interactivo debían leer una lectura. Las instrucciones que se dieron a cada tipo de modalidad son:

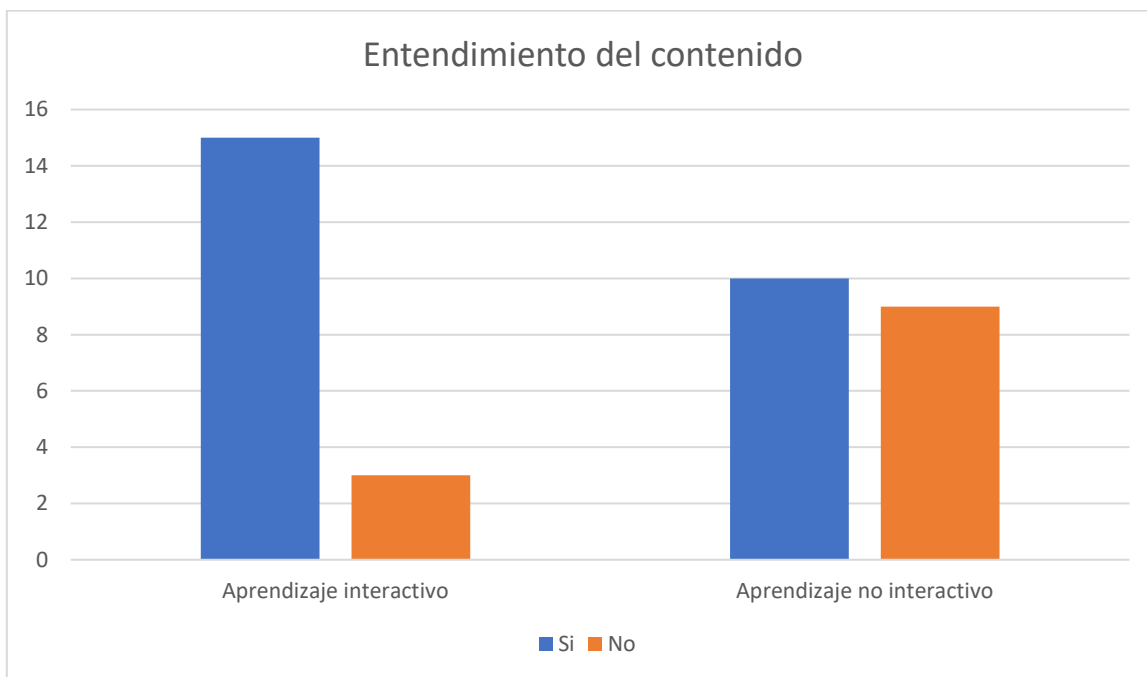
Contenido interactivo	Contenido no interactivo
1.- Revisar el contenido interactivo de audio y texto	1.- Leer el texto solicitado
2.- Acceder de forma interactiva al cuestionario	2.- Acceder a la plataforma SEDUCA para realizar el cuestionario

3.- Resolver el cuestionario de conformidad al contenido de audio y texto interactivo

3.- Contestar el cuestionario de conformidad al contenido leído

Fuente: Rubén Escobedo Cabello (2023)

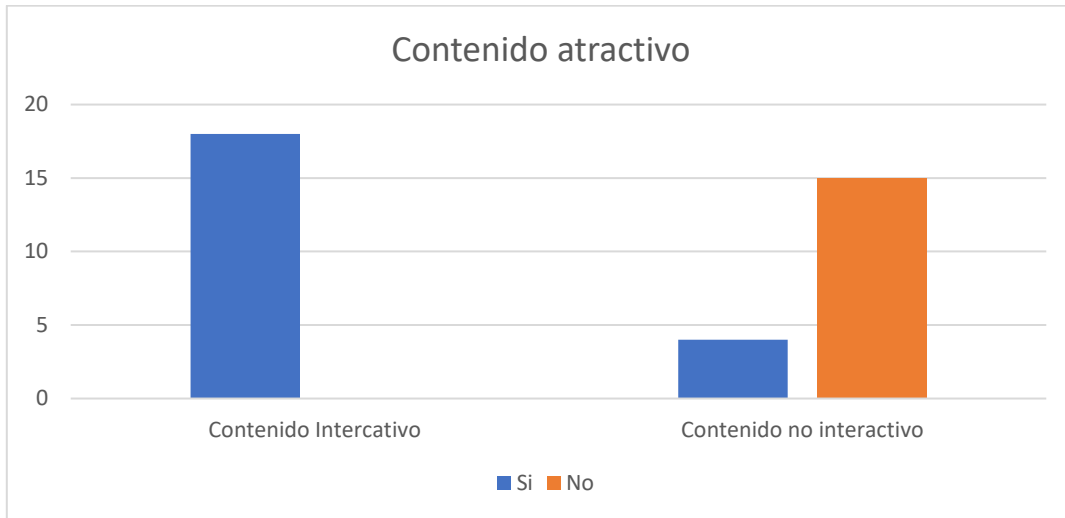
Se realizaron tres preguntas para evaluar la percepción de los alumnos respecto a la implementación de contenidos interactivos y de contenidos no interactivos y poder evaluar el aprendizaje logrado mediante cada una de las formas de aprendizaje. La primera pregunta que se realizó fue: ¿Se entendió el contenido del tema “Control de Constitucionalidad”? los resultados obtenidos son:



Fuente: Rubén Escobedo Cabello (2023)

Como se puede observar en la grafica se aprecia que aquellos alumnos que les tocó el contenido interactivo contestaron que, si entendieron el contenido, a diferencia de los alumnos que no desarrollaron el contenido de forma interactiva se observa que casi la mitad de los alumnos no entendieron el contenido, a lo que se puede establecer que el contenido interactivo facilita la adquisición de conocimientos.

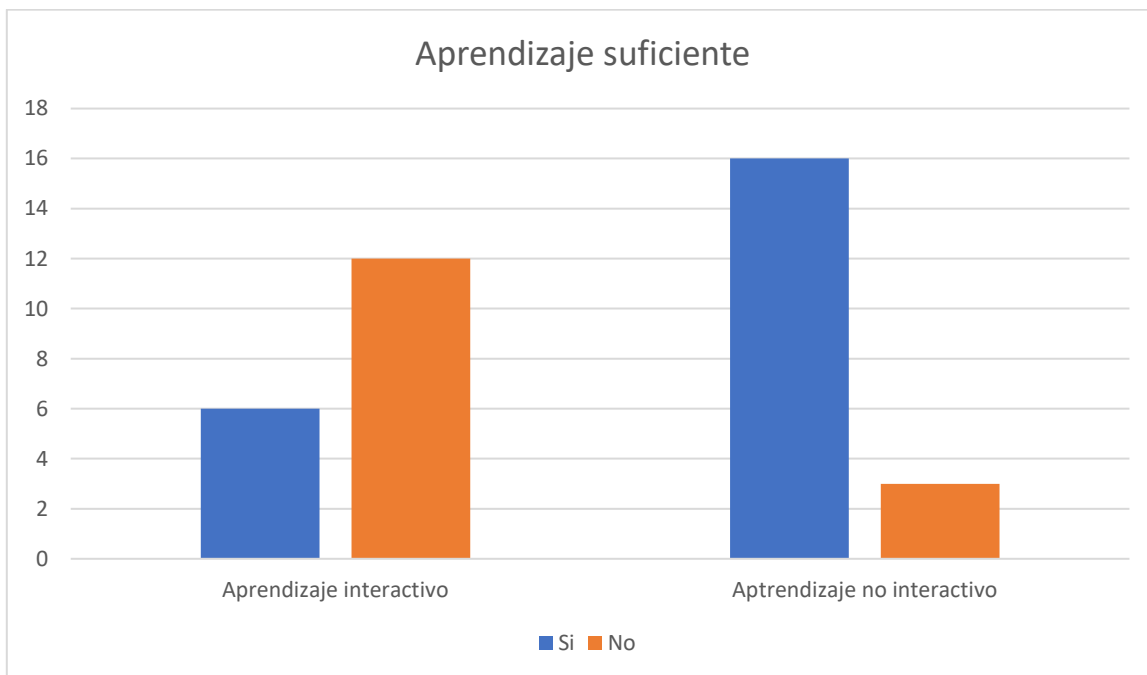
La siguiente pregunta que se les realizó fue: ¿La forma en qué se les presenta el contenido es atractivo y le motiva a aprender? Las respuestas que se obtuvieron son las que a continuación se presentan en la gráfica.



Fuente: Rubén Escobedo Cabello (20239)

Como se puede observar de la grafica anterior todos los alumnos a los que se les presentó el contenido interactivo consideran que es atractivo y les motiva a aprender, en el caso de los alumnos que leyeron el contenido más de la mitad de los alumnos consideran que el contenido no es atractivo en la forma en que se presenta y no les motiva para aprender, se puede deducir de lo anterior que el contenido es más atractivo y motivador para los alumnos cuando este se presenta de froma interactiva.

La siguiente pregunta que se formulo es: ¿Considera que el aprendizaje que obtuvo es suficiente para su desempeño profesional? De conformidad a las respuestas que emitieron los alumnos se diseña la siguiente grafica.



Fuente: Rubén Escobedo Cabello (20239)

Como se observa en la gráfica que se presenta, se observa que los alumnos a los que se les presentó el contenido interactivo la mayoría consideran que les faltó profundizar en el conocimiento, esto puede ser debido a que se sintetiza mucho la información que se presenta en el contenido interactivo debido a las imágenes, audios y textos al ser multimedia, a diferencia del aprendizaje no interactivo, en donde la mayoría de los alumnos consideran que el contenido leído profundiza en los contenidos y es explícito aunque no es atractiva la forma en que se presenta.

## CONCLUSIONES

Se concluye que, existen diferencias conceptuales y de definición entre los términos interactividad e interacción, las diferencias consisten en que la interactividad se lleva a cabo no con una persona, sino con una herramienta tecnológica, ya sea un celular, una computadora, una Tablet, etc. a diferencia de la interacción, la cual se lleva entre sujetos en donde uno y otro sujeto espera una respuesta.

Se analizó si es correcto hablar de aprendizaje interactivo, herramientas interactivas o contenido interactivo, a lo que se concluye que es correcto hablar de aprendizaje interactivo debido a que se

lleva todo un proceso en el que se busca lograr adquirir conocimientos significativos, pero es importante resaltar la importancia del contenido interactivo y de las herramientas tecnológicas, ya que sin ellas no se puede desarrollar el proceso del aprendizaje. Se puede decir que, este tipo de aprendizaje no es fundamental a diferencia de los otros aprendizajes, en donde con herramientas tecnológicas y sin ellas se pueden llevar a cabo.

Finalmente, se observó que de las preguntas que se le realizaron a los alumnos se obtuvo que el aprendizaje interactivo ayuda a motivar a los alumnos a aprender; así mismo, los contenidos del aprendizaje interactivo son atractivos al presentar información seleccionada y presentada mediante audio, texto o imágenes, esto propicia que el contenido sea más claro y preciso, pero una de las áreas de oportunidad es la profundidad que se tiene respecto a los contenidos, ya que en el aprendizaje interactivo los contenidos son muy acotados por la forma de aprendizaje, lo que propicia que no se pueda profundizar en los temas.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Expósito, E., & Marsollier, R. (2020). Virtualidad y educación en tiempos de COVID-19. Un estudio empírico en Argentina. *Educación y Humanismo*, 22(39), 1-22.  
<https://doi.org/10.17081/eduhum.22.39.4214>

Herrera Fustamante, J. M. (2021) *Impacto ocupacional del trabajo remoto en docentes durante la emergencia sanitaria en una institución educativa. Chota - Cajamarca 2020* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Mayor de San Marcos]

Alfageme González, M. Begoña et. al. (s.f.). La interactividad como característica de la enseñanza mediante redes.

Aparici, Roberto y Silva Marco. (2011). Pedagogía de la interactividad. España: Comunicar.

Erazo Rodríguez, Miriam, et. al. (2020). Educación interactiva: Estrategia pedagógica para resignificar la identidad cultural y comprensión lectora de leyendas Riobambeñas. Ecuador: Ciencia Digital

Guevara, Roberto et. al. (2015). Una revisión a los niveles de interactividad de los contenidos digitales. Colombia: TISE

Guevara Calume, Roberto y Mira Mejía, John Fredy. (2018). La interactividad en los contenidos digitales: Objetos virtuales de aprendizaje y MOODCs. Colombia: Proceedings of the II International Conference

Meritxell Estebanell, Minguell. (s.f.) Interactividad e interacción. España: Universidad de Girona.

Muñoz Andrade, Estela L. y Muñoz Arteaga, Jaime. (s.f.). Interactividad en ambientes virtuales de aprendizaje: Características. México: Universidad Autónoma de Aguascalientes

Pérez de A., María del C. y Tellería, María B. (2012). Las TIC en la educación: nuevos ambientes de aprendizaje para la interacción educativa. Venezuela: Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias

Stokes, Helga. (2004). La interactividad en la educación a distancia: Evaluación de comunidades a distancia. Estados Unidos: AIESAD

Sulbarán Piñeiro, Eugenio y Rojón González, Citlalli. (2006). Venezuela: REVINPOST

Vizconde Veraszto, Estefano, et. al. (2009). La educación y la interactividad. España: ICONO

## Reconstrucción histórica del saber comunitario para la descolonización del pasado en el entorno escolar

**Jorge Luis Cruz Hernández**

Universidad Pedagógica Nacional  
<https://orcid.org/0000-0001-9126-6928>  
[jorge.cruz@seiem.edu.mx](mailto:jorge.cruz@seiem.edu.mx)

**Josefa Bravo Moreno**

Universidad Pedagógica Nacional  
<https://orcid.org/0000-0001-8759-7169>  
[josefa.bravo@seiem.edu.mx](mailto:josefa.bravo@seiem.edu.mx)

**Juan Alberto Alcántara Ramírez**

Universidad Pedagógica Nacional  
[juan.alcantara.ramirez@seiem.edu.mx](mailto:juan.alcantara.ramirez@seiem.edu.mx)

### RESUMEN

Derivado de las actuales políticas educativas a nivel internacional y nacional, sobre todo, desde las exigencias de la agenda 2030 y su preocupación por el desarrollo sostenible, y desde la propuesta nacional mexicana de promover un currículum escolar centrado en la recuperación del sentido comunitario y la legitimación de saberes, el presente escrito tiene como propósito mostrar las posibilidades de reconstrucción del conocimiento histórico a partir de los saberes comunitarios. Por lo tanto, se vincula el pensamiento decolonial como marco interpretativo para situar a las y los sujetos sociales como hacedores de su propio presente/futuro, y con ello, construir una propuesta para la descolonización del pasado. De ahí que la presente investigación tiene como foco central a las comunidades colindantes a la UPN del norte del Estado de México, caracterizadas por tener herencia cultural de los pueblos originarios, específicamente con la cultura otomí. Con ello, se intenta problematizar las prácticas y saberes culturales que ayuden a de-colonizar el discurso del pasado legítimo que se aprende en la asignatura de Historia. Se utiliza una metodología cualitativa de tipo exploratoria cuyas técnicas principales fueron las encuestas y las entrevistas no estructuradas para dar cuenta de las posibilidades de reconstruir el conocimiento histórico comunitario. Se concluye que al día de hoy los saberes de las comunidades originarias son un aporte fundamental para vincular el currículum educativo nacional actual cuya preocupación es reconstruir la vida comunitaria en pro al derecho a la dignidad humana y al equilibrio de la naturaleza.

**Palabras clave:** comunidad, conocimientos tradicionales, escuela, enseñanza de la historia, saber.

## Historical reconstruction of community knowledge for the decolonization of the past in the school environment

### ABSTRACT

Derived from the current educational policies at the international and national level, above all, from the demands of the 2030 agenda and its concern for sustainable development, and from the Mexican national proposal to promote a school curriculum focused on the recovery of the sense of community and the legitimization of knowledge, the purpose of this paper is to show the possibilities of reconstruction of historical knowledge from community knowledge. Therefore, decolonial thought is linked as an interpretive framework to situate social subjects as makers of their own present/future, and with this, build a proposal for the decolonization of the past. Hence, the present investigation has as its central focus the communities adjacent to the UPN in the north of the state of Mexico, characterized by having the cultural heritage of the original peoples, specifically with the Otomi culture. With this, we try to problematize the practices and cultural knowledge that help to de-colonize the discourse of the legitimate past that is learned in the subject of History. An exploratory qualitative methodology is used whose main techniques were surveys and unstructured interviews to account for the possibilities of reconstructing community historical knowledge. It is concluded that today the knowledge of the native communities is a fundamental contribution to link the current national educational curriculum whose concern is to rebuild community life in favor of the right to human dignity and the balance of nature.

**Keywords:** community, traditional knowledge, school, history teaching, know.

### INTRODUCCIÓN

Hoy en día las políticas educativas internacionales y nacionales se ocupan de proponer una educación sostenible, económica, social y ambiental en pro de generar un mundo mucho más equilibrado con la naturaleza y con los sujetos sociales; donde éste sea un espacio de igualdad de oportunidades para todos y todas. Por lo tanto, el acuerdo internacional, vinculado a las necesidades de América Latina y el Caribe, se consolida a través de *La agenda 2030 y los objetivos de desarrollo sostenible*, conformada en el 2015 y publicada por Naciones Unidas en el 2018. Frente a la crisis económica, social y ambiental, dicha agenda enfatiza en “transformar el paradigma de desarrollo dominante en uno que nos lleve por la vía del desarrollo sostenible, inclusivo y con visión de largo plazo” (Naciones Unidas, 2018, p.7).



La Agenda 2030 reflexiona sobre la necesidad de cambiar de paradigma, y esto implica posicionarse desde otros parámetros epistémicos que hagan de este mundo un mejor lugar para cohabitar. En este tenor, la ciencia, como discurso legítimo de verdad, también debería resignificar sus códigos de validación, que ayuden no sólo a generar conocimiento, sino a transformar la realidad de las y los sujetos implicados en la comprensión social (Bishop, 2015). De tal suerte que el proyecto decolonial, propuesta de pensamiento emergente de intelectuales latinoamericanos, se relaciona íntimamente con esta urgente necesidad de cambiar de paradigma. “La agenda 2030 es una agenda transformadora, que pone a la igualdad y dignidad de las personas en el centro y llama a cambiar nuestro estilo de desarrollo, respetando el medio ambiente” (Naciones Unidas, 2018, p. 7).

Ante dicha proclama internacional, la política nacional mexicana también ha generado contribuciones para resolver fenómenos sociales que afectan la dignidad de las y los mexicanos, tales como la violencia de género, sexual, psicológica y económica; la discriminación por etnia, raza o condición social; la pobreza y la contaminación ambiental. En materia educativa, la Ley General de Educación, a través de su artículo 23, solicitó a la Secretaría de Educación Pública el *Plan de Estudios para la educación preescolar, primaria y secundaria*, publicada en el año 2022, que en términos generales se denomina Nueva Escuela Mexicana (NEM). En ella, se vislumbran los trazos pedagógicos para transformar las concepciones que se tienen de *progreso, desarrollo y civilización*; conceptos vinculados con el pensamiento moderno.

Dicho Plan de Estudios (2022) se compone de dos apartados fundamentales: el marco curricular y la estructura curricular. En el primero se exponen las premisas filosóficas, éticas, políticas y pedagógicas que argumentan la necesidad de un cambio de paradigma. De esta manera enfatiza en la dignidad humana y en el respeto de los derechos humanos. En este sentido, aboga por el “reconocimiento al derecho a la vida, que incluye el cuidado, respeto, protección de los organismos y ciclos vitales del medio ambiente, las mujeres y los hombres, como condición y fundamento del ejercicio de los derechos humanos” (SEP, 2022, p. 16). Frente a esto, se concibe al sujeto social como un todo incluido con los otros seres vivientes. Para lograr lo anterior, pone en el centro de atención pedagógica al sentido de lo *comunitario* y la recuperación de saberes ancestrales como premisas básicas para la reconstrucción del tejido social.

La escuela es un espacio en el que se articula la unidad nacional desde su diversidad, en donde se hospedan y dialogan las ciencias, la cultura universal, las culturas ancestrales, las lenguas, los valores, los saberes, las costumbres, clases, géneros e identidades de todas y todos aquellos que acuden a este espacio universal de socialización. (SEP, 2022, p. 21)

Para vincular el saber comunitario y la sostenibilidad ambiental, el cambio de paradigma implica resignificar las concepciones de *ser humano, naturaleza, cultura, sociedad, educación y conocimiento* (De Sousa Santos, 2015); construcciones históricamente situadas en el pensamiento moderno, las cuales dieron entrada a la idea de progreso, ciencia y civilización. En este sentido, el *desarrollo social*, vinculado con estas premisas modernas, significa control, manipulación y explotación de los recursos naturales y humanos con la finalidad de avanzar a escalas mucho más sofisticadas de conducta y pensamiento; parecido al desarrollo tecnológico (Hartog, 2013). De ahí que, para cambiar de paradigma de desarrollo dominante, es necesario desapegarse de los criterios políticos y filosóficos del pensamiento moderno.

La presente investigación se sitúa desde la crítica al pensamiento moderno occidental que, desde la conquista de los pueblos americanos, instaló una forma de verdad incapaz de dialogar armónicamente con los otros seres vivientes. De tal suerte que el discurso de la ciencia moderna, también contribuyó a la desigualdad y a la violencia ambiental que hoy día todos y todas padecemos. En este caso, la Historia como disciplina científica moderna, favoreció en gran medida a confundir el pasado de los pueblos originarios (Warman y Argueta, 1993), ya que las formas de producción de conocimiento del pasado, desde la racionalidad, neutralidad y objetividad, ocultó y deslegitimó los saberes ancestrales, prácticas y rituales. Es decir, el discurso científico del pasado poco a poco les fue desviando de sus concepciones ancestrales, muchas de ellas, apegadas al amor hacia la naturaleza (Dussel, 2015).

Para comprender un poco más sobre el discurso del pasado en la Historia como disciplina científica y su vínculo con el poder y la dominación, es importante situarse en los márgenes del pensamiento moderno occidental. La modernidad como proyecto político instaura un discurso que hizo posible la legitimidad de la razón como único camino para llegar a la verdad y, en consecuencia, la desestimación de las creencias, prácticas y rituales que no permitían la unificación y comprobación del conocimiento producido. De la misma manera, el proyecto moderno incorpora metarrelatos que permitieron concebir a la civilización como una etapa evolutiva de las comunidades ancestrales y con ello, nace la idea de progreso y de historia universal que avanza en línea recta sin detenerse (Zermeño, 2004).

En síntesis, “la modernidad es la idea de progreso lineal e indefinido, la productividad racionalista, la concepción positivista, la tendencia etnocéntrica y colonial a imponer el modelo de verdad, bondad y belleza propio de occidente como modelo superior” (Pérez, 2004, p. 20). No sólo fue la razón occidental lo que dio origen a la dominación epistémica, sino también la Historia como ciencia la que seleccionó pasados, y desde su posición legítima, controló las subjetividades y se

apoderó del presente/futuro de los sujetos sociales. Por lo tanto, “la historia como disciplina de conocimiento es un producto moderno; nació en el siglo XIX con la pretensión positivista e ideológica de reconstruir objetivamente el pasado de los nacientes estados nacionales” (Wallerstein, 1996) citado por Torres (2003, p. 199).

Historia y ciencia son dos caras de una moneda llamada modernidad, al igual que los conceptos filosóficos de tiempo: pasado, presente y futuro (Hartog, 2013). Por lo tanto, el problema de la construcción del pasado desde las concepciones modernas no es de corte metodológico ni didáctico, sino de interés político y epistemológico, ya que incluye una sola visión desde dónde entender el pasado. El discurso de la Historia occidental esconde en sí mismo su propio proyecto de dominación que confunde el pasado de los oprimidos (Löwy, 2014). Precisamente, la Historia confunde la propia identidad de los pueblos originarios que tienen otros métodos para comprender su pasado y, sin embargo, la escuela moderna los excluye como protagonistas de la construcción histórica (Torres, 2003).

No obstante, “los saberes indígenas constituyen formas especiales de conocimiento subyugado que son locales, basados en la experiencia de la vida y ajenos a la ciencia occidental, que no los ha producido” (Kincheloe, 2008, p. 53). Por lo tanto, “el saber sobre el pasado no es patrimonio exclusivo de la disciplina histórica; forma parte de otras prácticas culturales como la literatura, el cine, el teatro, las artes plásticas, los medios masivos de comunicación y la tradición oral (Torres, 2003, p. 201). Los saberes indígenas constituyen un tipo de conocimiento que se oculta por el discurso historiográfico nacional, patriótico, moderno y científico.

Por lo tanto, el pensamiento decolonial, en su acepción más amplia, considera toda práctica educativa como una práctica política de recuperación del otro como legítimo otro. Y en esta recuperación están implicadas las creencias, formas de conocer y sentir, y formas de interactuar con el entorno natural y social. En primer lugar, visibiliza al cuerpo y su subjetividad; en segundo, reconoce la existencia de diversas formas de conocer y validar el mundo (Restrepo y Rojas, 2010). Pensar en clave decolonial es recuperar, movilizar y legitimar aquellas creencias que sensibilizan la relación entre las y los sujetos con el entorno natural y social. Es decir, confiar en los sentidos y las afecciones como recursos epistémicos para configurar una relación afectiva con el mundo. Recursos que el pensamiento moderno descalificó como contaminantes para el conocimiento verdadero (Descartes, 2014).

En este caso, decolonizar el pasado implica recuperar aquellas prácticas y saberes ancestrales que permiten un vínculo afectivo con la naturaleza. El pensamiento decolonial abre la

oportunidad de generar propuestas pedagógicas que rompan con la lógica de la dominación ideológica en la enseñanza de la Historia.

Necesidad de la pedagogía decolonial de generar posibilidades de pensamientos otros que permitan fronterizar el pensamiento hegemónico, a manera de proyectos contrahegemónicos, para posteriormente permitir que los sujetos se posicionen críticamente, es decir, transgredan el límite del pensar al actuar. (Peñuela, 2009, p. 43)

Un aspecto que caracteriza a la decolonialidad es la búsqueda de *paradigmas otros* que no sólo cuestionen la racionalidad de la modernidad ilustrada, sino de generar otras rutas de conocimiento propios que comulguen íntimamente con la naturaleza. Lo anterior implica recuperar “lugares de memoria, historia, dolor, lenguas que ya no son lugares de estudio sino de pensamiento, lugares epistémicos” (Fernández, 2017, p. 4); elementos que la Historia ctrahegemónica puede ayudar a reconstruir. Así, la categoría de resistencia puede activarse desde la decolonialidad. Asumir posturas críticas es romper con la epistemología dominante y generar nuevas miradas al conocimiento fronterizo.

Por lo tanto, el pensamiento decolonial busca descolonizar los modos en que se construye la visión de los oprimidos otorgando un valor preponderante al pasado histórico. Así, la existencia de otras narrativas locales que cuentan un pasado propio, inmediato y colectivo, capaz de afianzar la identidad de los pueblos, se hacen válidos a través de discursos contrahegemónicos. Decolonialidad es una forma de legitimar narraciones orales que se borraron en el seno de las instituciones educativas modernas. Es una forma de validar experiencias cercanas a la vida cotidiana de los sujetos en un contexto determinado. También es una forma de recuperar prácticas comunitarias y resignificarlas en el seno de una preocupación colectiva. Por lo tanto, decolonizar el pasado debe “reivindicar a los sectores subalternos no sólo como sujetos históricos, sino como sujetos de conocimiento histórico” (Torres, 2003, p. 205).

La memoria colectiva ha sido —y todavía es— un espacio entre otros donde se entreteje en la práctica misma lo pedagógico y lo decolonial. La memoria colectiva es la reafirmación de lo que la tradición nos enseña, de lo que el ancestro enseña, dijo una vez el maestro y abuelo del movimiento afroecuatoriano Juan García Salazar. Justamente es memoria colectiva porque está en todo el colectivo [...] es un saber colectivizado; es el afianzamiento, la verificación, la que nos permite continuar. (Walsh, 2014, p. 11)

La decolonialidad es una de las propuestas pedagógicas que permiten la entrada de saberes y conocimientos negados históricamente. En este caso, el pensamiento decolonial descubre que “el proyecto de la modernidad-colonialidad introdujo un cambio en la organización tiempo-espacio de las culturas, pueblos y territorios del planeta presentes y pasados, tratando de vincularlos en una gran narrativa universal” (Peñuela, 2009, p. 43). Por lo tanto, cuando se habla de enseñanza y aprendizaje de la historia nacional, se está hablando al mismo tiempo de un discurso hegemónico con categorías que oprimen y dominan las distintas concepciones del pasado, del tiempo, del espacio, de la identidad y de la colectividad.

La memoria social se encuentra no sólo en los recuerdos de sus miembros, sino también en las huellas que el pasado deja en la estructura física del mismo barrio (sus calles, lugares, casas), en los muebles, objetos y pertenencias de la gente (utensilios, juguetes, ropa, en las fotografías y otros registros visuales, en materiales escritos (actas de las organizaciones, recortes de prensa, recibos y facturas) y en algunas prácticas sociales que permanecen en el presente (fiestas, canciones, tradiciones orales, juegos). (Torres, 2003, p. 210)

De lo anterior, el pensamiento decolonial se compromete con “la posibilidad de descolonizar nuestra propia historia para vernos ante el espejo de nuestras realidades propias” (Peñuela, 2009, p. 43). Así, por ejemplo, el pasado de los pueblos indígenas no será visto como un proyecto ajeno a sus vidas, sino como un espacio para revalorar la identidad comunitaria, pero también para resignificar su posición en la escala social de un México injusto y antidemocrático. En la medida en que las y los sujetos sociales se conciben como parte del entorno, y reflexionen que sus actos políticos, sociales y culturales condicionan la dinámica ambiental, se estaría contribuyendo a una educación sostenible.

Por tal motivo, relacionamos al pensamiento histórico como aquella que puede contribuir a recuperar los saberes comunitarios, siempre y cuando éste se desarrolle en clave decolonial. De esta manera la investigación tiene el objetivo de recuperar los saberes locales/ancestrales de las comunidades originarias, colindantes a la UPN, que permitan la construcción de un pasado decolonial vinculado con la naturaleza. Dichos resultados se contrastarán con las exigencias pedagógicas de la agenda 2030 y con la apuesta política de la NEM y su preocupación de construir comunidad situada, histórica y culturalmente apegada con la naturaleza.

Ante ello se espera responder a la pregunta eje de investigación: ¿qué tipo de saberes y prácticas locales/ancestrales de las comunidades circundantes a la UPN permiten la construcción

de un pasado decolonial vinculado con la naturaleza? De esta pregunta central se derivan algunas preguntas secundarias que orientan la construcción de conocimiento: ¿qué prácticas y rituales siguen presentes en las comunidades indígenas, que ayudan a recuperar el sentido comunitario y la memoria colectiva de sus pobladores? ¿Quiénes son las y los poseedores de mayor información histórica y ancestral que podrían contribuir a concretar una pedagogía situada con relación a la NEM? ¿Cuáles son los principales obstáculos en la recuperación del saber comunitario e histórico para la apuesta en marcha de la NEM?

## **METODOLOGÍA**

La presente investigación se sitúa desde el campo de la investigación cualitativa (Denzin y Lincoln, 2012) caracterizada por la utilización y recogida de una gran variedad de materiales—entrevista, experiencia personal, historias de vida, observaciones, textos históricos, imágenes, sonidos—, que describen las condiciones sociales que se entrelazan dentro de un espacio cultural (Rodríguez, Gil y García, 1999). Por ello, más que describir desde fuera, ésta se sumerge en la cultura recuperando todo tipo de voces que ayuden a comprender e interpretar lo que sucede ahí dentro. Esto supone que cada instrumento de investigación recupera en sí mismo los pensamientos y emociones de los sujetos en el estudio. En “la investigación cualitativa lo que se espera es una descripción densa, una comprensión experiencial y múltiples realidades” (Rodríguez G., Gil J. y García, E., 1999, p. 34).

El enfoque cualitativo de investigación, caracterizado por su flexibilidad al momento de seleccionar a los participantes, permite la toma de decisiones del investigador durante el proceso mismo de indagación. En este caso, la pregunta de investigación, formulada en este proyecto, permitió ubicar a los participantes desde el muestreo selectivo (Flick, 2015). Por lo tanto, se les seleccionó por su capacidad de ofrecer información profunda y detallada sobre el objeto de estudio. Para ello, se recorrió a algunas comunidades indígenas colindantes a la UPN, ubicadas dentro del municipio de Acambay (caracterizadas por pertenecer a la cultura otomí). Una vez identificado el tipo de comunidad, donde posiblemente ofrecerían información, se identificó a los informantes de acuerdo con los registros de experiencias de los mismos habitantes, que en su mayoría apuntaban hacia las personas adultas mayores como poseedoras de información y sabiduría.

En este sentido, para el caso de recuperar las voces, las experiencias y los saberes de los participantes, se utilizó como diseño la etnografía y algunas de sus técnicas como la entrevista semiestructurada, la observación participante y los diarios de campo. En primer lugar, se hizo una visita general a algunas comunidades para solicitar permiso, a sus delegados, de realizar

investigación. En un segundo momento, se regresó a las comunidades con la finalidad de encontrar a aquellas personas que podían ofrecer información relevante. La tercera etapa fue la conversación y la recuperación de saberes en torno a las prácticas comunitarias e históricas decoloniales; algunos de los informantes compartieron sus saberes desde la experiencia y la tradición oral. De ahí que la principal técnica de investigación fuese la entrevista y la observación a través de un guion de entrevista semiestructurada y grabadora de voz como instrumentos.

Para el diseño de las entrevistas semiestructuradas se valoró su pertinencia a través del contraste teórico del proyecto decolonial, así como también de la lectura y profundización de algunos profesores y profesoras provenientes de comunidades indígenas (algunos mazahuas y otomíes). El guion de entrevista se dividió en cuatro temas generales a saber: vida cotidiana, salud, rituales y actividades comunitarias. Las entrevistas se transcribieron con apoyo de algunos estudiantes de la licenciatura en pedagogía. Una vez terminado el proceso de transcripción, se hizo el trabajo de análisis personalizado y manual a través de la agrupación de cuatro categorías clave que dieron cuerpo a la narrativa de las y los entrevistados. En este caso, las categorías fueron: saberes ancestrales, pensamiento colonizado, conocimiento histórico situado y prácticas comunitarias/decoloniales.

## **RESULTADOS Y DISCUSION**

La investigación etnográfica se realizó en tres comunidades diferentes, caracterizadas por pertenecer a la cultura ancestral otomí. A partir de la exploración de sus habitantes se ubicó a dos personas mayores por cada comunidad, de las cuales fueron dos hombres en la primera comunidad; dos mujeres en la segunda y una mujer y un hombre en la tercera. A continuación, se muestra una tabla de los datos de los informantes seleccionados. Sin embargo, es importante mencionar la dificultad de entablar diálogo con los adultos mayores, ya que algunos de ellos no hablaban español o si lo hablaban poco, tenían dificultades para comprenderlo. Por ello, se recurrió a otros participantes más jóvenes. Entre ellos se encontró con personas de una generación más adelante, en su mayoría institucionalizados por la escuela. Sólo las mujeres no tuvieron oportunidad de escolarizarse.

Tabla 1.

Datos de los informantes clave

No.	Género	Edad	Escolaridad	Hablante de una lengua originaria	Comunidad a la que pertenece
1	Hombre	53 años	Sexto de primaria	Sí (Otomí)	San Pedro de los metates
2	Hombre	56 años	Segundo de secundaria	Sí (Otomí)	San Pedro de los metates
3	Mujer	45 años	No cursó	Sí (Otomí)	Doxtejé
4	Mujer	51 años	No cursó	Sí (Otomí)	Doxtejé
5	Mujer	49 años	No cursó	Sí (Otomí)	San Francisco Shaxni
6	Hombre	64 años	Bachillerato	Sí (Otomí)	San Francisco Shaxni

*Nota:* datos recuperados a partir de las entrevistas.

La entrada al campo permitió reflexionar que las y los habitantes de las comunidades seleccionadas se sorprendieron de nuestra presencia, y más cuando escucharon que nuestro interés estaba en recuperar sus saberes y conocimientos tradicionales para vincularlos con la apuesta política de los programas de estudios vigentes. Una persona mayor dijo ante nuestra visita: “qué bueno que ahora la Universidad está interesada en nosotros; les agradezco que estén aquí”. De entrada, este comentario permitió hacer una crítica a la vestidura de la educación escolarizada a nivel superior, pues esto supone un alejamiento histórico de sus propios propósitos: la de transformar la realidad de la comunidad donde se está inserta. Así que su comentario fue una crítica hacia la dinámica escolar universitaria.

La intención del trabajo de campo fue registrar aquellas prácticas y saberes que podían ayudar a decolonizar el pasado en la asignatura de historia. Sin embargo, nos dimos cuenta que además de las narrativas y voces de las y los participantes, las comunidades en sí, son un aporte fundamental para estudiar y resignificar la historia (Torres, 2003). En algunos diarios de campo registramos lo que nos pareció interesante. A lo lejos se observaba a personas bajo el sol que escardaban sus tierras; desde otros ángulos, se podía observar el pastoreo de los borregos mientras niños y niñas observaban el horizonte. Esta última actividad, aparentemente ingenua, muestra el estilo de vida de los pobladores otomíes, pues rompe con un sistema capitalista de consumo que



exige no perder el tiempo cuando se debería estar produciendo algo. Así que este panorama nos permitió repensar que la vida “pausada” de sus pobladores ya era en sí misma una práctica histórica descolonizadora (Mignolo, 2003).

Sin embargo, el lado opuesto de estas prácticas cotidianas descolonizadoras, estuvo en las marcas históricas corporales de los pobladores, pues la forma de observar, de platicar con gente extraña, sus ademanes, sus risas encubiertas, dan muestra de un recorrido de opresión, represión y discriminación que viven a diario y que éstas a su vez, se fueron heredando a través de la cultura. Es el cuerpo y su subjetividad lo que también transmiten valores, creencias y concepciones de la realidad (Rodríguez, 2008). De tal suerte que nuestro encuentro con las y los participante no fue sencilla, pues su timidez y el poco valor que le atribuían a sus saberes, impedía que se entablara una comunicación eficaz. No obstante, nuestras intervenciones como aprendices y admiradores de la cultura les fueron dando seguridad en sus palabras a tal punto de mostrarnos parte de sus rituales como un “regalo comunitario”.

Durante el segundo momento de nuestra visita, cuando ya las y los participantes sabían quiénes éramos, de dónde veníamos y qué era lo que buscábamos, pudimos observar una mayor soltura en sus conversaciones. Algunos podían expresarse con mayor libertad a través de sus cuerpos, algunos dibujaban risas en sus rostros y uno en específico se animó a mostrarnos algunos pasos de su danza particular que denominan “la danza de los santiagueros”. Una vez que se tuvo mayor confianza entre nosotros, comenzamos la entrevista. Se inició otorgando voz a nuestra historia como personas culturales y no como profesores con un título. Compartimos nuestro pasado y lo que en nuestros pueblos hacíamos cuando niños. Este intercambio de experiencias motivó la plática en algunos ellos y ellas.

A continuación, mostramos algunos datos que pudimos recuperar de las entrevistas. Son fragmentos de las narrativas que los mismos pobladores emitieron cuando se les interrogó sobre su vida cotidiana, las concepciones sobre la salud y la enfermedad, algunos rituales y prácticas comunitarias. Sin embargo, durante el análisis de las entrevistas pudimos construir una categoría que nos ayudó a comprender la situación de vulnerabilidad y pérdida de los saberes comunitarios ancestrales. La denominamos *pensamiento colonizado*. A través de esta agrupación pudimos dar cuenta de la realidad y la dificultad que representa para los pobladores hablar de sí mismos:

Nuestros padres se dieron cuenta que en la cabecera municipal había mucha discriminación y entonces, cuando yo me acuerdo a mi edad de ocho años, cuando veníamos ya descalzos, con la ropita de manta y los que eran del municipio tenían dinero,

tiendas y todo, pues siempre nos atacaban; decían que éramos unos indios, que éramos los indios apestosos. Fue un total rechazo. Por eso mucha gente, cuando llegaron los maestros se emocionaron porque ellos iban a enseñar a sus hijos a aprender el español. (Participante1)

Con esta experiencia, la esperanza de no ser discriminados estaba puesta en la escuela como un espacio civilizatorio (Barbero, 2002). Sin embargo, fue en la misma escuela donde la violencia hacia lo indígena se pronunció más: “nosotros los indígenas nos vestimos, portamos la vestimenta, y cuando te discriminan por eso directamente te duele, sientes que no vales nada, es algo horrible. Ya en la escuela nos castigaban si mostrábamos algo de nuestra cultura” (Participante3). “Es importante reconocer que el detalle del olvido de la lengua fue la discriminación, y este fue el problema principal de que la lengua se vaya. Nunca es tarde para recuperar lo nuestro” (Participante2). Así que la escuela como institución de conocimiento legítimo también ha contribuido a que la cultura vaya desapareciendo.

Las antiguas generaciones sabían más sobre las plantas medicinales. Las nuevas generaciones no tienen interés y conocimiento de ellas; también por la tecnología avanzada, pues ya hay más doctores en las comunidades y la tecnología de las farmacias ha avanzado también. (Participante3)

Ante estos comentarios, que emergieron de nuestras pláticas con los participantes, no pudimos mostrarnos indiferentes. La ciencia, traducida en la escuela, deslegitimó los saberes ancestrales otorgando poco valor a las prácticas y estilos de vida comunitarios. Si bien, el objetivo de la investigación tenía que ver con la recuperación de saberes, estos comentarios, que emergían constantemente de la mayoría de las y los entrevistados, nos mostraron las realidades que aún siguen viviendo en lo cotidiano.

### **Saberes ancestrales de resignificación histórica**

A través de la conversación y ofrecimiento de nuestras experiencias comunitarias, las y los participantes también relataron sus experiencias que, para esta investigación, denominamos saberes ancestrales de resignificación histórica. Cuando dialogamos sobre las concepciones de la salud y la enfermedad en la cultura otomí, una persona comentó: “creo que hay mucho conocimiento por parte de las personas mayores, porque ellos sí tienen razón cuando dicen que las plantas con mayores propiedades son las que tienen mayor energía almacenada en sus raíces” (Participante5). Así, la conexión entre la tierra, las plantas y los seres humanos es fundamental para que se construya una

concepción legítima con la naturaleza; además de vincularlo con el pasado decolonial que permite revalorar el cosmos. El siguiente relato da muestra de ello:

Lo que he aprendido de mis abuelos es que las plantas medicinales las podemos ubicar en los cuerpos de agua, en los cerros, en los llanos. Cada planta tiene una función, pues no es lo mismo encontrar una planta de agua o en zonas de bordos, ríos o arroyos a una que esté en el cerro. (Participante5)

Así, se comprende por qué los pueblos originarios, en específico la cultura otomí, aprecia, ama y cuida a la naturaleza, pues de ella emana el poder, la sabiduría y la energía que se necesita para transitar por el territorio simbólico llamado vida (Warman y Argueta, 1993). Se concibe al ser humano como parte de la tierra; de ahí provenimos y de ahí mismo regresaremos (Peñuela, 2009). Así los saberes ancestrales indígenas, sobre la fuerza y la energía de todo ser viviente, rebasan con creces lo que la física cuántica demostró hace pocos años.

Contaban mis abuelas que cuando alguien te emite su mala vibra, porque pues, nosotros somos personas que no sólo tenemos salud física y mental, sino también espiritual. Yo siempre digo que dentro del entorno donde nos desenvolvemos no sabemos qué energía puede llegar a tener la gente hacia ti. (Participante4)

De las concepciones del cuerpo físico y energético que tienen los pobladores otomíes, se desprende otro tipo de sabidurías que ayudan a recuperar al cuerpo enfermo. Todo depende del “mal aire” tomado en el transitar de la vida. “Entonces te cuento que las plantas medicinales se dividen en varias, tenemos plantas frías y plantas calientes; esto por la cosmovisión otomí” (Participante4). La dualidad entre lo frío y caliente es una especie de construcción dialéctica, ya que el equilibrio físico se logra al estabilizar los dos cuerpos energéticos. En este caso, lo que la escuela debería recuperar es la salud mental y espiritual de las y los estudiantes. Más allá de demostrarlo científicamente, es una concepción que logra vincular mente, cuerpo, espíritu y naturaleza.

Una muestra de esta conexión espiritual se puede apreciar en las danzas que se realizan para las fiestas patronales. No es un baile aislado, sino que movimientos, vestuarios y música contribuyen a realizar la vinculación entre ser humano y el mundo. Una práctica espiritual que relata emociones, afectos y paz; es decir, relata pasados que se reviven en el acto mismo de la danza.

Entonces para la danza de los santiagueros, los arcos simulan al Arcángel Miguel y el arco que portan pues no es otra cosa más que la bóveda celeste, las flores que llevan no es otra

cosa mas que las estrellas. Aquí en Acambay, los otomíes eran muy dados a celebrar al padre viejo que es el sol. (Participante3)

Este tipo de saberes y prácticas, es lo que la agenda 2030 y la política educativa nacional están interesadas en recuperar, puesto que “para la Nueva Escuela Mexicana el bienestar y el buen trato implican el reconocimiento y derecho a estar bien corporal, mental, emocional, afectiva, sentimental y espiritualmente, en todos los espacios de convivencia (dentro y fuera de la escuela)” (SEP, 2022, p. 26). Y el *fuera de la escuela* está estrechamente vinculado con las prácticas comunitarias. En tal caso, si es posible reconstruir la historia a través de estas actividades decoloniales que aún siguen presentes.

### **Conocimiento histórico situado**

Además de saberes ancestrales que permiten concebir al ser humano con relación a la naturaleza, también se pudo encontrar relatos que se asemejan a un tipo de historia oral; aquella que da sentido e identidad al pueblo otomí.

Los otomíes tienen un origen mítico; dicen los abuelos que nace a partir de una pareja proveniente de una cueva de la montaña sagrada o de la tierra misma conocida como Chicomoztoc. Y en la tradición oral se relata de un lugar importante de donde provenimos los otomíes llamada Chiapa o Chiapan como ya es muy común este término es definido como: agua debajo del cerro o río de la chía. (Participante1)

De la misma manera, existe un vínculo interesante entre el conocimiento histórico, herencia de la tradición oral, con las concepciones cosmogónicas. Es decir, de cómo la danza, la forma de vestir, la gastronomía y las plantas medicinales son muestras de un tipo de explicación no científica de cómo se originó la vida, y que estas explicaciones dan sentido a la existencia de los pueblos otomíes. En tal caso ser humano es un integrante más del mundo y no un extractivista que puede apoderarse de éste; una concepción muy arraigada del pensamiento moderno.

En el caso de las blusas y las camisas, se ha notado que normalmente están bordadas con flores, y pues es algo que les gusta mucho a las personas; igualmente las estrellas, podríamos decir que los otomíes consideran al cielo como algo místico y que tenía mucha influencia en la vida diaria de las personas. (Participante5)

### **Prácticas comunitarias/decoloniales**

Para finalizar, incluimos dos fragmentos que relatan la operatividad vigente de las concepciones otomíes y que pueden significar un recurso pedagógico para vincular el sentido de lo comunitario con la apuesta política de la NEM.

Todavía los otomíes suben al cerro de Huamango, que es un centro ceremonial prehispánico; suben a hacer sus fiestas y danzan frente a una capilla que está ahí mismo. Las fiestas otomíes originales duraban entre dos y tres días; entonces ahí está otro rasgo que quedó de aquellas festividades otomíes. (Participante2)

También una de las festividades que caracteriza a las comunidades otomíes de la región de Acambay es el ritual de primavera. “Los otomíes festejan el quinto sol, una práctica heredada de otras culturas de la meseta mexicana. Se podría decir que es una de las fiestas más importantes porque simboliza la creación del mundo tal y como lo conocemos” (Participante6). Además de los saberes ancestrales que permiten hacer ese vínculo entre sujeto y naturaleza, las prácticas comunitarias, a través de los rituales en momentos específicos, permite consolidar el tejido social. Otra característica de las comunidades originarias es su sentido de comunidad.

Para la *Nueva Escuela Mexicana*, lo común se entiende como un principio de corresponsabilidad y coparticipación entre aquellos miembros de la comunidad escolar que están comprometidos con la formación y emancipación de las y los estudiantes. Únicamente la acción humana puede hacer que las cosas, los símbolos, los saberes y los principios se vuelvan comunes para generar un sujeto colectivo. (SEP, 2022, p. 24).

A partir de este análisis de los resultados se demuestra que, al día de hoy, las comunidades originarias, en específico, las comunidades colindantes a la UPN, aun conservan parte de sus costumbres y tradiciones con respaldo interesante de cosmovisión local. Lo cual permite construir puentes entre las premisas de la NEM y los objetivos de desarrollo sostenible (agenda 2030). La idea de comunidad, la fuerte ritualización de las prácticas y sus saberes locales, hacen que las comunidades sigan construyendo el sentido de conectividad y espiritualidad con el mundo. Esto permite reflexionar en la importante tarea de conocer y comprender el territorio cultural, pues es con las comunidades indígenas con quienes podemos resignificar la idea de mundo y sujeto.

## CONCLUSIONES

Con lo anterior se concluye que los tipos de saberes y prácticas locales que aun persisten en las comunidades otomíes permite la resignificación histórica, y como tal, la construcción de pasados decoloniales. Se reflexiona que es en el saber del cuerpo y la salud donde más prevalece

el sentido comunitario ancestral que permite reconstruir discursos decoloniales. A través del cuidado de las plantas, su localización y funcionamiento, se contribuye a vincular sujeto con naturaleza. Además de ello, las danzas como rituales de agradecimiento al mundo simbólico construye puentes entre lo espiritual y lo físico. De las danzas hay una potencial herramienta pedagógica para la construcción de seres humanos con sentido de humanidad, afectivos y amorosos (Savater, 1997). También permite la consolidación de lazos comunitarios.

Es importante que el Estado y su gobernanza reconozca la importancia de los adultos mayores como poseedores de conocimientos relevantes para el sostenimiento de nuestros ecosistemas. A través de su lengua, de su experiencia y sabiduría se puede reconstruir el tejido social. Sin embargo, se notó, en esta investigación, que las y los ancianos viven al margen de lo que acontece en el mundo globalizado. Ahora son los excluidos del sistema por su falta de productividad. En este sentido, la UPN también debe responsabilizarse de este descuido y otorgar un lugar preponderante a la sabiduría de las y los abuelos; abrir las puertas de la universidad para compartir saberes que ayuden a mejorar la pedagogía.

De lo anterior, reflexionamos que no se trata sólo de incorporar los saberes ancestrales para configurar un pensamiento histórico decolonial, sino que se trata más bien de trabajar con la subjetividad histórica de las y los pobladores indígenas y de las personas que asisten a la escuela. En este sentido no basta con enunciar saberes, sino de trabajar pedagógicamente el problema de la discriminación y la violencia que se vive. El sentimiento de inferioridad, instalado históricamente, hace que abuelos y padres, hablantes del otomí, ya no quieran heredar sus conocimientos ancestrales. Por lo tanto, es necesario también comenzar por construir nuevos lenguajes en torno a la economía y a la política. Si el sistema capitalista neoliberal y patriarcal sigue intacto, los problemas de discriminación y racismo seguirán reproduciéndose en la cultura y la sociedad.

Otro rasgo que es importante mencionar es la relevancia de los rituales religiosos como una práctica cultural comunitaria. En la medida que la escuela deje entrar esta ritualización ancestral histórica, se estaría contribuyendo a generar pensamiento decolonizado, pues se entendería mejor que la sostenibilidad ambiental va de la mano con la consciencia de ser parte de un todo energético y espiritual. Por tanto, el futuro del equilibrio ambiental está en el presente de los pueblos originarios y el Plan de Estudios 2022 parece reconocer su gran valía para resignificar la idea de humano y naturaleza.

## **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- Barbero, M. (2002). *La educación desde la comunicación*. Grupo Editorial Norma.
- Bishop, R. (2015). Hacia una investigación libre de la dominación neocolonial. El enfoque Kaupapa maorí en la creación de conocimiento. En N. Denzin y Y. Lincoln (Coords.), *El campo de la investigación cualitativa*. 1. (pp.231-282). Gedisa.
- Denzin, N. y Lincoln, Y. (2012). Introducción general. La investigación cualitativa como disciplina y como práctica. En N. Denzin y Y. Lincoln (Coords.), *El campo de la investigación cualitativa*. 1. (pp.43-101). Gedisa.
- De Sousa Santos, B. (2015). *Una epistemología del sur*. Siglo XXI Editores.
- Descartes, R. (2016). *Discurso del método*. Editorial Edaf.
- Dussel, E. (2015). *Filosofías del sur. Descolonización y transmodernidad*. Ediciones Akal.
- Fernández, I. (2 de junio de 2017). *Entre la pedagogía freireana y el pensamiento decolonial*. Otras Voces en Educación. <http://otrasvoceseneducacion.org/archivos/223824>
- Flick, U. (2015). *El diseño de investigación cualitativa*. Morata.
- Hartog, F. (2013). El régimen moderno de historicidad puesto a prueba con las dos guerras mundiales. En M. Mudrovic y N. Rabotnikof (coords.), *En busca del pasado perdido. Temporalidad, historia y memoria*. (pp. 134-187). Siglo XXI Editores.
- Kincheloe, J. (2008). La pedagogía crítica en el siglo XXI: evolucionar para sobrevivir. En P. McLaren y J. Kincheloe (eds.), *Pedagogía crítica, de qué hablamos dónde estamos*. (pp.346-378). Graó.
- Löwy, M. (2014). Reflexiones sobre América Latina a partir de Walter Benjamin. En B. Echeverría (comp.), *La mirada del ángel. En torno a las tesis sobre la historia de Walter Benjamin*. (pp. 45-78). Ediciones Era.
- Mignolo, W. (2003). *Historias locales, diseños globales: colonialidad, conocimientos subalternos y pensamiento fronterizo*. Akal.
- Naciones Unidas (2018). La Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Una oportunidad para América Latina y el Caribe. CEPAL.

- Peñuela, D. (2009). *Pedagogía decolonial y educación comunitaria. Una posibilidad ético-política*. UPN.
- Pérez, A. (2004). *La cultura escolar en la sociedad neoliberal*. Morata.
- Restrepo, E. y Rojas, A. (2010). *Inflexión decolonial: fuentes, conceptos y cuestionamientos*. Editorial Universidad del Cauca.
- Rodríguez, T. (2008). El valor de las emociones para el análisis cultural. *Papers: Revista de sociología*, 87, 145-159. <https://raco.cat/index.php/Papers/article/view/90325>.
- Rodríguez, G., Gil, J. y García, E. (1999). *Metodología de la investigación Cualitativa*. Aljibe.
- Savater, F. (1997). *El valor de educar*. Instituto de estudios educativos y sindicales de América.
- SEP, (2022). *Plan de Estudios para la Educación Preescolar, Primaria y Secundaria*. SEP.
- Torres, A. (2003). Pasados hegemónicos, memorias colectivas e historias subalternas. En C. Walsh (ed.), *Estudios culturales latinoamericanos. Retos desde y sobre la región andina*. (pp. 197-214). Ediciones Abya Yala.
- Warman, A. y Argueta, A. (1993). *Movimientos indígenas contemporáneos en México*. Grupo Editorial Porrúa.
- Walsh, C. (2014). *Entre lo pedagógico y lo decolonial*. Entretejiendo caminos.
- Zermeño, P. (2004). *La cultura moderna de la historia, una aproximación teórica e historiográfica*. El colegio de México.



## El impacto del docente para prevenir la drogadicción en estudiantes de una IES, a través de una vida saludable

**Dra. Felisa Yaerim López Botello**

Universidad Pedagógica Nacional Unidad 151, Toluca. Facultad de Contaduría y Administración de la UAEM.

<https://orcid.org/0000-0003-1732-4979>

[felisa.lopez@seiem.edu.mx](mailto:felisa.lopez@seiem.edu.mx)

**Mtra. Zulema Yavel Contreras Flores**

Universidad Pedagógica Nacional Unidad 151, Toluca.

[zulema.contreras@seiem.edu.mx](mailto:zulema.contreras@seiem.edu.mx)

**Mtra. Isabel Nicolás González**

Universidad Pedagógica Nacional Unidad 151, Toluca.

<https://orcid.org/0000-0002-6162-8833>

[isabel.nicolas@seiem.edu.mx](mailto:isabel.nicolas@seiem.edu.mx)

### RESUMEN

En la actualidad los estudiantes se enfrentan a múltiples incitaciones negativas, ya sea por parte de los amigos, la familia, las redes sociales y la propia sociedad. Encontrándose así en una situación indefensa, orillándolos a tomar decisiones erróneas, como son el uso de drogas. El uso, abuso de las drogas son un problema de salud que puede afectar a cualquier persona sin importar la edad o el sexo, pero los adolescentes y jóvenes son los más vulnerables a desarrollar abuso y adicción, derivado que en estas etapas existe la búsqueda de la autonomía y la identidad personal para adquirir una independencia propia. En esta investigación se retomó la Teoría del Desarrollo Psicosocial de Erik Erikson y la Teoría Sociocognitiva de Albert Bandura. De ahí que la escuela, la familia y la sociedad son la base que debe encargarse de la acción preventiva, por lo que los docentes tienen un papel fundamental y deben poseer los conocimientos precisos para poder realizar los cambios necesarios en los estudiantes, a fin de motivarlos a llevar una vida saludable mediante aprendizajes significativos. El objetivo de la investigación fue diagnosticar el impacto del docente, para prevenir la drogadicción en estudiantes de una IES, a través de una vida saludable. El enfoque fue mixto, a través de la técnica de la encuesta, haciendo uso del instrumento del cuestionario aplicado a estudiantes de la institución objeto de estudio durante el año 2022.

**Palabras clave:** Prevención, IES, vida saludable, drogadicción.

### ABSTRACT

Currently, students face multiple negative incitements, be it from friends, family, social networks, and society itself. Thus, finding themselves in a defenseless situation, leading them to make wrong

decisions, such as the use of drugs. The use and abuse of drugs are a health problem that can affect anyone regardless of age or sex, but adolescents and young people are the most vulnerable to developing abuse and addiction, because of which in these stages there is a search for autonomy and personal identity to acquire their own independence. In this research, Erik Erikson's Theory of Psychosocial Development and Albert Bandura's Sociocognitive Theory were taken up again. Hence, the school, the family and society are the basis that must oversee preventive action, so teachers have a fundamental role and must have the necessary knowledge to be able to make the necessary changes in students, to Motivate them to lead a healthy life through meaningful learning. The objective of the research was to diagnose the impact of the teacher, to prevent drug addiction in students of an IES, through a healthy life. The approach was mixed, through the survey technique, making use of the questionnaire instrument applied to students of the institution under study during the year 2022.

**Keywords:** Prevention, IES, healthy life, drug addiction.

## INTRODUCCIÓN

Se ha visto un aumento en los índices de drogadicción a nivel mundial, cuestión que preocupa a diversas organizaciones internaciones, como la Oficina de la Naciones Unidas Contra la Droga y el Delito, la cual informó que alrededor de 284 millones de personas de entre 15 y 64 años consumieron drogas en todo el mundo en 2020, lo que supone un aumento del 26% respecto a la década anterior. Las personas jóvenes están consumiendo más drogas y los niveles de consumo actuales en muchos países son más altos que los de la generación anterior. En África y América Latina, las personas menores de 35 años representan la mayoría de quienes reciben tratamiento por trastornos relacionados con el consumo de drogas (UNODC, 2022, p.1).

En México, los estados con las prevalencias de consumo alguna vez de cualquier droga significativamente mayores al promedio nacional son con el (17.2%) Ciudad de México (25%); Quintana Roo (22%); Estado de México (21.1%), Jalisco (20.1%) y Chihuahua (19.8%).” (Secretaría de Salud, 2017, p. 22).

El uso de cualquier clase de droga va en aumento en nuestro país, siendo la edad escolar en la que se está más expuesto a iniciar su consumo, dado que los estudiantes de preparatoria y universidad tienen muy poca o nula percepción de todos los riesgos que esto implica. (Secretaría de Seguridad Ciudadana, 2011)

Ante este contexto y lo observado como docentes de la Institución de Educación Superior (IES) objeto de estudio, así como el diagnostico que se aplicó, fue motivó para el propósito de esta investigación, prevenir la drogadicción en estudiantes de una Institución de Educación Superior (IES), a través de la práctica pedagógica y el aprendizaje significativo, que tiene el propósito de

desarrollar en el estudiante aprendizajes por sí solos en una extensa serie de situaciones y sucesos que se le presenten, dirigido por docentes, quienes tienen los conocimientos para desarrollar en los estudiantes un juicio crítico ante ciertas circunstancias que ponen en riesgo su vida, mejorando así la vida saludable de los adolescentes y jóvenes.

La escuela contribuye al desarrollo integral de los estudiantes, porque además de propiciar el desarrollo cognitivo, también promueve el desarrollo social, emocional, psicológico y físico; por ello es un espacio altamente favorable para el desarrollo de factores de protección contra las adicciones. Los docentes y los demás actores de la comunidad educativa (padres de familia, egresados, directivos docentes y personal administrativo), son agentes preventivos primordiales, debido a su cercanía con los estudiantes.

A través de la labor docente, como modelos de comportamiento y su función educadora, han aportado directa e indirectamente, en las “labores de prevención”, porque desde lo académico y la relación cotidiana, acompañan, asesoran y orientan a los estudiantes. Con ello se logra un impacto en la construcción de la identidad personal, en el acervo cultural y en la manera en que se enfrentan las situaciones de riesgo que puedan vulnerar su salud e integridad.

La Teoría del Desarrollo Psicosocial de Erik Erikson propuesta en 1950 toma como base a Freud, refiere del cambio evolutivo que tiene lugar a lo largo de todo el ciclo vital, en su teoría “...existen ocho estadios psicosociales que abarcan todo el ciclo vital, cada uno de ellos se centra en una sola tarea evolutiva que enfrenta a la persona a una crisis que debe superar.” (Santrock, 2003, p. 29).

Es decir, Erikson establece que el desarrollo de las personas funciona a partir de ocho fases que se extienden a lo largo de toda la vida, asocia el comportamiento del individuo de acuerdo con la edad y características particulares, realizando un modelo para describir el desarrollo de la personalidad de la infancia a la edad adulta, también dice que en cuanto más eficazmente resuelva las crisis un individuo, más saludable será su desarrollo.

Para la presente investigación, se tomó como referencia el quinto estadio que coincide con la adolescencia de los 13 a los 21 años, llamado “identidad versus confusión de roles”, en este estadio, los individuos se enfrentan al descubrimiento de quiénes son, qué hace en la vida y hacia dónde van. El adolescente debe adquirir una identidad respecto de su vocación, los roles de género, la política y la religión.

Erikson da a conocer que “Los estadios son jerárquicos, esto es, integran las cualidades y las limitaciones de los estadios anteriores”. (Bordignon, 2005, p. 52) en otras palabras, estas etapas tienen un cierto tiempo de durabilidad, si se desarrolla de manera positiva un estadio, se obtienen virtudes y una maduración del individuo y así los estadios faltantes se presentarán en la vida de una

manera satisfactoria. Por el contrario, si alguna de las etapas no se logra superar de manera triunfante se puede poner en peligro los periodos restantes.

En cada etapa el individuo enfrenta una crisis de desarrollo, el sujeto se enfrentará a una lucha entre lo positivo y lo negativo, la forma en que el individuo resuelva cada crisis tendrá un efecto permanente en su autoimagen y su punto de vista de la sociedad.

Por esta razón, es de vital importancia que el estudiante se encuentre acompañado en esta etapa de crisis por los docentes y tutores, debido a que el individuo se encuentra en constante inestabilidad por la adquisición de una identidad, porque en esta etapa es donde se adquieren o conforman hábitos y valores para toda la vida.

Por el contrario, al dejar a la deriva al adolescente, es probable que manifieste conductas no acordes a las establecidas por la sociedad, llevándolo al consumo de drogas. Al acompañar al estudiante, se pretende que se eviten conductas de riesgo que pongan en peligro su vida, ayudándolo a tener una vida saludable generando conciencia.

Las funciones básicas del docente son docencia, investigación, planificación, diseño, desarrollo y evaluación de la acción formativa, las cuales son de vital importancia para fomentar conductas positivas en los estudiantes facilitando su autonomía y atención de sus necesidades como mediador social, permitiendo dar seguimiento a sus problemas; brindando apoyo o canalizando a especialistas, reforzando valores, impulsándolos a ser mejores personas día a día y promoviendo la importancia de la prevención del consumo de drogas.

De acuerdo con Albert Bandura, creador de la versión contemporánea de la Teoría Sociocognitiva, "...afirma que el comportamiento, el ambiente y los factores personales cognitivos interactúan recíprocamente," (Santrock, 2003, p. 35), es decir, el ambiente puede determinar el comportamiento de una persona influenciada por varios elementos que lo rodean. La escuela, la familia y la sociedad son las bases que deben encargarse de la acción preventiva o debe anticiparse, para evitar problemas en la sociedad o en su defecto en la lucha en contra de conductas desviadas en la comunidad, mediante buenos comportamientos.

De acuerdo con Bandura, "el aprendizaje vicario o por observación es un aspecto fundamental de como aprende el ser humano. A través del aprendizaje vicario, nos formamos ideas sobre el comportamiento de otras personas y después podemos reproducir dichos comportamientos" (Santrock, 2003, p. 35), de acuerdo con ello, los individuos son capaces de aprender simplemente al observar a otra persona, ya sean conductas positivas o negativas.

Las personas inician o adelantan su aprendizaje al elegir modelos a quienes imitar. Según esta teoría, la imitación de modelos es el elemento más importante en la forma en que los estudiantes

aprenden un idioma, manejan la agresión, desarrollan un sentido moral y aprenden conductas apropiadas a su género. (Papalia, 2009, p. 35)

Es decir, el comportamiento de los individuos dependerá de cómo perciban las conductas observadas en su círculo social. Tanto la escuela como el docente, deben ser el punto de referencia para que los individuos puedan adquirir un comportamiento aceptable.

El Modelo Educativo para la Educación Obligatoria en México, presentado en marzo de 2017, constituye una oportunidad inédita para promover estilos de vida saludables entre los estudiantes, ya que por primera vez, se concibe el desarrollo personal y social de las niñas, niños y jóvenes como parte integral de su formación. También este Modelo, ofrece talleres para la prevención del abuso de sustancias y para el desarrollo de habilidades para la vida, con el objetivo de evitar que los estudiantes consuman sustancias que puedan ocasionar daños (Secretaría de Salud, 2017).

Se retomaron bases legales para sustentar, comenzando por el artículo 3° constitucional, posteriormente la Ley General de Educación y el Programa Salud en tu Escuela, cuyo objetivo es que todos los estudiantes de México adquieran hábitos saludables, con los cuales puedan mantener una buena salud física y mental a lo largo de su vida.

## **METODOLOGÍA**

### **Tipo de Estudio.**

El enfoque utilizado para realizar la presente investigación es el método mixto; Hernández y Mendoza (2014), refieren que los métodos mixtos representan un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de su investigación e implican la recolección y el análisis de los datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y su discusión conjunta.

Utilizar el método mixto, permitió obtener resultados más completos al analizar las variables desde dos perspectivas, la cualitativa y la cuantitativa.

### **Diseño del Diagnóstico**

¿Qué se diagnosticó?

Analizar la existencia de la drogadicción en adolescentes, así como el impacto del docente para prevenir la drogadicción en estudiantes de una IES, a través de una vida saludable

¿A quién? Según Tamayo y Tamayo citado por Franco, Y. (2014) menciona que “La población se define como la totalidad del fenómeno a estudiar donde las unidades de población poseen una característica común la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación” (párr. 2). Retomando lo anterior, se realizó una investigación durante el semestre febrero – julio 2022, donde la población fue de 806 estudiantes matriculados en la Universidad objeto de estudio.

Partiendo de un análisis de dicha población, se tomó una muestra, retomando a Tamayo, T. y Tamayo citado por Franco Y. (2014), el cual afirma que la muestra “Es el grupo de individuos que se toma de la población, para estudiar un fenómeno estadístico” (párr. 12), dicho muestreo fue intencionado, explicando que este término ocurre cuando “el investigador selecciona los elementos que a su juicio son representativos, lo que exige un conocimiento previo de la población que se investiga” (párr. 16). La muestra que se seleccionó fue intencionada, donde se seleccionó a 30 estudiantes matriculados de la Universidad objeto de estudio. Los datos de esta encuesta se manejaron de manera anónima.

¿Cómo se diagnosticó? Se utilizó un cuestionario, el cual se integró de preguntas cerradas, el cual al ser anónimo permitió que los estudiantes tuvieran confianza al contestar el cuestionario.

A fin de tener un mejor estudio se tomó la escala de Guttman como referencia, esta consiste en un conjunto de ítems presentados en forma de afirmaciones o juicios ante los cuales se pide la reacción de los sujetos a los que se administra, este cuestionario se conformó por 20 ítems con preguntas cerradas dicotómicas (con dos alternativas de respuesta) dividido en 3 categorías institucional, comunitario y áulico.

Se realizó el diagnóstico, para conocer si realmente existe un problema de drogadicción en los estudiantes que pueda afectar el proceso de enseñanza aprendizaje, con el fin de plantear el taller de prevención, siendo la figura del docente y tutor la más importante.

¿Para qué se diagnosticó? Proponer un taller en una IES, para prevenir la drogadicción en estudiantes, a través de la intervención del docente y/o tutor, mediante el aprendizaje significativo.

### **Preguntas de investigación**

#### **General.**

¿Cuál es el impacto del docente y/o tutor, para prevenir la drogadicción en estudiantes de una IES de Toluca Estado de México, a través de una vida saludable y mediante un aprendizaje significativo?

### **Objetivos de la investigación**

#### **General.**

Diagnosticar la existencia de la drogadicción en adolescentes, así como el impacto del docente para prevenir la drogadicción en estudiantes de una IES, a través de una vida saludable, para generar una propuesta.

## **RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

De los estudiantes encuestados, el 56% ha consumido alguna droga en su vida, el 42% de los encuestados mencionan que si conocen algún familiar cercano que consuma drogas y el 53% consideran que la institución no le da la importancia necesaria a la educación para una vida saludable. El 96% de los encuestados mencionan que, si es importante que la institución fomente hábitos de vida saludable, mientras que un 4% considera que no es importante; por esta razón la IES debe ser un apoyo, para que los estudiantes lleven una vida sana.

El 70% de los estudiantes, ha escuchado que sus compañeros hablan sobre el consumo de drogas, el 83% de los encuestados apoyan que la IES debe de tener un plan de protección para fomentar una vida saludable. El 78% de los estudiantes, considera que un taller para fomentar una vida saludable ayudaría a la prevención de adicciones, por lo tanto, se espera que el taller les sirva a los estudiantes como agente preventivo de adicciones, impartido por docentes y/o tutor, mediante un aprendizaje significativo.

El 90% de los encuestados declaran que los docentes y/o tutores no dan a conocer a la comunidad estudiantil instituciones que brinden servicios de prevención, canalización y tratamiento del uso de drogas, por lo que es importante que a través de un taller se dé a conocer a los estudiantes la Red Nacional de Atención Integral a las Adicciones constituida por distintas instituciones y organismos con reconocimiento oficial.

### **Planteamiento del problema**

Más de la mitad de los estudiantes encuestados de la IES objeto de estudio, han tenido contacto con alguna droga, mencionan que la institución debería fomentar hábitos de vida saludable que sirvan como factor de protección ante el consumo de drogas. Existe incongruencia, debido a que la institución imparte conferencias y existe un Comité para la prevención del uso de drogas y vida saludable, pero no reduce o previene el uso de drogas, tampoco existe algún taller que logre concientizar a los estudiantes sobre los efectos del uso de drogas, logrando prevenir el uso de drogas y mucho menos existe seguimiento.

### **Propuesta.**

Se propone realizar un taller denominado “Tu apoyo es mi apoyo”, que permita la prevención del uso de drogas, buscando concientizar a los estudiantes de cualquier semestre, brindando las herramientas necesarias mediante un aprendizaje significativo, para una vida saludable.

Tendrá una extensión de 5 sesiones, impartidas en 1 hora por semana, a través del programa de tutoría, con una duración de 2 meses como máximo, da través del desarrollo diferentes estrategias lúdicas, favoreciendo el aprendizaje significativo.

La estructura general del taller “Tu apoyo es mi apoyo”, es el siguiente:

-Sesión 1. Mi entorno y su influencia en mis decisiones.

Aprendizaje esperado: Reconocer el contexto social, familiar, académico, económico y cultural en la toma de decisiones, los estudiantes serán capaces de hacerlo de manera responsable a su favor y al de los demás.

-Sesión 2. Mis amigos y su influencia en mis decisiones.

Aprendizaje esperado: Reflexionar sobre la manera en que los amigos favorecen u obstaculizan la toma responsable de decisiones, entonces al estudiante le será más fácil aceptar o rechazar las sugerencias que se le den, para poder elegir de forma autónoma y responsable.

-Sesión 3. Con cabeza, corazón y salud.

Aprendizaje esperado: Argumentar la toma de decisiones, considerando nuestras prioridades, valores, las alternativas de acción e información; servicios de prevención, canalización y tratamiento, para promover el pensamiento crítico y una vida saludable.

-Sesión 4. Alternativas

Aprendizaje esperado: Investigar alternativas factibles y creativas, para actuar frente a diversas situaciones de la vida cotidiana, considerando las características de las posibles consecuencias positivas y/o negativas.

-Sesión 5. Nuestra escala de valores

Aprendizaje esperado: Establecer prioridades sobre metas, considerando la escala de valores y las posibles consecuencias de las decisiones que toman sobre su bienestar individual y colectivo.

## **CONCLUSIONES**

En la actualidad los adolescentes se enfrentan a múltiples incitaciones, ya sea por parte de los amigos, la familia, las redes sociales y la propia sociedad. Encontrándose así en una situación indefensa, orillándolos a tomar decisiones erróneas, como son el uso de drogas. Existen muchas razones por las que algunos adolescentes comienzan a consumir algún tipo de droga, muchos de ellos la empiezan a consumir porque ven a algún familiar, amigo o incluso a algún artista, actor y youtuber que la usan. Algunos estudiantes la prueban porque se sienten presionados por considerar a la droga como un escape de problemas económicos, de salud, noviazgo, la familia, escuela y amigos.

La escuela como un ente social, tiene la obligación de construir acciones pertinentes desde la enseñanza (material impreso, medios electrónicos, audiovisuales, conferencias y talleres), que favorezcan factores de protección, de ayuda, prevención o en su defecto la reducción del uso de



drogas en los estudiantes, por lo que la educación preventiva, crea factores de protección que ayudan al desarrollo integral del educando.

La labor de promover las acciones preventivas forma parte de los docentes y los demás actores de la comunidad educativa (padres de familia, egresados, directivos docentes y personal administrativo), que son agentes preventivos primordiales, debido a su cercanía con los estudiantes. La intervención de estos agentes en conjunto desarrolla un aprendizaje integral, aprendizaje significativo y herramientas necesarias para una vida saludable.

Tanto la Teoría Psicosocial de Erik Erikson como la Teoría Sociocognitiva de Albert Bandura, tienen un mismo objetivo, que el estudiante forme una personalidad o comportamiento positivo donde se pueda relacionar y desarrollar de una manera libre sin limitaciones.

A través de un diagnóstico, se concluyó que si hay casos de drogadicción en adolescentes, así como si hay impacto del docente, para prevenir la drogadicción en estudiantes de la IES objeto de estudio, a través de una vida saludable, por lo que se propone un taller denominado “Tu apoyo es mi apoyo”, que permita la prevención del uso de drogas, buscando concientizar a los estudiantes de cualquier semestre, brindando las herramientas necesarias mediante un aprendizaje significativo, para una vida saludable.

## **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- Bordignon, N. A. (2005). El desarrollo psicosocial de Eric Erikson. El diagrama epigenético del adulto. *Lasallista de Investigación*. 50-63. <https://www.redalyc.org/pdf/695/69520210.pdf>
- Hernández, R., Méndez, S. y Mendoza, C. P. (2014). Metodología de la investigación. Recuperado de [http://novella.mhhe.com/sites/000001251x/information\\_center\\_view0/](http://novella.mhhe.com/sites/000001251x/information_center_view0/)
- Papalia, D. E. (2009). Psicología del Desarrollo de la infancia a la adolescencia. En D. E. Papalia, *Psicología del Desarrollo de la infancia a la adolescencia*. Ciudad de México. Ed. Mc Graw Hill.
- Santrock, J. W. (2003). *Adolescencia*. Ed. Mc GrawHill
- Secretaría de Salud. (2017). Encuesta Nacional de Consumo de Drogas, Alcohol y Tabaco 2016-2017: reporte de drogas. ENCODAT.
- Secretaría de Seguridad Ciudadana. (2011). Secretaría de Seguridad Ciudadana. <https://sscenlinea.wordpress.com/2011/10/17/adicciones-en-las-escuelas/>
- Tamayo y Tamayo. (2012). *El proceso de la Investigación Científica*. Ed. Limusa
- UNODC. (2020). Resumen, conclusiones y consecuencias en materia de políticas. [https://www.unodc.org/lpomex/es/noticias/junio-2020/06\\_26\\_Informe\\_Mundial\\_Drogas\\_2020.html](https://www.unodc.org/lpomex/es/noticias/junio-2020/06_26_Informe_Mundial_Drogas_2020.html)

## El desarrollo local del Quindío desde su contexto rural y bioeconomía

**Henry Reyes Pineda**

Universidad del Quindío. Facultad de Ciencias Agroindustriales

[hreyes@uniquindio.edu.co](mailto:hreyes@uniquindio.edu.co)

**Leidy Carolina Cardona Hernández**

Universidad del Quindío. Facultad de Ciencias Humanas y Bellas Artes. Programa Trabajo Social

[lccardona@uniquindio.edu.co](mailto:lccardona@uniquindio.edu.co)

### RESUMEN

La bioeconomía se define como aquella economía que gestiona eficiente y sosteniblemente la biodiversidad y la biomasa para generar nuevos productos y procesos de valor agregado, basados en el conocimiento y la innovación. Para esto, en el departamento del Quindío, se ha venido dando un aprovechamiento a la gran cantidad de residuos agroindustriales que se generan a diario, pues el carácter eminentemente agropecuario que se tiene debe ser aprovechado y ser diferenciador, ya que, a partir de procesos biotecnológicos, es viable mejorar la competitividad del departamento y contribuir al valor agregado de desechos como: plátano, cacao, café, cítricos, aguacate, entre otros, posibilitan un desarrollo tecnológico. El desarrollo industrial ha incrementado una alta generación de residuos, lo cual conlleva a elevados costos de su disposición final. Los nuevos procesos de producción más eficientes generen bajo impacto en el medio ambiente, contribuyendo al cambio climático y calentamiento global. Disminuir la explotación de los recursos naturales aprovechando los residuos, debe ser la prioridad en estos tiempos modernos, de tal forma que aumenten la competitividad del departamento del Quindío. Dentro de las cadenas productivas priorizadas por el Departamento del Quindío, se tienen: plátano, café, aguacate, banano, cacao, cítricos y en lo pecuario: avicultura, ganadería de lecha y de carne, apicultura y acuicultura.

**Palabras clave:** Bioeconomía, competitividad, residuos agroindustriales, desarrollo local.

### ABSTRACT

The bioeconomy is defined as that economy that efficiently and sustainably manages biodiversity and biomass to generate new value-added products and processes, based on knowledge and innovation. For this, in the department of Quindío, use has been made of the large amount of agro-industrial waste that is generated daily, since the eminently agricultural character that it has, must be used and be differentiating, since, from biotechnological processes, it is viable to improve the competitiveness of the department and contribute to the added value of waste such as: banana, cocoa, coffee, citrus,

avocado, among others, enable technological development. Industrial development has increased a high generation of waste, which leads to high costs of its final disposal. The new, more efficient production processes generate a low impact on the environment, contributing to climate change and global warming. Reducing the exploitation of natural resources taking advantage of waste, must be the priority in these modern times, in such a way that they increase the competitiveness of the department of Quindío. Within the productive chains prioritized by the Department of Quindío, there are: plantain, coffee, avocado, banana, cocoa, citrus, and livestock: poultry, milk and meat, beekeeping, and aquaculture.

**Keywords:** Bioeconomy, competitiveness, agroindustrial waste, local development.

## INTRODUCCIÓN

La bioeconomía, puede definirse como una economía que gestiona eficiente y sosteniblemente la biodiversidad y la biomasa para generar nuevos productos y procesos de valor agregado, basados en el conocimiento y la innovación (Conpes 3934 Política de crecimiento verde y OCDE).

Los procesos de aprovechamiento de residuos agroindustriales se han convertido en motor de desarrollo para el departamento del Quindío, por tal razón, el elevado incremento de desechos, tales como: café, plátano, yuca, aguacate Hass, cacao, cítricos, banano, son utilizados para darle valor agregado y generar un plus en la competitividad.

Para muchos procesos productivos, se ha convertido en una delicada problemática, la disposición de sus desechos, ya que los costos de almacenamiento, transporte y disposición final son elevados (Rodríguez et al., 2017). Por ello, esta es una buena oportunidad para generar una economía circular, en donde el pequeño productor, puede ver reflejado otro ingreso adicional.

La agroindustria en Colombia presenta muchas oportunidades de crecimiento e innovación por la riqueza de sus recursos naturales y localización geoestratégica, sus fuentes hídricas y la disponibilidad de tierras para cultivos (Quesada, 2020). Por otra parte, la Bioeconomía en el departamento del Quindío, es un reto regional por la combinación que ofrece de la conservación y uso sostenible de los recursos biológicos a través del comercio en el país y alta productividad de monocultivos como: café, plátano, cacao, aguacate Hass cítricos, yuca, entre otros (Pretto, 2017).

Para estar en la vanguardia, es necesario contribuir al calentamiento global y cambio climático, por lo cual, se debe propender por lograr una disminución en la explotación de los recursos naturales,

aprovechando los residuos y dándoles un valor agregado, en donde su huella de carbono sea lo más bajo posible. (Ponce et al, 2020).

Teniendo en cuenta que la bioeconomía “gestiona eficiente y sosteniblemente la biodiversidad y la biomasa para generar nuevos productos y procesos de valor agregado, basados en el conocimiento y la innovación” (CONPES 3934: Política de Crecimiento Verde, 2018) se puede complementar mediante la implementación de la economía circular, la cual “es un ciclo de desarrollo continuo positivo que preserva y aumenta el capital natural, optimiza los rendimientos de los recursos y minimiza los riesgos del sistema, gestionando stocks infinitos y flujos renovables” (Cerdá & Khalilova, 2021), con la intención de facilitar el correcto uso de los recursos medioambientales a la par que se mejoran los procesos productivos y su eficiencia en el uso de dichos recursos.

De allí parte la necesidad de encontrar procesos que cumplan con las características tanto de la economía circular como de la bioeconomía, los cuales se puedan implementar en el área de la agroindustria y así dotar esos procesos productivos de atributos que procuren un mejoramiento en pro del medio ambiente y la soberanía alimentaria. Como una de las alternativas a implementar en varios procesos productivos que forman parte de la agroindustria están los biopolímeros, los cuales llevan varias décadas siendo estudiados y tienen la característica de poder ser extraídos de un gran número de especies vegetales, adicionalmente se pueden encontrar en varias partes de las especies vegetales (tallo, hojas, pulpa o cascara del fruto) lo que permite recolectarlos a partir de la materia prima que no se aprovecha en el proceso productivo principal (Landeta, 2019).

Es donde entra en juego la economía circular, reintroduciendo esos residuos no aprovechados en otros procesos en los cuales se les puede sacar un beneficio económico o competitivo, disminuyendo el impacto ambiental al reducir la cantidad de desechos que se vierten de vuelta al medio ambiente en forma de contaminantes, dando un uso innovador a los residuos para convertirlos en productos o materias primas que contribuyan también a la disminución de la explotación de materias primas y al uso de energía en su consecución (Rodríguez 2017).

En la actualidad, en todo el mundo es necesario encontrar procesos que contribuyan a la implementación de la economía circular y permitan disminuir el vertimiento de residuos al medio ambiente, los desechos dejados por los procesos productivos están afectando los ecosistemas a nivel global y en la búsqueda de alternativas para dar solución al problema se ha recurrido frecuentemente a la optimización de procesos y al reciclaje (FAO, 2019).

El departamento del Quindío se encuentra dividido en dos unidades territoriales (Gobernación del Quindío, 2020):

1. Subregión Municipios cordilleranos: Génova, Buenavista, Pijao, Córdoba, Calarcá y Salento.
2. Municipios plan: Armenia, Filandia, Circasia, Quimbaya, Montenegro y La Tebaida.

En la Figura 1, se muestra el mapa del departamento del Quindío.

**Figura 1.**

Unidades territoriales departamento del Quindío



Fuente: Unidad del Plan a partir de la Gobernación del Quindío, 2020

**METODOLOGÍA**

La investigación mostrada por el presente manuscrito es de carácter cualitativo, esta abordada mediante un enfoque metodológico teórico, con un análisis a nivel descriptivo. Se analizaron fuentes

de información tanto primarias como secundarias. La zona de estudio y población son los municipios del Quindío. En primera instancia se realizó un análisis estadístico, mediante el software Stathgraphics, para identificar la productividad de varios monocultivos, base del desarrollo del departamento. Posteriormente se lleva a cabo un análisis descriptivo de toda la información.

## RESULTADOS Y DISCUSION

Dentro del aprovechamiento de los residuos agroindustriales del departamento del Quindío, se han priorizado las siguientes cadenas productivas: Café, plátano, cacao, banano, cítricos, yuca y caña panelera.

En la Tabla 1, se muestran las principales áreas sembradas en el departamento del Quindío., las cuales reflejan el carácter y vocación eminentemente agrícola de la población.

**Tabla 1:**

Área sembrada por monocultivos en el Departamento del Quindío.

<b>ÁREA SEMBRADA DE LOS PRINCIPALES CULTIVOS PERMANENTES EN EL DEPARTAMENTO DEL QUINDÍO. AÑO 2021 (HECTÁREAS)</b>					
<b>MUNICIPIO</b>	<b>CAFÉ</b>	<b>PLATANO</b>	<b>CITRICOS</b>	<b>AGUACATE</b>	<b>BANANO</b>
Armenia	1.529,02	3165	657,9	411,8	263
Buenavista	824,65	1844,6	693,2	74,7	151,2
Calarcá	2.932,63	3603,7	349,9	815,6	360
Circasia	1.385,88	800	38	813	61
Córdoba	1.462,89	1378	92,1	45,9	377,2
Filandia	1.572,67	2324	3	740,5	60
Génova	3.221,35	2044	184,5	2069	218

La Tebaida	542,73	1111,2	993,70	193,3	548,8
Montenegro	1.095,97	2425,1	1466,5	800,2	771,1
Pijao	1.456,03	2356,8	1084,5	1559,7	462,9
Salento	449,86	600	1,87	1209,56	154
Quimbaya	2.397,77	4953,7	910,08	390,22	781,54
<b>TOTAL</b>	<b>18871,45</b>	<b>26606,1</b>	<b>6475,25</b>	<b>9123,48</b>	<b>4208,74</b>

Fuente: Umatas, Secretarías de Agricultura, Desarrollo Económico, Desarrollo Productivo y Oficinas desarrollo Agropecuario Municipales Año 2021.

El café continúa siendo la mayor área sembrada en todo el departamento, pero poco a poco otros monocultivos, vienen ganando terreno, tal es el caso del aguacate Has y del cacao, que representan cerca de un 40 % de crecimiento en los últimos 5 años.

Una de las ventajas con las que cuenta el departamento del Quindío, es la gran variedad de cultivos durante todo el año, lo cual refleja su vocación agraria y por ende un elevado porcentaje de desechos agroindustriales, que se convierten en un problema para el pequeño productor. En la Tabla 2, se puede observar, los principales cultivos durante las épocas del año.

**Tabla 2.**

Épocas y cosecha de monocultivos en el Departamento del Quindío

Épocas de cosecha según tipo de cultivo en el Departamento del Quindío.	
CULTIVOS	EPOCA DE COSECHA
<b>PERMANENTES</b>	

Café	Marzo - abril - mayo cosecha principal; mitaca octubre - noviembre y diciembre
Aguacate Lorena y Hass	Febrero, Abril, Septiembre y Noviembre
Banano	Permanente cada 20 días
Cacao	Permanente cada 20 días
Naranjas (sweety, valencia)	Febrero, Marzo, Septiembre, Octubre
Mandarinas	Febrero, Marzo, Septiembre, Octubre
Limonos	Febrero, Marzo, Septiembre, Octubre
Maracuyá	Febrero, Abril, Septiembre y Noviembre
Piña oro miel	Febrero, Abril, Junio, permanente cada 15 días después del mes 18
Plátano	Permanente cada 15 días después del mes 11

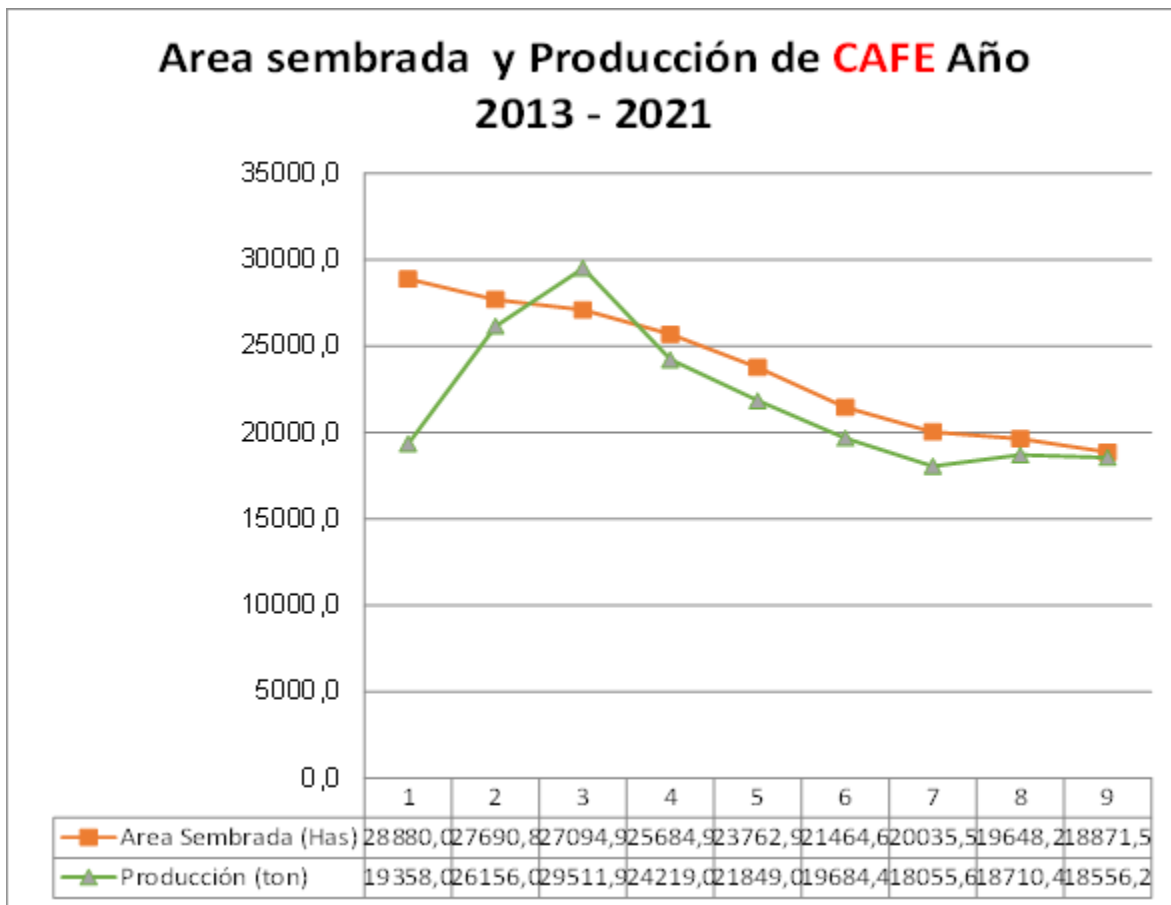
Fuente: Secretarías de Agricultura, Desarrollo Económico, Desarrollo Productivo y Oficinas desarrollo Agropecuario Municipales Año 2021.

El principal renglón de la economía agraria del departamento continúa siendo el café, tal como se observa en la Figura 2.

**Figura 2.**

Producción de café departamento del Quindío 2013-2021





Fuente: Secretarías de Agricultura, Desarrollo Económico, Desarrollo Productivo y Oficinas desarrollo Agropecuario Municipales Año 2021.

Debido a la llegada de otros cultivos y al elevado costo de producción por hectárea sembrada, en los últimos 6 años, se ha venido notando una disminución de hectáreas cultivadas con café, lo cual conlleva a una disminución de la producción. Esto hace que el campo se transforme e incluso, que se migre a otros monocultivos e incluso que las fincas cafeteras se transformen en agroturismo.

Desde hace cuatro años, el Departamento del Quindío, ha tenido una elevada influencia por mercados internacionales, que llegaron a los territorios adquiriendo tierras, que antes estaban destinadas para café y plátano, para cultivar aguacate Hass, trayendo consigo desarraigo y abandono del campo. Tal como puede verse en la Tabla 2, el 76.81% de terreno, se encuentra sembrado con aguacate Hass, observándose una tendencia a seguir aumentando la producción y por ende la cantidad de desechos generados.

**Tabla 2.**

Área de aguacate sembrado año 2021

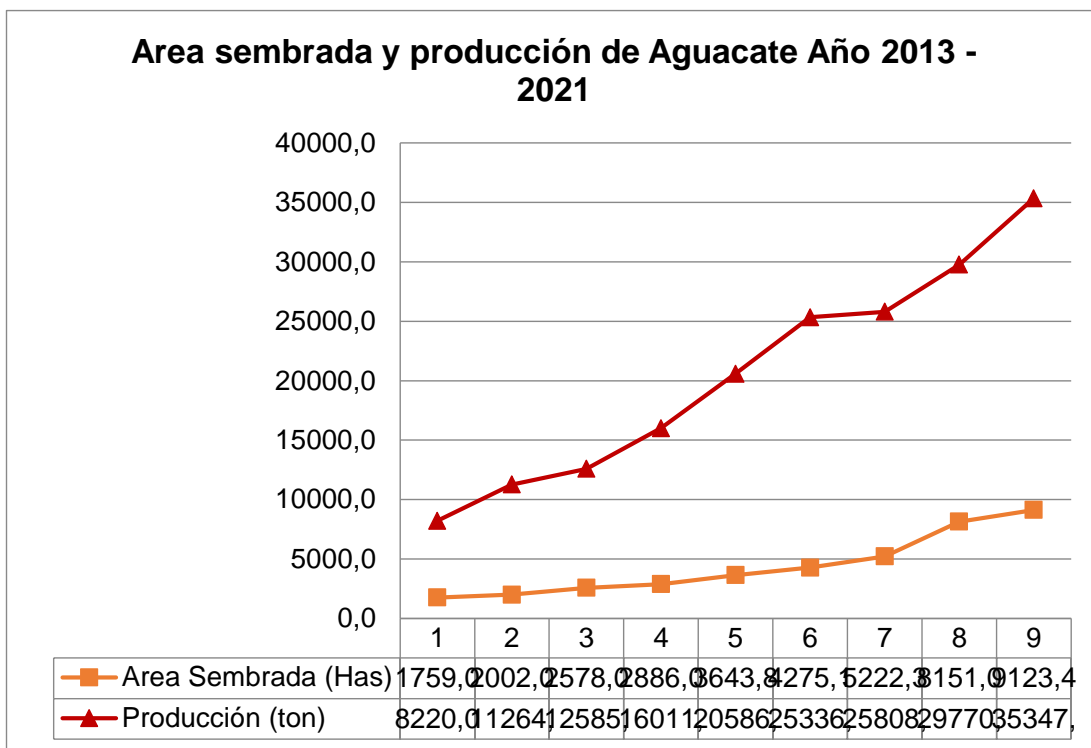
<b>Área de Aguacate Según Variedad (Hectáreas sembradas) Año 2021.</b>		
<b>Municipio</b>	<b>Hass</b>	<b>Otras Variedades</b>
Armenia	50	361,8
Buenavista	20	54,7
Calarcá	603,6	212
Circasia	781,1	31,9
Córdoba	22,7	23,2
Filandia	730,5	10
Génova	2069	0
La tebaida	0	193,3
Montenegro	0	800,2
Pijao	1521	38,7
Quimbaya	0	390,22
Salento	1209,56	0
<b>TOTAL</b>	<b>7007,46</b>	<b>2116,02</b>
	<b>76,81%</b>	<b>23,19%</b>

Fuente: Secretarías de Agricultura, Desarrollo Económico, Desarrollo Productivo y Oficinas desarrollo Agropecuario Municipales Año 2021.

Tal como se observa en la Figura 3, desde el año 2013, se ha venido presentando en el departamento del Quindío, un aumento en la producción de aguacate Hass sembrado.

**Figura 3.**

Área sembrada con aguacate Hass en el departamento del Quindío.



Fuente: Secretarías de Agricultura, Desarrollo Económico, Desarrollo Productivo y Oficinas desarrollo Agropecuario Municipales Año 2021.

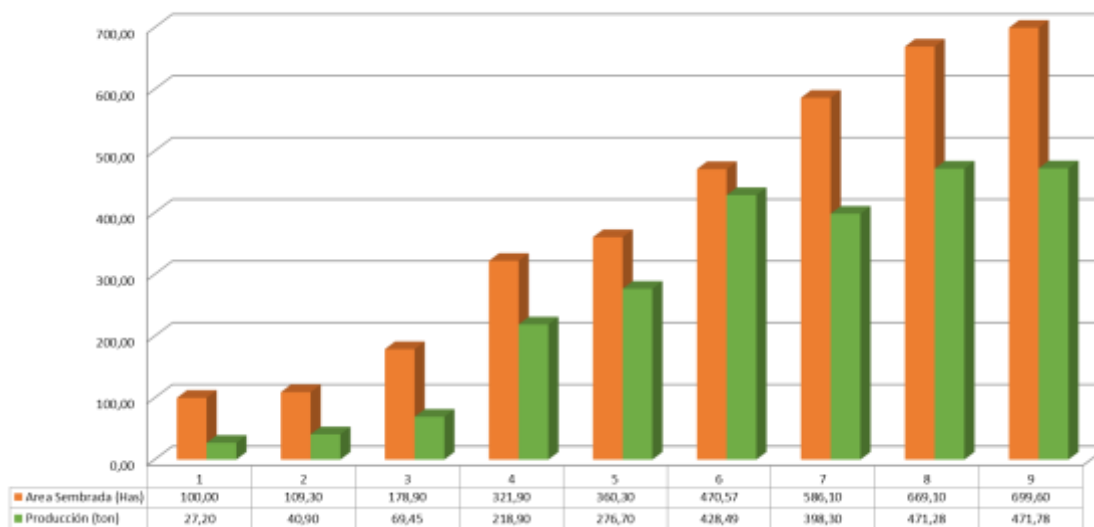
La producción de aguacate Hass, en un porcentaje del 50 % se considera de exportación, pero el restante es vendido en el mercado regional y nacional. Del fruto se suele aprovechar sólo la pulpa, pero los desechos de la cáscara, tallo, y semilla, se convierte en un problema medio ambiental, pues su almacenamiento y proceso son costosos. Por ello, es ahí, donde la bioeconomía juega un papel importante para darle valor agregado y en donde la academia es fundamental. Al día de hoy, ya se ha logrado obtener productos tales como aceite, guacamole, abonos orgánicos con estos desechos.

Monocultivos como el cacao, se ha convertido en otro producto priorizado, pues tal como puede verse en la Figura 4, el área y producción el departamento del Quindío, se encuentran en aumento, desde hace varios años.

#### Figura 4.

Área sembrada y producción de cacao año 2013-2021

Area sembrada y Producción de Cacao Año 2013 -2021



Fuente: Secretarías de Agricultura, Desarrollo Económico, Desarrollo Productivo y Oficinas desarrollo Agropecuario Municipales Año 2021.

Tal como puede verse se pasó de la producción de 22 toneladas en el año 2013 a casi 472 en el 2021, siendo un motor de desarrollo y aumento de competitividad a nivel nacional. De esta producción, el 65 % se convierte en desecho agroindustrial, pues la cacota o cáscara del cacao, ha sido otro delicado problema. Sin embargo, esto ha conllevado a darle valor agregado dentro de la bioeconomía y actualmente se está aprovechando para la producción de hongos comestibles, compostaje, industria de la construcción, entre otros.

Tal como se mencionó existen otros monocultivos como plátano, cítricos, hortalizas que generan una gran cantidad de desechos agroindustriales, los cuales vienen siendo aprovechados, generando una economía circular que le da un plus a todos los productores.

### CONCLUSIONES

El aprovechamiento de los residuos agroindustriales generados en el departamento del Quindío con los monocultivos de café, cacao, aguacate y otros, se convierten en motor de desarrollo y aumento de la competitividad, pues se han logrado productos que son amigables con el medio ambiente y dan capacidad financiera a los productores.

Se ha logrado establecer asociaciones de pequeños productores, que buscan fines comunes para el aprovechamiento de sus residuos agroindustriales, sin necesidad de recurrir a intermediarios.

Es necesario continuar con la cultura del aprovechamiento de los residuos agroindustriales y así priorizar a qué productos le debe apostar el departamento del Quindío, asegurando así una seguridad agroalimentaria con un desarrollo sostenible , ajustado a los mercados globales.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Cerdá, E., & Khalilova, A. (2021). Economía circular. *Economía Industrial*, 401(Economía circular, estrategia y competitividad empresarial), 11–20. <https://doi.org/10.14488/1676-1901.v21i3.4354>

FAO (2019). Bioeconomía, una llave para el desarrollo rural en América Latina y el Caribe. Perspectivas de la agricultura y del desarrollo rural e las Américas: una mirada hacia América Latina y el Caribe. la Organización de las Naciones Unidas para la Alimentación y la Agricultura (FAO) y el Instituto Interamericano de Cooperación para la Agricultura. Costa Rica.

Landeta Y. Zapata, S. Bustamante Pérez, and D. I. Munera Ruiz (2019), Estrategias y recomendaciones para aumentar las exportaciones en el sector de la agroindustria colombiana, afectado durante la crisis binacional con Venezuela.

Plan de desarrollo departamental del Quindío 2020-2023 (2020). Gobernación del Quindío.

Ponce S. J. I and carrillo G. Graciela (2020). Transición de América Latina hacia la bioeconomía. Una comparación con países de la OCDE, la Unión Europea y los BRICS. *Economía: teoría-Práctica* No.53 México jul./dic. <https://doi.org/10.24275/etypuam/ne/532020/ponce>.

Pretto and A. Mentaberry (2017). “La bioeconomía ya está entre nosotros,” *Comahue: nuestra región*, no. 3, pp. 66–67.

Quesada S. A. (2020). “La innovación agroindustrial: componentes, tendencias y acciones.,” *e-Agronegocios*, vol. 6, no. 1, pp. 25–37.

Rodríguez, Adrián G. - Mondaini, Andrés O. - Hitschfeld, Maureen A. (2017). Bioeconomía en América Latina y el Caribe: contexto global y regional y perspectivas. Editorial CEPAL.  
<https://hdl.handle.net/11362/42427>

Secretarías de Agricultura, Desarrollo Económico, Desarrollo Productivo y Oficinas desarrollo Agropecuario Municipales (2021). Gobernación del Quindío.

## **Diseño de plan de recuperación de desastres en venta de boletos de turismo**

**Diana Estefani Segundo Sanchez**

Universidad Autónoma del Estado de México

dsegundos986@uamex.alumno.mx

**Doricela Gutiérrez Cruz**

Universidad Autónoma del Estado de México

gutierrezcr@uaemex.mx

**Javier Romero Torres**

Universidad Autónoma del Estado de México

jromero@uaemex.mx

### **RESUMEN**

Actualmente las contingencias no se pueden predecir ya que implica diferentes factores, esto implica al tener disminución en las ventas de negocio, en ello juega un papel importante para el diseño de un plan de recuperación de desastres en el área de Infraestructura a través de la venta de boletos de turismo, preparándose para posibles escenarios de distinta índole, lo cual pone en riesgo la infraestructura tecnológica y por consiguiente que se detengan sus actividades diarias, los Plan de Recuperación de Desastres, son estrategias y acciones para continuar con la operación y restablecer servicios de Tecnología de la Información en tiempos relativamente cortos. En el procedimiento de diseño de plan de recuperación de desastres tener una réplica en el servidor virtual como en los servidores Web, así mismo se tendrá una implementación y un rollback para poder seguir con la operación en cuestión de segundos, evaluando el impacto que esta pudiese tener la pérdida de tiempo y dinero que debe impactar al negocio, el direccionamiento de servicios a las aplicaciones es fundamentales para las aplicaciones de ventas. La venta de boletos influye en la organización para poder mejorar y actualizar el manual, resaltando el diseño del plan de recuperación de desastres para mantener estable la operación, sin pérdidas de datos y sin filtración de información. Obteniendo resultados satisfactorios siendo así mismo rentable para la empresa y satisfactorias hacia el cliente, comprobando el desempeño para futuras contingencias, lo cual permite que se desempeñe las eficiencias y que sea de mayor calidad.

**Palabras clave:** Recuperación, desastre, estrategias, objetivo, afectar, restauración.

## ABSTRACT

Currently contingencies cannot be predicted since it implies different factors, this implies having a decrease in business sales, in this the design of a disaster recovery plan in the Infrastructure area through the sale of equipment plays an important role. tourist tickets, preparing for possible scenarios. of a different nature, which puts the technological infrastructure at risk and therefore stops its daily activities, the Disaster Recovery Plans are strategies and actions to continue the operation and restore the Information Technology services in a relatively short time. In the design procedure of the disaster recovery plan, have a replica both in the virtual server and in the Web servers, likewise an implementation and a rollback will be carried out to be able to continue with the operation in a matter of seconds, evaluating the impact What This Could Given the loss of time and money that must impact the business, routing of services to applications is essential for sales applications. Ticket sales influence the organization to improve and update the manual, highlighting the design of the disaster recovery plan to keep the operation stable, without data loss and without information leaks. Obtain satisfactory results, being also profitable for the company and satisfactory for the client, verifying the performance for future contingencies, which allows for efficiencies and higher quality.

**Keywords:** Recovery, disaster, strategies, objective, affect, restoration.

## Introducción

Un plan de recuperación de desastres es una manera de salvaguardar información y seguir con la operación de la empresa ante un incidente no planeado, no sólo un desastre natural, sino para actuar frente a fallas de seguridad y hackeos, como ataques Ransomware, como también a fallas técnicas o errores humanos.

Estado de la Ciberseguridad de América Latina y el Caribe, La Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL), apenas el 50% de las empresas en México cuenta con un plan de recuperación. Y de la otra mitad que sí cuenta con uno, el 20% no lo pone a prueba con regularidad. Además, según el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), el 95% son Pymes y, por lo tanto, más susceptibles de sufrir afectaciones en caso de una contingencia. (México, Computerworld, 2020)

El 30% de los daños causados a infraestructuras, es causado por desastres, el 70% de las empresas en Latinoamérica no tienen un plan de continuidad de Negocio, y ante cualquier eventualidad, solamente el 18% de la información es la que pueden recuperar sin un Plan de Continuidad de



Negocio (Stratosphere, 2022), si no se llega a obtener la información de la empresa al menos 9 días esta podría quedar fuera del negocio dentro de los próximos seis meses.

El plan de recuperación de desastre ayuda a que la operación esté funcionando al 100%, hasta ahora, la mayoría de las contingencias que se presentan en las empresas son diferente casos, afectando su operación por esta razón se deberá contar con un plan de recuperación de desastres, para que de manera significativa se impida filtración de información o desastres naturales.

En el presente trabajo se llevará un diseño de plan de recuperación de desastres en ventas de boletos de turismo. Y con ello lograr una exitosa operación ante cualquier contingencia que se llegara a presentar, para no interrumpir la operación ya que es importante mantener la operación al 100%, ninguna empresa está exenta de sufrir algún riesgo.

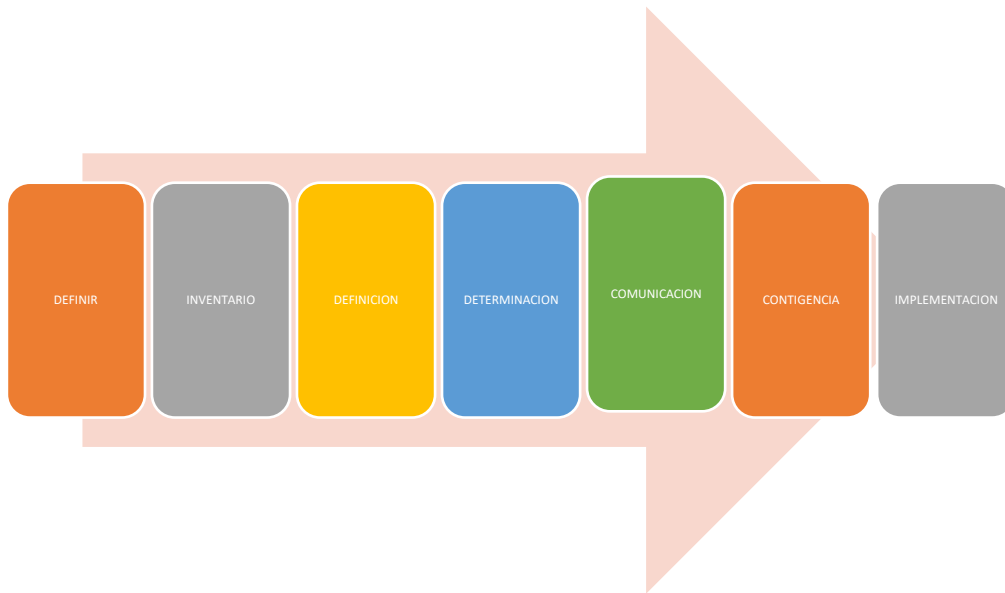
Unificando solución a la creación de un desastre para la empresa, la cual nos permitirá diseñar procedimiento durante una emergencia y de recuperación, de lo contrario se perdería información, dinero y mayor probabilidad de no sobrevivir a un simulacro.

### **Diseño de la Investigación**

Dada las necesidades de las empresas en las ventas representando un mayor generador de ganancias y la perspectiva desde la cual podría haber afectaciones se realiza un análisis para un plan de recuperación de desastres en el que se sustenta de un Diseño de Investigación, se muestra la siguiente figura:

#### **Fig. 1 .**

Diseño de Investigación.



#### 1. Definir la estrategia de Recuperación.

Una estrategia de recuperación se debe analizar que sistemas son los más importantes que deberían levantarse que son ventas, recaudación, logística, servicios y administración, para que la operación siga funcionando correctamente. Se deberá hacer configuración de manual considerando las siguientes cuestiones:

- Recursos tecnológicos
- Riesgos informativos
- Infraestructura y comunicación
- Centro de operación e información
- Equipos de gestión y réplicas de los servidores
- Políticas de plan de recuperación
- Análisis de impacto al negocio
- Evaluación

## 2. Inventario de Software y hardware

Una etapa de identificación para incluir un inventario priorizando las aplicaciones, el servidor virtual deberá ser replicado similar a los ambientes de Servidores Web con misma memoria, cores y total de disco en gigabytes. Cada aplicación y hardware deberá tener asignado cada uno su rol para poder correr de nuevo y de manera rápida los programas.

**Fig. 2**

Características del Servidor.

		produccion		mantenimiento		minimizado		disco
host	ID	Mem	cores	Mem	cores	Mem	cores	disco gb
gebws08	8	6	1	2	1	1	0.25	50

## 3. Definir tiempo de inactividad y perdida de datos

Cada aplicación de ventas deberá tener su implementación y su rollback en unos cuantos milésimos de segundos para tener una efectividad para poder sobrevivir un desastre y tener una exitosa recuperación al negocio asegurando costo-beneficio, se evaluará en los sistemas de ventas cuanto tiempo están abajo. Llevar a cabo validaciones sobre el servicio y las fallas de escenarios al momento de la conexión mandando mensajes si es error por usuario o por sistema.

## 4. Determinar los tipos específicos del plan de recuperación que se requieren.

Los planes de recuperación pueden ser específicamente adaptados para el ambiente, por ejemplo:

- Debemos tener en cuenta lo previo que se deberá realizar al plan de recuperación el levantamiento de los servidores a nivel producción ya que esto afecta a las ventas de boletos y servicios.
- Direccionamiento ya sea de servicios de ventas, registros de clientes, datos de las corridas que estén abiertas para cualquier destino y horarios, etc.

- Configuración de manual
- Actividades de las áreas involucradas

## 5. Comunicación

Plan de comunicación ya que sea crítico para responder a la recuperación de cualquier emergencia, evento de desastre. Teniendo un proceso de alineación entre la organización, empleados y socios de negocio. Considerando la activación como el regreso de la operación, llevando el tiempo de cambio y el motivo de intermitencia durante la recuperación.

## 6. Contingencia

Se predicará de los estados de los hechos o eventos de las posibilidades de algo que ocurra, se llevará a cabo la recuperación de desastres de manera eficaz con los planes que se tendrá que identificar servicios de las ventas.

Plan debemos identificar:

- Recursos Necesarios
- Escenarios de fallas al momento de conexión a la aplicación.
- Personas que estarán durante la implementación.
- Protocolos que se deberán seguir y como son.

## 7. Implementación de plan de recuperación

Al llegar al momento de la contingencia se deberá implementar el plan de recuperación mediante pruebas y simulacros en posibles escenarios con los que se deben identificar y corregir posibles debilidades aplicaciones, servidores y dominios, con esto podemos decir, que la empresa está asegurando su información y su operación ante un escenario de riesgo, revisando la conexión de los enlaces mediante el host que se realiza por invocación. Validando servicios web, transacciones de pagos, dominios hacia sistemas operativos, el sistema primordial de ventas este activo y que el centro de descarga este activo. Monitoreando las ventas de que no tuvieran procesos encolados ya que esto afectaría.

Fig. 3 Invocación del Host y Servidores

```

***** Información del Host que realiza la invocación *****
Address: 192.168.
Host: 192.168.
Port: 8080.

*****
Pruebas conexión con enlaces
Server [ventas]
  url [http://gblvoo01.
    Host Name : gblvoo01
    Host Address : 192.168.
    Port Number : 9001
    Comunicación con servidor : OK
    Full Response [EAS Last Update : 25/Agosto/
    EAS Version : NO INFO
    EAS Last Update : NO INFO
    EAS generation ID : NO INFO
    01:21:51 p. m.
    2251 | 99C_122 | Salavcoy]

Server [ventas]
  url [http://gblvoo02.
    Host Name : gblvoo02
    Host Address : 192.168.
    Port Number : 9002
    Comunicación con servidor : OK
    Full Response [EAS Last Update : 25/Agosto/
    EAS Version : NO INFO
    EAS Last Update : NO INFO
    EAS generation ID : NO INFO
    01:21:51 p. m.
    2251 | 99C_122 | Salavcoy]

Server [servicios]
  url [http://gblvoo03.
    Host Name : gblvoo03
    Host Address : 192.168.
    Port Number : 9000
    Comunicación con servidor : OK
    Full Response [EAS Last Update : 25/Agosto/
    EAS Version : NO INFO
    EAS Last Update : NO INFO
    EAS generation ID : NO INFO
    01:21:51 p. m.
    1151 | 99C_122 | Salavcoy]

Server [logistica]
  url [http://gblvoo04.
    Host Name : gblvoo04
    Host Address : 192.168.
    Port Number : 9001
    Comunicación con servidor : OK
    Full Response [EAS Last Update : 25/Agosto/
    EAS Version : NO INFO
    EAS Last Update : NO INFO
    EAS generation ID : NO INFO
    01:21:51 p. m.
    1151 | 99C_122 | Salavcoy]

Server [reservacion]
  url [http://gblvoo05.
    Host Name : gblvoo05
    Host Address : 192.168.
    Port Number : 9000
    Comunicación con servidor : OK
    Full Response [EAS Last Update : 25/Agosto/
    EAS Version : NO INFO
    EAS Last Update : NO INFO
    EAS generation ID : NO INFO
    01:04:47 p. m.
    30447 | 99C_122 | Barreal]

Server [adada_otros]
  url [http://gblvoo06.
    Host Name : gblvoo06
    Host Address : 192.168.
    Port Number : 9001
  
```

## Resultados y Discusión

Mediante el diseño e implementación de un sistema de plan recuperación de desastres se mantuvo estable la operación, sin filtración de información y pérdidas de datos.

Validar los dominios, servidores y aplicaciones entrando las peticiones que fueran un éxito, y no se tuviera una caída a lo largo de la operación.

Al encontrar elementos que pudieran afectar la venta como los procesos encolados se finalizaban, estas situaciones daban el comportamiento hacia la venta.

El tiempo era muy importante para seguir operando, ya que se encontraba en horas críticas cuando es la hora productiva para las ventas de boletos. Esta situación generó conflicto entraron peticiones que generaba un encolamiento en los procesos y se tendrían que estar descartando.

Evidenciar el comportamiento de los sistemas se monitorearon de inicio a fin, los conflictos de los sistemas, dominios y aplicaciones que mandara error para poder identificar y corregirlo. Provocar las actualizar el manual para futuros planes de recuperación de desastres. (KENOS, 2022)

### **Conclusión**

Actualmente los sistemas de información se han convertido en un principal activo, teniendo en cuenta en el negocio, tal como hemos podido comprobar que al no tener un plan de recuperación de desastres mediante una contingencia llegara afectar severamente el negocio, ya que para recuperar información y datos nos llevará días para hacerlo ya sean 5 días o extenderse, totalmente no recuperar, esto implicaría severos problemas.

### **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

Hernan, B. C. (2019). *Caso de Estudio DRP en la empresa JBSecurity*. Colombia: Universidad Piloto Colombia.

Joel, A. E. (2018). *Plan de Recuperación de Desastres de la Junta de Caminos de Estado de México*. Estado de México: Segunda Edición.

KENOS. (01 de Enero de 2022). *kenos*. Obtenido de kenos:

<https://www.kenos.com.mx/2022/01/14/bcp-vs-drp-dos-mecanismos-clave-para-la-gestion-del-negocio/>

Leydi, P. H. (2018). *Manual de Plan de Recuperación de Desastres*. IDEAM.

México, Computerworld. (27 de octubre de 2020). *computerworldmexico*. Obtenido de

<https://computerworldmexico.com.mx/como-garantizar-la-continuidad-de-operaciones-frente-un-catastrofe-con-drp/>

OSI, O. d. (2018). *Seguridad y Privacidad de la Información*. Colombia: Comité Institucional de Gestión y Desempeño.

Stratosphere. (12 de Septiembre de 2022). *Stratosphere*. Obtenido de <https://stratosphere.com.mx/blog-1/f/la-importancia-de-un-drp-disaster-recovery-plan>

veam. (199-2023). *ovhcloud*. Obtenido de [www.ovhcloud.com](http://www.ovhcloud.com)

## **Régimen Económico y desarrollo de la pequeña y mediana empresa en América Latina**

**Lic. Alexeis Feria Avila**

EMAIL: alexeisferiavila@gmail.com UNIVERSIDAD DE HOLGUÍN, CUBA

**Dr. C. Dayamí Danyelis Gelabert Veliz**

EMAIL: dayami.gelabert@gmail.com UNIVERSIDAD DE HOLGUÍN, CUBA

**M. Sc. Katia Hidalgo Escalona**

EMAIL: katya@gmail.com UNIVERSIDAD DE HOLGUÍN, CUBA

### **RESUMEN**

Una de las alternativas que surgieron en Europa a mediados del siglo XIX para recuperarse de la crisis económica, al finalizar la Segunda Guerra Mundial fue la creación de Micro, Pequeñas o Medianas Empresas, que son una organización económica de tipo privado y están constituida por una o varias personas natural o jurídica, que se establecen en sociedad y tienen como objeto desarrollar actividades de extracción, transformación, producción, comercialización de bienes o prestación de servicios, abasteciendo un mercado local, regional y en algunos casos potenciando la exportación de sus servicios. Este tipo de Empresas fueron llegando a Latino América sustentadas por factores de índole históricos, políticos, sociales, medioambientales, como una vía para fortalecer los modelos económicos y para descentralizar las grandes ciudades, de esta forma fortalecer el desarrollo local y potenciar la municipalidad. En esta área nos encontramos con una gran diversidad de modelos económicos, por una parte están los países con una economía de libre mercado donde el Estado potencia las iniciativas privadas y donde las relaciones capitalistas de producción permiten el desarrollo de este tipo de Empresas. Por otra parte, están las economías que responden a la construcción de un modelo socialista de producción y que en correspondencia con la heterogeneidad socio económica del periodo de transición acuden a este tipo de iniciativas. En cualquiera de los casos se observa un desequilibrio en los mecanismos de la ley del valor (oferta, demanda, precios, competencia) debido a la dependencia de capital extranjero. La integración económica de estos países sería la alternativa más viable para enfrentar las crisis de este mundo globalizado.

### **Economic Regime and development of small and medium-sized businesses in Latin America**



One of the alternatives that arose in Europe in the mid-nineteenth century to recover from the economic crisis at the end of World War II was the creation of Micro, Small or Medium Enterprises, which are a private economic organization and are made up of a or several natural or legal persons, which are established in "Company" and whose purpose is to carry out activities of extraction, transformation, production, commercialization of goods or provision of services, supplying a local, regional market and in some cases promoting the export of their products. Services. These types of companies were arriving in Latin America supported by factors of a historical, political, social, and environmental nature, as a way to strengthen economic models and to decentralize large cities, thus strengthening local development and empowering the municipality. In this area we find a great diversity of economic models, on the one hand there are countries with a free market economy where the State promotes private initiatives and where capitalist production relations allow the development of this type of company. On the other hand, there are the economies that respond to the construction of a socialist model of production and that, in correspondence with the socio-economic heterogeneity of the transition period, resort to this type of initiative. In either case, an imbalance is observed in the mechanisms of the law of value (supply, demand, prices, competition) due to dependence on foreign capital. The economic integration of these countries would be the most viable alternative to face the crises of this globalized world.

## **INTRODUCCIÓN**

El auge que ha tomado el desarrollo de pequeñas y medianas empresas en el área de América Latina y el Caribe, en las últimas décadas, ha despertado el interés de los especialistas y se ha estudiado desde diferentes aristas del saber y la ciencia. De una forma u otra, todos los estudios coinciden que este nuevo tipo de economía beneficiará a la mayoría pues ofrece oportunidad de desarrollo económico en cualquier esfera de la producción y los servicios.

Las Micro, Pequeñas o Medianas Empresas (MYPE o MIPYME) no son un fenómeno del siglo XXI, ni del continente americano. Estas organizaciones económicas de tipo privado aparecen en la economía internacional a finales de la Segunda Guerra Mundial como una alternativa de recuperación de las empresas europeas para enfrentar la crisis económica provocada por la guerra.

Las fuertes oleadas de concentración y centralización de la producción y los capitales, provocó la aparición de los monopolios que no son más que: grandes empresas o unión mediante acuerdos de empresas que concentran en sus manos tal parte de la producción y venta de una

o varios tipos de mercancías, que les permite imponer precios monopolistas y obtener una súper ganancia de forma continuada” (Del Llano, 1990, p. 49).

Con la aparición de los monopolios a finales del siglo XIX y principios del XX aparecen nuevas tendencias en la economía internacional; de la fusión del capital bancario con el capital industrial surge un capital financiero y el *Trust* como forma más estable de existencia del monopolio, el *Consortio* como grado superior de concentración del capital y la producción. Abarcan empresas industriales, comerciales, bancarias y otras.

La oligarquía financiera nacida con ese capital financiero es la clase más reaccionaria de la burguesía. Su política es la agresión y el fascismo, la intervención en los asuntos internos de los demás países. Su forma concreta es el grupo financiero monopolista que ejerce su dominio por medio del sistema de participación y su objetivo era ensanchar las posesiones, aunque esto significara una encarnizada lucha, expresada en la promoción de guerras de rapiña y conquista de nuevos territorios.

A mediados del siglo XX, el mundo ya se encontraba totalmente repartido, por las potencias, pero eran evidentes las desigualdades en la extensión de las posesiones coloniales (fuentes de materias primas, productos primario mercados). La segunda guerra mundial dejó a las potencias en un caos económico.

Las nuevas condiciones impuestas por la guerra, exigían cambios en las relaciones de producción, y con ella, cobran fuerza las sociedades anónimas y las pequeñas empresas privadas, que transforman la propiedad privada individual capitalista en propiedad privada social o colectiva capitalista. Y estaban dedicadas a desarrollar cualquier actividad económica, su objetivo se centraba en la obtención de ganancias rápida y fácil, sin un gran costo de inversión en la producción o los servicios que les permitiera salir de la crisis.

Las MYPE fueron llegando a Latinoamérica como una vía para fortalecer los modelos económicos y para descentralizar las grandes ciudades, de esta forma fortalecer el desarrollo local y potenciar la municipalidad. Según Cervantes (2014), también se han abierto a otros mercados dedicándose a la actividad de la exportación de sus productos. (P.4).

### **RÉGIMEN ECONÓMICO EN AMÉRICA LATINA**

Se entiende por régimen económico el conjunto de normas constitucionales que dan legitimidad al marco institucional de una nación en un tiempo determinado, la organización jurídica de las estructuras, las relaciones económicas, así como el funcionamiento de las actividades económicas, las cuales se orientan a garantizar la gobernabilidad de un país del que depende su desarrollo económico y prosperidad. (Cairo 2016.p.126).

En el caso de América Latina están sustentados por factores de índole históricos, políticos, sociales, y ambientales. En la mayoría de los países del área, predomina una economía de libre mercado, donde la propiedad es privada sobre los medios de producción y donde el obrero vende su fuerza de trabajo como una mercancía. Por lo general son un tipo de economía mixta, ya que interviene el Estado, pero la actividad del mercado continúa siendo privada, en algunos casos mantienen políticas más liberales mientras otros se manifiestan más proteccionistas.

En los países, en los que se desarrolla un tipo de economía social y de mercado, se fomenta la iniciativa privada libre, la libertad de trabajo, de empresa, comercio e industria, así como, el pluralismo económico, subsidiaridad del estado, libre competencia, libertad de contratar, igualdad jurídica de la inversión, libre tenencia y disposición de moneda extranjera y defensa de los consumidores o usuarios. Aun así, enfrentan grandes desafíos en materia de desarrollo social, como la pobreza, la desigualdad, la informalidad laboral, la baja calidad educativa, grandes problemas de discriminación por sexo, raza o color de la piel.

Este régimen económico de libre mercado está sustentado por la ley del valor que regula que los precios lo determinan la oferta y la demanda, es decir cuando hay una mayor oferta en el mercado, disminuye la demanda y esto es lo que determina que los precios suban o bajen, de igual forma, la competencia. En este tipo de régimen, además, el Estado desarrolla actividad empresarial subsidiariamente y el mercado tiene control del Estado a través de organismos reguladores. Este tipo de régimen de libre mercado ofrece, grandes beneficios, ya que permite la libre tenencia e intercambio de moneda extranjera y no hay control de actividades productivas, solo licencias o permisos, sujetos a controles posteriores.

Por otra parte, el Estado lejos de limitar las iniciativas de las personas naturales y jurídicas, estimula la creación de la riqueza y garantiza la libertad de trabajo y la libertad de empresa, promueve la libre iniciativa y estimula la productividad y solo en condiciones específicas interviene en las relaciones económicas de producción, cuando ocurren imperfecciones en el mercado como posiciones monopolistas, prácticas restrictivas, asimetría informativa, competencia desleal, en estos casos el estado interviene en defensa del consumidor y evitando el trust.

El Estado como autoridad económica juega un rol fundamental en la economía como agente y competidor económico, tiene la posibilidad de participar de la actividad empresarial como comprador, adquiriendo posiciones públicas; además tiene la función social de autorizar concesiones, regulaciones y fiscaliza en la solución de conflictos entre entes económicos. Este no debe interferir en competencias de los gobiernos regionales o locales y solo se vincula con

los actores económicos particulares de forma mínima dejando libertad a las pequeñas y medianas empresas para actuar en la vida económica del país.

La descentralización de la economía ha sido un buen aporte de los Estados en la búsqueda de escenarios idóneos para el desarrollo de actividades económicas generando la existencia de una serie de mecanismos jurídicos que permiten a los empresarios formalizarse, reduciendo los riesgos y costes inherentes a la misma iniciativa de negocio.

De esta forma son los mismos empresarios quienes eligen, dentro de este abanico de posibilidades y de acuerdo a sus necesidades e intereses, la forma jurídica en la que ha de participar en el mercado, y sea en forma de sociedades anónimas, sociedades civiles de responsabilidad limitada, etc.

A pesar de estas políticas se observa una dependencia de las exportaciones y las importaciones de materias primas, especialmente de productos agrícolas, minerales y energéticos, marcando una vulnerabilidad a las fluctuaciones de los precios internacionales que evidencia escasos niveles productivos y muy limitada integración entre las regiones.

Por una parte y en el menor de los casos, encontramos economías de corte socialista que construyen un modelo sustentado en la propiedad social y donde el obrero es dueño de los medios de producción, está basado en el centralismo y la planificación de la economía. Este modelo sostiene una heterogeneidad socioeconómica y varias formas de propiedad y es el Estado quien gestiona y controla las relaciones mercantiles de producción.

La integración económica de los países de América Latina y el Caribe, sin importar el modelo económico que construyen, sería la alternativa más viable para enfrentar las crisis de este mundo globalizado, en materia de pobreza, desertificación, cambios climáticos, deforestación, contaminación de las aguas y los suelos, la pérdida de la biodiversidad. Para enfrentar la discriminación racial, étnica o de género y lograr altos estándares en cuanto a desarrollo sostenible y transitar hacia modelos económicos superiores donde las relaciones sociales de producción y el desarrollo de las fuerzas productivas potencien el desarrollo social del individuo.

### **LAS MYPES Y MYPIMES EN AMÉRICA LATINA**

Carmen Castellanos (2020) en su artículo: *Cómo surgieron las Pymes y por qué son tan importantes*, reconoce que "... Según el libro "Diccionario de Economía y Negocios", de editorial siglo XXI (2020), una pyme, "...es una unidad económica de producción y decisiones que, mediante la organización central y coordinación de una serie de factores (capital y trabajo) persigue obtener un beneficio, produciendo y comercializando productos o prestando servicios

Es decir, que una pequeña o mediana empresa puede dedicarse a cualquier actividad económica, siempre que cumpla con lo legislado y las políticas económicas de la nación en que se desarrollen, su objetivo se centra en los beneficios emanados de la comercialización o prestación de servicios en el mercado.

Las pequeñas y medianas empresas fueron llegando a Latinoamérica como una vía para fortalecer los modelos económicos y para descentralizar las grandes ciudades, de esta forma incrementar el desarrollo local y potenciar la municipalidad. Han cobrado un fuerte auge en las últimas décadas del siglo XXI aunque desde finales del XX ya se notaba su presencia en la economía latinoamericana, sobre todo en las economías más fuertes pero a medida que las pequeñas economías se fueron descolonizando y los empresarios locales se fueron empoderando su presencia es visible en la mayoría de los países del área.

Como unidad económica están constituidas por una o varias personas natural o jurídica, que se establecen en una “Sociedad” y se caracteriza por agrupar a micros o pequeñas empresas que, según la Ley de cada territorio, pueden tener entre 1 a 250 personas y son los dueños los que generalmente las administran. Estas tienen como objeto desarrollar actividades de extracción, transformación, producción, comercialización de bienes o prestación de servicios, abasteciendo un mercado local, regional y en algunos casos potenciando la exportación de sus servicios.

La modalidad que adquiere mayor relevancia en algunos territorios en los últimos años es la Empresa Individual de Responsabilidad Limitada (EIRL), persona jurídica de derecho Privado, constituida por voluntad unipersonal con patrimonio propio distinto al de su titular, que se constituye para el desarrollo exclusivo de actividades económicas de pequeña empresa. En otros territorios asumen el nombre de TCP trabajador por cuenta propia.

Esta iniciativa permite a una sola persona natural participar en el mercado restringiendo su riesgo de fracaso al aporte que realiza para constituir a la EIRL, es decir que, en caso de no funcionar el negocio propuesto, las consecuencias adversas no impactaran en todo su patrimonio, sino únicamente en el del mecanismo jurídico, siendo este el denominado derecho a la responsabilidad limitada del que goza el titular de la EIRL.

La limitación de la responsabilidad del titular de la EIRL le permite no responder personalmente por las obligaciones que esta asuma, cuando la empresa no esté debidamente representada, si hubiere efectuado retiros que no responden a beneficios debidamente comprobados, o si producida la pérdida del 50% o más del capital no actuase conforme a lo establecido por la ley de cada territorio.

En su artículo referido al tema en cuestión, Ferraro (2018), especifica que Existe una estrecha vinculación entre el entorno en el que se desempeñan las MIPYME, la productividad, la calidad del empleo que crean y el nivel de desigualdad que tienen las economías de los países de la Región. Estos cuatro elementos se conjugan en forma desfavorable para las MIPYMES. Un entorno macroeconómico, institucional y productivo poco propicio afecta el desarrollo de las empresas y mantiene las condiciones de una elevada heterogeneidad productiva. (.p.7)

En un informe presentado por el Peruano (2020), se precisa que las MYPES desempeñan un papel central en el desarrollo de la economía de los países Latinoamericanos. De acuerdo con datos oficiales, constituyen más del 99% de las unidades empresariales en el área, creando alrededor del 85% del total de puestos de trabajo y generan aproximadamente el 40% del producto interno bruto. En 2021, las MYPES evidenciaron una mejora de 16.4 puntos porcentuales con respecto al 2020. (p.6)

De acuerdo con un artículo publicado en el sitio [www.revistas.pucp.edu.pe](http://www.revistas.pucp.edu.pe), son cuatro los factores que influyen en el desempeño de los empresarios de las microempresas: el desarrollo, la motivación por el crecimiento, las habilidades generacionales para lograr dicho crecimiento, y el acceso a los recursos y la demanda de mercado.

El Gobierno junto al Ministerio de Economía tienen la misión de reconocer la importancia no solo en las influencias económicas que generan sino también en los aportes a la producción y las estrategias creadas para la comercialización de sus productos y servicios. De esta forma se logra un gran impacto en las transformaciones tecnológicas, generando una gran demanda de empleos y una contribución a la inclusión en el mercado internacional.

Es válido reconocer que, los trabajadores de las MYPES cuentan con un régimen laboral especial, no obstante, pueden pactar mejores condiciones laborales con sus empleadores. La permanencia en este régimen puede variar de acuerdo a los niveles de venta alcanzados por la MYPE, si estos son superados por dos años consecutivos.

Por otra parte, los trabajadores y conductores de la Microempresa, incluyendo sus derechos habitantes tienen cobertura de salud a través del SIS (Sistema Integral de Salud). El estado asumirá el 50% y el otro 50% es de cargo del empleador; siempre que la microempresa cuente con inscripción vigente en el Registro Nacional de la Micro y Pequeña Empresa (REMYPE). Los trabajadores de la Pequeña Empresa serán asegurados regulares de ESSALUD.

En el año 2020 la economía mundial sufrió un fuerte impacto provocado por la pandemia del Covid-19. Todas las naciones tuvieron que enfrentar grandes pérdidas en el plano económico debido al cierre de varios establecimientos y al debilitamiento de la demanda y la producción. Las MYPES fueron de los sectores más afectados, llegando a la quiebra en muchos casos. En

este año el PIB de varios países Latinoamericanos cayó notablemente, debido fundamentalmente a la falta de capital de trabajo, acceso a los bancos y acciones de financiamiento, siendo las MYPES las más afectadas en este sentido.

El aislamiento obligatorio y las medidas de restricción tomadas en el estado de emergencia impiden el desarrollo económico de estos sectores al no contar con la fuerza de trabajo y además la demanda baja notoriamente, teniendo en cuenta que la mayoría están relacionadas con el sector manufacturero y con los servicios.

Si bien el estado de emergencia fue de alto impacto en el desarrollo de la MYPES también fue una oportunidad de desarrollar a las economías nacionales. Se adoptaron una serie de programas y medidas para enfrentar la crisis y apoyar el sector empresarial, por otra parte, vale reconocer la iniciativa de los empresarios para retomar el lugar preponderante de la MYPES en la economía y el mercado internacional.

Varios estudios del año 2022 a la fecha, coinciden en que el 90% de las MYPES en varios países actúan de manera informal, es decir no se encuentran registradas en el REMYPE, esto es debido a no contar con la documentación necesaria o para evitar el pago de impuestos y otras formalidades.

Según Peñaranda (2022), “las MYPES son informales por no estar en condiciones de afrontar los costos que la formalidad conlleva en razón de su baja productividad: ” A pesar de tener el reconocimiento del Gobierno y los Ministerios, aún persisten una serie de trabas burocráticas que limitan la inserción de muchos empresarios (...) todo lo cual encarece sobremanera y dilata en tiempo la operación de las empresas (P.2).

A pesar de que muchas de estas MYPES no cuentan con la infraestructura necesaria, ni una adecuada capacitación de sus empresarios y personal técnico, sería muy conveniente su inserción en los estatutos legales, dándole nuevas posibilidades para permanecer activas y crecer como empresas, dejar de ser una pequeña para convertirse en una gran empresa.

### **LAS MIPYMES EN CUBA**

Las micro, pequeñas y medianas empresas (MIPYMES) aparecen en la economía cubana amparadas por el Decreto Ley No. 46 del Consejo de Ministros y se constituyen con similitud a otros territorios, como actores económicos con personalidad jurídica debiendo operar en el área de la producción de bienes materiales y los servicios. Para el caso de Cuba estos actores podrán ser privadas, estatales o mixtas.

Los antecedentes de las MIPYMES están en los TCP o trabajadores por cuenta propia que aparecen en la economía cubana en la década de los 90's como una de las medidas adoptadas para asumir la crisis económica provocada por el derrumbe del campo socialista.

Cuba es un país que construye el socialismo por lo que su economía planificada funciona desde un centralismo democrático y es el Estado quien regula las relaciones sociales de producción, siendo la empresa estatal socialista el eslabón fundamental en la economía socialista.

Según un informe presentado por el Ministerio de Economía y Planificación (2021) las MIPYMES en Cuba cuenta con autonomía empresarial, la cual le permite realizar importaciones y exportaciones; definir sus productos, servicios, proveedores, clientes, destinos e inserción en mercados; operar cuentas bancarias y acceder a fuentes lícitas de financiamiento; fijar los precios de sus bienes y servicios, con excepción de aquellos que sean de aprobación centralizada; realizar las inversiones requeridas para el desarrollo de la empresa; así como acceder a los fondos de financiamiento que se establezcan para ellas.

Hasta la fecha se han aprobado más de 8 300 pequeñas y medianas empresas en el país. La actividad más representada, con un 34 %, es la producción de alimentos, los cuales incluyen pan y derivados de la harina; vegetales, hortalizas, frutas; carnes; productos lácteos y pesca marina. Por su parte, los negocios con base tecnológica (26 %) se enfocan en servicios de impresión, actividades de programación informática y una MIPYME estatal que realiza actividades de parques temáticos. También se encuentran las manufacturas (14 %) que están dedicadas a la fabricación de equipos, muebles, maquinaria agropecuaria y forestal, productos de caucho y prendas de vestir.

El resto de las MIPYMES brindan servicios de reparación y mantenimiento, jardinería, comida, actividades de esparcimiento y recreativas, recuperación de materiales y fabricación de materiales de construcción a partir de desechos sólidos, así como a la importación y exportación de productos para la venta al por mayor.

Si bien la inserción de las MYPIMES y cooperativas no agropecuarias en la economía cubana han venido a suplir la carencia de artículos de aseo, alimentos y otros productos de primera necesidad que el Estado no podía suministrar por la crisis económica que enfrenta el pueblo cubano, muchos las culpan del incremento inflacionario, este último análisis erróneo y que debe ser tratado con mayor profundidad. Y aunque los precios han bajado en pequeños porcentajes, aún son elevados e inaccesibles para cientos de cubanos que perciben un salario que no puede asumir estos precios.



## CONCLUSIONES

La MYPIMES no son propias de siglo XXI, su puesta en práctica y surgimiento datan después de la II guerra Mundial y en dependencia de la región o país presentan características propias, así como elementos comunes que las caracterizan.

Juegan un papel fundamental en la economía, especialmente en medio de crisis de esta índole.

Tema de interesantes aportaciones científicas que requieren de mayores estudios, análisis de su funcionamiento, objetivos y finalidades.

## REFERENCIAS

American Psychological Association (2021). Normas APA – 7ma (séptima) Edición.  
<https://normas-apa.org>

Browning, M. (ss.). Hombre trabajando [Fotografía]. Recuperado de <https://unsplash.com/photos/WbjdcWUyLRQ>

Carmen Castellanos. 2020. Cómo surgieron las Pymes y por qué son tan importantes.  
<https://blog.socasesores.com-como-surgieron-la-pymes>. 13 noviembre 2020.

Cañete, N. (21 de marzo de 2020). Coronavirus: ¿Cómo apoyar desde el sector de fomento a la innovación y las pymes?. BID. Recuperado de <https://blogs.iadb.org/innovacion/es/innovacion-coronavirus-pymes-emprendimientos/>

Comisión Económica de América Latina CEPAL. (2021) Estudio Económico de América Latina y el Caribe.

El peruano. (28 de abril del 2020). Apuntalando a las mypes. Recuperado de <https://elperuano.pe/noticia-apuntalando-a-mype-95072.aspx?fbclid=IwAR2JO6ER6eMZtpNP5zpmPkSQcv7CHVSVZwgx4yWBzPmN24yLpzR-mE49PUEE>

Las MIPYMES en América Latina y el Caribe. Una agenda integrada para promover la productividad y la formalización. Carlos Ferraro. Oficina de la OIT para el Cono Sur de América Latina, 2018 (Informes Técnicos OIT Cono Sur, N°7)  
ISSN 2523-5001 (pdf web)

La cámara de comercio Lima (CCL). (13 de abril del 2020). Propuestas contra el covid-19. La cámara. Recuperado

de: [https://www.camaralima.org.pe/repositorioaps/0/0/par/edicion922/la\\_camara%20922\\_final.pdf](https://www.camaralima.org.pe/repositorioaps/0/0/par/edicion922/la_camara%20922_final.pdf)

Leonardo Arredondo Cervantes. El fomento de las Micro, Pequeñas y Medianas Empresas en América Latina: avances y lecciones aprendidas. Revista Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina. Vol.11. Número Especial 2(2023). Publicado 2023-07-21. [www.revflacso.uh.cu](http://www.revflacso.uh.cu) leonardo@flacso.uh.cu

Llano del E. (1990). El Imperialismo: capitalismo monopolista. Editorial Pueblo y Educación. La Habana 1990, p. 49.

Peñaranda, C. (5 octubre 2022). La informalidad en el Perú. [https:// elmontero.pe/columnas/la-informalidad-en-el-peru](https://elmontero.pe/columnas/la-informalidad-en-el-peru)

Rodríguez, V. (2015). Principios generales de una sociedad libre para fortalecer el orden espontáneo del mercado. Quipukamayoc. Página 125 y ss.

Vladimir Rodríguez Cairo. PRINCIPIOS GENERALES DEL RÉGIMEN ECONÓMICO DE LA CONSTITUCIÓN POLÍTICA DEL PERÚ. Abril 2016. Revista de la Facultad de Ciencias Contables. Vol. 24 N.º 45 A pp. 121-137 (2016) UNMSM, Lima - Perú  
ISSN: 1560-9103 (versión impresa) / ISSN: 1609-8196 (versión electrónica)

Wikipedia (2021). Economía de América Latina, el producto interno bruto (PIB) nominal de cada país según las proyecciones del Fondo Monetario Internacional (FMI) para 2022.

## Uma revisão bibliométrica da literatura sobre governação: perspetivas da análise do Scopus e da VOS Viewer

**Bruno Lins**

GOVCOPP & DCSPT, Universidade de Aveiro (PORTUGAL)

Orcid: 0000-0002-4059-2106

brunolins@ua.pt

**Marcelo Maia**

GOVCOPP & DCSPT, FACHUCA (BRASIL)

Orcid: 0000-0002-8579-0595

marcelomaia@hotmail.com

**Marlene Amorim**

GOVCOPP & DEGEIT, Universidade de Aveiro (PORTUGAL)

Orcid: 0000-0002-0901-0614

mamorim@ua.pt

### RESUMO

A governação desempenha um papel crucial na formação das sociedades, organizações e instituições, influenciando os processos de tomada de decisão e a responsabilização. Neste estudo, foi realizada uma revisão bibliométrica para obter informações sobre o panorama da investigação sobre governação e as suas principais tendências. Utilizando a base de dados Scopus e empregando a poderosa ferramenta de análise visual, VOS Viewer, é analisada uma gama diversificada de publicações que abrangem várias disciplinas e anos. A análise abrangeu várias dimensões da governação, incluindo a governação política, a governação empresarial, a governação pública e a governação global. Examinámos as tendências de publicação, os padrões de autoria e as redes de citação para identificar trabalhos e colaborações influentes neste domínio. Além disso, explorámos a estrutura temática e a coocorrência de palavras-chave para descobrir temas de investigação predominantes e as suas interligações. Os resultados desta revisão bibliométrica revelaram um crescimento significativo da literatura sobre governação nas últimas décadas, realçando a sua importância crescente na investigação académica. Observámos um aumento das colaborações interdisciplinares, indicando o reconhecimento da governação como um conceito multidimensional que transcende as fronteiras disciplinares. Além disso, a nossa análise identificou os principais investigadores, instituições e países na vanguarda dos estudos sobre governação. Através da visualização de redes de citações, identificámos trabalhos seminais que influenciaram grandemente a literatura sobre governação e atuaram como catalisadores de investigação subsequente. Ao examinar a coocorrência de palavras-chave, descobrimos vários temas predominantes, tais como a responsabilidade, a transparência, a descentralização e o envolvimento dos intervenientes, que atraíram uma atenção académica

substancial. Esta revisão bibliométrica fornece uma visão abrangente da literatura sobre governação, oferecendo informações valiosas para investigadores, decisores políticos e profissionais. As tendências e os temas identificados contribuem para uma compreensão mais profunda da evolução do panorama da governação, salientando as áreas em que é necessária mais investigação. Além disso, este estudo mostra o potencial da análise bibliométrica combinada com técnicas avançadas de visualização para fornecer uma perspetiva holística sobre os padrões de investigação e os domínios do conhecimento.

Palavras-chave: governação, revisão bibliométrica, Scopus, VOS Viewer, tendências de publicação, análise de citações, coocorrência de palavras-chave.

#### **ABSTRACT:**

Governance plays a crucial role in shaping societies, organizations, and institutions, influencing decision-making processes and accountability. In this study, it was conducted a bibliometric review to gain insights into the landscape of governance research and its key trends. Utilizing the Scopus database and employing the powerful visual analysis tool, VOS Viewer, it is analyzed a diverse range of publications spanning multiple disciplines and years. The analysis encompassed various dimensions of governance, including political governance, corporate governance, public governance, and global governance. We examined publication trends, authorship patterns, and citation networks to identify influential works and collaborations within the field. Additionally, we explored the thematic structure and co-occurrence of keywords to uncover prevalent research themes and their interconnections. The findings of this bibliometric review revealed a significant growth in governance literature over the past decades, highlighting its increasing importance in academic research. We observed a rise in interdisciplinary collaborations, indicating the recognition of governance as a multidimensional concept that transcends disciplinary boundaries. Furthermore, our analysis identified key researchers, institutions, and countries at the forefront of governance scholarship. Through the visualization of citation networks, we identified seminal works that have greatly influenced the governance literature and acted as catalysts for subsequent research. By examining keyword co-occurrence, we uncovered several prevalent themes, such as accountability, transparency, decentralization, and stakeholder engagement, which have garnered substantial scholarly attention. This bibliometric review provides a comprehensive overview of governance literature, offering valuable insights for researchers, policymakers, and practitioners. The identified trends and themes contribute to a deeper understanding of the evolving governance landscape, highlighting areas where further research is needed. Moreover, this study showcases the potential of bibliometric analysis combined with advanced visualization techniques to provide a holistic perspective on research patterns and knowledge domains.

**Keywords:** governance, bibliometric review, Scopus, VOS Viewer, publication trends, citation analysis, keyword co-occurrence.

## INTRODUÇÃO

No mundo complexo e interligado de hoje, o conceito de governação ganhou uma importância significativa em vários domínios, desde instituições governamentais e empresas a organizações sem fins lucrativos e comunidades em linha. A governação funciona como um quadro fundamental que orienta os processos de tomada de decisão, assegura a responsabilização e molda a direção destas entidades. Prepara o terreno para uma gestão responsável, um comportamento ético e uma afetação eficiente dos recursos.

A governação engloba uma série de princípios, práticas e estruturas que definem o funcionamento das organizações e das sociedades. Estabelece regras e regulamentos que moldam as interações, facilitam a cooperação e salvaguardam os interesses das partes interessadas. Além disso, proporciona uma plataforma para o envolvimento e o diálogo, permitindo que diversas vozes contribuam para os processos de tomada de decisões e assegurem a inclusão.

O envolvimento das partes interessadas é outro aspeto essencial da governação. Reconhecendo os diversos interesses e perspetivas das pessoas afetadas pelas decisões de uma organização, os processos de governação promovem a inclusão e a participação das partes interessadas. Ao envolver interessados, empregados, clientes, comunidades e o público em geral, os sistemas de governação aumentam a transparência, a legitimidade e a qualidade geral da tomada de decisões.

Além disso, a governação envolve o desenvolvimento e a implementação de políticas que estabelecem diretrizes, normas e regras. Estas políticas fornecem um quadro para a tomada de decisões, assegurando consistência, justiça e transparência. Ao definir comportamentos aceitáveis, a governação promove a conduta ética e reduz o risco de corrupção ou abuso de poder. A governação desempenha um papel crucial na formação das sociedades, organizações e instituições, influenciando os processos de tomada de decisões e a responsabilização.

Neste estudo, foi realizada uma revisão bibliométrica para obter informações sobre o panorama da investigação sobre governação e as suas principais tendências. Utilizando a base de dados Scopus e empregando a poderosa ferramenta de análise visual, VOS Viewer, é analisada uma gama diversificada de publicações que abrangem várias disciplinas e anos.

Esta revisão bibliométrica fornece uma panorâmica abrangente da literatura sobre governação, oferecendo informações valiosas para investigadores, decisores políticos e profissionais. As tendências e os temas identificados contribuem para uma compreensão mais profunda da evolução do panorama da governação. Além disso, este estudo mostra o potencial da análise bibliométrica combinada com técnicas avançadas de visualização para fornecer uma perspetiva holística sobre os padrões de investigação e os domínios do conhecimento.

## **REVISÃO DA LITERATURA**

Os padrões da relação entre o governo e a sociedade local podem variar consoante a localidade e o contexto analisados (Teles, 2022). Esta relação pode ser muito complexa e envolver muitas partes móveis e mutáveis que podem adaptar-se ao ambiente, à situação, aos interesses e às regras do jogo (Lowndes & Wilson, 2001). Além disso, essa relação pode estar sujeita a desafios, constrangimentos e pode gerar benefícios para os atores que fazem parte da rede de governança local (Mota & Bittencourt, 2019). Além disso, o padrão da relação tem o potencial de permitir que a sociedade local usufrua de bons frutos quando a rede de governança local possibilita a formação de parcerias estratégicas entre os atores para a resolução de problemas locais de forma planejada e articulada (Mcquaid, 2010).

A governação evoluiu e mudou ao longo do tempo, refletindo a evolução das necessidades e aspirações da sociedade. A governação, tal como a vemos hoje, tem sido impulsionada por mudanças tecnológicas, sociais, económicas e políticas (Andrew & Goldsmith, 1998). É difícil prever se a ideia de governação continuará a evoluir em resposta a novos desafios e oportunidades, de modo a refletir as necessidades e aspirações da sociedade. No entanto, é possível tentar compreender o estado atual da arte e fornecer uma visão geral sobre o assunto.

A definição de governação sofre de variações de significado e não existe uma definição consensual, embora se possa dizer que existe um certo grau de consenso na literatura de que a governação se refere agora a modos de governação em que o governo é apenas um entre vários atores envolvidos na governação (Crozier, 2007).

Stoker (1998) oferece cinco preposições para definir governação, que são apresentadas de forma complementar entre si. Para o autor, a governação sugere um arranjo complexo de instituições e atores que se relacionam com a dependência e a distribuição do poder, que já não está centrado no governo formal. Nesse arranjo, a governança implica a existência de uma rede autônoma de autogovernação, na qual o governo não mais conduz os trabalhos com o uso do poder ou da autoridade. Com base nas proposições de Stoker, nos arranjos de governança, o governo assume o papel de coordenador da rede para que os resultados sejam alcançados.

Para Rhodes (1996), a governança resulta da interação entre formas sociopolíticas de governar, sem que haja uma forma centralizada de poder e com a ação de uma rede de atores envolvendo instituições privadas e públicas, num cenário em que ninguém detém todas as informações necessárias para governar sozinho. Para que essa rede funcione adequadamente, o governo local assume o papel de coordenador da rede local e busca garantir a oferta de serviços de qualidade para a população, regula o acesso e o próprio mercado local. Para Bevir et al. (2003) a governação pode ser vista como um padrão de decisão e de governo caracterizado por redes que ligam a sociedade civil e o Estado. Este modelo surge como resultado das reformas do sector público nas democracias ocidentais avançadas. Para Hague e Harrop (2004), a governação pode ser entendida como a gestão de sociedades complexas e o processo de tomada de decisões coletivas.

A governação realça a interdependência entre a administração pública e os atores da sociedade para prestar serviços que a administração pública já não pode prestar sozinha. A governação implica a existência de uma rede integrada, com a participação de diferentes atores na prestação, implementação ou desenvolvimento de políticas públicas. Neste contexto, a questão está na condução da sociedade e da economia com o papel de coordenar as atividades dentro da rede de governação (Nyholm & Haveri, 2009).

Como se pode verificar, a governação tem sido caracterizada pelos autores como um modelo quase orgânico de governo, com um conjunto rico de interações, participação, colaboração e coordenação de ações com um objetivo. O governo assume o papel central de coordenador e articulador da rede de governança (Rhodes, 2003). Na condução da rede, o governo tem o atributo potencial de apresentar incentivos para o envolvimento de diversos atores, a prestação de contas, a participação no processo de elaboração, implementação e monitoramento de políticas públicas e a construção de um plano comum para o desenvolvimento de seu território.

## **METODOLOGIA**

O estudo utilizou uma abordagem de revisão bibliométrica para recolher e analisar dados da base de dados Scopus e efetuar uma análise visual utilizando o VOS Viewer. Esta metodologia permitiu um exame abrangente da literatura sobre governação e das tendências associadas.

A base de dados Scopus foi selecionada como fonte primária para a recolha de dados devido à sua extensa cobertura da literatura académica. Foi desenvolvida uma estratégia de pesquisa utilizando palavras-chave relevantes, como "governance" AND "govern". A pesquisa restringiu-se a artigos de revistas e comunicações de conferências com revisão por pares publicados até 16 de junho de 2023, em inglês e português, em ciências sociais e ambientais e em países europeus. A pesquisa resultou no número (n) de 18.369 documentos.

As publicações recuperadas foram exportadas da Scopus, capturando meta dados como títulos, autores, datas de publicação, afiliações, resumos e contagens de citações. Os dados extraídos foram então organizados e preparados para análise posterior usando o software VOS Viewer.

O software VOS Viewer foi utilizado para realizar diversas análises bibliométricas. Inicialmente, foram calculadas estatísticas descritivas básicas para resumir o resultado da publicação, incluindo o número de artigos, autores e citações ao longo do tempo. Foram criadas redes de coautoria para identificar colaborações entre investigadores, instituições e países no âmbito da literatura sobre governação.

Foram construídas redes de citações para determinar trabalhos influentes e o seu impacto na investigação subsequente. Esta análise envolveu a visualização das relações de citação entre publicações, a identificação de artigos altamente citados e o rastreio do fluxo de citações na literatura.

Além disso, foi efetuada uma análise de coocorrência de palavras-chave para explorar a estrutura temática da literatura sobre governação. Ao identificar as palavras-chave que se repetem com frequência, foram identificados os principais temas de investigação e as suas interligações, fornecendo informações sobre os tópicos predominantes e as áreas de interesse no domínio.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

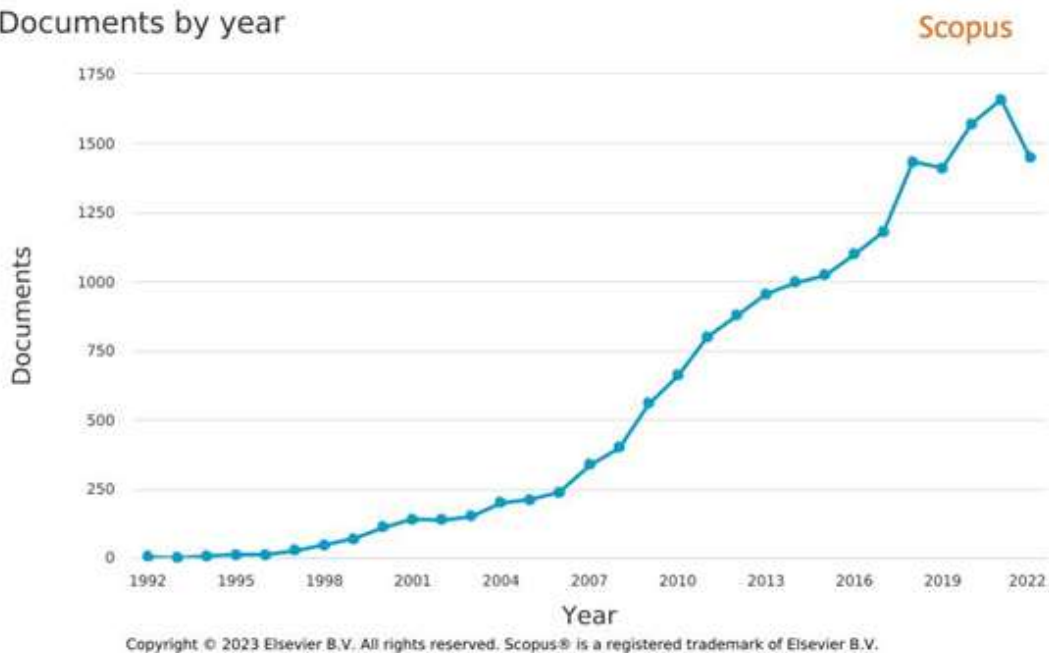
Os resultados desta revisão bibliométrica revelaram um crescimento significativo da literatura sobre governação nas últimas décadas, destacando a sua importância crescente na investigação académica, com um declínio dos números a partir de 2022.

Figura 1 -

Documentos por ano.



Documents by year



Fonte: Scopus.

### Redes de coautoria

Observou-se um aumento das colaborações interdisciplinares ao longo dos anos, o que indica o reconhecimento da governação como um conceito multidimensional que transcende as fronteiras disciplinares. Além disso, a nossa análise identificou os principais investigadores, instituições e países na vanguarda dos estudos sobre governação.

A análise de dados com o VOS Viewer permitiu a identificação de 6 grupos de autores sobre o tema da governação. A análise ajudou a identificar trabalhos influentes, a traçar o fluxo de citações e a compreender o impacto de artigos específicos na investigação subsequente.

A análise da rede de citações revelou um conjunto de publicações altamente citadas na literatura sobre governação. Estes trabalhos atraíram uma atenção e uma influência significativas no domínio, o que indica a sua importância na definição da investigação subsequente. A Tabela 1 apresenta os trabalhos mais relevantes e os trabalhos mais influentes com base na rede de citações.

Tabela 1 -

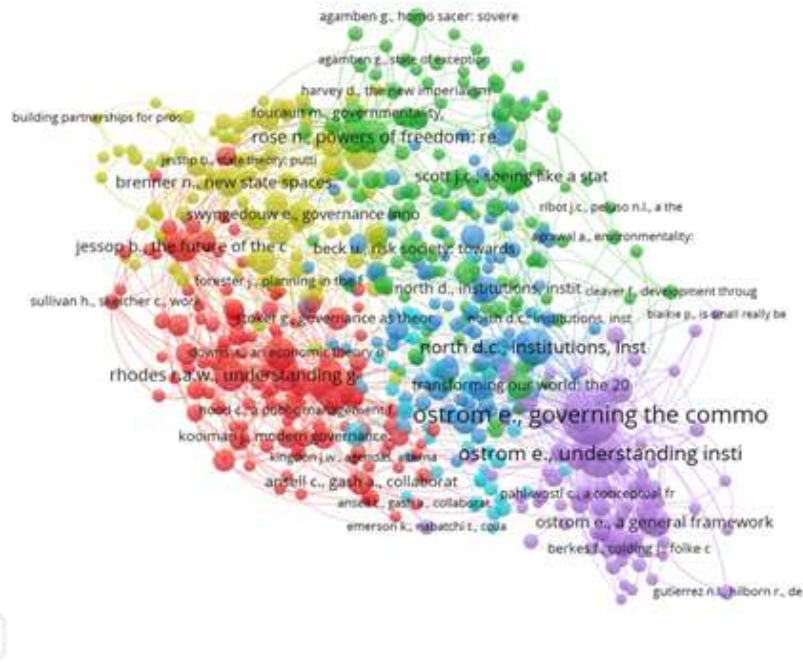
Rede de citações: força total das ligações

Referência citada	Título	Ano	Citações	Força total da ligação
Ostrom, E.	Governing the commons: the evolution of institutions for collective action	1990	496	415.80
Ostrom, E.	Understanding institutional diversity	2005	307	281.00
Kooiman, J.	Governing as governance	2003	271	240.00
North, D.C.	Institutions, institutional change, and economic performance	1990	202	156.00
Rose, N.	Powers of freedom: reframing political thought	1999	162	147.83
Rhodes, R.A.W.	Understanding governance: policy networks, governance, reflexivity and accountability	1997	151	140.00
Pierre, J and Peters, B. G.	Governance, politics, and the state	2000	149	140.00
Jessop, B.	The future of the capitalist state	2002	142	127.00
Dean, M.	Governmentality: power and rule in modern society	1999	142	131.50
Scott, J.C.	Seeing like a state: how certain schemes to improve the human condition have failed	1998	140	112.00

A análise da rede de citações pode revelar tendências de investigação emergentes na literatura sobre governação. Ao identificar seis grupos de trabalhos relacionados e as suas interligações, torna-se possível discernir novos temas, conceitos e áreas de enfoque.

Figura 2 -

Análise da rede de citações.



Fonte: VOS Viewer.

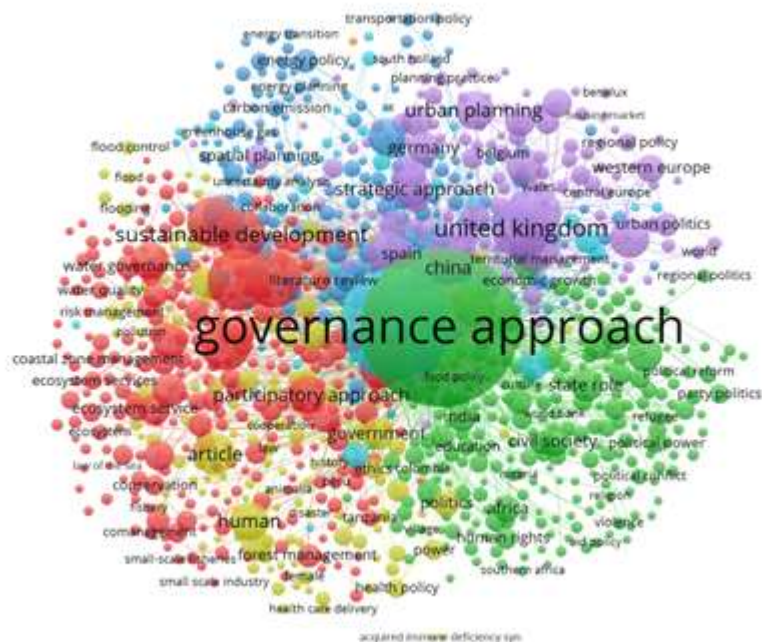
Como se pode ver na figura 2, a análise da rede de citações utilizando o VOS Viewer proporcionou uma compreensão abrangente dos padrões de citação da literatura sobre governação. Ajuda a identificar trabalhos influentes, colaborações importantes, fluxo de citações e tendências de investigação emergentes. Os investigadores podem tirar partido destas informações para desenvolver os conhecimentos existentes, promover colaborações e contribuir para o discurso em curso nos estudos sobre governação.

**Análise de coocorrência de palavras-chave**

A análise de coocorrência utilizando o VOS Viewer fornece uma compreensão abrangente da estrutura temática e das interligações no âmbito da literatura sobre governação. Destaca temas de investigação predominantes, revela conceitos e tendências emergentes, mapeia domínios de conhecimento, identifica lacunas de investigação e ilustra a evolução dos temas de investigação ao longo do tempo. Os investigadores podem tirar partido destes conhecimentos para navegar no panorama diversificado da investigação sobre governação, explorar novas direcções e contribuir para o avanço do conhecimento neste domínio.

Figura 3 -

Cocorrência de palavras-chave.



Fonte: VOS Viewer.

A análise de cocorrência revela que "abordagem de governação" é a palavra-chave mais repetida, seguida de "governação" e "tomada de decisões". Os resultados permitem inferir que a palavra-chave "abordagem de governação" aparece duas vezes mais do que a palavra-chave "governação", em segundo lugar, e seis vezes mais do que a palavra-chave "tomada de decisões", em terceiro lugar, como se pode ver na Tabela 2.

Tabela 2 -

Cocorrência de palavras-chave.

Palavra-chave	Cocorrências	Força total da ligação
governance approach	12659	12646.00

governance	6201	5673.00
decision making	1924	1919.00
united kingdom	1804	1804.00
sustainability	1712	1712.00
europa	1538	1538.00
sustainable development	1326	1326.00
stakeholder	1314	1314.00
local government	1295	1280.00
climate change	1291	1291.00

Fonte: VOS Viewer.

## CONCLUSÕES

A revisão bibliométrica da literatura realizada neste estudo, utilizando dados da Scopus e empregando o VOS Viewer para análise, forneceu informações valiosas sobre o panorama da investigação sobre governação. Ao examinar as tendências de publicação, os padrões de autoria, as redes de citação e a coocorrência de palavras-chave, este trabalho lançou luz sobre a literatura sobre governação, fornecendo uma análise abrangente do panorama da investigação.

Os resultados desta revisão demonstram a importância crescente da governação como área de investigação, evidenciada pelo crescimento substancial das publicações ao longo dos anos.

A análise das redes de citações identificou trabalhos influentes que tiveram um impacto significativo na literatura sobre governação e serviram de catalisadores para a investigação subsequente. Estes trabalhos seminais moldaram o desenvolvimento de teorias, conceitos e metodologias neste domínio.

Os resultados desta análise contribuem para o conjunto de conhecimentos sobre governação e constituem um recurso valioso para investigadores, decisores políticos e profissionais interessados nesta área de estudo.

**Limitações:** É importante reconhecer as limitações do estudo. A análise bibliométrica baseou-se exclusivamente em dados da base de dados Scopus, que pode não incluir todas as publicações relevantes. Além disso, a análise limitou-se aos aspetos quantitativos da literatura, não tendo sido considerados os aspetos qualitativos, como o conteúdo das publicações.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Andrew, C., & Goldsmith, M. (1998). From local government to local governance and beyond. SAGE Social Science Collections.
- Bevir, M., Rhodes, R. A. W., & Weller, P. (2003). Traditions of governance: Interpreting the changing role of the public sector. *Public Administration*, 81(1), 1–17. <https://doi.org/10.1111/1467-9299.00334>
- Crozier, M. (2007). Recursive governance: Contemporary political communication and public policy. *Political Communication*, 24(1), 1–18. <https://doi.org/10.1080/10584600601128382>
- Dean, M. (2009). *Governmentality Power and Rule in Modern Society*. SAGE Publications Ltd.
- Hague, R., & Harrop, M. (2004). *Comparative Government and Politics* (6th ed.). PALGRAVE MACMILLAN.
- Jessop, B. (2002). *The Future of the Capitalist State*. Polity Press.
- Kooiman, J. (2003). Governing as governance. In *Governing as Governance*. <https://doi.org/10.4135/9781446215012>
- Lowndes, V., & Wilson, D. (2001). Social capital and local governance: Exploring the institutional design variable. *Political Studies*, 49(4), 629–647. <https://doi.org/10.1111/1467-9248.00334>
- Mcquaid, R. W. (2010). Theory of Organisational Partnerships-partnership advantages, disadvantages and success factors.
- Mota, L. F., & Bittencourt, B. (2019). Governança pública em rede Contributos para sua compreensão e análise (em Portugal e no Brasil) 1. *Tempo Social: Revista de Sociologia Da USP*, 31(2): 199-219. <https://orcid.org/0000-0002-1620-314X>
- Nyholm, I., & Haveri, A. (2009). Between government and governance - Local solutions for reconciling representative government and network governance. *Local Government Studies*, 35(1), 109–124. <https://doi.org/10.1080/03003930802574516>
- Ostrom, E. (1990). Governing the commons: the evolution of institutions for collective action. In *Governing the commons: the evolution of institutions for collective action*.
- Rhodes, R. (1996). The new governance. *Public Manage. Crit. Perspect*, 44, 208.
- Rhodes, R. A. W. (2007). Understanding Governance: Policy Networks, Governance, Reflexivity and Accountability. *Organization Studies*, 28(8), 1243–1264. <https://doi.org/10.1177/0170840607076586>
- Pierre, J., & Peters, B. G. (2000). *Governance, politics and the state*. In Red Globe Press London. Red Globe Press London.
- Rose, N. (1999). *Powers of Freedom: Reframing Political Thought*.
- Scott, J. C. (1998). *Seeing Like a State: How Certain Schemes to Improve the Human Condition Have Failed*. Yale University Press.

- Stoker, G. (1998). Governance as theory: five propositions. *International Social Science Journal*.
- Teles, F. (2022). Devil in Details: Beyond Deceptive Comparisons of European Local Governments (pp. 17–45). [https://doi.org/10.1007/978-3-031-15000-5\\_2](https://doi.org/10.1007/978-3-031-15000-5_2)