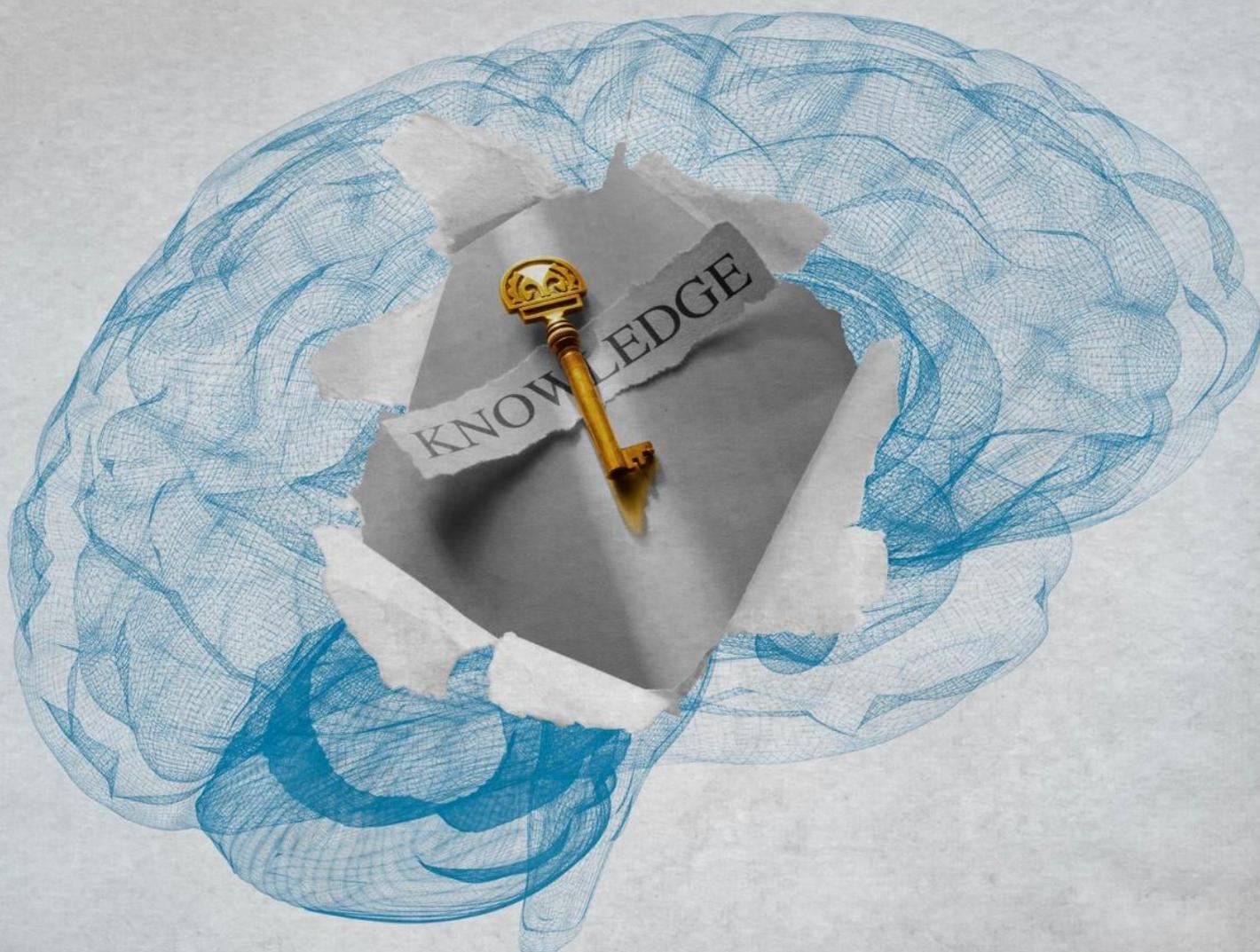


EDUCAR EN LA SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO



Título: **EDUCAR EN LA SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO**

Compilador: RED DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR EN EDUCACIÓN.

REVISIÓN TÉCNICA:

Mg. Mayra Tatiana Acosta Yela

Mg. Nadia Elizabeth Rodríguez Castillo

DISEÑO Y MAQUETACIÓN:

Bárbara Bravo

© de los textos: los autores

© de la presente edición: CEO Editorial

PRIMERA EDICIÓN: 17 DE OCTUBRE DE 2023

ISBN: 978-9942-7160-8-8

Publicado por acuerdo con los autores

Capacitación y Estrategia Online

CEO Editorial

Guayaquil – Ecuador

Fecha: 17-10-2023 Cámara Ecuatoriana de Libro

NOTA EDITORIAL: Las opiniones y contenidos en esta obra son de responsabilidad exclusiva de sus autores

EDUCAR EN LA SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO

AUTORES

Mg. Ginger Navarrete Mendieta

Mg. María de los Ángeles Guamán Coronel

PhD. Maryori Placencio Macas

Dr. Ender Gómez Yoris

Alex Andrade Molina

Harold Gonzáles Quiñonez

Byron Loján Franco

Mg. Flor Teresa Ramírez Ramírez

Katty Noemí Paladines Yungan

María Belén Villamar Tubay

Mg. Juan Carlos Guevara Espinoza

John Kevin Muzo Gálvez

Catherine Sofía Intriago Araujo

Mg. Eneida Marisol Bastidas Muñoz

MsC. Rosa Armijo Acosta

CONTENIDO

RECURSOS DIGITALES INTERACTIVOS.....	7
RESUMEN.....	8
ABSTRACT.....	9
INTRODUCCIÓN.....	9
DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES.....	25
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	25
LAS REDES SOCIALES COMO APOYO EN LA PRÁCTICA DOCENTE	26
RESUMEN.....	27
ABSTRACT.....	27
INTRODUCCIÓN.....	27
ANTECEDENTES.....	29
MARCO TEÓRICO.....	30
MODELO DE INVESTIGACIÓN.....	31
DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	32
RESULTADOS	33
CONCLUSIÓN.....	39
BIBLIOGRAFÍA	40
EL AMBIENTE DEL APRENDIZAJE EQUILIBRADO EMOCIONALMENTE DESDE LA PERSPECTIVA DE LA NEUROCIENCIA.....	41
RESUMEN.....	42
ABSTRACT.....	42
INTRODUCCIÓN.....	43
OBJETOS DE ESTUDIO	44
ANTECEDENTES.....	44
MARCO TEÓRICO.....	48
INTERROGANTES Y OBJETIVO	50
PROCEDIMIENTO	51
RESULTADOS	51
CONCLUSIÓN.....	55
REFERENCIAS.....	56
PROPIEDADES EVIDENTES DE LAS EMOCIONES, CASO DE ESTUDIO DEL IMPACTO DE LAS EMOCIONES EN UNA ASIGNATURA.....	58
RESUMEN.....	59
INTRODUCCIÓN	60

MARCO TEÓRICO	60
ANTECEDENTES	67
METODOLOGÍA	69
RESULTADOS	69
CONCLUSIÓN.....	71
REFERENCIAS.....	72
ANÁLISIS MORFOLÓGICO DE FRAGMENTOS DE LA NOVELA “LA CASA DE LOS ESPÍRITUS”	74
JUSTIFICACIÓN	75
OBJETIVOS.....	76
ESTADO DEL ARTE.....	77
CATEGORÍAS GRAMÁTICALES	79
EXPRESIÓN ESCRITA	84
REFLEXIONES FINALES	88

PRÓLOGO

En la intersección de la antigua sabiduría y la era digital, surge un desafío apremiante y emocionante: educar en la sociedad del conocimiento. Este libro, que tienes en tus manos, no es solo un tratado sobre métodos educativos o teorías pedagógicas; es un viaje profundo hacia el corazón mismo de la educación en un mundo que cambia a una velocidad vertiginosa.

En nuestra era, el conocimiento se convierte en una moneda poderosa, pero su valor real radica en cómo se comparte, se comprende y se aplica. Vivimos en una sociedad donde la información fluye como un río interminable, a menudo abrumador en su magnitud y complejidad. En este escenario, la educación se convierte en el timón que nos guía, la brújula que nos orienta y la vela que nos impulsa hacia adelante.

Los autores de este libro nos llevan de la mano a través de un viaje en el que exploramos no solo las técnicas educativas del presente, sino también las habilidades y mentalidades necesarias para prosperar en el futuro. En estas páginas, encontrarás un análisis perspicaz de cómo la tecnología, la neurociencia y la cultura están transformando la naturaleza misma de lo que significa aprender y enseñar.

Pero este libro es más que un análisis académico. Es un llamado a la acción. Nos insta a repensar nuestras instituciones educativas, a cuestionar nuestras suposiciones y abrazar la creatividad y la innovación como herramientas fundamentales en el proceso educativo. Nos recuerda que la educación no es simplemente un medio para un fin, sino un viaje continuo, una búsqueda interminable de conocimiento y comprensión.

A medida que te sumerjas en las páginas que siguen, te invitamos a reflexionar sobre el papel crucial que desempeña la educación en nuestras vidas y en el futuro de nuestra sociedad. Este libro es un faro de luz en un mundo a menudo confuso y tumultuoso, ofreciendo ideas claras y perspicaces en un mar de información. Prepárate para ser desafiado, inspirado y, sobre todo, preparado



RECURSOS DIGITALES INTERACTIVOS

*Mg. Ginger Navarrete Mendieta, Mg. María de los Ángeles Guamán Coronel, Ph.D. Maryori Placencio
Macas; Dr. Ender Gómez Yoris*

ginger.navarreteme@ug.edu.ec
mguaman1@utpl.edu.ec
msplacencio@itb.edu.ec
endgomezoris@gmail.com



RECURSOS DIGITALES INTERACTIVOS¹

Ginger Navarrete Mendieta², María de los Ángeles Guamán Coronel³, Maryori Placencio Macas⁴; Ender Gómez Yoris⁵

RESUMEN

Con las nuevas modalidades de estudio a través de portales educativos, surge la necesidad de la creación de numerosos recursos, herramientas, sistemas y metodologías que han ido desarrollándose a lo largo de los últimos años y que los docentes, deben analizar, comprender y conocer para poder dar respuesta a estas necesidades generadas. La inserción de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la educación, pretenden facilitar, mejorar y potenciar el aprendizaje y la enseñanza, para lo cual es necesario hacer una reflexión al pasado, donde los materiales educativos consistían en la utilización de libros y cuadernos, haciendo estos procesos monótonos y repetitivos.

En el contexto actual, las aulas y los ambientes de aprendizaje se han trasladado a lo que hoy conocemos como “Aulas Virtuales o portales virtuales”, los cuales se han convertido en espacios para la interacción entre los actores del proceso educativo para el intercambio de información y contenidos que serán cargados mediante algún tipo de recurso o material didáctico digital.

En este sentido, los recursos didácticos digitales interactivos son elementos del proceso educativo que han presentado una evaluación significativa en consecuencia de la presencia de nuevas herramientas tecnológicas, la utilidad de estos materiales en el proceso de enseñanza y aprendizaje es indiscutible y se centra en la interacción que se genera entre los estudiantes, docentes y los contenidos.

¹ Derivado del proyecto de investigación: Los recursos tecnológicos en la creación de contenidos digitales comunicacionales para el proceso enseñanza - aprendizaje. Caso: aula virtual de la Universidad de Guayaquil – Ecuador.

² Economista, Escuela Politécnica del Litoral, Master en Tecnología Educativa, Tecnológico de Monterrey, Docente, Afiliación: Universidad de Guayaquil, correo electrónico: ginger.navarreteme@ug.edu.ec

³ Licenciada en Ciencias de la Educación mención Químico Biológicas, Universidad Técnica Particular de Loja, Magíster en Pedagogía. Universidad Técnica Particular de Loja, Docente, Afiliación: Universidad Técnica Particular de Loja, correo electrónico: mguaman1@utpl.edu.ec

⁴ Licenciada en Enfermería, Universidad Estatal de Guayaquil, Doctora en Ciencias Pedagógica, Universidad de Oriente, Docente, Afiliación: Instituto Superior Universitario Bolivariano de Tecnología, correo electrónico: msplacencio@itb.edu.ec

⁵ Médico Cirujano General, Universidad Rómulo Gallegos, Especialista en Medicina Interna, Universidad Central de Venezuela, Docente, Afiliación: Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, correo electrónico: endgomezoris@gmail.com



ABSTRACT

With the new modalities of study through educational portals, the need arises for the creation of numerous resources, tools, systems and methodologies that have been developed over recent years and that teachers must analyze, understand and know to be able to respond to these generated needs. The insertion of Information and Communication Technologies (ICT) in education aims to facilitate, improve and enhance learning and teaching, for which it is necessary to reflect on the past, where educational materials consisted of the use of books and notebooks, making these processes monotonous and repetitive.

In the current context, classrooms and learning environments have moved to what we know today as “Virtual Classrooms or virtual portals”, which have become spaces for interaction between the actors of the educational process for the exchange of information and content that will be uploaded through some type of digital resource or teaching material.

In this sense, interactive digital teaching resources are elements of the educational process that have presented a significant evaluation as a result of the presence of new technological tools, the usefulness of these materials in the teaching and learning process is indisputable and focuses on interaction that is generated between students, teachers and content.

PALABRAS CLAVE: Recursos digitales, educación virtual, plataforma digital.

Keywords: Digital resources, virtual education, digital platform.

INTRODUCCIÓN

Los recursos didácticos digitales son elementos del proceso educativo que han presentado una evaluación significativa en consecuencia de la presencia de nuevas herramientas tecnológicas, la utilidad de estos materiales en el proceso de enseñanza y aprendizaje es indiscutible y se centra en la interacción que se genera entre los estudiantes, docentes y los contenidos.

Son cualquier elemento que se utiliza en el proceso de enseñanza aprendizaje apoyándolo o mejorando las acciones de clases, se va desarrollando de manera paralela al



sistema educativo formal, en apariencia de cooperación espontáneas, por medio de varias plataformas, según el tipo de aplicaciones que utilice, una de ellas es YouTube que es una red social y donde existen de manera cómo tutoriales, clases en línea, artículos científicos, blogs, entre otros.

1. Diseño Instruccional: La Planificación de los Recursos de Aprendizaje

Las teorías del diseño instruccional están orientadas a abordar o a resolver problemas educativos, describiendo situaciones específicas y externas a los estudiantes, para facilitar el proceso de aprendizaje, en lugar de abocarse a describir los procesos internos, como pretenden hacerlo las teorías del aprendizaje. Estas teorías instruccionales están orientadas a la práctica, por lo que permiten que el diseñador o docente pueda visualizar de manera más clara la forma en la que puede lograr los objetivos que se plantea. (Guerrero y Flores, 2009, p. 319)

Donde los aspectos instruccionales están relacionados de manera directa con el diseño instruccional (DI), el cual está definido como el proceso de planeación, diseño, implementación y evaluación de una experiencia formativa, por lo que en su sistematización el docente debe considerar todos los aspectos que participan en la clase (Turrent 2004 citado por Guerrero y Flores, 2009, p. 319).

El diseño instruccional no es más que la organización de los elementos que se emplea a la hora de planificar la enseñanza. Allí se incluyen las competencias que se desea que los estudiantes desarrollen en el transcurso de la materia expresados en objetivos de aprendizaje. Así mismo se establece unos contenidos a tratar, la metodología pedagógica a aplicar, los recursos didácticos y cómo se irá a evaluar, Por lo tanto, los contenidos deben ser pertinentes para el logro de objetivos y competencias a desarrollar por los participantes en el proceso formativo. Independientemente de la naturaleza, el diseñador de contenidos debe cuidar que los contenidos sean atractivos, adaptados al formato web, que aprovechen los recursos multimedia y la hipertextualidad.

Las actividades por su parte constituyen una de las partes fundamentales de la formación online enmarcadas dentro del modelo pedagógico de la institución educativa y

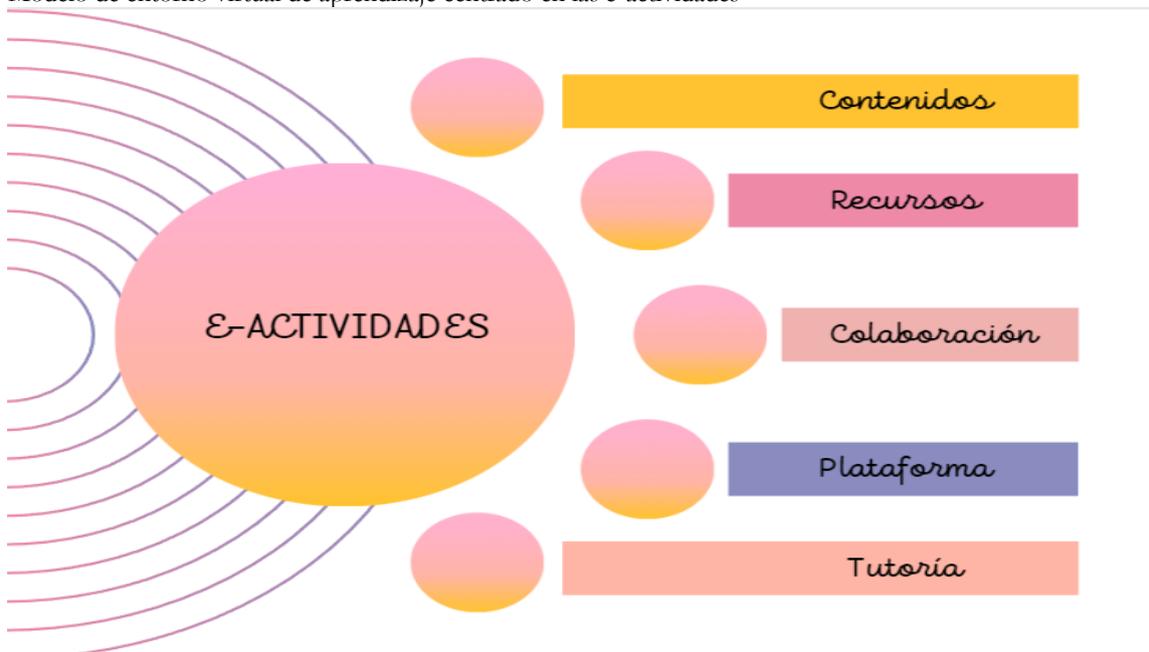


serán coherentes con los objetivos y metas de aprendizaje, el planteamiento de actividades constituye un reto para el diseñador del curso, deben ser lo suficientemente creativas y deben ser variadas: individuales, colaborativas, que movilicen las habilidades, destrezas y competencias de los estudiantes hacia un nivel superior al que poseen. Que demanden implicación, que les resulten útiles y funcionales para su desarrollo y futuro desempeño profesional.

Hay una tendencia actual a considerar la e-actividad como el punto central de los cursos en los entornos virtuales, según la cual los estudiantes tienen más libertad de actuación y participación en la construcción del conocimiento. Se basa en un modelo pedagógico centrado en el estudiante, quien construye su aprendizaje “haciendo” e “interactuando” en la comunidad de aprendizaje que le ofrece la plataforma online. Desde ese punto de vista se proponen actividades muy prácticas, colaborativas, orientadas a la resolución de problemas o al desarrollo de habilidades de orden superior según figura 1:

Figura 1

Modelo de entorno virtual de aprendizaje centrado en las e-actividades



Nota. Elaborado por la autora del proyecto en Canvas. Fuente: Silva, 2017.

Otro elemento importante del diseño instruccional lo constituyen los recursos que se le deberán proporcionar al estudiante para apoyar el estudio, la comprensión de los contenidos y el logro de las destrezas y objetivos de aprendizaje. Estos serán variables



dependiendo de las metas de aprendizaje y de la metodología didáctica que se adopte. Se puede ver una ejemplificación de recursos didácticos que se pueden emplear según la metodología aplicada, siempre se pueden combinar en un mismo curso para tratar diferentes aspectos de un tema.

Figura 2
Metodologías de e-learning



Nota. Guía para el diseño y desarrollo de cursos de aprendizaje empleando tecnologías de la información y las comunicaciones E-learning. Roma. Fuente: FAO. (2014). Metodologías de E-learning. Elaborado por la autora en Canvas.

Los contenidos son aquello sobre lo que versa la enseñanza, el eje alrededor del cual se desarrollan las relaciones interactivas entre profesor y alumnos que hacen posible que éstos puedan desarrollarse, crecer, mediante la atribución de significados que caracteriza al aprendizaje significativo. (Coll y Solé 1987 como se citó en Aguilar Juárez, et al., 2014, p. 74)

Aunque es debatible definir a los contenidos como el centro de la enseñanza, es reconocible que estos toman un rol protagónico e importante ya que se establecen relaciones de carácter comunicativo entre docentes y estudiantes en las que los contenidos tienen un valor intrínseco que favorece y facilita este proceso y sus resultados.

Estas condiciones de aprendizaje están determinadas por dos elementos: los recursos educativos y las estrategias de enseñanza, y por la interacción de ambos. Es importante considerar la factibilidad y funcionalidad que deben poseer estos recursos



didácticos digitales y su incidencia en el aprendizaje verificando si se están obteniendo los objetivos deseados o estos persuaden a los estudiantes de adquirir los contenidos de manera dinámica.

Establecer una clasificación para los recursos didácticos digitales hace más fácil el análisis de estos, de su uso e impacto en el aprendizaje. “Los materiales didácticos o recursos educativos pueden clasificarse bajo varios criterios: por su presentación física, por su formato, por su nivel de abstracción, por su persistencia, por su granularidad o por los objetivos cognitivos que promueve” (Aguilar Juárez et al., 2014, p.74).

Lo más recomendado es combinar los recursos educativos que pueden ser de diferente naturaleza (figura 3), textos, audios, vídeos, diverso material interactivo, y aprovechar la flexibilidad que ofrece la tecnología y seleccionar unos recursos que resulten atractivos, accesibles para todos, fáciles de usar y que incidan en la menor medida en crear brecha digital entre los estudiantes.

Figura 3

Recursos educativos dentro de las metodologías activas docentes.



Nota. Elaborado por la autora del proyecto en Canvas. Fuente: (Arroyo Vargas, 2019)

Por tal motivo entendemos que un recurso digital se vuelve didáctico cuando cumple una acción efectiva para transmitir o compartir información, el correcto uso de un



medio digital en el área educativa se mide en base al cumplimiento de los objetivos del contrario no se podría hablar de interactividad.

Para Townsend (2000) citado en Arroyo Vargas (2019), los recursos digitales se clasifican en tres grupos:

1. **Transmisivos**, que son los que apoyan el envío, de manera efectiva, de mensajes del emisor a los destinatarios.
2. **Activos**, que permiten que el aprendiente actúe sobre el objeto de estudio, y, a partir de esta experiencia y reflexión, construya sus conocimientos.
3. **Interactivos**, cuyo objetivo es que el aprendizaje se dé a partir de un diálogo constructivo, sincrónico o asincrónico, entre individuos que usan medios digitales para comunicar e interactuar.

En base a lo anterior, se da una clasificación a los recursos digitales según su propósito:

Tabla 1.
Clasificación de los recursos digitales educativos según su propósito

Clasificación	Clasificación de los Recursos según su Funcionalidad	Tipos	Clasificación de los Recursos según su Formato	Clasificación se los recursos según su uso Educativo
Transmisivos	Bibliotecas digitales	E - books Artículos Científicos	Texto	Formación de conceptos para adquirir y transmitir información
	Videotecas digitales	Videos Curriculares Video de Divulgación Cultural Vídeos de carácter científico - técnico Vídeos Educativos Tutoriales	Audio - visual	
	Audiotecas digitales.	Podcast	Auditivo	



	Sitios en la red para recopilación y distribución de información.	Páginas Web Blogs	Texto Iconográfico	
Activos	Herramientas y elementos de presentación y distribución de información.	Documentos de texto Documentos con tablas y hojas de calculo Documentos con Presentaciones y diapositivas Esquemas, Diagramas, Gráficos y Tablas Imágenes, Fotografías e Ilustraciones Mapas conceptuales Líneas de tiempo Mural o poster digital Infografías	Texto Iconográfico Multimedia	
Interactivos	Herramientas de presentación de información interactiva y dinámica.	Animaciones Pizarras Interactivas Presentaciones Interactivas	Material interactivo Multimedia	
	Entornos y Herramientas para trabajo colaborativo a través de la nube.	Documentos Compartidos	Material interactivo Multimedia	

Nota. Clasificación de los recursos digitales educativos según su propósito. Elaborado por la autora del proyecto.



Otro elemento que no se puede olvidar en el diseño de los cursos online es la evaluación. La evaluación formativa se realiza en el transcurso del curso y se puede desarrollar a través de actividades colaborativas, tipo foros o participación en wikis, o mediante quizzes online, o test de autoevaluación. Y la evaluación sumativa que involucra todas las actividades puntuables que contribuirán con la calificación final o con los indicadores de logro de las metas de aprendizaje que se plantearon en el curso.

A continuación, nos podemos encontrar esta variedad de herramientas para la evaluación, algunas funcionalidades y para lo que se pueden usar:

1. **Poll Everywhere:** gráficos de barras, nubes de palabras, textos, ranking, preguntas. <https://www.polleverywhere.com/>
2. **Classkick:** Permite realizar pruebas online en una clase, el profesor puede ver en tiempo real la actividad de cada alumno. <https://classkick.com/>
3. **Quizizz:** creación de cuestionarios con avatares, tablas de clasificación, temas, música y memes. <https://quizizz.com/?lng=es-ES>
4. **Quizalize:** cuestionarios gamificados. Clasifica a los alumnos en tres niveles de respuesta. <https://www.quizalize.com/>
5. **Quizlet:** Permite al docente dar al estudiante contenidos interactivos, a través de tarjetas de aprendizaje (flash cards), varios juegos y pruebas. <https://quizlet.com/es>
6. **Google forms:** cuestionarios. Integrado en Drive. Respuestas grupales e individuales. <https://docs.google.com/forms/u/0/>
7. **Plickers:** los alumnos no requieren dispositivo móvil ni tableta, solo el profesor. <https://get.plickers.com/>
8. **Socrative:** Permite realizar evaluaciones en entornos digitales y que ofrece al docente la posibilidad de conocer los resultados al instante. <https://www.socrative.com/>
9. **ClassFlow:** Permite crear cuestionarios con diversos tipos de preguntas para evaluar el progreso de los estudiantes. <https://classflow.com/es/>
10. **Kahoot:** cuestionarios gamificados, es muy popular y gusta mucho entre los participantes de un curso. <https://kahoot.com/es/home/kahoot-plus/>



2. Contenidos Educativos Digitales Dentro de las Aulas Virtuales.

Actualmente, los docentes conviven con una generación de jóvenes que, en su mayoría, tienen un alto dominio de la tecnología, mantienen una relación constante con Internet y conocen y disfrutan de todas las posibilidades que la red les ofrece. Un proceso de aprendizaje centrado en el estudiante exige conocer este público, sus maneras de pensar, actuar y comunicarse, y por lo tanto repensar la práctica docente dentro del aula de clase presentando contenidos dinámicos, atractivos e interactivos, que respondan a las nuevas formas de comunicación de los jóvenes del Siglo XXI.

¿Cómo lograrlo? Como docentes, es importante reconocer las distintas formas de representar la información y reconocer las características que cada uno de los medios existentes ofrece para construir un contenido educativo digital. Así, le brindaremos a los estudiantes experiencias de aprendizaje enriquecidas con contenidos acordes con sus características.



Microcontenidos: Los microcontenidos son recursos educativos directos, concisos y atractivos, cuyo propósito es generar lecciones de corta duración donde a los estudiantes a adquieran nuevos conocimientos de manera rápida y sencilla.



Grabación de Clase: Apropiarse de herramientas para la creación y edición de contenidos audiovisuales, permite a los docentes elaborar recursos educativos innovativos y de gran ayuda dentro del aula de clase.

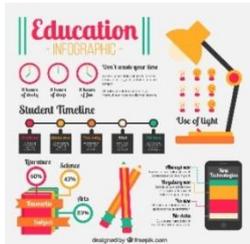


Locución de audios: Con la mezcla de la voz humana, la música, los efectos sonoros, y el silencio, se puede crear recursos sonoros digitales para apoyar procesos de enseñanza y aprendizaje.





Creación de ebooks y guías interactivas: La versión electrónica o digital de un libro es comúnmente conocida como e-book, Ebook, libro electrónico, etc.



Instructivos de aprendizaje: Conocidos como tutoriales, manuales e instructivos, estos recursos educativos digitales son útiles para conducir al usuario en el uso o conocimiento de herramientas, aplicaciones, software, procesos, entre otros.



Creación de contenidos animados: Los contenidos animados suelen ser simples, impactantes, y bastante efectivos para captar la atención de los estudiantes.



Creación de lecciones multimedia: Existen diferentes herramientas como Power Point, Articulate, Ispring, entre otras que permiten transformar las presentaciones y el desarrollo de contenidos multimedia.

3. Recursos multimedia para la elaboración de Contenido Educativo.

Los materiales multimedia son aquellos que permiten integrar de forma coherente diferentes códigos de información: texto, imagen, animación y sonido. Entre los materiales multimedia más utilizados en educación se encuentra la presentación, el video, las imágenes, los audios, infografías y animaciones, los mismos que detallaremos a continuación:

El Texto.



El texto es la herramienta comunicativa por excelencia. A través de los textos, ponemos mensajes en manos de un lector, quien se encarga de interpretarlos. Por eso, es responsabilidad del redactor ofrecer todos los elementos necesarios para que esa interpretación



sea adecuada y cumpla con los objetivos para los que fue creado el texto.

Características del Texto:

1. **Intención comunicativa:** Debemos tener claro qué buscamos con el texto que estamos desarrollando. ¿Queremos informar, convencer o instruir a nuestro lector? Responder esta pregunta es el primer paso para tener claras las características de un texto.
2. **Tema:** El tema que estamos tratando debe ser claro. Así, podremos mantenerlo a lo largo del texto y lo desarrollaremos con la profundidad y el detalle necesarios. El texto debe bastar en sí mismo para cumplir su objetivo. Dentro de las características de un texto, el tema de la unidad es lo que le da el sentido de ser algo completo.
3. **Cohesión:** La cohesión corresponde al ámbito gramatical. Los elementos que compongan al texto deben relacionarse armónicamente entre sí. Esto lo logramos comprendiendo la estructura de las oraciones y utilizando correctamente sus elementos.
4. **Coherencia:** Para que nuestro texto sea coherente, la información presentada debe tener sentido por sí misma. Esto significa que debe atender a nuestros objetivos, así como al contexto particular en que se enmarque.

Fuentes recomendadas para contenido digital:

Calibri es una tipografía de rasgos sutilmente redondeados que humaniza las comunicaciones. Calibri es la apuesta de Lucas de Groot para Microsoft. Una letra de rasgos redondeados, muy bien construida y con una legibilidad a prueba de balas.

Tipo de Fuente: Calibri.
Tamaño: 11 pt.

Tahoma. A menudo se la considera un excelente tipo de letra para la lectura en la pantalla del monitor, para lo que fue concebida. Ya que se instala en la mayoría de las computadoras del mundo, resulta muy usual encontrarla como familia principal en el texto principal de una página web.

Tipo de Fuente: Tahoma.
Tamaño: 10 pt.

Verdana. Es un tipo de letra de la familia sans serif de gran legibilidad, comisionada por Microsoft y diseñada por Matthew Carter. Se instala de manera predeterminada en todo sistema Macintosh y Windows.

Tipo de Fuente: Verdana
Tamaño: 10 pt



Sitios para descargar Fuentes:

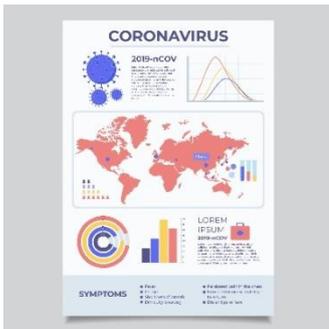
1. Google Fonts.
2. Dafont.
3. Font Squirrel.
4. 1001 Fonts.
5. MyFonts.
6. UrbanFonts.

La Imagen



Las imágenes digitales son fotos electrónicas tomadas de una escena o escaneadas de documentos, fotografías, manuscritos, textos impresos e ilustraciones. Se realiza una muestra de la imagen digital y se confecciona un mapa de ella en forma de cuadrícula de puntos o elementos de la figura (píxeles).

Tipos de Imágenes:



Imágenes Descriptivas: Son aquellas imágenes que de manera descriptiva explican una situación con datos precisos que no requieren de interpretación personal, por ejemplo, los mapas, gráficos científicos, planos arquitectónicos y diagramas didácticos.



Imágenes Informativas: Son aquellas imágenes que están hechas con el propósito de informar algún dato o noticia, también pueden anunciar con intención publicitaria como, por ejemplo, los carteles, catálogos, revistas, post publicitario, flyers, entre otras imágenes que contenga información.





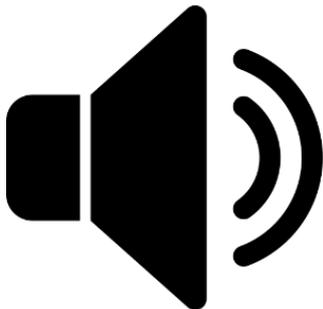
Imágenes Estéticas: Su intención tiene un sentido poético y se centra en resaltar una belleza natural o artificial con sentido artístico, su interpretación puede llegar a ser un poco variada por cada espectador, están presentes en las obras de artes, moda, estampados, fotografías artísticas y de paisajes, etc.



Imágenes Comunicativas: Puede representar una idea o concepto, adquiere significados exclusivos para cada receptor, así que suele tener doble referente a lo que se parece y lo que significa. Podemos dividir este tipo de imagen en tres segmentos: marcas, signos y símbolos

Sitios para descargar Imágenes:

1. Pixabay.
2. Pexels.
3. Unsplash



El Audio.

El audio es un elemento compositivo que se utiliza como recurso multimedia y que alude al sonido y al acto de oír: canciones, pistas, efectos, creando en nuestras mentes percepciones de imágenes de acuerdo a lo escuchado.



Tipos de Formato de Audio

1. **WAV:** Puede reproducir fielmente los elementos y características de la pista original. Permite seleccionar diferentes frecuencias de muestreo y bits, y puede utilizarse en múltiples plataformas.
2. **MP3:** Es uno de los principales formatos de audio comprimido, se ha convertido en sinónimo de practicidad y eficacia para generar archivos rápidos y de pequeño tamaño con cierto nivel de calidad.
3. **ACC:** Crea archivos más pequeños, que requieren poco espacio de almacenamiento, el AAC es una excelente opción para quienes desean utilizar pistas de calidad, pero con tamaños reducidos.

Sitios para descargar Audios:

1. Soundcloud.
2. Biblioteca de Audios de YouTube
3. Free Music Archive

El Video.



Un video representa una captura de una serie de fotografías (llamados fotogramas) que luego se muestran en secuencia y a gran velocidad para reconstruir una escena. La calidad del vídeo se determina a partir de distintos factores, como el método de captura y el tipo de almacenamiento

elegido.

Los formatos de video digital más comunes son los que se caracterizan por reproducirse en la mayoría de los dispositivos, en los navegadores web y tener una alta calidad.

Tipos de Formato de Video

1. **MP4:** Es uno de los tipos de formatos de video más comunes y utilizados por su buena relación de compresión/calidad del video.



2. **MOV:** Recomendado para grabar en cámaras digitales con video, audio y efectos de alta calidad, además se puede reproducir en televisores con entrada USB.
3. **MKV:** Especialmente para videos y películas que incluyen muchos archivos. También para videos que se vayan a utilizar en entornos de código abierto y con reproductores como VLC.

Sitios para descargar Videos:

1. Pixabay.
2. Pexels.
3. Vimeo.

Licencias Creative Commons: Cuando elaboramos nuestro material didáctico y hemos descargado recursos multimedia como los mencionados anteriormente debemos tener en cuenta el tipo de licencia que protege a esa obra para poder determinar si la podemos utilizar libremente.

Las licencias Creative Commons son modelos de contratos que sirven para otorgar públicamente el derecho de utilizar una publicación protegida por los derechos de autor.

Es Importante verificar el tipo de licencia de ese recurso para su uso.

LICENCIAS CREATIVE COMMONS	
	Reconocimiento Se permite cualquier explotación de la obra, incluyendo una finalidad comercial, así como la creación de obras derivadas, la distribución de las cuales también está permitida sin ninguna restricción.
	Reconocimiento – NoComercial Se permite la generación de obras derivadas siempre que no se haga un uso comercial. Tampoco se puede utilizar la obra original con finalidades comerciales.
	Reconocimiento – NoComercial – CompartirIgual No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.
	Reconocimiento – NoComercial – SinObraDerivada No se permite un uso comercial de la obra original ni la generación de obras derivadas.
	Reconocimiento – CompartirIgual Se permite el uso comercial de la obra y de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.
	Reconocimiento – SinObraDerivada Se permite el uso comercial de la obra pero no la generación de obras derivadas.



4. Recursos y herramientas para mejorar la comunicación online

Para finalizar se propone una serie de enlaces a páginas en las que se encuentra recursos y modelos para enriquecer presentaciones. Es importante recordar que el docente es el que sabe qué quiere transmitir, y será el que mejor identifique cómo hacerlo.

Imágenes

En los siguientes enlaces se puede encontrar imágenes gratuitas, que respetan los derechos de imagen, más allá de los ClipArt de Office, o las opciones de los buscadores habituales:

Pixabay: <https://pixabay.com/es/>

Flickr: <https://www.flickr.com/>

Unplash: <https://unsplash.com/>

Flaticon: <https://www.flaticon.es/>

Alojar o crear presentaciones, más allá de PowerPoint:

1. **Prezzi:** Herramienta *online* que permite crear y compartir presentaciones dinámicas. <https://prezi.com/>
2. **Genially:** aplicación web que permite crear presentaciones interactivas, con elementos dinámicos que enriquecen la presentación. Es una aplicación muy recomendable porque también ofrece una variedad de plantillas para crear gran diversidad de materiales educativos tipo infografías, líneas de tiempo, entornos de gamificación, breakout educativo, entre otros. <http://genially.com>
3. **Powtoon:** Se puede crear a través de esta aplicación una propia animación. <https://www.powtoon.com/home/g/es/>
4. **Mentimeter:** Es una aplicación web que permite hacer presentaciones interactivas. <https://www.mentimeter.com/es-ES>
5. **Emaze:** Es una herramienta que permite crear, guardar y compartir presentaciones animadas en línea bajo formatos predeterminados a los cuales se les puede agregar texto, imágenes, videos. <https://www.emaze.com/es>



DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Los recursos digitales interactivos son herramientas que permiten desarrollar contenidos más creativos y novedosos para los estudiantes dentro de las aulas virtuales.

En este capítulo se presentan y se exponen una serie de herramientas, así como de recursos educativos expuestos en línea para ser utilizados de manera gratuita y otros con pago según sea el caso para los estudiantes y maestros por lo cual resulta de mucho interés y útil para sus tareas y evaluaciones. Mediante este capítulo se exponen algunas opciones que favorecen el enriquecimiento ante las habilidades que van adquirir los estudiantes, así como el docente.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Aguilar, J., Ayala de la Vega, J., Lugo, E., & Zarco Hidalgo, A. (2014). *Revista Iberoamericana de ciencia, tecnología y sociedad*, 9(25), 73-89.
- Arroyo Vargas, R. (2019). Materiales didácticos tradicionales y digitales. *LOGOS (Boletín Científico de la Escuela Preparatoria)*, 6(2), 1-4.
<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa2/article/view/3647>
- FAO (2014) Metodologías de e-learning. Una guía para el desarrollo de cursos de aprendizaje empleando tecnologías de la información y las comunicaciones.
Recuperado de:
http://www.fao.org/elearning/Sites/ELC/Docs/FAO_elearning_guide_es.pdf
- Gallo Macías, G.G, Peña Avilés, J.M. y Villavicencio Mera, K.P. (2023). Curso Asincrónico Desarrollo de contenido didáctico digital. Universidad de Guayaquil.
- Guerrero Z., T. M., y Flores H., H. C. (2009). Teorías del aprendizaje y la instrucción en el diseño de materia les didácticos informáticos. *Educere*, 13(45), 317-329.
- Silva, J. (2017). Un modelo pedagógico virtual centrado en las E-actividades. *Revista de Educación a Distancia*, (53). DOI: <http://dx.doi.org/10.6018/red/53/10>





LAS REDES SOCIALES COMO APOYO EN LA PRÁCTICA DOCENTE

*Alex Andrade Molina – Harol González Quiñonez – Byrón Loján Franco – Mg. Flor Teresa Ramírez
Ramírez*

Universidad de Guayaquil

Guayaquil, Ecuador

alex.andrademo@ug.edu.ec

harol.gonzalezq@ug.edu.ec

byron.lojanf@ug.edu.ec

flor.ramirezr@ug.edu.ec



RESUMEN

Con el fin de permitir crear un proyecto que construya a un mejor funcionamiento educativo para los alumnos de los estudiantes de 3° año de bachillerato de la Escuela Ciudad de Huaquillas periodo lectivo 2020 donde se ha desarrollado un plan estratégico donde se buscó información en la biblioteca virtual de la facultad de filosofía y páginas en internet, y ahí se pudo encontrar varias opciones que permitieron la creación de una plataforma que ayude tanto a docentes como a estudiantes entrar al aprendizaje del siglo XXI y que fomente al desarrollo de la misma.

ABSTRACT

In order to allow the creation of a project that builds a better educational performance for the students of the 3rd year high school students of the Ciudad de Huaquillas School, 2020 school year, where a strategic plan has been developed where information was sought in the virtual library of the Faculty of Philosophy and Internet pages, and there it was possible to find several options that allowed the creation of a platform that helps both teachers and students to enter the learning of the 21st century and that encourages its development.

INTRODUCCIÓN

Los avances que se han venido dando tanto en la ciencia como en tecnología es el diario de la vida en la sociedad actual, vivimos con demasiada información y de la cual no sabemos dar uso adecuado y que se debe aprender a organizar la información correcta a partir de principios básicos ya que el ser humano tiene poca capacidad para digerir la información, es decir abstraerla, y desde el interior tomar lo que se necesita para su adecuada aplicación.

A nivel mundial, en las instituciones educativas y superiores, según sea su solvencia económica, aplican o buscan aplicar las nuevas tendencias tecnológicas para lograr el aprendizaje significativo en el docente y en el estudiante; más es tanta la información o tendencias que cuentan que se hace complejo escoger adecuadamente la línea que se



requiere y que es necesario seguir; además, desde la concepción que los cambios estructurales cambiantes de las tecnologías hace este proceso de selección complejo; esto, porque lo que hoy es un boom en informática, para mañana está obsoleto porque la mala administración de información.

Hoy en día, las tecnologías móviles son habituales hasta en regiones donde los colegios, los libros y las computadoras escasean. A medida que el precio de los teléfonos móviles continúa en baja, es probable que cada vez más personas, incluso algunas de zonas extremadamente empobrecidas, posean un dispositivo móvil y sepan utilizarlo (Unesco, 2013). A pesar de su potencialidad comunicativa y educativa, el uso de estos teléfonos es un aspecto controvertido en la organización y convivencia de los centros escolares y, a la vez, una realidad social y tecnológica inherente al desarrollo personal y social de los adolescentes.

En Ecuador, la educación se encuentra en un proceso de rediseño y de adaptaciones en los nuevos modelos y paradigmas que se han presentado desde la aparición de la nueva Constitución del 2008 y las nuevas leyes constitucionales que rigen todo el sistema educativo.

El impacto de esta investigación tiene como propósito examinar la influencia de las nuevas tendencias metodológicas de los docentes en el desempeño académico de los estudiantes.

La escuela actual tiene como visión el de formar individuos capaces de investigar y solucionar problemas que afligen a las sociedades actuales y que infieren en nuestra sociedad convirtiéndose en líderes potenciales porque los campos del conocimiento tecnológico de la educación superior lo preparan para ser competentes (intelectual, laboral y social) con calidad humana.

El modelo de educación, en la actualidad persigue cambios sustanciales en el aprendizaje, requiere docentes que estén capacitados científicamente y tecnológicamente en el proceso de aprendizaje a favor de los estudiantes, para que estos logren un aprendizaje significativo para establecer vínculos de conexión que esperamos con gran satisfacción que el presente trabajo busque proporcionar una plataforma de Microsoft teams docentes y los estudiantes procesen sus conocimientos rutinarios, la mayoría de ellos se desarrollaban dentro del aula, donde el docente dictaba la cátedra (mecánica), daba sus exposiciones magistrales y luego el estudiante realizaba algunos talleres o prácticas en el aula, esto es lo que se quiere que desaparezca dependiendo la capacidad del estudiante lograr realizar las



tareas virtuales sin ninguna complicación, utilizando plataformas educativas para que maximicen tiempos espacio y que logre un aprendizaje significativo en el estudiante.

Cada inicio de siglo se ha caracterizado por una urgente necesidad de darle sentido a valores y actitudes, bajo los cuales se orienten las condiciones para el desarrollo de ideas, proyectos y estrategias, que permitan la preservación y reproducción de la vida material y social, facilitando en el ser humano la contemplación e incorporación de su realidad desde una perspectiva integral, basada en evidencias y acontecimientos significativos e incluyentes, que le dimensionen históricamente.

Con el fin de permitir crear un proyecto que construya a un mejor funcionamiento educativo para los alumnos de los estudiantes de 3° año de bachillerato de la Escuela Ciudad de Huaquillas periodo lectivo 2020 donde se ha desarrollado un plan estratégico donde se buscó información en la biblioteca virtual de la facultad de filosofía y páginas en internet, y ahí se pudo encontrar varias opciones que facilitaron a la creación de una plataforma que ayude tanto a docentes como a estudiantes para poder entrar al aprendizaje del siglo XXI y que fomente al desarrollo de la misma.

ANTECEDENTES

Intentando acoplarse a la educación virtual se encontró varias maneras de aprender a utilizar las herramientas que se tiene al paso ya que el mundo de la tecnología es evolutivo cada día se incorpora una nueva forma o diseño de enseñanza virtual, en la cual los cambios tienen tendencia de afectar a los estudiantes ya que ellos no siempre cuentan con el nivel de acoplamiento para cada evolución en la tecnología, por eso se busca la manera de adaptar al cambio, a los docentes por el manejo de individualismo en el trabajo profesional.

El desarrollo y la culminación del acto educativo virtual, nos muestra una manera de medir la confianza que tienen los participantes en esta alternativa de estudio. Si esta confianza es positiva podemos decir que hay mayor éxito en el proceso de aprendizaje y, en definitiva, un mejor rendimiento de los participantes. En este contexto, surge la idea de reflexionar sobre el acto educativo virtual desde la confianza.

Podemos certificar de parte de los docentes la falta de conocimiento en el empleo de herramientas tecnológicas, las mismas que dentro de la plataforma se utilizan en gran medida para la creación de los recursos educativos. La aplicación de herramientas



tecnológicas en la educación es un recurso que debe ser muy usado para lograr que los estudiantes tengan una educación inclusiva y de calidad, constatando aspectos positivos que inciden en el rendimiento académico.

Los escritores de este texto recogen una serie de casos de buenas prácticas en el uso de la tecnología, refiriéndose también a la educación para la inclusión social, facilitando al estudiante herramientas tecnológicas para que su forma de educar se sustente en el uso de la computadora, el internet y así disminuir la brecha digital existente.

Es necesario para que por medio del acompañamiento de un docente pueda desarrollar trabajos, proyectos basados en las metodologías activas y participativas desarrollando su conocimiento. Se debe considerar que al mencionar el término inclusión educativa no solo nos referimos a las y los estudiantes con alguna discapacidad física o intelectual sino aquellos que son excluidos por su situación de escasez o vulnerabilidad, hay que tener en consideración que todos tienen el mismo derecho a la educación por tal razón los docentes deben ser competentes para estar acorde al tiempo y a la tecnología para enseñar contenidos y que estos sean asimilados por el estudiante y poder impartir sus conocimientos.

MARCO TEÓRICO

Para comprender de mejor manera los términos metodologías y tecnologías utilizados en la presente investigación a continuación algunos conceptos:

La plataforma Microsoft teams se lo utiliza en el uso institucional, en ella se ofrece una serie y variedad de aplicaciones, que, con un correcto uso, servirán para mejorar la comunicación académica. Dentro de las ventajas se puede mencionar que esta Plataforma de Microsoft Teams es gratuita, flexible y ofrece herramientas web que permiten el acceso a correo, documentos, contactos y calendario desde cualquier lugar o dispositivo.

De este modo es posible trabajar con material académico, como talleres, deberes. Se presenta como una nueva alternativa de interacción e información para adquirir aprendizaje mediante la misma. El uso frecuente de esta plataforma pretende mejorar el rendimiento y desempeño de los estudiantes. Mediante su entorno propio, economiza tiempo dinero y espacio. Busca también el progreso contribuyendo con el aprendizaje y manejo digital, para los estudiantes de educación Superior.



La Plataforma Microsoft Teams tiene las siguientes ventajas:

Fácil implementación.

Es por ello por lo que las plataformas educativas han ido innovadas las formas al momento de comunicar a partir de sus aplicaciones, esto es una nueva forma de socializar y adquirir nuevos conocimientos para el futuro.

Que el mundo tenga cercamiento con la tecnología o tener presencia, que es un medio masivo de comunicación constante.

Correo Institucional

El correo institucional es el más utilizados en toda institución educativa es la aplicación más utilizada.

El correo institucional es uno de los servicios de red de uso internos dentro de una institución, para aquellos que pertenecen a un centro educativo.

MODELO DE INVESTIGACIÓN

Este modelo de investigación se enfoca en el proceso de conocimiento adquirido porque depende de un marco teórico y busca el conocimiento ya que depende de sus resultados intelectual y científico, en este material se incluye la importancia del uso de un procedimiento explicativo reflexivo metodológico coherente y sistematizado que se aplica en el uso de la plataforma con el fin de mejorar los conocimientos que permitan desarrollar potenciales y valores científicos que hoy por hoy debemos ser facilitadores del aprendizaje.

El problema no es que estemos viviendo “una época de cambios” sino “un cambio de época”. No se trata de cualquier tipo de cambio, sino de un cambio histórico que lleva consigo cambio de ideas, de técnicas y de instituciones. Desde la perspectiva de las ideas se pasa de un sistema de ideas dominante y universal para interpretar y actuar en el mundo a otro sistema de ideas que pretende ser también dominante y universal. El cambio que estamos viviendo se da entre la tecnología de la época industrial que se basó en la mecánica, química y eléctrica y un nuevo sistema con nuevas técnicas [4].

La propuesta es primordial y factible, porque con la misma se proporcionará solución al problema de una Guía metodológica para los docentes y alumnos para



desarrollar habilidades comunicativas, interactivas para los estudiantes de 3 años de bachillerato del cantón Huaquillas periodo lectivo 2020

El presente proyecto investigativo tiene como objetivo proporcionar a los docentes de nuevas técnicas y métodos para mejorar la calidad de desempeño académico en los y las estudiantes, para que de esta manera podamos tener educandos creativos, innovadores, sensibles ante los problemas y cambios que surgen en el mundo globalizado y no tener simples educandos monótonos, repetitivos con problemas de aprendizaje, sino que siempre trasciendan.

El reconocimiento de este problema educativo en el desempeño académico nos orientará para crear soluciones que reduzcan los altos índices de los estudiantes con estas dificultades de aprendizaje que tiene que ver con las nuevas tendencias metodológicas.

DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

Nuestro Proyecto utiliza un modelo de diseño cuantitativo y cualitativo que sirvió de guía para encontrar nuestro Objetivo cuantitativo porque utilizaremos muestra que se ha realizado a un grupo de personas para poder tabular y llegar a nuestro Objetivo deseado y cualitativo porque nos va a ayudar a resolver algunas interrogantes como el ¿por qué?

A. Interrogantes y Objetivos.

Este estudio plantea como objetivos a 2 interrogantes:

¿Qué plataforma utilizan los docentes para sus clases?

¿Qué niveles de conocimientos tienen los docentes con plataformas Microsoft team?

El objetivo principal de este estudio es fortalecer los conocimientos a los docentes y estudiantes para mejorar sus habilidades profesionales, sacando provecho a las ventajas educativas que le permita al alumno, partiendo de sus conocimientos previos, poder interactuar con la sociedad y construir nuevos conocimientos.

Identificar las nuevas tendencias metodológicas de los docentes mediante la observación de campo, encuestas a docentes



Establecer el nivel de desempeño académico de los estudiantes mediante la observación de campo, encuestas a docentes y estudiantes,

Valorar los aspectos necesarios, para diseñar una guía tecnológica interactivo con nuevas tendencias metodológicas sobre la base de los resultados obtenidos y de la comparación con otros temas similares.

B. Participantes.

Los participantes de este estudio fueron 26 estudiantes y 14 docentes de 3ero BGU de la escuela Ciudad de Huaquillas en la modalidad Virtual dentro del periodo lectivo 2020-2021 de la ciudad Huaquillas – Ecuador. La edad del alumnado se encuentra en el rango de 15 a 17 años y la edad de los docentes abarca el rango de 30 a 45 años.

RESULTADOS

A continuación, presentamos los resultados más relevantes obtenidos al implementar la encuesta a 26 estudiantes y 14 docentes. Para este análisis se realizó una encuesta en Google Form el cual agrupaba los valores para luego presentarlos en el gráfico de pastel

A. Encuesta a Estudiantes

1. ¿Sabes que es una red social?

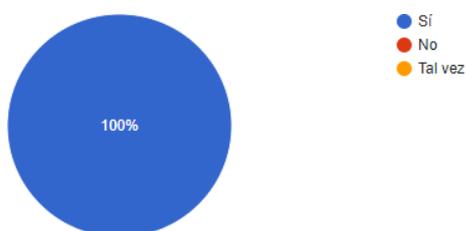


Fig. 1

El 100% conoce lo que es una red social y para qué sirve en términos superficiales.



2. ¿Conoces como debes usar correctamente una redsocial?

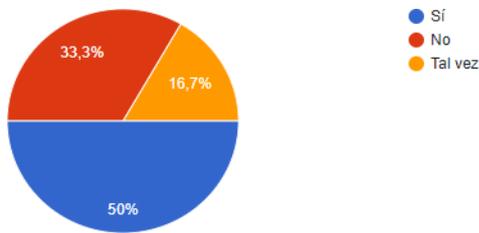


Fig. 2

Solo el 50% sabe cómo debe usarla correctamente pero el 33.3% lo cual es un porcentaje considerable desconoce el uso que se le debe dar a una red social mientras que el porcentaje restante no sabe o no desea responder sobre el tema.

3. ¿Qué redes sociales conoces? (Puede señalar más de una opción)

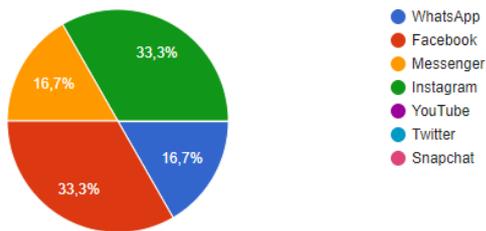


Fig. 3

Como el grafico lo muestra esta igualado Facebook con Instagram compartiendo el porcentaje del 33.3% mientras que WhatsApp y Messenger comparten el 16.7% sobre las redes que más conocen.

4. De las opciones anteriores ¿Tus profesores te han enseñado cómo debes utilizar alguna estas redes sociales de forma correcta?

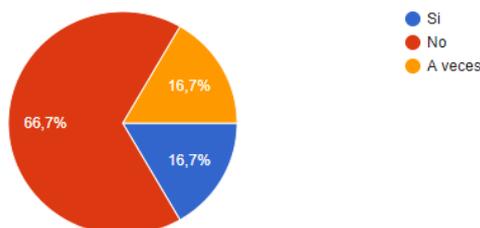


Fig. 4



Más de la mitad de los encuestados respondió de forma negativa el que su docente le haya enseñado a utilizar alguna red social de forma correcta.

5. ¿Utilizas alguna de las redes sociales ya mencionadas como ayuda para realizar las tareas que envían tus profesores?

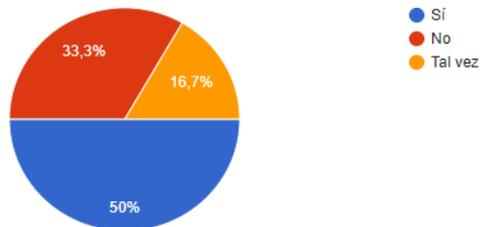


Fig. 5

Hoy en día debido a esta pandemia el ámbito educativo tuvo que optar por utilizar las redes sociales comunes para el envío y la recepción de tareas al estudiante.

6. ¿Cuándo tus profesores dictan sus clases utilizan algún tipo de recurso tecnológico como por ejemplo una computadora, laptop, parlantes, Tablet, etc.

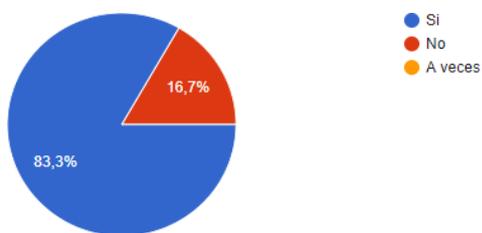


Fig. 6

Los docentes debido a la modalidad virtual con la cual hoy en día se maneja el ámbito educativo se tuvo que optar por la enseñanza - aprendizaje virtual.

7. ¿Cómo son las clases con tus profesores?

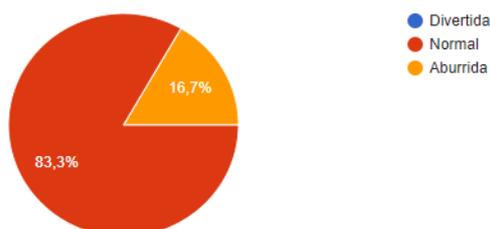


Fig. 7

A pesar de los instrumentos las clases dejaron de ser tan dinámicas como lo eran en la modalidad presencial paso hacer de un método de superación a una actividad regular realizada sin tanto desempeño.



8. ¿Sabes que son plataformas Educativas?

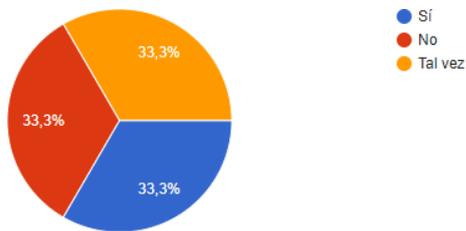


Fig. 8

Esta de manera equitativa el conocer el desconocer y el creer conocer lo que son las plataformas educativas.

9. ¿Utilizas alguna plataforma educativa?

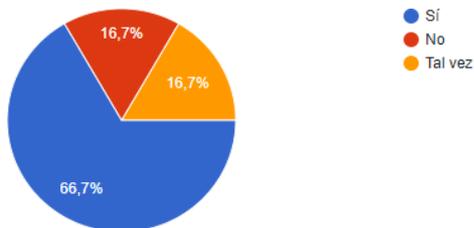


Fig. 9

A pesar de las respuestas vimos que erróneamente llaman plataforma educativa a una red social.

B. Encuesta a Docentes

1. ¿Cree usted que sus alumnos conocen sobre el uso correcto de las redes sociales?

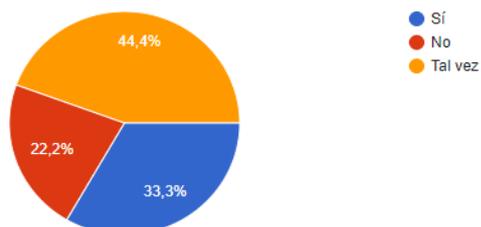


Fig.10



2. ¿Aplica usted las redes sociales como recurso metodológico para impartir su clase?

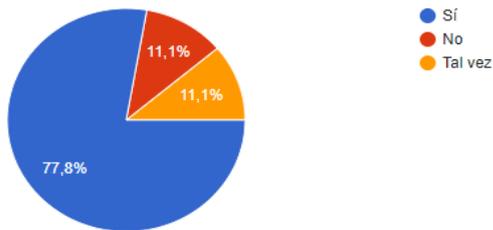


Fig. 11

3. ¿Durante su clase les explica a sus alumnos de la importancia de los recursos tecnológicos que se encuentran en la actualidad y que se aplican en el proceso de enseñanza aprendizaje?

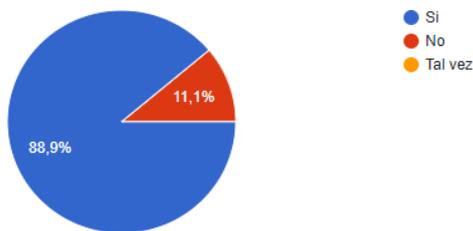


Fig. 12

4. ¿Cree que el uso de las redes sociales ayuda a desarrollar la habilidad comunicativa de sus alumnos?

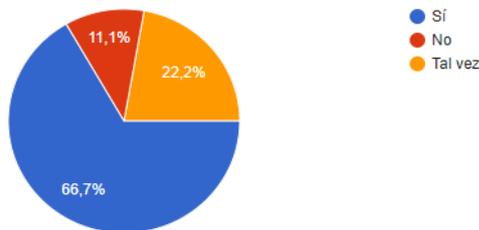


Fig. 13

5. ¿Considera que es necesario que sus alumnos manipulen estos medios de comunicación?

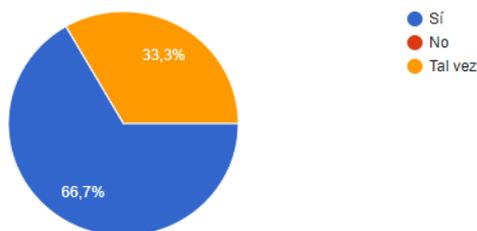
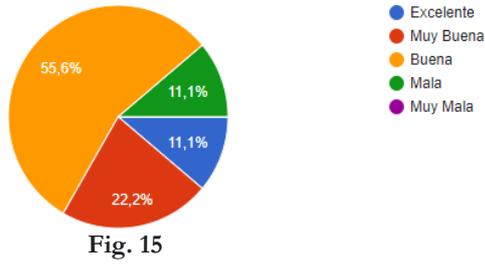


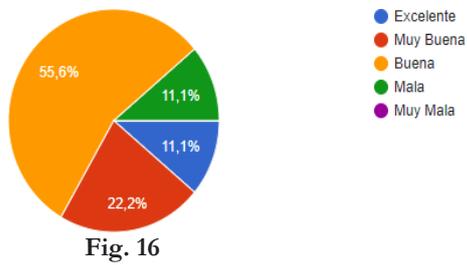
Fig. 14



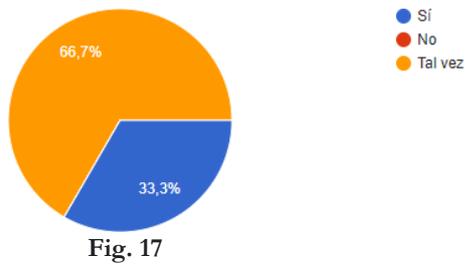
6. ¿Cómo considera usted que es la participación de sus alumnos en su hora de clase?



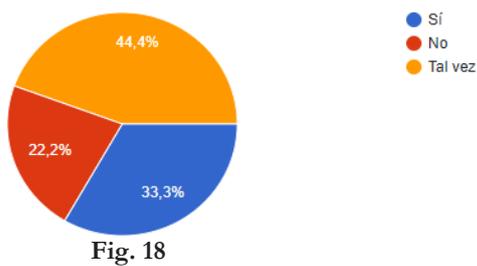
7. ¿Cómo cree que es el rendimiento académico de sus alumnos?



8. ¿Considera que el uso de las redes sociales es undistractor para el desarrollo académico de sus alumnos?



9. ¿Considera necesario el uso de las redes sociales para que sus alumnos desarrollen su habilidad comunicativa?



10. ¿Qué tipo de influencia considera que desarrollen sus alumnos al utilizar las redes sociales?

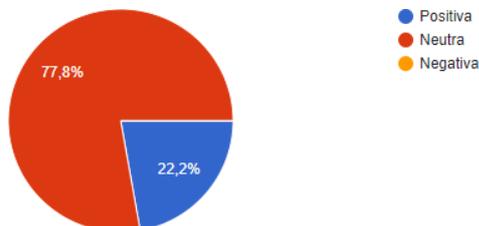


Fig. 19

11. ¿Conoce de las nuevas tendencias metodológicas aplicadas en el proceso de enseñanza aprendizaje?

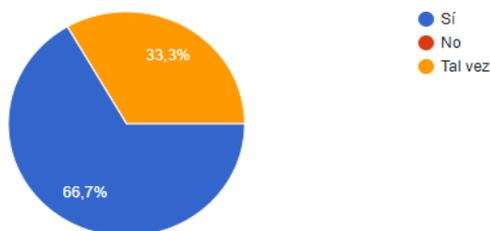


Fig. 20

CONCLUSIÓN

Al considerar con certeza que el tiempo, el espacio, los materiales y la planificación conforman a los elementos a favor de una disposición creativa, se podrían organizar talleres pedagógicos como espacios pertinentes para llevar a cabo proyectos de clase tales como la simulación global.

El modelo de educación, en la actualidad persigue cambios sustanciales en el aprendizaje, requiere que como docentes estemos nutridos científicamente de técnicas y métodos que permitan en el campo educativo, nuevas tendencias metodológicas, de esta manera conseguir los fines de la educación preestablecidos en nuestra constitución. Para lograr esta meta debemos de tomar en cuenta el desarrollo evolutivo de los estudiantes y conseguir que se desenvuelvan con seguridad frente a los problemas de nuestra sociedad en la cual hemos utilizado un método de diseño cuantitativo y cualitativo.



La encuesta que fue dirigida a estudiantes y docentes de 3ero BGU de la escuela Ciudad de Huaquillas nos mostró como resultado el uso adecuado e inadecuado de las redes sociales en el ámbito educativo.

A su vez logramos conocer que tanto los estudiantes y docentes tienen falencias y destrezas al usar las plataformas virtuales y las redes sociales como método de enseñanza – aprendizaje.

BIBLIOGRAFÍA

- Vázquez Cano, Esteban y López Meneses, Eloy y SáezLópez, José Manuel (2016). LA IMAGEN DE LOS PAÍSES A TRAVÉS DE UNA DIDÁCTICA DIGITAL UBICUA. Un estudio de caso con México. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 21 (68), 17-44. [Fecha de Consulta 12 de octubre de 2020]. ISSN: 1405-6666.
- Apodaca-Orozco, Ginne Ussi Guadalupe, & Ortega- Pípper, Lourdes Patricia, & Verdugo-Blanco, Luz Ester, & Reyes-Barribas, Laura Elena (2017). MODELOS EDUCATIVOS: UN RETO PARA LA EDUCACIÓN EN SALUD. *Ra Ximhai*, 13 (2), 77- 86. [Fecha de Consulta 12 de Octubre de 2020].ISSN: 1665-0441.
- Africano Gelves, Bethzaida Beatriz, y Anzola de Díaz, Myriam Teresa (2018). El acto educativo virtual. Una visión desde la confianza. *Educere*, 22 (73), 521-531. [Fecha de Consulta 12 de Octubre de 2020]. ISSN: 1316-4910.
- González García, Victoria (2005). Tecnología digital: reflexiones pedagógicas y socioculturales. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 5 (1), 0. [Fecha de Consulta 12 de Octubre de 2020]. ISSN:.
- Summo, Vincent y Voisin, Stéphanie y Téllez- Méndez, Blanca-Adriana (2016). Creatividad: eje de la educación del siglo XXI. *Revista Iberoamericana de Educación Superior*, VII (18), 83-98. [Fecha de Consulta 12 de Octubre de 2020]. ISSN:





**EL AMBIENTE DEL APRENDIZAJE
EQUILIBRADO EMOCIONALMENTE DESDE
LA PERSPECTIVA DE LA NEUROCIENCIA**

Katty Noemi Paladines Yungan - María Belén Villamar Tubay – Mg. Juan Carlos Guevara Espinoza

Universidad de Guayaquil

katty.paladinesy@ug.edu.ec

maria.villamart@ug.edu.ec

juan.guevarae@ug.edu.ec



RESUMEN

En la actualidad existen evidencias de que un ambiente de aprendizaje equilibrado emocionalmente promueve en los niños y jóvenes un mejor y mayor aprendizaje. Es decir, los estudiantes construyen sus aprendizajes mediante interacciones activas y dinámicas con el entorno físico, social y emocional, los cuales se deben mantener en contacto. Por lo cual la presente investigación se tratará de entender como un ambiente de aprendizaje equilibrado emocionalmente promueve un mejor y mayor aprendizaje, como recurso de acercamiento y motivación en el proceso de enseñanza- aprendizaje, para establecer a la Neurociencia como un paradigma educativo. La investigación se efectuó bajo un estudio comparativo, el cual nos ayudó a establecer la incidencia que tiene un ambiente de aprendizaje equilibrado emocionalmente, tanto en los docentes como en los alumnos, ya que se realizaron encuestas a docentes y alumnos de la Universidad de Guayaquil, Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación, este método comparativo o contrastivo se basó en poner dos casos, uno al lado del otro, con el motivo de establecer sus similitudes y diferencias, para así de todo ello establecer la conclusión de que desde la perspectiva de la Neurociencia un ambiente de aprendizaje equilibrado emocionalmente mejora el aprendizaje.

ABSTRACT

There is now evidence that an emotionally balanced learning environment promotes better and greater learning in children and youth. That is, students build their learning through active and dynamic interactions with the physical, social and emotional environment, which must be kept in touch. Therefore, this research will try to understand how an emotionally balanced learning environment promotes better and greater learning, as a resource of approach and motivation in the teaching-learning process, to establish Neuroscience as an educational paradigm. The research was carried out under a comparative study, which helped us to establish the incidence that an emotionally balanced learning environment has, both in teachers and students, since surveys were conducted to teachers and students of the University of Guayaquil, Faculty of Philosophy, Letters and Educational Sciences, This comparative or contrastive method was based on putting two cases, one next to the other, with the purpose of establishing their similarities and differences, so as to establish the conclusion that from the perspective of Neuroscience an emotionally balanced learning environment improves learning.



INTRODUCCIÓN

Esta investigación se basa en la Neurociencia Cognitiva la cual surge como un enfoque nuevo, que promueve los procesos de enseñanza en los diferentes niveles del currículo y que unidos con las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) ofrecen un florecimiento en el contexto educativo, y por aquello deben ser estudiadas de manera integral y a fondo. Según BERGDOLT (2002) Ref.[4] “una educación que ofrezca la seguridad óptima para la exploración facilitará asimismo el crecimiento psicológico. La seguridad psicológica se ve más favorecida por un ambiente cálido, empático y no crítico.”, por lo cual podemos establecer que un ambiente de aprendizaje no solo debe ser equilibrado emocionalmente, sino que debe ofrecer seguridad para explorar, lo cual nos lleva a obtener vivencias o experiencia estando está ligada a la emoción. Según Arango (2007) citando a Campos & Barrett (1984) Ref.[6] “las emociones son sistemas de respuesta integradas cuya característica fundamental es la de ser emergentes en la relación interpersonal, es decir, implican el establecimiento, mantenimiento o ruptura de las relaciones entre una persona y el ambiente interno o externo, cuando tales relaciones son significativas para el sujeto”. Por lo cual las emociones se desbordan de acuerdo con la percepción del ambiente en el que se encuentre, tanto su entorno físico, digital, interno o externo, etc. pero aquello ayuda a obtener un mejor y mayor aprendizaje.

Teniendo en cuenta las investigaciones que afirman que el cerebro aprende a través de experiencias múltiples, razón principal por la que los docentes deben conocer las diferentes formas en la cual el cerebro aprende. Sin embargo, es importante aplicar las estrategias correctas para el aprendizaje ya que los docentes siempre se enfrentan a nuevos retos día a día por lo cual se considera que se deben aplicar métodos y técnicas para que el alumno se sienta motivado y tenga un aprendizaje significativo, ya que la Neuroeducación es una disciplina que estudia el papel que cumple o desempeña el cerebro en los procesos de aprendizaje, considerando los hemisferios izquierdo y derecho donde cada uno posee características diferentes. Ya que en la época actual se ha demostrado científicamente que en los diversos ambientes de aprendizaje como en otros entornos, no se alcanza un conocimiento al memorizar, ni al repetirlo constantemente, sino esta todo en el experimentar, activando así las emociones. La neurociencia como un paradigma educativo, entre sus objetivos está el encontrar cual es la incidencia en el ser humano tener un ambiente de aprendizaje equilibrado emocionalmente para promover un mejor y mayor



aprendizaje desde la perspectiva de la Neurociencia, es por tal motivo que este proyecto investigativo busca realizar un estudio comparativo desde esa perspectiva, aseverando que la emoción y el aprendizaje están estrechamente relacionados.

OBJETOS DE ESTUDIO

A. Relación entre las emociones y el uso de las tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)

En este estudio se analiza la incidencia de las emociones dentro del ambiente de aprendizaje con el uso de las TIC para renovar los procesos de enseñanza. Según Tapia et al. (2018) citando a Mora (2014) Ref. [2] “se comprende las emociones como: La aportación fundamental de la Neurociencia reside en hacer ver a todos los docentes que la puerta de entrada al conocimiento es la emoción. Y que es con la emoción como despierta la curiosidad de la que se sigue la apertura automática de las ventanas de la atención, lo que pone en marcha los mecanismos neuronales del aprendizaje y la memoria.”. Esta definición nos permite ver que el docente debe prepararse lo suficiente para llevar a cabo una clase dinámica que le permite tener a sus alumnos motivados durante el proceso de aprendizaje ya sea utilizando las Tic.

Según Sánchez (2002) citando Gros (2000) Ref. [7] “al utilizar las TIC en forma habitual en las aulas para tareas variadas como escribir, obtener información, experimentar, simular, comunicarse, aprender un idioma, diseñar[.] Todo ello en forma natural, invisible [...] va más allá del mero uso instrumental de la herramienta y se sitúa en el propio nivel de innovación del sistema educativo”. Es decir, usando las tecnologías se desarrolla la capacidad cognitiva de los alumnos porque se realizan trabajos de manera individual y colaborativa. Las TIC le permiten tanto al docente como al alumno mantener una relación de respeto, responsabilidad que le permitan al docente cambiar su metodología de enseñanza, obligándolo a salir de su zona de confort, mantenerse constantemente actualizando la información, aprendiendo nuevas herramientas que le permitan innovar en su aula de clases.

ANTECEDENTES

En la actualidad existen evidencias de como un ambiente de aprendizaje equilibrado y motivador promueve en los niños y jóvenes un mejor aprendizaje, como ejemplo



podemos citar el modelo educativo ideado por María Montessori el cual se basa en proporcionar un ambiente con diferentes materiales para que aprendan y que a su vez esté acorde a las necesidades del alumno, para su óptimo desarrollo, una característica importante del método Montessori que debemos resaltar es que permite al alumno desenvolverse mediante sus propia experiencias y emociones (la curiosidad en especial). Pero también hay que tener en cuenta que los docentes deben construir el aprendizaje mediante la interacción activa y dinámica con el entorno físico, social y emocional con los cuales entran en contacto. En este escenario, la Neurociencia Cognitiva surge como un enfoque nuevo que renueva los procesos de enseñanza en los diferentes niveles del currículo y que unidos con las TIC se ofrezca un florecimiento en el contexto educativo.

Basándonos en el modelo educativo ideado por María Montessori, antes mencionado, y contando con las aportaciones de los docentes encuestados de la Universidad de Guayaquil en esta modalidad online CI 2020-2021, hemos elaborado una tabla que nos permite representar algunas actividades que mejoran el estado emocional del alumno para poder llevar el manejo de la clase de manera activa y positiva emocionalmente en función de: Ambiente de aprendizaje y Neuroeducación. (Ver Tabla I)

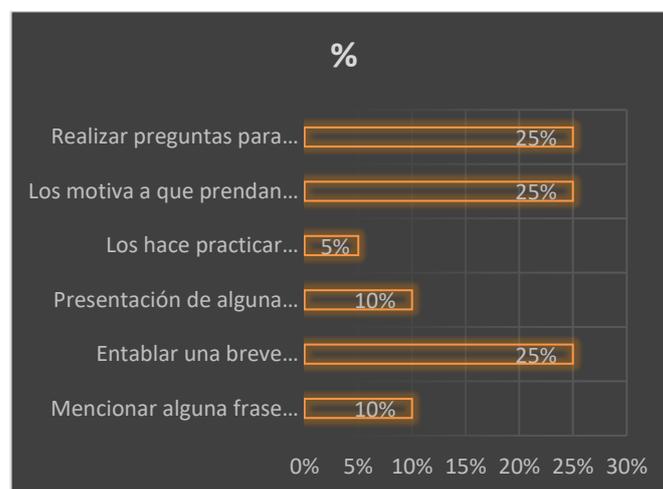


Fig. 1. Porcentajes (%) de preferencia de algunas actividades que mejoran el estado emocional desde la perspectiva de la neurociencia

Todos los docentes encuestados estuvieron de acuerdo en aplicar las actividades propuestas o alguna otra que motive al alumno, sin embargo, podemos observar que de las actividades propuestas el 25% consideraron como principales; entablar una breve



conversación con sus estudiantes, motivar a que el alumno prenda sus cámaras, escriban en el chat o que hablen para que interactúen entre todos, realizar preguntas para que participe en clase.

Ref. “El movimiento, la exploración por medio de los órganos sensoriales, la expresión corporal, las experiencias directas y concretas estimulan el desarrollo de los sistemas sensoriales, de los sistemas motores y de diferentes regiones en el cerebro.”
Campos (2010)

Mientras que el 10% les tiene menor importancia a las actividades como; mencionar una frase motivadora para levantar el ánimo de sus estudiantes o presentación de alguna multimedia.

Ref. “La música y el arte ejercen influencia en el cerebro... escuchar música y tocar un instrumento musical provocan un gran impacto en el cerebro...y el arte estimula un enorme grupo de habilidades y procesos mentales, permite el desarrollo de capacidades cognitivas y emocionales, además de estimular el desarrollo de competencias humanas.”
Campos (2010)

Por último, pero no menos importante tenemos que el 5% los hace practicar actividades físicas, sin tener en cuenta que esta actividad fue propuesta en consideración a ciertas investigaciones que establecen a las actividades físicas esenciales para mejorar la concentración y el aprendizaje.

Ref. “Los ejercicios y el movimiento permiten mayor oxigenación del cerebro, mejoran habilidades cognitivas, estimulan capacidades mentales, sociales y emocionales.”
Campos (2010)

Además, según De La Cruz-Urrutia (2020) citando a Valerio, Jaramillo, Caraza & Rodríguez (2016) **Ref.** “reír, ayudar a alguien, expresar gratitud, ser optimista, escuchar música, bailar, hacer ejercicio, predecir y superar un reto, son actividades que ayudan a disparar la hormona del placer y muchas de estas actividades pueden ser practicadas en el salón de clases”, por lo cual si los alumnos experimentan ambientes equilibrado emocionalmente, las funciones cognitivas y su aprendizaje se verán favorecidos.



Tabla I

Actividades que mejoran el estado emocional del alumno para poder llevar el manejo de la clase de manera activa y positiva

%	Actividades
10%	Mencionar alguna frase para levantar el ánimo
25%	Entablar una breve conversación con sus estudiantes (por ejemplo: socializar sobre algún tema que logre motivarlos, expresar alguna experiencia)
10%	Presentación de alguna multimedia (por ejemplo: un video motivador, iniciar con un video musical, presentar un cronometro con música de fondo minutos antes de empezar la clase)
5%	Los hace practicar actividades físicas (Por ejemplo: que realicen algún estiramiento, que aplaudan o que se levanten y traigan algún objeto el primero en traerlo puede contestar la pregunta)
25%	Los motiva a que prendan sus cámaras, escriban en el chat o que hablen para que interactúen entre todos
25%	Realizar preguntas para que participe en clase

Paladines ^a (2020)

FODA

B. *Análisis de Fortalezas Oportunidades Debilidades y Amenazas (FODA)*

El análisis FODA de esta investigación nos da a conocer cuáles serían las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas al utilizar la neurociencia como un elemento principal en la educación, donde se puede apreciar si el docente y estudiante pueden o no convivir en un ambiente equilibrado, dependiendo de las emociones que se presenten ya sean estas actitudes tanto positivas como negativas buscando un equilibrio emociones, para que al iniciar una clase se pueda establecer una comunicación eficaz con actitudes positivas que permitan generar un aprendizaje valioso que englobe la armonía y paz. (Ver Tabla II)



Tabla II
FODA

Fortalezas	Oportunidades
<ul style="list-style-type: none"> • Promueve nuevas formas de enseñanza. • Permite regular las emociones en un ambiente de aprendizaje, facilitando la convivencia social. • Amplitud de recursos de multimedia, narraciones massmedia, aulas virtuales, redes sociales que posibilitan un mundo mágico de infinitas posibilidades. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le permite al docente crear un ambiente agradable para el proceso de enseñanza-aprendizaje. • Crear conciencia en las instituciones del importante uso de la neurociencia. • Implementación de estrategias neuro educativas para el manejo de las emociones y comportamiento en el aula.
Debilidades	Amenazas
<ul style="list-style-type: none"> • La falta de conocimiento sobre la neurociencia. • Dificultad al implementar estrategias nuevas. • Repercusiones emocionales frente al éxito o el fracaso en el proceso de enseñanza-aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> • El docente tiene miedo de salir de su zona de confort. • Las actuales y futuras generaciones de estudiantes son cada vez más retadoras, actualizadas, exigente. • Falta de compromiso emocional en la educación, por problemas personales.

Paladines ^a & Villamar ^b (2020)

MARCO TEÓRICO

A. La neurociencia como paradigma educativo

Según De La Cruz-Urrutia (2020) Ref. [1] “La neurociencia tiene significativa relación con la educación porque en ella se describen los procesos del sistema nervioso que permite captar y aprender nuevos conocimientos.” Teniendo en cuenta que en el transcurso del tiempo el modo o modelo de enseñanza ha cambiado constantemente, dando paso a las distintas metodologías usadas actualmente como: Flipped Classroom, E-Learning, aprendizaje cooperativo, gamificación, aprendizaje basado en problemas, aprendizaje basado en competencias, por lo cual la neurociencia no se queda atrás y aparece como un paradigma educativo, pero como se menciona en el FODA una amenaza presente es el miedo al cambio y salir de la zona de confort, siendo un hecho fundamental en la lucha de aplicar los nuevos paradigmas.



Ref. “Los docentes no solo deben cambiar sus conocimientos sobre cuáles son las mejores estrategias de aprendizaje, sino que deben “saber hacer” que los alumnos aprendan mejor.” De La Cruz-Urrutia (2020) cita a Román & Poenitz (2018).

B. Ambiente de aprendizaje

Según Días & Silva (2005) afirman que Ref. [10] “el enfoque de la colaboración centrado en los conceptos [...] de los ambientes virtuales de aprendizaje, supone un importante reto a la educación a distancia. La interactividad promueve vínculos de aprendizaje soportados por el diálogo.” Por lo cual el ambiente de aprendizaje cumple un papel fundamental porque puede afectar el cerebro y su función, es decir que cambia la personalidad de las personas que se encuentran en un mismo ambiente este podría ser el estudiante o el docente, por lo tanto, el docente debería ser la parte mediadora en caso de que suceda esta situación de cambios de actitud.

C. Emoción y educación

Según Rebollo Catalán et al. (2008) Ref. [5] define que “las emociones están mediadas por instrumentos y recursos culturales de naturaleza simbólica que nos proveen los contextos sociales. Estos instrumentos son clave para construir nuestra identidad (autoestima, estilo afectivo, etc.)”.

Según León, A. (2007) Ref. [9] “La educación busca la perfección y la seguridad del ser humano. Es una forma de ser libre. [...] La educación busca asegurarle libertad al hombre, pero la educación demanda disciplina, sometimiento, conducción, y se guía bajo signos de obligatoriedad y a veces de autoritarismo, firmeza y direccionalidad. Libertad limitada”.

Al unir los dos conceptos se puede afirmar que tanto la emoción y la educación están netamente ligadas porque para que en un aula de clase exista un ambiente equilibrado emocionalmente debe haber una convivencia armónica que el docente y alumnos se sientan cómodos, donde haya cordialidad, respeto, y firmeza.



INTERROGANTES Y OBJETIVO

La investigación se basa en 3 interrogantes:

¿Cuál es la incidencia de las emociones en el ambiente de aprendizaje desde la perspectiva de la neurociencia tanto en los docentes como alumnos?

¿Cuáles emociones se presentan antes o durante la clase y que les causa ese estado emocional?

¿Qué emociones del docente y alumnos influyen en un ambiente educativo equilibrado emocionalmente para llevar el manejo de la clase de manera positiva?

Y como objetivo general de esta investigación es: Entender como un ambiente de aprendizaje equilibrado emocionalmente promueve un mejor y mayor aprendizaje, como recurso de acercamiento y motivación en el proceso de enseñanza- aprendizaje, para establecer a la Neurociencia como un paradigma educativo.

Como objetivos específicos se establecieron:

- Identificar cómo inciden las emociones en un ambiente de aprendizaje tanto en los docentes como alumnos para promover un mejor y mayor aprendizaje desde la perspectiva de la Neurociencia.
- Etiquetar las emociones que se presentan antes o durante la clase para comprender las causas de su estado emocional.
- Comparar las emociones del docente y los estudiantes que se encuentran en un ambiente educativo para comentar su influencia en un ambiente de aprendizaje equilibrado emocionalmente para llevar el manejo de la clase de manera positiva.



PROCEDIMIENTO

Los participantes en esta investigación fue una muestra aleatoria de 20 alumnos y 10 docentes, pertenecientes a 3° Y 4° semestre de la Universidad de Guayaquil, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencia de la Educación, de la Carrera de Pedagogías de las Ciencias Experimentales-Informática, correspondiente a la modalidad virtual del Ciclo I 2020-2021 de la Matutina. El procedimiento para seguir se basó en la realización de un FODA, una matriz operacional, un anteproyecto y encuestas en Google Forms, las cuales se le realizó a la muestra propuesta, luego de recolectar aquellos datos se los tabuló en Excel para poder tener una perspectiva individual de cada encuestado y así poder separar los resultados de acuerdo con el género o edad. Todo aquello con la meta de entender como un ambiente de aprendizaje equilibrado emocionalmente promueve un mejor y mayor aprendizaje, como recurso de acercamiento y motivación en el proceso de enseñanza- aprendizaje, para establecer a la Neurociencia como un paradigma educativo.

RESULTADOS

A continuación, se presentan los principales resultados que se obtuvieron al implementar la encuesta. De acuerdo con las interrogantes y objetivos de la investigación, se realizó un diagnóstico según la incidencia de las emociones positivas o negativas en el ambiente de aprendizaje desde la perspectiva de la neurociencia tanto en los docentes como alumnos, (Ver Tabla III) expresa lo que en un ambiente de aprendizaje tanto el docente como el alumno debería conocer o reconocer, tener o poseer y comprender, como se observa en la siguiente tabla el alumno como ítem principal debe tener habilidad para afrontar retos y situaciones de conflicto, con las emociones que generan (gestionar la intensidad y la duración de los estados emocionales), mientras que el docente debe tener la capacidad para expresar las emociones de forma apropiada (comprender que el estado emocional interno no necesita corresponder con la expresión externa), aunque todas se deben tener presente las mencionadas anteriormente fueron de mayor relevancia según la incidencia de las emociones positivas o negativas tanto en docente como alumnos (Ver Fig.3), es decir que para responder a la primer interrogante.



¿Cuál es la incidencia de las emociones en el ambiente de aprendizaje desde la perspectiva de la neurociencia tanto en los docentes como alumnos?, se presenta la Tabla III. (Ver Tabla III)

Ref. [8] “Las emociones matizan el funcionamiento del cerebro: los estímulos emocionales interactúan con las habilidades cognitivas. Los estados de ánimo, los sentimientos y las emociones pueden afectar la capacidad de razonamiento, la toma de decisiones, la memoria, la actitud y la disposición para el aprender.” Campos (2010)

Tabla III

Lo que docente y alumnos en un ambiente de aprendizaje deberían tener presente

En un ambiente de aprendizaje se debe:	%Doce nte	%Estudi ante
Regular las emociones negativas	25%	15%
Autogenerarse emociones positivas	5%	30%
Tener la capacidad para expresar las emociones de forma apropiada (comprender que el estado emocional interno no necesita corresponder con la expresión externa)	35%	10
Poseer una gran tolerancia con la frustración para poder prevenir estados emocionales negativos (ira, estrés, ansiedad, depresión)	25%	10%
Poseer habilidades para afrontar retos y situaciones en conflicto, con las emociones que pueden generar (gestionar la intensidad y la duración de los estados emocionales)	10%	35%

Paladines ^a & Villamar ^b (2020)

Según las emociones que los alumnos presentan antes o durante, siendo etiquetadas como emociones positivas y emociones negativas, podemos afirmar de manera general que entre las primordiales están: ánimo, curiosidad y motivación (Emociones positivas), pereza y estrés (Emociones negativas). Siendo tabulados según el género, a simple vista se puede afirmar que en el género femenino predominan ánimo, curiosidad y estrés, mientras que en el género masculino son ánimo y curiosidad. (Ver Fig.2)



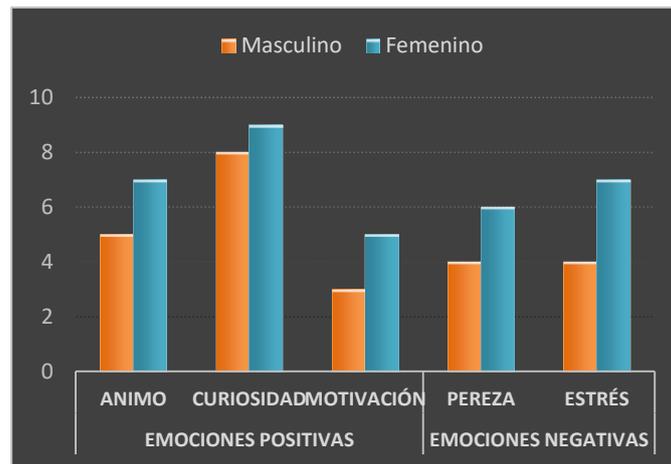


Fig. 2. Emociones que obtiene los alumnos en un ambiente educativo por género

Ref. [8] “Investigaciones han demostrado que el alto nivel de stress provoca un impacto negativo en el aprendizaje, cambian al cerebro y afectan las habilidades cognitivas, perceptivas, emocionales y sociales.” Campos (2010)

Pero para poder resolver nuestra segunda interrogante en la siguiente tabla se especifica las causas primordiales del estado emocional antes o durante la clase, tanto del docente como de los alumnos. Tengamos en cuenta que para elaborar la tabla se consideró que los participantes eligieron de uno a tres ítems, es decir que según el porcentaje total que se obtengan de la muestra propuesta que elija esa causa se estableció el porcentaje de cada causa (Ej.: si en la primera causa de los 30 participantes solo 6 la eligieron, correspondiente al 20%, se lo ubica, si fueron 15 se ubica 50%, etc.) y se obtuvo lo siguiente. (Ver Tabla IV)

Tabla IV

Lo que causa a docente y alumnos un estado emocional positivo o negativo antes o durante la clase

Causa	% Estado emocional
Está en hora laborales	30%
El entorno en el que se encuentra está en buen estado	50%
El que el docente use herramientas digitales interactivas	80%
La explicación de la clase es dinámica	70%
Se realiza alguna actividad antes o durante la clase (Ej.: entablar una breve conversación, presentación de alguna multimedia, practicar actividades físicas, etc.) para mejorar el estado emocional	10%



Interrupción de familiares o personas externas (por ejemplo: vecinos, vendedores, transportes)	20%
Se encuentra tan cansado (por ejemplo: se acostó tarde y le cuesta levantarse, está medio dormido) por lo que solo se conecta y no presta atención	60%
El o los aparatos tecnológicos que usa no están en buen estado	30%
El entorno que se encuentra afecta sus sentidos (por ejemplo: ruido, desorden, olores, entre otros)	90%
El docente no atiende las interrogantes o duda (por ejemplo: cuando el internet es inestable, la comunicación está entrecortada o cuando no se percata que usted escribe en el chat entre otros)	30%
Su familiar (por ejemplo: hermano, hijo, sobrino, etc.) se encuentra también en clase, por lo que debe estar pendiente de ello, o debe esperar para hacer uso del mismo recurso para conectarse	40%
Conexión inestable	90%
Tiene que ir o se encuentra en un Cyber	10%
Está ausente o no participa en clase por realizar cualquier otra actividad	30%
No tiene interrupciones y puede atender plenamente la clase	40%

Paladines ^a (2020)

Ref. [8] “El sueño es esencial para el aprendizaje. Las investigaciones relacionadas a los periodos de sueño y vigilia están demostrando la enorme importancia que tiene el sueño para el buen funcionamiento del cerebro.” Campos (2010)

Por lo cual según los resultados obtenidos podemos identificar 5 causas primordiales de sus estados emocionales, entre ellas 3 indispensables: El entorno que se encuentra afecta sus sentidos (por ejemplo: ruido, desorden, olores, entre otros), la conexión inestable y que el docente use herramientas digitales interactivas, teniendo aquello en cuenta podemos afirmar que tanto el entorno, las emociones y el ambiente de aprendizaje, están fuertemente entrelazados, por lo cual mantenerlos equilibrados es fundamental para crear una utopía neuro educativa.

Para concluir se presentan las emociones que influyen tanto en el docente como en los alumnos, dentro de un ambiente de aprendizaje. (Ver Fig.3)



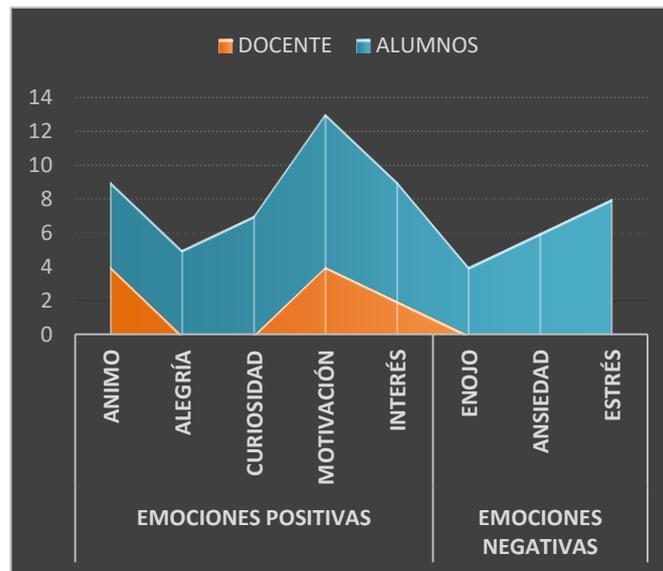


Fig.3. Emociones del docente y alumnos que influyen en un ambiente de aprendizaje emocionalmente equilibrado

Comparando las emociones del docente y los estudiantes que se encuentran en un ambiente educativo, obtuvimos que las emociones positivas, ánimo y motivación, sean las que se presentan mayormente en ellos (Ver Fig.3). Según Barba & Salguero (2017) Ref. [12] “La motivación tiene una estrecha relación con el aprendizaje significativo [...], propiciando un ambiente armónico, de tranquilidad y confianza para que se sienta parte activa del conocimiento al interior del aula de clase.” Por lo cual, después de analizar todos los datos obtenidos podemos determinar de manera general que las emociones positivas ayudarán a que un ambiente de aprendizaje esté equilibrado emocionalmente, logrando que se lleve el manejo de la clase de manera positiva.

CONCLUSIÓN

En la actualidad la comunidad educativa tiene la oportunidad de aplicar e innovar la educación, fundamentándose en la neurociencia, las distintas investigaciones hechas en la rama neuro educativa vinculadas al ambiente educativo, las emociones, los sistemas motrices y sensoriales, la enseñanza-aprendizaje, y muchas más. De los dos casos estudiados, el del docente y el de los alumnos, podemos decir que en los distintos ambientes de aprendizaje no siempre se logra la obtención del conocimiento debido a que solo se retiene información o repeticiones, por lo cual se debe realizar a través de



experiencias ya vividas para relacionarlas con los conceptos nuevos y así le permitan alcanzar a los alumnos un aprendizaje a través de la emoción, de manera que se encuentra relacionado el aprendizaje y la emoción.

Es importante que los docentes sean conscientes de las consecuencias emocionales que se pueden producir en el proceso de aprendizaje, ya sean estos a causa del éxito o fracaso, por lo que es valioso saber manejar diversas situaciones ya sean estos gestos o expresiones en sus alumnos con el fin de que permitan evadir el abandono, emociones negativas tales como la depresión, ansiedad, miedo, estrés, etc.

Ref. [8] “Un educador emocionalmente inteligente y un clima favorable en el aula son factores esenciales para el aprendizaje.” Campos (2010)

La neurociencia es crucial para el desarrollo de un ambiente de aprendizaje equilibrado donde se apliquen estrategias, métodos y técnicas adecuadas tales como Flipped Classroom, E-Learning, aprendizaje cooperativo, gamificación, aprendizaje basado en problemas, aprendizaje basado en competencias, que le permita al docente salir de su zona de confort, reconociendo que las emociones son el elemento principal para captar la atención de los alumnos y la obtención el conocimiento.

REFERENCIAS

De La Cruz-Urrutia, L. L. (2020). Neurociencia como herramienta para mejorar el rendimiento académico de estudiantes universitarios. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 434-454.

Tapia, A. A. F., Anchatuña, A. L. A., Cueva, M. C., Poma, R. M. M., Jiménez, S. F. R., & Corrales, E. N. P. (2018). Las neurociencias. Una visión de su aplicación en la educación. *Open Journal Systems en Revista: REVISTA DE ENTRENAMIENTO*, 4(1), 61-74.

Milicic, N., & Marchant, T. Educación Emocional en el sistema escolar chileno: un desafío pendiente.

BERGDOLT, S. R. (2002). APRENDIZAJE EMOCIONAL, CONCIENCIA Y DESARROLLO DE COMPETENCIA SOCIAL EN LA EDUCACIÓN.



- Rebollo Catalán, M^a. A., García Pérez, R., Barragán Sánchez, R., Buzón García, O. y Vega Caro, L. (2008). Las emociones en el aprendizaje online. RELIEVE, v. 14, n. 1, p. 1-23. http://www.uv.es/RELIEVE/v14n1/RELIEVEv14n1_2.htm
- Arango, M. I. R. (2007). Regulación emocional y competencia social en la infancia. *Diversitas: Perspectivas en psicología*, 3(2), 349-363. Rendón Arango, M. I. (2007). Emotion regulation and social competence in childhood. *Diversitas: Perspectivas en Psicología*, 3(2), 349-363.
- Sánchez, J. (2002). Integración curricular de las TICs: conceptos e ideas. Santiago: Universidad de Chile.
- Campos, A. (2010). Neuroeducación: uniendo las neurociencias y la educación en la búsqueda del desarrollo humano. *La educación. Revista digital*, 143, 1-14.
- León, A. (2007). Qué es la educación. *Educere*, 1(1), 595-604.
- Aires, L., Teixeira, A., Azevedo, J., Gaspar, M. I., y Silva, S. (2006). Alteridad y emociones en las comunidades virtuales de aprendizaje. [Versión electrónica]. "Teoría de la Educación: educación y cultura en la sociedad de la información", 7 (2), 74-91
- Urdaneta, G., & Morales, M. (2012). Manejo de habilidades sociales e inteligencia emocional en ambientes universitarios. *REDHECS*, 14(8), 40-60.
- Barba, N. G. S., & Salguero, C. P. G. (2017). Autoestima, educación emocional y su incidencia en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes en las instituciones educativas. *Boletín Redipe*, 6(5), 84-92.
- Alzina, R. B. (2003). Educación emocional y competencias básicas para la vida. *Revista de investigación educativa*, 21(1), 7-43.





**PROPIEDADES EVIDENTES DE LAS
EMOCIONES, CASO DE ESTUDIO DEL
IMPACTO DE LAS EMOCIONES EN UNA
ASIGNATURA.**

John Kevin Muzo Gálvez - Catherine Sofía Intriago Araujo – Mg. Eneida Marisol Bastidas Muñoz

Universidad de Guayaquil

john.muzog@ug.edu.ec

catherine.intriagoa@ug.edu.ec

eneida.bastidasm@ug.edu.ec



RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo analizar las propiedades de las emociones evidentes y como estas generan impacto en el estudio de una asignatura, además busca indagar cuales son aquellas emociones que se pueden apreciar a simple vista utilizando herramientas tecnológicas online para su medición, partiendo del hecho que todos los seres humanos tenemos nuestras propias experiencias acerca de lo que es una emoción y de cuán importante es sentir estas sensaciones en nuestras vidas. Esto nos permitirá identificar a los individuos con dependencia emocional, comprender mejor sus problemas y realizar hipótesis por las cuales se originan aquellas emociones para contrastarlas empíricamente, utilizando distintos programas informáticos, con una respectiva encuesta para obtener resultados y así comprobar que las tecnologías pueden ser necesarias para este tipo de acontecimiento. Como se mencionó anteriormente nuestro objetivo es defender la entidad propia del concepto, a efectos de disponer de una mayor cantidad de conocimientos sobre él.

Palabras claves: Emociones – educación - software.

The present research aims to analyze the properties of obvious emotions and how they generate impact in the study of a subject, also seeks to investigate what are those emotions that can be seen with the naked eye using online technological tools for their measurement, based on the fact that all human beings have our own experiences of what an emotion is and how important it is to feel these sensations in our lives. This will allow us to identify individuals with emotional dependence, better understand their problems and make hypotheses by which those emotions originate to contrast them empirically, using different computer programs, with a respective survey to obtain results and thus verify that technologies may be necessary for this type of event. As mentioned above, our objective is to defend the entity of the concept, in order to have a greater amount of knowledge about it.

Keywords: Emotions - education - software.



INTRODUCCIÓN

La presente investigación tiene como objetivo analizar las propiedades de las emociones evidentes y su impacto en el aprendizaje significativo universitario, indagar cuales son aquellas emociones que se pueden apreciar con simple vista utilizando distintas herramientas tecnológicas para su medición, todos los seres humanos tenemos nuestras propias experiencias acerca de lo que es una emoción y de cuán importante es sentir emociones en nuestras vidas. Define la emoción como una experiencia corporal viva, veraz, situada y transitoria que impregna el flujo de conciencia de una persona, que es percibida en el interior de y recorriendo el cuerpo, y que, durante el trascurso de su vivencia, sume a la persona y a sus acompañantes en una realidad nueva y transformada, la realidad de un mundo constituido por la experiencia emocional. Los primeros modelos explicativos de las emociones, que derivaron en la teoría de Cannon y Lange, establecieron que una emoción se genera por la interacción de una respuesta fisiológica ante un estímulo, la cual producirá cambios en el sistema biológico de un individuo, que desencadenarán un estado emocional. Como se mencionó anteriormente nuestro objetivo es defender la entidad propia del concepto, a efectos de disponer de un mayor equipaje de conocimientos sobre él. Esto nos permitirá identificar a los individuos con dependencia emocional, comprender mejor sus problemas y realizar hipótesis por las cuales se originan aquellas emociones para contrastarlas empíricamente, utilizando distintos software y así comprobar que las tecnologías pueden ser necesarias para este tipo de acontecimiento.

MARCO TEÓRICO

La psicología siempre se ha interesado por las emociones, porque estas influyen en nuestro pensamiento, nuestra conducta e incluso nuestra salud mental. Para el psicólogo David G. Meyers, las emociones están compuestas por “arousal fisiológico, comportamiento expresivo y experiencia consciente”. [5]

Una emoción es un proceso que se activa cuando el organismo detecta algún peligro, amenaza o desequilibrio con el fin de poner en marcha los recursos a su alcance para controlar la situación [8]. Es así que las emociones son instrumentos que nos facilitan a reaccionar con rapidez en acontecimientos imprevistos que ejecutan de manera involuntaria.



Todos los seres humanos tenemos nuestras propias experiencias acerca de lo que es una emoción y de cuán importante es sentir emociones en nuestras vidas. [3]

Bericatalastuey, E. 2012 define la emoción como ‘una experiencia corporal viva, veraz, situada y transitoria que impregna el flujo de conciencia de una persona, que es percibida en el interior de y recorriendo el cuerpo, y que, durante el trascurso de su vivencia, sume a la persona y a sus acompañantes en una realidad nueva y transformada – la realidad de un mundo constituido por la experiencia emocional.

Las emociones sentidas por el sujeto nunca deben ser consideradas como simples respuestas mecánicas o fisiológicas a las variaciones producidas en el entorno. Tal y como han puesto de relieve diversas teorías, la experiencia emocional de un sujeto dependerá de muchos factores: de cómo valore consciente y/o inconscientemente los hechos; de a qué/quién atribuya la causa/responsabilidad de esos hechos; de sus expectativas ante la situación; de la identidad social activa en cada momento; o de la identificación del sujeto con otras personas, grupos o colectivos. [3] Tenemos las emociones primarias que se clasifican en negativas y positivas, son estados que desata nuestro cuerpo de forma natural también compleja que cumple con una función beneficiosa en nuestro organismo ya que favorece nuestra reacción hacia los estímulos que presentamos debido a lo que nos rodea. [13]

Clasificación de las emociones.

1. **Emociones primarias o básicas:** Son las emociones que experimentamos en respuesta a un estímulo. Para Paul Ekman, las afirmó que las emociones básicas son 6: tristeza, felicidad, sorpresa, asco, miedo e ira. Todas estas emociones sufren un proceso de adaptación y existen en todas las personas, independientemente de la cultura en la que se hayan desarrollado.
2. **Emociones secundarias:** Las emociones secundarias son una especie de emociones que van delante de las anteriores. Por ejemplo, cuando experimentamos la emoción primaria de miedo después podemos sentir las emociones secundarias las que en este caso son amenaza o enfado, dependiendo de la situación en la que estemos actualmente. Las emociones



secundarias son originadas por normas sociales y por normas morales.

3. **Emociones positivas:** Las emociones positivas también se conocen como emociones saludables, porque afectan positivamente al bienestar del individuo que las siente. Favorecen la manera pensar, de razonar y de actuar de las personas. Por ejemplo, la alegría, la satisfacción, la gratitud no provocan una actitud positiva frente a la vida y nos hacen sentir experiencias que nos ayudan a sentirnos bien. (Ver figura 1)
4. **Emociones negativas:** Las emociones negativas son opuestas a las emociones positivas, porque afectan negativamente al bienestar de las personas. También se conocen como emociones tóxicas, y suelen provocar el deseo de evitarlas o evadirlas, ejemplo: miedo o tristeza.

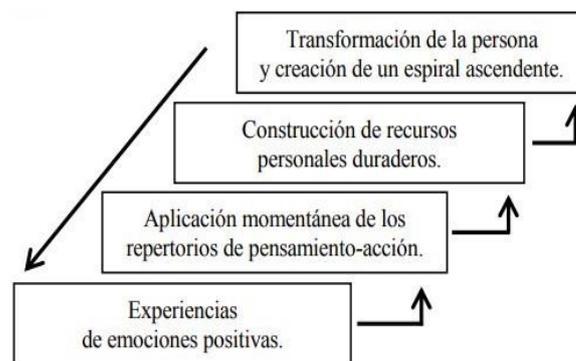


Figura 1: Emociones Positivas

5. **Emociones ambiguas:** Las emociones ambiguas se conocen también como emociones neutras, puesto que no provocan ni emociones negativas ni positivas, ni saludables ni no saludables. Por ejemplo, la sorpresa no nos hace sentir ni bien ni mal.
6. **Emociones estáticas:** Son las cuales que se crean debido a distintas manifestaciones artísticas, por ejemplo: la música o el arte de pintar. Al momento que escuchamos una canción podemos tener emociones de felicidad o tristeza, pero esa sensación sería cualitativamente diferente a la felicidad o tristeza que se experimenta ante cualquier otra experiencia, ya que se vive en el ámbito artístico, mediado por símbolos y atribuciones sobre las intenciones del autor.
7. **Emociones sociales:** Las emociones sociales son aquellas en la que es necesario que haya otra persona presente o de lo contrario no pueden surgir

unos ejemplos de esto es la venganza, la gratitud, el orgullo, o la admiración en conclusión son aquellas emociones que sentimos hacia otros individuos.

- 8. Emociones instrumentales:** Son aquellas que tiene como finalidad el propósito de alcanzar algo. En algunos casos son complicadas de reconocer porque a simple vista parecen normales. Sin embargo, son emociones cautivas y esconden una intención. En distintas ocasiones, son el producto de la autosugestión: dominar a ciertos contextos intencionalmente para hacer que una parte de esa emoción tiña nuestro comportamiento.

Estados de las emociones

Humor: La definición de humor tiene variantes según la perspectiva bajo la cual se esté utilizando. Por ejemplo, al hablar de humor como estado de ánimo, podría definírsele como un sentimiento de bienestar, pero también como una fortaleza personal [14]. Algunas investigaciones han demostrado que el reír está directamente relacionado con beneficios considerables en los sistemas muscular y cardiovascular [2], además de que favorece las relaciones interpersonales del individuo. Por consiguiente, es un detonador importante de emociones positivas.

Resiliencia: La resiliencia se refiere a la capacidad que tiene el ser humano para actuar y recuperarse después de vivir acontecimientos estresantes [6]. Las personas resilientes son aquellas que ante la desgracia o problemas “se doblan pero no se rompen” y son capaces de experimentar emociones positivas en situaciones difíciles. Las emociones positivas en los momentos que el individuo se encuentra frustrado hacen más probable que se hagan planes a futuro y predican un mejor ajuste psicológico. Según [9], se trata de un proceso interactivo entre varios factores de desarrollo y el ambiente familiar, social y ambiental, pues para el desarrollo humano es un proceso dinámico y bidireccional en el que cada persona reestructura su entorno y recibe la influencia del mismo.

Fluidez: La fluidez (flow) es aquella emoción que se experimenta cuando una persona se encuentra totalmente involucrada en la actividad que está realizando [7]; es decir, cuando la persona concentra todos sus sentidos, pensamientos y emociones en lo que sucede en ese momento y pierde la noción del tiempo. De acuerdo con [7], es el momento en que todas las habilidades de la persona se encuentran en equilibrio y funcionan óptimamente, transformando la personalidad y haciéndola más compleja. (Ver fig. 2)



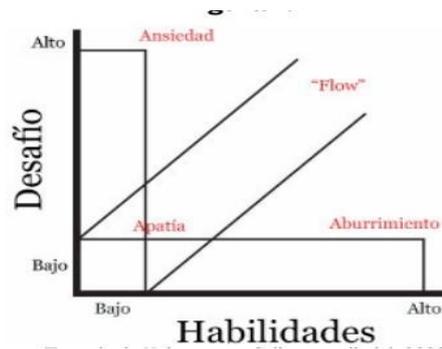


Figura 2: Equilibrio de fluidez

Cuadro 1: Emociones

Positivas	Negativas
Amor	Ira
Alegría	Tristeza
Sorpresa	Miedo

Características básicas de las emociones

1. Se dirige hacia una inclinación de respuestas con un gran valor adaptable.
2. Presenta evidentes manifestaciones a nivel:
 - Fisiológicos
 - Expresión facial
 - Experiencia subjetiva

Procesamiento de la información

3. Al principio son muy intensas, pero con el tiempo disminuyen.
4. Surgen ante la apreciación de algún acontecimiento anterior. En la actualidad las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se han vuelto una herramienta muy importante para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La presencia de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la sociedad viene siendo una realidad manifiesta y un ámbito de especial reflexión en continua evolución que se ha visto incrementada en los últimos años por la velocidad con la que se suceden los desarrollos tecnológicos y, además, por su presencia e impacto en el mundo educativo.[11]



Es por eso que en este presente artículo de investigación conoceremos acerca de las emociones utilizando las TIC como un método para el cual usar software como herramienta para reconocer las emociones evidentes.

Software para reconocimiento de emociones

Facereader.- Es una herramienta capaz de reconocer en un 89% de precisión las expresiones faciales del usuario proporcionando una evaluación objetiva de sus emociones, además de clasificar una serie de otras características faciales. Existen varias ventajas para usar FaceReader las cuales son:

- Análisis claro de las expresiones faciales aportando información acerca de los diferentes estímulos que posee el usuario.
- Facilidad de uso Ahorro de tiempo.
- Se integra muy fácil a los datos de seguimiento ocular y fisiológico.

CLASIFICACIONES			
Expresiones faciales	Valencia	Excitación	Unidades de acción
Feliz, triste, enojado, sorprendido, asustado, disgustado, desprecio y neutral.	Una medida de la actitud del participante (positiva ver su negativa).	Una medida de la actividad del participante (activo vs inactivo).	20 de las Unidades de acción facial más comunes.
Estados faciales	Mirada global	Características	Pose de cabeza
Ojos abiertos /cerrados, boca abierta / cerrada, cejas bajadas/ neutras/ levantadas.	Una dirección De mirada global(izquierda, adelante o derecha) ayuda a determinar la atención	Género, edad y presencia de anteojos, barba y bigote.	La postura precisa de la cabeza se puede determinar a partir del modelo de cara 3D.



Emotion research lab

Es un software de reconocimiento facial que sirve para medir las emociones usadas por lo general para marketing y desarrolladores. Este puede detectar nuestro estado emocional gracias a las expresiones faciales de cada usuario, está basado por inteligencia artificial que puede detectar diferentes tipos de emociones, entiende el comportamiento humano analizando las caras.

Esta plataforma ofrece varios servicios como:

SERVICIOS			
Detección de emociones	Métricas emocionales	Estados de ánimos	Emociones secundarias
Identifica los tipos de reacciones que tiene cada persona como: felicidad, sorpresa, enfado, des-agrado, miedo y tristeza.	Mide 4 métricas emocionales como: satisfacción, activación, compromiso y experiencia.	Es una actitud emocional que el software puede detectar.	Calcula tomando los porcentajes más altos de las dos emociones primarias más fuertes en un momento específico.
Detección facial	Seguimiento de la cara y orientación de la cabeza	Rasgos faciales	Seguimiento De múltiples caras
Toda expresión facial detectada por el usuario es registrada por el sistema.	Identifica el rostro en diferentes ángulos.	Identifica cualquier rasgo de un rostro. Sin importar que lleve algo puesto como gafas o lentes.	Este sistema puede captar varios rostros al mismo tiempo.

Github

Es un software de uso libre, es utilizado para investigaciones y estudios relacionados con la medición de emociones y la evaluación acerca la experiencia que tenga cada usuario, capta las expresiones faciales del usuario ofreciendo varias opciones. Lo podemos encontrar de forma online, reconoce las siguientes emociones: tristeza, alegría, sorpresa o enojo.



Face tracker

Es un software de uso libre, es utilizado para investigaciones y estudios captura de Movimiento Facial es el proceso de conversión electrónica de los movimientos cara de una persona en una base de datos digital que utiliza cámaras o escáneres. Animación por computadora para películas juegos o avatares en tiempo real. (Ver fig. 3)



Figura 3: Reconocimientos de expresiones faciales.

ANTECEDENTES

La razón y emoción han estado presentes en las mentes de muchos pensadores. ¿En qué medida influye la emoción en la razón del ser humano?, ¿es posible ser cien por cien racional sin atender a las emociones y a los sentimientos? Peter Salovey y John Mayer (1990) definieron por primera vez el concepto de inteligencia emocional y Goleman lo difundió a nivel mundial a través de sus múltiples trabajos. Dicho autor entiende la inteligencia emocional como una manera de actuar en el mundo, donde intervienen los sentimientos y que requiere el dominio de ciertas habilidades. Esta manera de entender la inteligencia emocional está basada en la Teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner (1983) que defiende que las personas poseemos ocho tipos de inteligencia y no solamente una. [12]

Más adelante, El Informe Delors (1998) definió e introdujo la educación emocional como un eje indispensable para el desarrollo integral del ser humano y la introdujo en sus cuatro pilares educativos que definen la educación de nuestros tiempos. Muchos problemas de la infancia y la adolescencia se atribuyen a carencias emocionales. Por ello, la educación emocional se ha vuelto imprescindible tanto en la familia como en la escuela.



Así, la inteligencia emocional se ha convertido en una parte importante del desarrollo humano y esencial para alcanzar buenas metas laborales, sociales, familiares y emocionales.

Un buen momento para comenzar a trabajar la educación emocional es durante la etapa de educación infantil ya que los niños desarrollan sus capacidades físico-motoras, lingüísticas cognitivas, sociales y afectivas. Así, la propuesta educativa que aquí se presenta está centrada en la etapa de educación infantil ya que el desarrollo emocional debería trabajarse desde los primeros años que es cuando los niños comienzan a tener conciencia de sus emociones. Además, dicha educación emocional debería estar presente durante toda la vida. [2]

La educación emocional, como proceso continuo y permanente, debe estar presente desde el nacimiento, durante la educación de láser. Esta base de datos puede ser usada para producir infantil, primaria, secundaria y superior, así como a lo largo de la vida adulta. La educación emocional adopta un enfoque del ciclo vital, que se prolonga durante toda la vida. [1]

El desarrollo emocional cambia a lo largo del tiempo. Un recién nacido no siente del mismo modo que un niño de tres años o un infante de siete. Es importante trabajar el desarrollo afectivo y emocional desde una edad temprana ya que es cuando los niños empiezan a tener capacidad para ello. Por ello resulta tan importante una educación emocional desde el inicio de la edad escolar.

Para conseguir una correcta educación emocional es esencial la figura del adulto para que los niños puedan regular de forma adecuada sus emociones. En el ámbito escolar esta figura adulta es el maestro que desarrolla la función de educador emocional. Con una buena actuación del maestro y una correcta educación emocional podemos evitar que las emociones de los niños se conviertan en emociones negativas.

El aprendizaje del niño requiere respuestas inmediatas y adecuadas a lo que está experimentando. Los niños se sienten fácilmente invadidos por sus emociones y necesitan a los adultos (figuras parentales) para que les ayuden y les enseñen a expresarlas.” [4]

Además, una buena educación emocional y un adecuado trabajo temprano sobre la regulación y reconocimiento de las emociones pretenden evitar frustraciones futuras ya que en la etapa de la educación infantil los niños aprenden que no siempre pueden



conseguir lo que ellos quieren, sino que existen normas sociales marcadas por los adultos. Assimil dichas reglas debe conseguirse de un modo no traumático y de manera positiva.

La etapa de 0 a 6 años es muy importante para el desarrollo emocional. Es una edad en la que se hacen presentes los miedos y la ansiedad debido a causas del adulto, del entorno y de sus iguales, la puesta en práctica de sus habilidades y el fomento de su autonomía. Esto ocasiona frustraciones y exigencias tempranas debido a que no consigue lo que desea, porque no puede hacer lo que quiere (límites del adulto, dependencia del adulto para conseguir sus retos, desarrollo de sus capacidades físicas y cognitivas). [4]

METODOLOGÍA

El análisis de las emociones parte como una inferencia de una metodología cualitativa. Se llevó a cabo un Caso de estudio del cual la primera parte fue utilizar como instrumento principal de medición las encuestas para poder entender los tipos de emociones que genera una clase. Como segunda parte se realizó un estudio en 10 alumnos escogidos al azar del tercer semestre de la carrera de Pedagogía de Informática en la Universidad de Guayaquil, considerando que actualmente se realizan las clases de manera online y la situación de pandemia se procedió a enviar el link del software a cada uno de los 10 estudiantes, con edades entre 19 y 28 años de edad. Estos alumnos fueron escogidos para utilizar con ellos un software de reconocimiento de emociones llamado Face Tracker, mientras se daba una clase de estadística en la plataforma de zoom, esta clase se dividió en dos partes; como primera parte el tema fue Gráficos estadísticos de una sola variable y la segunda parte Gráficos estadísticos de varias variables. El objetivo de esto fue conocer a través de este software las emociones evidentes que reflejaron al momento de atender la clase para luego realizar una evaluación de percepción de emociones con la finalidad de notar que tan distintos pueden ser los resultados entre el software y las respuestas de cada uno.

RESULTADOS

En cada uno de los tres paralelos que realizamos la encuesta tienen distintos resultados en el paralelo A1 pudimos apreciar que el 60 % de los estudiantes se sienten alegres al recibir una clase de estadística debido a que según ellos las clases de dicha asignatura les parece muy divertida y por qué les gusta, al 40 % restante les causa sorpresa ya que aprenden cosas nuevas. En los cursos de la noche como el paralelo C1 según los resultados



obtenidos podemos afirmar que el 40 % de los estudiantes sienten enojo al recibir dicha clase debido a que no comprenden lo que el maestro les enseña, además un 30 % siente tristeza y el 30 % restante sorpresa. En el paralelo C2 un 50 % de estudiantes sienten sorpresa debido a que el profesor siempre les enseña cosas nuevas las cuales los conllevan a percibir dicha emoción, un 30 % siente tristeza, 10 % alegría y 10 % enojo. En manera general de los tres paralelos el 50 % siente sorpresa al recibir la clase, 23.3 % alegría, 13.3 % tristeza y un 13.3 % enojo, por lo que podemos decir que la emoción que más sobresale es la de “Sorpresa”.

RESULTADOS DE LA ENCUESTA

6. ¿Qué emoción le causa la clase de Estadística?
30 respuestas

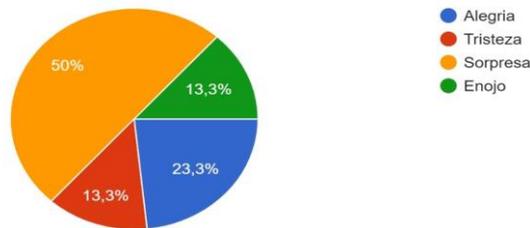


Figura 4: Resultados generales

4. Curso:
30 respuestas

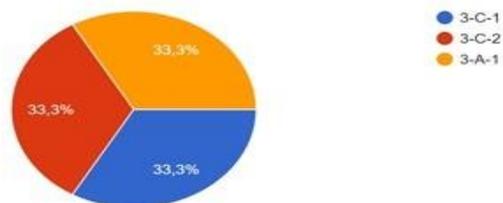


Figura 5: Resultados por curso

5. Sexo:
30 respuestas

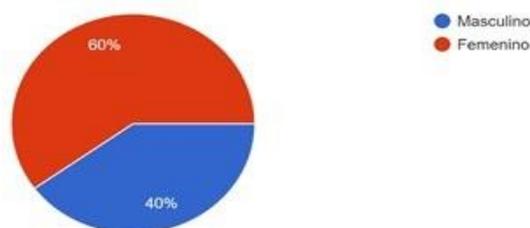


Figura 6: Resultados dependiendo el sexo

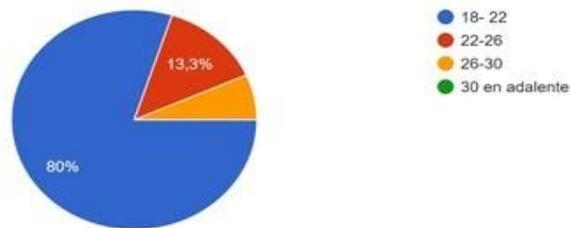


Figura 7: Resultados dependiendo la edad

CONCLUSIÓN

En conclusión, se pudo notar a través de la revisión en los instrumentos de recolección de datos que las emociones causan efecto en la mayoría de los estudiantes al momento de recibir una clase. Además de que estas emociones varían según como el docente planifique su respectivo método de enseñanza.

Las emociones es un campo muy grande en estudiar, pero podemos escoger un tipo de emoción para que se nos facilite nuestra investigación como las emociones evidentes las cuales son fáciles de apreciar a simple vista las cuales nos ayudan a saber que siente cada persona al recibir alguna clase, lo cual sería ventajoso para los docentes y planificar una clase en la cual sea mucho más dinámica o de mayor entendimiento para evitar emociones como las de enojo y tristeza.

Sin duda alguna el docente debe contribuir a reconocer estas competencias emocionales propias e identificar las de los demás con el fin de resolver conflictos y generar acciones empáticas dentro del aula de esta manera se va a generar un mejor aprendizaje entre los estudiantes. Para llevar a cabo este proyecto fue muy importante el uso del software para reconocimiento de emociones, es así como se pudo notar que a muchos estudiantes les disgustó el método de enseñanza que aplicaba el docente. De esta manera se ha podido reflexionar sobre el tema de tomar en cuenta las emociones en el aprendizaje de una asignatura.

REFERENCIAS

- Alzina, R. B., and Escoda, N. P. Educación emocional: estrategias para su puesta en práctica. *Avances en supervisión educativa*, 16 (2012).
- Arancegui, C. Emociones positivas y sentido del humor para una calidad de vida saludable.
- Bericat Alastuey, E. Emociones. *Sociopedia. Isa*, 1-13. (2012).
- Chías M. and Zurita J. Emocionarte con los niños. *Ed. Descle'e de Brouwer* (2009).
- Cruzado Zamora, J. N. Influencia de la dramatización en la educación emocional de los niños de 5 años de la ie inicial n 712-bambamarca 2018.
- Elizondo, L. A., Peña, C. M., Guajardo, E. G. P., Guerrero, F. T., and Hernández, R. L. Relación entre los niveles de autoestima y estrés en estudiantes universitarios. *Enseñanza e investigación en Psicología* 16, 1 (2011), 91–101.
- Estrada, A. R. B., and Martínez, C. I. M. Psicología de las emociones positivas: generalidades y beneficios. *Enseñanza e investigación en Psicología* 19, 1 (2014), 103–118.
- Gamboa Arteaga, J. E. Narramos anécdotas sobre nuestras emociones.
- Greco, C., Morelato, G., and Ison, M. Emociones positivas: una herramienta psicológica para promocionar el proceso de resiliencia infantil. *Psicodebate* 7 (2007), 81– 94.
- Lange, K., Williams, L. M., Young, A. W., Bullmore, E. T., Brammer, M. J., Williams, S. C., Gray, J. A., and Phillips, M. L. Task instructions modulate neural responses to fearful facial expressions. *Biological psychiatry* 53, 3 (2003), 226–232.
- Lozano-Martínez, J., Ballesta-PagáN, F.-J., and Alcaraz-García, S. Software para enseñar emociones al alumnado con trastorno del espectro autista. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación* 18, 36 (2011), 139–148.
- Mayer, J. D., Dipaolo, M., and Salovey, P. Perceiving affective content in ambiguous visual stimuli: A component of emotional intelligence. *Journal of personality assessment* 54, 3-4 (1990), 772–781.
- Rubio, A. M., and Caballero, D. R. Desarrollo de competencias emocionales en el aula de clase: estrategia para la resolución de conflictos. *Revista Boletín Redipe* 7, 2 (2018), 104–113.



Yalle Taboada, E. A. Relación entre los procesos pedagógicos y las emociones positivas de los estudiantes de 3°, 4 y 5° de secundaria del colegio de la libertad de Huaraz.





ANÁLISIS MORFOLÓGICO DE FRAGMENTOS DE LA NOVELA “LA CASA DE LOS ESPÍRITUS”

MSc. Rosa Armijos Acosta

[Orcid.org/0000-0002-2738-8186](https://orcid.org/0000-0002-2738-8186)

Universidad de Guayaquil

rosa.armijosa@ug.edu.ec



JUSTIFICACIÓN

La justificación de este estudio radica en la relevancia y profundidad que ofrece el análisis morfológico de fragmentos de la novela "La Casa de los Espíritus". Esta obra, escrita por Isabel Allende, es reconocida por su rica mezcla de elementos literarios, incluido el realismo mágico, y su capacidad para abordar temas sociales, históricos y psicológicos de manera impactante. Al realizar un análisis morfológico de los fragmentos de la novela, se puede desentrañar la complejidad de su estructura narrativa y lingüística, lo que a su vez proporciona una comprensión más profunda de los mensajes y significados subyacentes en la obra.

Es importante recalcar que existe una importancia destacable de este estudio para los docentes de literatura. Enseñar "La Casa de los Espíritus" en contextos educativos implica no solo presentar una obra literaria influyente, sino también brindar a los estudiantes las herramientas para desentrañar su complejidad. El análisis morfológico permite a los docentes mostrar cómo la estructura, el lenguaje y el estilo contribuyen a la construcción de los personajes, la trama y los temas de la novela. Al capacitar a los estudiantes para que realicen un análisis morfológico, los docentes los empoderan para explorar más allá de la superficie del texto y comprender cómo los elementos formales y estilísticos influyen en la experiencia de lectura.

Además, este estudio ofrece a los docentes una herramienta valiosa para fomentar la apreciación y el entendimiento del realismo mágico y otros aspectos literarios en la narrativa. Dado que "La Casa de los Espíritus" abarca elementos de este estilo, explorar su estructura y lenguaje a través del análisis morfológico permite a los docentes ilustrar cómo el realismo mágico se manifiesta en la trama, los personajes y las imágenes evocadas en la novela. Esto contribuye a enriquecer la discusión sobre el realismo mágico como técnica literaria y su conexión con la historia y la cultura latinoamericana.

El análisis morfológico de fragmentos de "La Casa de los Espíritus" tiene una justificación sólida al ofrecer una perspectiva profunda y detallada de la obra, así como un recurso valioso para los docentes de literatura. Al proporcionar una comprensión más completa de la estructura narrativa y lingüística de la novela, este estudio enriquece la experiencia de lectura de los estudiantes y les permite explorar el realismo mágico y otros aspectos literarios con un enfoque más informado y crítico.



OBJETIVOS

El **Objetivo principal** de este trabajo sobre el Análisis Morfológico de Fragmentos de la Novela "La Casa de los Espíritus"

Realizar un análisis morfológico exhaustivo de fragmentos específicos extraídos de la novela "La Casa de los Espíritus" escrita por Isabel Allende. A través de este análisis, buscamos comprender cómo la autora utiliza elementos morfológicos, como sustantivos y adjetivos, para enriquecer la narrativa, desarrollar personajes y crear atmósferas vívidas en la obra.

Objetivos Específicos

Desglosar la Elección de Palabras: Analizar minuciosamente la elección de sustantivos y adjetivos en los fragmentos seleccionados para comprender cómo estas elecciones contribuyen a la descripción y la profundidad de la narrativa.

Identificar Patrones Lingüísticos: Buscar patrones recurrentes en el uso de ciertas categorías de palabras, como adjetivos descriptivos, que puedan revelar el tono y el estilo característicos de la autora.

Explorar el Desarrollo de Personajes: Analizar cómo los términos morfológicos utilizados en la descripción de los personajes reflejan sus características, emociones y evolución a lo largo de la historia.

Relacionar Morfología con Contexto Cultural: Investigar cómo la elección de palabras morfológicas puede estar relacionada con el contexto cultural, histórico y político en el que se desarrolla la trama.

Entender la Creación de Atmósferas: Examinar cómo la morfología contribuye a la creación de atmósferas y escenarios en la narrativa, permitiendo que los lectores se sumerjan en la ambientación.

Contribuir al Análisis Literario: Aportar un análisis enriquecedor al campo literario al profundizar en la comprensión de cómo los elementos lingüísticos afectan la interpretación y el impacto emocional de la novela.

Este análisis tiene una importancia significativa ya que permitirá una comprensión más profunda de las técnicas literarias utilizadas por Isabel Allende en "La Casa de los Espíritus". La exploración detallada de la morfología proporcionará una perspectiva única sobre cómo las palabras son seleccionadas y combinadas para transmitir emociones, desarrollar personajes y construir el mundo



narrativo. Además, este análisis contribuirá al análisis crítico de la obra y a la apreciación de su riqueza literaria.

Los resultados de este análisis podrían ofrecer descubrimientos valiosos para estudios literarios posteriores, así como para el análisis de la relación entre el lenguaje y la narrativa. Al comprender cómo la morfología puede influir en la interpretación y la experiencia del lector, podríamos ampliar nuestra comprensión de cómo los elementos lingüísticos pueden potenciar el impacto de la literatura en general.

Se ha podido a través de este análisis explorar cómo la morfología se convierte en una herramienta crucial en la construcción literaria de "La Casa de los Espíritus". A través de este acercamiento, esperamos iluminar cómo los elementos morfológicos trabajan en conjunto para enriquecer la obra y cómo este conocimiento puede contribuir al análisis crítico y la apreciación de la literatura de Isabel Allende.

ESTADO DEL ARTE

En los estudios realizados en diversos artículos, proyectos, se ha encontrado artículos científicos nacionales e internacionales con el trabajo de investigación, sin embargo, se ha adoptado varios soportes como referencia de apoyo para este proyecto.

(Vega, Torres, & Campo, 2019) Citado en (Duncan et al., 2008) afirma: "La metalingüística se desarrolla en forma natural como consecuencia del aprendizaje del lenguaje. Diferentes estudios sugieren que la conciencia del lenguaje se desarrolla en fases o estados, los cuales podrían tener conexión con el desarrollo cognitivo y el real acceso a experiencias facilitadoras como la enseñanza de la lectura". De lo antes mencionado, podemos decir que, el análisis morfológico del lenguaje ayuda a construir un concepto añadiendo conocimientos relevantes que se presentan en la vida cotidiana, con este método podemos analizar, descubrir, las diferentes categorías gramaticales que encontramos dentro de un texto, creando habilidades metalingüísticas en los estudiantes, la metalingüística ayuda al educando a crear una conciencia morfológica con la cual les permite analizar una obra literaria, un cuento, un texto con mayor rapidez.

El uso del análisis morfológico tiene sus ventajas en el ámbito académico, donde a los estudiantes se les permite crear nuevos escenarios de investigación, permitiendo la exploración de nuevos conocimientos los cuales aportan al desarrollo e importancia en el aprendizaje de la gramática, y así obtener una excelente expresión escrita, la escritura también puede interpretarse desde un enfoque cognitivo como una colección de subproceso de pensamientos, que son aplicados como estrategias que se aplican a las operaciones mentales del escritor. Esta interpretación ha impulsado muchos



estudios que reflejan una revolución cognitiva general y establecen un paradigma para entender la enseñanza y el aprendizaje.

(Mark, 2018) Destaca que la expresión escrita es la manifestación física del lenguaje oral. Se cree que el ser humano desarrolló el lenguaje alrededor de 35.000 AEC, tal y como lo demuestran las pinturas rupestres del periodo del hombre de Cromañón (c.50.000-30.000 AEC) que parecen expresar conceptos de la vida.

Históricamente se considera que el lenguaje escrito no apareció hasta alrededor del 3.500-3000 AEC. Esta escritura primitiva, conocida como cuneiforme, consistía en marcas especiales hechas en arcilla húmeda con herramientas hecha de juncos, posteriormente, el estudio de la lengua se remonta a la época en el Imperio Romano invadió la península Ibérica, a mediados del siglo II a. C. Donde los invasores les atribuyeron a los pueblos que la residían su idioma: el latín vulgar, que era el que parlamentaba el pueblo romano, diferente al que manejaba la clase culta y dominante. Con el tiempo la lengua sufrió grandes cambios y se da origen a las lenguas romances.

La habilidad de escribir correctamente es un tema central en la lingüística aplicada y sigue siendo una obstinación de gran interés como área de investigación, por un lado, para averiguar cómo funciona esta habilidad es importante el trabajo dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje del estudiante, donde se determina las pautas para que sea una destreza innata.

Tal como lo indica el Centro Estudios Cervantinos (Cervantinos, 2020), el análisis morfológico, es básicamente un proceso mediante el cual se procede a examinar cada parte que integra un todo. Si esta noción la aplicamos a la lingüística; se estaría refiriendo al análisis formal de las partes que constituyen a las palabras y oraciones.

Análisis morfológico.

El análisis morfológico desempeña el oficio de realizar una disertación de palabras en cuanto a la estructura y composición, donde se va ampliando cada función que cumple una palabra dentro de un escrito, y así modificarlas para añadirle un nuevo significado según el contexto donde se use.

Análisis sintáctico

Según la Escuela de Letras, el análisis sintáctico es el encargado del estudio relacionado con la cohesión y el grado que poseen las palabras cuando se encuentran agrupadas en los sintagmas (Marco M. J., 2021)



Con lo antes mencionado, se puede acotar que el análisis sintáctico también desempeña un papel fundamental con la preparación del educando en la gramática, porque, efectúa una táctica de criterios en la oración para interpretarla.

Diferencia entre el análisis morfológico y el análisis sintáctico

Para entender cómo está constituido un texto o un enunciado se dispone de dos instrumentos: el análisis morfológico y el análisis sintáctico, los cuales ayudan a analizar un escrito. El análisis morfológico estudia cada palabra para establecer que monema es, a diferencia del análisis sintáctico estudia la ocupación que exigen las palabras y grupos de palabras que disponen una oración.

CATEGORÍAS GRAMATICALES

Como lo indica La Guía Lengua, las categorías gramaticales son una forma de clasificar las palabras en función de su tipología semántica. Es, en concreto, una diferenciación muy antigua, que fue ya introducida en la lengua española por Antonio de Nebrija. En una lingüística más moderna, las categorías gramaticales se definen de una manera más técnica, como variables lingüísticas que son susceptibles de tomar diferentes valores; valores que coincidan sus formas morfológicas (Lengua, 2019)

En este caso las categorías gramaticales o también conocidas como las clases de palabras, estudian la función de cada vocablo dentro de un texto, en la cual se encierra más pluralidades que presentan un nuevo conocimiento, que admite profundizar un mejor estudio de la gramática, estas pueden ser variables e invariables. Son variables cuando acceden morfemas flexivos y se pueden modificar, estas pueden ser en género, número, en cambio, las palabras invariables no admiten morfemas flexivos.

Según los antecedentes de la Enciclopedia General Básica Temática Ilustrada (S.A, 2001), se considera que, cuando hablamos o escribimos, ordenamos las palabras de una manera determinada. Si no fuera así, no podríamos entendernos. ¿Por qué? Porque las palabras, además de llevar un significado, cumplen determinadas funciones, aunque no las conozcamos. De acuerdo con esto, las palabras pertenecen a diferentes clases.

Tipos de categorías gramaticales

Como sabemos, la gramática en general estudia los monemas y sus variaciones, la cual sirve para que el estudiante se exprese mejor, esta sea, de manera oral o escrita, por esta razón se tiene el interés del estudio de las categorías gramaticales y lo que ofrecen dentro del análisis morfológico, por lo tanto, las categorías gramaticales son 9 y se dividen de la siguiente manera, las variables que



son las que se pueden modificar, como el sustantivo, verbo, preposición, pronombre, artículo, y las invariables que no aceptan modificaciones, que son el adjetivo, adverbio, conjunción, interjección

Conceptualización de las categorías gramaticales

- Sustantivo

De acuerdo a (Etecé, 2021), el sustantivo, es la palabra que designa a personas, animales, objetos y cosas, todo esto tiene existencia real en la naturaleza o conceptos que se utilizan cuando se refiere a ciertas ideas, se puede decir que el sustantivo es núcleo de construcciones. El sustantivo se puede clasificar por su significado; los sustantivos comunes son los que designan a un ser u objeto, pero sin diferenciarlo de los demás de su clase, por ejemplo, casa, mapa, puerta. Los sustantivos individuales, que designan individuos o grupo de individuos que están en singular, pez, gato, abeja. Los sustantivos colectivos son aquellos que se usan para designar a un conjunto de personas, animales u objetos, equipo, rebaño, biblioteca. Los sustantivos concretos son los que se pueden percibir con los sentidos, cabello, reloj, libro. Los sustantivos abstractos son los que se refieren a sentimientos, valores, estados, tristeza, belleza. Los sustantivos propios empiezan con mayúscula y sirven para distinguir personas, lugares, ríos, montañas, ejemplo; María, Cien años de soledad, Italia.

- Pronombre

La Rae (Española, Diccionario de la lengua española, 2023), menciona que el pronombre, es una clase de palabras cuyos elementos hacen las veces del sustantivo o del sintagma nominal y que se emplean para referirse a las personas, los animales o las cosas sin nombrarlo. Ella, esto, quién, son pronombres. Por lo tanto, no certifica las particularidades del objeto que designan, porque no son connotativos, ni descriptivos, el pronombre cumple la función sintáctica de algunas categorías gramaticales como lo son, el sustantivo, el adjetivo o un adverbio, además, tiene su clasificación que es de fácil entender, está el pronombre adjetivo, que se encarga de determinar al sustantivo, mi, es un pronombre adjetivo; además, está el pronombre demostrativo, es decir, que señala algo o a alguien y lo identifica en función de la distancia espacial o temporal que lo separa del hablante, esto es un pronombre adjetivo; por otra parte, el pronombre exclamativo es el que permite construir expresiones exclamativas. Quién en ¡Quién se lo imaginó! es un pronombre exclamativo, asimismo, el pronombre indefinido, expresa cantidad o grado de manera indeterminada, alguno es un pronombre indefinido, igualmente, el pronombre indeterminado, se refiere a entidades no consabidas por los oyentes, por otra parte, el pronombre interrogativo, permite construir enunciados interrogativos ¿Quién vino?, es un pronombre interrogativo; por otro lado, el pronombre personal, posee flexión de persona, número y caso, yo, tú, él; igualmente, el pronombre posesivo, indica posesión o pertenencia, mío, tuyo, suyo; y, el pronombre relativo, desempeña una



función sintáctica en la oración subordinada que introduce, inserta está en una unidad superior y tiene antecedentes expreso o implícito.

- **Artículo o determinante**

De acuerdo a la RAE (Española, Diccionario de la lengua española, 2023), el determinante o artículo es una clase de palabras cuyos elementos determinan al sustantivo o al grupo nominal y se sitúan generalmente en posición pronominal. El determinante también tiene su clasificación entre ellos se encuentran, el artículo, es el que acompaña al sustantivo dentro de la oración, y se divide en determinados que sirven para referirse a algo que ya se conoce y son el, la, los, las; al contrario, y los indeterminados se usan para hacer referencia a algo que no conocemos de manera previa, por ejemplo, un, una, unos, unas; en igual forma, los determinantes demostrativos, indican la proximidad o lejanía del sustantivo con respecto al hablante, y son, esta, estas, este, estos, aquel, aquellos, aquellas, por su parte, el determinante posesivo, es el que indica posesión o pertenencia, ejemplo; mí, tu, su, mis, tus, sus, nuestras, nuestros. Los determinantes indeterminados, indican una cantidad imprecisa o indefinida, por ejemplo: algún, alguna, bastante, demasiado, mucho, pocas, sin embargo, los determinantes extensivos, son adverbios que acompañan al sustantivo, por ejemplo: mas, menos, tan, además, los determinantes numerales, indican orden, entre ellos se encuentran los numerales, una, dos, tres...asimismo los ordinales, primer, primero, segundo. Los determinantes exclamativos, permiten construir expresiones exclamativas, de forma semejante, los determinantes interrogativos son los que preguntan por el sustantivo, por ejemplo: ¿Cuál es tu nombre?

- **Adjetivo**

La RAE (Diccionario de la lengua española, 2022) postula que, el adjetivo es el vocablo que depende siempre del sustantivo, cuyo significado se amplía, limita o precisa. Desde el punto de vista sintáctico, cumple la función de modificador directo del sustantivo.

Existen diferentes tipos o categorías de adjetivos que se emplean para resaltar a los sustantivos, los cuales son: los adjetivos calificativos, que se encargan de describir o calificar al sustantivo, por ejemplo, lindo, alto, grande, amable, veloz; también están, los adjetivos demostrativos, que determinan una relación de proximidad con el sustantivo, y son, este, ese, aquello, esa, estos, eso, aquel, aquellas. Los adjetivos posesivos, atribuyen al sustantivo una idea de pertenencia o posesión, mí, tu, su, nuestro, nuestra, vuestra. Los adjetivos determinativos o determinantes, son los encargados de introducir o identificar al sustantivo dentro de la oración, no lo describen, sino que especifican su alcance, por ejemplo, algunas, aquel, esta, al contrario, los adjetivos indefinidos, no proporcionan información precisa del sustantivo, los más utilizados son: algún, algunos, tantos, bastante, cierto, cada, cualquier, escasos, entre otros. Los adjetivos numerales, expresan cantidad numérica y pueden ser cardinales (uno, dos, tres, ocho, diez, etc.), ordinales (primero, segundo, tercero, etc.), múltiples (doble, triple, cuádruple) o partitivos (medio, tercio, etc.). Los adjetivos



gentilicios, identifican el origen de las personas u objetos, un continente, un país, una región, provincia, ciudad, pueden ser, mexicanos, colombianos, orenses.

- Verbo

Desde la posición de (Significados, 2022), el verbo es una clase de palabra que indica una acción, un estado o un proceso que tiene lugar en la oración. El verbo consta de un lexema, que contiene el significado verbal, y de unos morfemas, que indican la persona, el número, el tiempo, el aspecto, el modo y la voz.

El verbo es la palabra que expresa acciones, sentimiento, existencia y estado. El verbo es núcleo de transformaciones, también se presenta en accidente que son las diferentes variaciones gramaticales a la que se expone en función de la palabra.

- Adverbio

El Diccionario de la lengua española (REAL ACADEMIA ESPAÑOLA, 2022) sostiene que, el adverbio desde el punto morfológico es una palabra invariable, porque no cambia su género ni número, es el que amplía, modifica y complementa el significado del verbo dentro de una oración.

El adverbio expresa circunstancias de lugar, tiempo, modo, cantidad, orden, duda, etc., y sirve de complemento circunstancial, por su parte, el adverbio tiene su clasificación. Dentro de esta clasificación se encuentran los adverbios de lugar, que expresan circunstancias espaciales, por ejemplo: abajo, adentro, adelante, detrás, lejos, cerca, etc., y los adverbios de tiempo, que indican circunstancias temporales, ejemplo: hoy, ayer, jamás, siempre, ocasionalmente, antes, etc. Los adverbios de modo, indican cualidades o matizan al adjetivo, por ejemplo: ligero, rápido, regular, sutilmente, claro, etc. Los adverbios de cantidad, expresan modificaciones cuantitativas, ejemplo, bastante, mitad, cuánto, poco, nada, etc., por su parte, los adverbios de afirmación, se encargan de afirmar o sostener una idea dentro de un escrito, ejemplo: cierto, sí, efectivamente, claramente, etc. Los adverbios de negación, se usan para negar una afirmación, entre ellos están, no, nunca, jamás, tampoco, nada, etc., a diferencia, de los adverbios de duda, sirven para expresar duda o incertidumbre, por ejemplo: quizá, tal vez, posiblemente, etc.

- Preposición

Con base a (Ribas, 2022), plantea que la preposición se entiende como enlaces que tienen la finalidad de introducir un sustantivo o sintagma nominal, llamado preposicion. No tienen significados en si mismo, pero estos describen origen, punto de partida, lugar, direccion, etc., entre los significados mas comunes.

Morfológicamente, la preposición es una palabra invariable, y su funcion dentro de un texto es subordinar palabras o construcciones a un sustantivo, adjetivo e incluso a otras clases de palabras, las preposiciones que mas se utilizan son: a, ante, bajo, cabe, con, contra, de, desde, en, entre, para,



por, según, sin, so, sobre y tras. Además, existen las llamadas locuciones prepositivas, es decir, construcciones que constan de más de una palabra, cuya definición puede variar según el contexto que se utiliza, por ejemplo: a causa de, en ausencia de, en contra, de modo que.

- **Conjunción**

Como plantea (Muñoz, 2018) que las conjunciones son una parte invariable de la oración, generalmente no están acentuadas y se definen como palabras o grupos de palabras que se usan para conectar dos o más elementos de una oración u oraciones entre sí, estas pueden ser coordinadas (cuando hay la misma categoría) o subordinado (al presentar elementos de diferentes categorías).

La función de la conjunción dentro de la oración o escrito, es enlazar elementos de igual valor sintáctico. Desde el punto de vista semántico, la conjunción se puede dividir en copulativas, que son las que unen palabras, por ejemplo: y, e., de igual manera, la conjunción disyuntiva, expresan, al unir los elementos que se encuentran en una oración, según el contexto que se realiza pueden tener opción o exclusión, por ejemplo: o, u., así mismo, están las conjunciones adversativas, que son las que muestran oposición entre los elementos que coordinan, ejemplo: pero, mas, sin embargo, sino, aunque., para finalizar, están las conjunciones consecutivas que expresan las consecuencias que existen entre una y otra idea, y son: por lo tanto, así que, luego, conque.

- **Interjección**

Como señala Equipo editorial, (2022) la interjección, son palabras que no tienen orden léxico ni gramatical, son consideradas como marcadores prelingüísticos, y son invariables. Por ejemplo: ¿eh?, ¡ah! En el ámbito morfológico la interjección funciona como oraciones independientes con significado propio, suelen estar marcados con un signo de interrogación o de exclamación.

La interjección es una construcción de palabra que no cumple ninguna función dentro de la oración, son palabras que expresan estados de ánimos y sentimientos, y son de una gran carga explosiva. Se dividen en interjección apelativas que sirven para llamar la atención, por ejemplo: ¡Eh!, ¡Hey!, ¡Oiga! así mismo, están las interjecciones expresivas, que son las que expresan dolor, duda, sorpresa, admiración, advertencia, exhortación, entre otras., por último, están las interjecciones representativas, que imitan ruidos o sonidos, a menudo son onomatopéyas, por ejemplo: ¡boom!, ¡plaf!, etc.



EXPRESIÓN ESCRITA

Concepto

La expresión escrita es una forma de utilizar las ideas, información, sentimientos, etc, que utiliza el ser humano para comunicarse, plasmado en soportes materiales, la escritura ayuda a desarrollar, apoyar un argumento, para llegar a una conclusión que exprese claramente lo que se quiere decir, un mensaje crítico que mantenga un orden lógico. La escritura es esencial para lograr una buena comunicación y así se pueda expresar las ideas con precisión y claridad. Por ende, es importante que los estudiantes trabajen en ella desde pequeños, para que se desarrolle la habilidad lingüística de manera innata, por esta razón, se recomienda que los docentes utilicen actividades que faciliten el proceso enseñanza-aprendizaje.

(Hernández, 2019) Plantea un guión concebido por Vygotsky (1979), que la expresión escrita es un sistema de lenguaje de signos construidos a partir del lenguaje hablado. Hoy, sin embargo, sabemos que no se trata de una simple transcripción, sino de un sistema simbólico independiente.

Importancia

La importancia de la expresión escrita en la comunicación es útil para muchas cosas, la puntuación, la ortografía, la gramática, son cosas que deben de tenerse en cuenta al momento de escribir un texto, porque el mensaje que se transmite se debe ser claro y preciso, también, escribir y leer constantemente ayuda para ampliar el vocabulario y se pueda establecer como un estilo de vida.

Enfoques de la expresión escrita.

La expresión escrita es un sistema de símbolos que define la naturaleza verbal o escrita del movimiento en la sociedad, desde los albores de la civilización, diversos enfoques han servido como puntos de partida para estudiar problemas relacionados con el lenguaje y la escritura.

Enfoque socio-constructivista

(Córdoba, 2020) Plantea que el constructivismo sociocultural se remonta a Vygotsky (1989a; 1995), quien afirma que los procesos psicológicos superiores surgen de la relación dialéctica de las personas con su entorno como enfoque sociocultural. Todo esto sugiere que los individuos actúan en ambientes estructurados y construyen significado interactuando intencionalmente con otras personas.

Con base a un enfoque constructivista, se entrelaza los procesos de enseñanza y aprendizaje que tradicionalmente se han visto separados en la educación. El constructivismo sostiene que es imposible entender cómo aprendemos si lo separamos del desarrollo del proceso educativo.



Desde un enfoque socio-constructivista, la expresión escrita en el proceso de enseñanza y aprendizaje, se usa como medio para resolver las necesidades prácticas y concretas de la vida cotidiana.

Enfoque pedagógico

(Doria & Montes, 2019) Establece que el enfoque pedagógico, se basa en el modelo tradicional de educación, la primera característica, es la claridad de la enseñanza. De esta condición se deduce que el docente debe de ayudar al estudiante a comprender las relaciones que existen en la transición de los grados de estudios, por lo que la tarea fundamental del docente es enseñar los grafemas y luego las relaciones entre ellos.

Desde el punto de vista pedagógico, la expresión escrita es una práctica correctiva que se apega a las reglas ortográficas y gramaticales y distancia el proceso de motivación para escribir.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA

(Pérez & La Cruz, 2019) Señala que una estrategia de enseñanza es el conjunto de decisiones tomadas por un maestro o facilitador para guiar la instrucción con el objetivo de mejorar el aprendizaje de los estudiantes. Se presentan como pautas generales para transmitir el contenido, teniendo en cuenta lo que desea que comprendan sus alumnos.

Los docentes deben de implementar estrategias metacognitivas de enseñanza y aprendizaje, tales como estrategias de atención, comprensión, memorización, repetición, elaboración, construcción, que son esenciales para el desarrollo de la escritura, algunas estrategias de enseñanza para la expresión escrita son las siguientes:

Ejercicios prácticos.

La lluvia de ideas es una técnica de escritura más popular. Tiene que ver con lo esencial del alumno para la reactivación y precisión del vocabulario que se presenta en el aprendizaje significativo, con esta estrategia se genera y recopila palabras y frases relacionadas con el tema en particular que se va a trabajar.

Fichas de secuencia lógica.

El propósito principal de esta estrategia de escritura, es traer la interpretación e imaginación a un primer plano. Al mismo tiempo, puede obtener información útil que probablemente no se conocía antes, lo que podría motivarlo a comenzar a redactar.



Escribir un texto narrativo.

Con esta estrategia de escritura, se estimulará la imaginación de los estudiantes, la cual consiste en observar o recordar situaciones específicas que hayan pasado. Esta es una excelente manera de resaltar la naturaleza comunicativa de la escritura creativa.

EL ANÁLISIS MORFOLÓGICO Y LOS DOCENTES DE LITERATURA

El análisis morfológico de fragmentos de la novela "La Casa de los Espíritus" tiene una relevancia significativa para los docentes de literatura. Este enfoque profundo y detallado puede enriquecer sus enseñanzas y proporcionar herramientas valiosas para explorar las complejidades del lenguaje y la narrativa. A continuación, se destacan las razones por las cuales este estudio puede ser de gran importancia en el ámbito educativo.

Fomento de un Análisis Crítico

El análisis morfológico fomenta una comprensión más profunda y crítica de cómo los elementos lingüísticos contribuyen a la construcción de la narrativa. Los docentes pueden utilizar este enfoque para guiar a sus estudiantes a analizar cómo las elecciones de palabras y las estructuras morfológicas afectan el tono, el estilo y la interpretación general de la obra. Esto promueve el desarrollo de habilidades de análisis literario esencial.

Exploración de Técnicas Literarias

Mediante el análisis de la morfología en "La Casa de los Espíritus", los docentes pueden ilustrar cómo las técnicas literarias van más allá de la trama y los personajes. Pueden mostrar cómo la elección de palabras y la estructura de las oraciones pueden transmitir emociones, crear atmósferas y contribuir a la atmósfera general de la novela. Esto ayuda a los estudiantes a comprender cómo los aspectos lingüísticos enriquecen la experiencia literaria.

Conexión entre Lenguaje y Significado

El análisis morfológico permite a los docentes explorar cómo el lenguaje es una herramienta esencial para construir significado en la narrativa. Pueden guiar a los estudiantes a examinar cómo los sustantivos y adjetivos específicos elegidos por el autor pueden influir en la interpretación y la conexión emocional del lector con la obra. Esto resalta cómo las elecciones lingüísticas son fundamentales para la comunicación literaria efectiva.



Ampliación de la Perspectiva Literaria

La integración de un análisis morfológico en la enseñanza puede ampliar la perspectiva literaria de los estudiantes. Los docentes pueden mostrar cómo el análisis lingüístico puede proporcionar una comprensión más profunda de las obras y cómo esta comprensión puede enriquecer las discusiones en el aula. Esto permite que los estudiantes vean la literatura desde múltiples dimensiones, enriqueciendo su experiencia educativa.

Fomento de la Investigación Literaria

El análisis morfológico puede inspirar a los estudiantes a llevar a cabo investigaciones más allá del aula. Los docentes pueden motivar a sus alumnos a explorar la relación entre la morfología y la narrativa en otras obras literarias. Esto fomenta la curiosidad intelectual y promueve la investigación literaria independiente.

La importancia de este estudio radica en cómo puede enriquecer la enseñanza de la literatura para los docentes, también nos ofrece una herramienta valiosa para explorar técnicas literarias, analizar el lenguaje y fomentar un entendimiento más profundo de la conexión entre la morfología y el significado en la narrativa.

Contexto y Descripción de la Novela

"La Casa de los Espíritus", publicada en 1982, es una novela que mezcla elementos realistas y mágicos en la historia de la familia Trueba a lo largo de varias generaciones en un país ficticio de América Latina. La autora, Isabel Allende, utiliza una prosa exquisita para explorar temas como el amor, la política, la opresión y la espiritualidad.

ANÁLISIS MORFOLÓGICO DE FRAGMENTOS

Fragmento 1: Descripción Atmosférica

"La lluvia caía sin descanso, golpeando los techos de zinc y las ventanas de madera con insistencia. El aire estaba saturado de humedad, y las calles se habían convertido en ríos de barro que serpenteaban entre las casas. Los árboles doblaban sus ramas bajo el peso del agua, y el cielo permanecía encapotado, oscuro y melancólico."



En este fragmento, observamos el uso de sustantivos como "lluvia", "techos", "ventanas", "aire", "calles", "ríos", "casas", "árboles", "ramas", "agua", "cielo" y "melancólico", que crean una imagen vívida de la escena lluviosa y cargada de humedad. Los adjetivos "descanso", "insistencia", "saturado", "barro", "oscura" y "melancólico" aportan matices emocionales y sensoriales, permitiendo al lector sumergirse en la atmósfera del momento.

Fragmento 2: Desarrollo de Personajes

"Don Esteban Trueba, de cabellos ya canosos y mirada penetrante, recorría los pasillos de la casa con pasos firmes. Sus manos, curtidas por años de trabajo en el campo, ahora sostenían un libro de política con gesto serio. Clara, su esposa, se encontraba en la sala, absorta en la lectura del tarot, sus ojos vidriosos reflejando visiones que nadie más podía ver."

En este fragmento, los sustantivos "Don Esteban Trueba", "cabellos", "mirada", "pasillos", "casa", "pasos", "manos", "campo", "libro", "política", "gesto", "serio", "Clara", "esposa", "sala", "lectura", "tarot", "ojos" y "visiones" delinear a los personajes y sus acciones. Los adjetivos "canosos", "penetrante", "firmes", "curtidas", "serio", "absorta", "vidriosos" y "reflejando" añaden características específicas y emocionales a los personajes, ayudando a forjar una conexión más profunda con el lector.

REFLEXIONES FINALES

A través del análisis morfológico de fragmentos clave de "La Casa de los Espíritus", podemos apreciar cómo Isabel Allende utiliza hábilmente la morfología para construir mundos literarios llenos de detalle y profundidad. La elección cuidadosa de sustantivos y adjetivos no solo enriquece la descripción de escenas y personajes, sino que también contribuye a la creación de una experiencia literaria más inmersiva y emotiva. Estos fragmentos destacan el poder de la morfología como una herramienta esencial en la creación de significado y la comunicación emocional en la narrativa.

Contribución a la Literatura

"La Casa de los Espíritus" es una obra literaria de renombre que ha capturado la atención de lectores y críticos por igual. Sin embargo, a pesar de su reconocimiento, la exploración específica de los aspectos morfológicos que enriquecen la narrativa no ha sido exhaustivamente abordada. Este



estudio contribuirá a llenar este vacío en la literatura al examinar cómo los elementos morfológicos influyen en la construcción y el impacto emocional de la historia.

Análisis Detallado

La morfología, como componente esencial del lenguaje, desempeña un papel fundamental en la creación de significado en la narrativa. Este estudio permitirá analizar en profundidad los fragmentos seleccionados, desglosando la elección de sustantivos y adjetivos que enriquecen la descripción y el desarrollo de personajes. A través de este análisis, se buscará identificar patrones lingüísticos y estilísticos que contribuyan al tono general de la obra y a la comprensión de la intención de la autora.

Contextualización Cultural

"La Casa de los Espíritus" está ambientada en un contexto cultural y político latinoamericano ficticio pero influenciado por la historia y la realidad de la región. La elección de palabras y estructuras morfológicas puede revelar matices y conexiones con la cultura, la historia y las luchas sociales. Este estudio proporcionará una mayor comprensión de cómo la autora utiliza la morfología para tejer estos elementos en la trama y cómo esto afecta la experiencia del lector.

Enfoque Interdisciplinario

Este estudio adoptará un enfoque interdisciplinario al unir los campos de la literatura y la lingüística. Al analizar la morfología en el contexto literario, se enriquecerá nuestra comprensión de cómo las herramientas lingüísticas se utilizan para comunicar y evocar emociones en la narrativa. Esto puede abrir nuevas perspectivas para investigaciones futuras en áreas similares.

Conclusiones Significativas

A través de este análisis morfológico, se espera obtener conclusiones significativas sobre cómo la morfología es utilizada como recurso creativo en "La Casa de los Espíritus". Al explorar cómo las elecciones lingüísticas de la autora influyen en la construcción narrativa, podremos apreciar más profundamente la destreza literaria de Isabel Allende y contribuir al análisis crítico de su obra.



BIBLIOGRAFÍA

- Aguilar, F., Bolaños, R., & Villamar, J. (11 de 2017). Fundamentos epistemológicos para orientar el desarrollo del conocimiento. *Universidad Politécnica Salesiana*. Recuperado el 08 de 02 de 2023, de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/14904/1/Fundamentos%20epistemologicos.pdf>
- Allende, I. (1982). *La Casa de los Espíritus*. Buenos Aires: Penguin Random House. Recuperado el 28 de 01 de 2023
- Campos, Y. (2021). TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN. *Revista Académica Institucional RAI*, 4, 5. Obtenido de <https://rai.usam.ac.cr/index.php/raiusam/article/view/40/40>
- Cervantinos, C. E. (2020). *Centro Estudios Cervantinos*. Recuperado el 22 de 01 de 2023, de Centro Estudios Cervantinos: <https://www.centroestudioscervantinos.es/analisis-morfologico/>
- Córdoba, M. (24 de 06 de 2020). El constructivismo sociocultural lingüístico como teoría pedagógica de soporte para los Estudios Generales. *Nuevo Humanismo*, 8(1). doi:10.15359/rnh.8-1.4
- Diccionario de la lengua española. (2022). Adjetivo. En R. A. Española. Diccionario de la lengua española. Recuperado el 04 de 02 de 2023, de Diccionario de la lengua española: <https://dle.rae.es/adjetivo?m=form>
- Doria, R., & Montes, A. (06 de 09 de 2019). DEFINICIÓN DE UN ENFOQUE DE ENSEÑANZA DE LA LECTURA Y LA ESCRITURA EN EL PROCESO DE TRANSICIÓN DE LA EDUCACIÓN PREESCOLAR A LA BÁSICA. *Praxis*, 9, 25-32. Recuperado el 25 de 02 de 2023, de <https://revistas.unimagdalena.edu.co/index.php/praxis/article/view/739/683>
- Equipo editorial, E. (2022). *Ejemplos*. Recuperado el 04 de 02 de 2023, de Ejemplos: <https://www.ejemplos.co/90-ejemplos-de-interjecciones/>
- Española, R. A. (2022). *Real Academia Española*. Recuperado el 26 de 02 de 2023, de Diccionario de la lengua española: <https://dle.rae.es/marfil?m=form>
- Española, R. A. (2023). *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 29 de 01 de 2023, de <https://dle.rae.es/pronombre?m=form>
- Española, R. A. (2023). *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 29 de 01 de 2023, de <https://dle.rae.es/determinante?m=form>

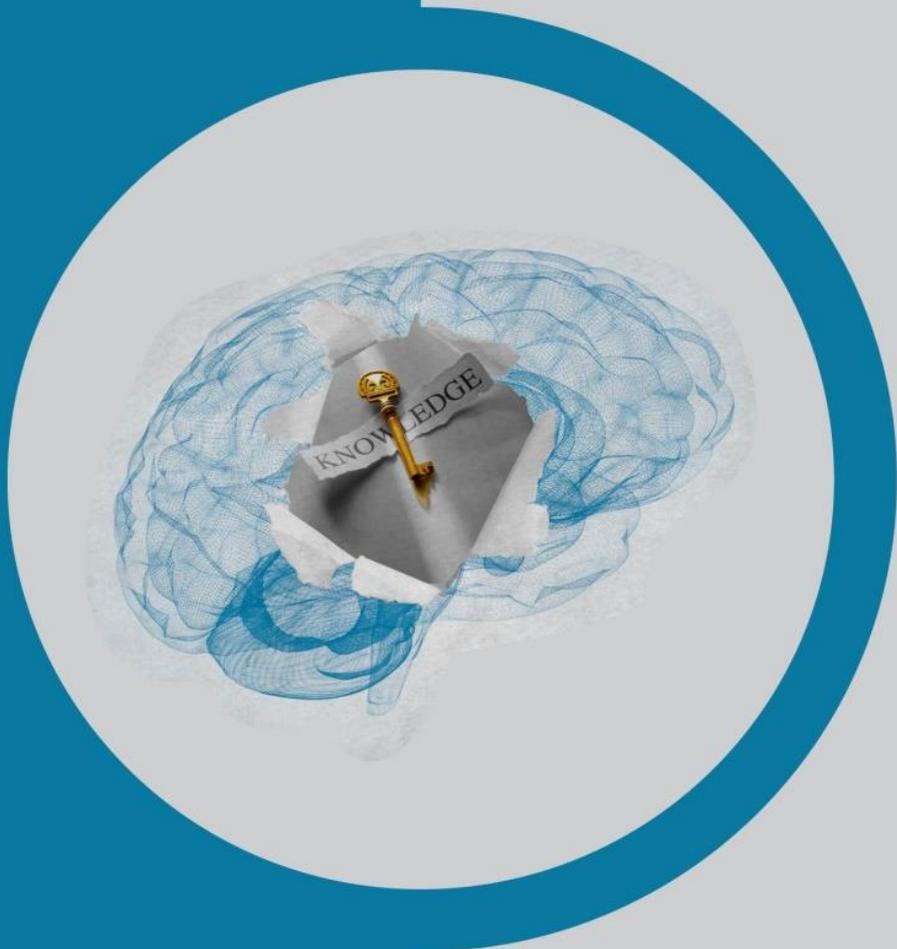


- Etecé, E. (26 de 08 de 2021). *Concepto*. Recuperado el 04 de 02 de 2023, de Concepto:
<https://concepto.de/sustantivo/>
- Guamán, V., Espinoza, E., & Herrera, L. (2020). Fundamentos psicológicos de la actividad. *Revista Conrado*, 6. Recuperado el 09 de 02 de 2023, de <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v16n73/1990-8644-rc-16-73-303.pdf>
- Hernández Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, M. d. (2018). Metodología de la Investigación. *Mc Graw Hill Education*, 170. Recuperado el 01 de 03 de 2023, de
<https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Hernández, G. (22 de 02 de 2019). La comprensión y la composición del discurso escrito. *Perfiles Educativos*, XXVII(107), 4. Recuperado el 25 de 02 de 2023, de
<https://www.scielo.org.mx/pdf/peredu/v27n107/n107a05.pdf>
- Katz, M., Seid, G., & Abiuso, F. (2019). La técnica de encuesta: Características y aplicaciones. *CUADERNO DE CÁTEDRA*, 2. Recuperado el 19 de 02 de 2023, de
<http://metodologiadelainvestigacion.sociales.uba.ar/wp-content/uploads/sites/117/2019/03/Cuaderno-N-7-La-t%C3%A9cnica-de-encuesta.pdf>
- Lengua. (31 de 03 de 2019). *La Guía*. Recuperado el 22 de 01 de 2023, de
<https://lengua.laguia2000.com/gramatica/las-categorias-gramaticales>
- Macías, J., & Oscar, B. (07 de 01 de 2019). FUNDAMENTOS TEÓRICOS DEL CONSTRUCTIVISMO PARA LA ENSEÑANZA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA. *Revista Cognos*, 4(1), 3. Recuperado el 09 de 02 de 2023, de
<https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/1578/2018>
- Marco, M. J. (06 de 12 de 2021). *Escuela de Letras*. Recuperado el 22 de 01 de 2023, de Escuela de Letras: <https://www.escueladeletras.com/literatura/analisis-sintactico/>
- Mark, J. J. (28 de 04 de 2018). *WORLD HISTORY ENCYCLOPEDIA en español*. Recuperado el 07 de 02 de 2023, de WORLD HISTORY ENCYCLOPEDIA en español:
<https://www.worldhistory.org/trans/es/1-72/la-expresion-escrita/>
- Matas, A. (2018). Diseño del formato de escalas tipo Likert: un estado de la cuestión. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 20(1), 38-47. doi:10.24320/redie.2018.20.1.1347
- Muñoz, D. (16 de 11 de 2018). *Universidad Pontificia Bolivariana*. Recuperado el 04 de 02 de 2023, de Universidad Pontificia Bolivariana: <https://www.upb.edu.co/es/central-blogs/ortografia/uso-de-las-conjunciones>



- Paniagua, T., & Valenzuela, S. (2019). Desarrollo de instrumentos de evaluación: cuestionarios. *Centro de Medición MIDE UC*, 2. Recuperado el 19 de 02 de 2023, de <https://www.inee.edu.mx/wp-content/uploads/2019/08/P2A355.pdf>
- Pérez, V., & La Cruz, A. (21 de 12 de 2019). Estrategias de enseñanza y aprendizaje de la lectura y escritura en educación primaria. *Revista del Instituto de Estudios en Educación Universidad del Norte*, 1-16. Recuperado el 25 de 02 de 2023, de <http://www.scielo.org.co/pdf/zop/n21/n21a02.pdf>
- Prieto, B. J. (2018). El uso de los métodos deductivo e inductivo para aumentar la eficiencia del. *Pontificia Universidad Javeriana*. doi: <https://doi.org/10.11144/Javeriana.cc18-46.umdi>
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. (2022). Adverbio. En R. A. Española, *Diccionario de la lengua española*. Madrid: Diccionario de la lengua española. Recuperado el 02 de 02 de 2023, de <https://dle.rae.es/adverbio?m=form>
- Ribas, N. (07 de 07 de 2022). *Ejemplos*. Recuperado el 04 de 02 de 2023, de Ejemplos: <https://www.ejemplos.co/preposiciones/>
- S.A, C. L. (2001). *Enciclopedia General Básica Temática Ilustrada*. Buenos Aires-Argentina: Grupo Clasa. Recuperado el 25 de 01 de 2023
- Significados. (18 de 02 de 2022). *Significados*. Recuperado el 30 de 01 de 2023, de <https://www.significados.com/verbo/>
- Simbaña, V., Jaramillo, L., & Vinuesa, S. (2017). Aporte de Durkheim para la sociología de la educación. *Sophia: colección de Filosofía de la Educación*(23), 3. doi:<https://doi.org/10.17163/soph.n23.2017.02>
- Urzola, A. M. (2020). MÉTODOS INDUCTIVO, DEDUCTIVO Y TEORÍA DE LA PEDAGOGÍA CRÍTICA. *Revista Crítica Transdisciplinar*, 38. Recuperado el 19 de 02 de 2023, de <https://petroglifosrevistacritica.org.ve/wp-content/uploads/2020/08/D-03-01-05.pdf>
- Vega, Y., Torres, A., & Campo, M. d. (09 de 12 de 2019). Habilidades metamorfológicas y su incidencia. *Revista Signos*, 50(95), 6. doi: 10.4067/S0718-09342017000300453





ISBN: 978-9942-7151-6-6



9 789942 715166