

*Tipo de artículo: artículo de investigación*<https://doi.org/10.47460/uct.v29iSpecial.884>

# Integración de valores éticos en la recreación virtual

\*Angélica Alexandra Cobeña Cedeño  
<https://orcid.org/0000-0002-2671-8024>  
acobena@ucvvirtual.edu.pe  
Universidad César Vallejo  
Piura, Perú

Mariuxi Magaly Mendoza Barreiro  
<https://orcid.org/0009-0004-7594-8688>  
mariuxim.mendoza@educacion.gob.ec  
Ministerio de Educación  
Manabí, Ecuador

Carlos Julio Bernal Mendieta  
<https://orcid.org/0009-0008-2824-4783>  
ab.carlosbernal@hotmail.com  
Profesional Libre Ejercicio  
El Carmen, Ecuador

María Magdalena Chancay Chancay  
<https://orcid.org/0000-0003-3712-1896>  
p7002285464@ucvvirtual.edu.pe  
Universidad César Vallejo  
Piura, Perú

Tania Liseth Rosado García  
<https://orcid.org/0009-0008-7929-2750>  
trosadog@ucvvirtual.edu.pe  
Universidad César Vallejo  
Piura, Perú

Tony Paul Alcívar Vera  
<https://orcid.org/0009-0001-8165-9530>  
avtp7013168@ute.edu.ec  
Universidad Tecnológica Equinoccial  
Santo Domingo, Ecuador

\*Autor de correspondencia: [acobena@ucvvirtual.edu.pe](mailto:acobena@ucvvirtual.edu.pe)

Recibido (11/10/2024), Aceptado 02/12/2024)

**Resumen:** En este estudio se analiza la integración de valores éticos en la recreación virtual de estudiantes de educación básica media. La investigación fue de enfoque cuantitativo y nivel descriptivo, con una muestra de 110 estudiantes seleccionados mediante un muestreo intencional. Los resultados revelaron que la mayoría de los estudiantes se sitúan en un nivel medio en cuanto a participación, desarrollo de habilidades digitales y bienestar emocional relacionado con actividades recreativas virtuales. Se identificaron factores como la falta de compromiso pleno y la necesidad de mejorar las dinámicas de interacción social. Asimismo, se observó la importancia de incluir estrategias educativas que promuevan valores éticos, como el respeto, la responsabilidad y la empatía en las actividades digitales. Las conclusiones enfatizan el papel esencial de docentes y familias para guiar el uso equilibrado y enriquecedor de estas herramientas, proponiendo su integración como completa.

**Palabras clave:** recreación virtual, valores éticos, educación básica, habilidades digitales.

## Integration of ethical values in virtual recreation

**Abstract.-** This study analyzes the integration of ethical values in the virtual recreation of middle school students. The research was quantitative and descriptive, with a sample of 110 students selected through purposive sampling. The results revealed that most students are at a medium level in terms of participation, development of digital skills, and emotional well-being related to virtual recreational activities. Factors such as lack of full engagement and the need to improve social interaction dynamics were identified. Likewise, the importance of including educational strategies that promote ethical values, such as respect, responsibility, and empathy in digital activities, was observed. The conclusions emphasize the essential role of teachers and families in guiding the balanced and enriching use of these tools, proposing their integration as complete.

**Keywords:** virtual recreation, ethical values, basic education, digital skills.



## I. INTRODUCCIÓN

En el contexto de las transformaciones educativas que caracterizan el siglo XXI, la integración de tecnologías digitales en los procesos de enseñanza-aprendizaje se ha convertido en un elemento esencial para responder a las necesidades de las nuevas generaciones [1], [2]. Este fenómeno no solo abarca el aprendizaje tradicional de asignaturas curriculares, sino que también abre la puerta a oportunidades para el desarrollo integral de los estudiantes, incluyendo dimensiones éticas y afectivas [3]. En este escenario, la recreación virtual emerge como una herramienta innovadora con potencial para fomentar valores éticos, habilidades sociales y un sentido de pertenencia en la comunidad educativa [4].

La recreación virtual, entendida como la participación en actividades lúdicas y educativas mediadas por tecnologías digitales, representa un espacio significativo para la formación de los estudiantes en un entorno seguro y controlado. Estas plataformas permiten la interacción social, el desarrollo de competencias digitales y la participación en actividades que, además de ser entretenidas, pueden inculcar principios fundamentales como el respeto, la responsabilidad y la solidaridad. Sin embargo, el potencial educativo de estas herramientas está condicionado a la forma en que se utilicen y al propósito que les sea asignado dentro del sistema educativo [5], [6].

En Ecuador, como en otros países de América Latina, la incorporación de tecnologías en la educación aún enfrenta desafíos relacionados con el acceso, la capacitación docente y la alineación de estas herramientas con los objetivos educativos. A pesar de estos retos, la recreación virtual ha comenzado a ganar terreno como un medio para abordar problemas específicos en el contexto escolar, como la falta de compromiso estudiantil, el bajo desarrollo de habilidades sociales y la ausencia de un enfoque integral en la enseñanza de valores éticos [7].

Las instituciones educativas locales, en Ecuador, han reconocido la necesidad de explorar nuevas estrategias que potencien el aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes. En este contexto, surge la necesidad de describir cómo los estudiantes de educación básica media participan en actividades de recreación virtual y qué implicaciones tiene este proceso en el desarrollo de valores éticos. El estudio parte de la premisa de que, aunque la recreación virtual puede ser un espacio propicio para fortalecer valores éticos, su efectividad depende de la frecuencia, calidad y enfoque de las actividades realizadas.

La investigación destaca por su relevancia en el campo educativo, al abordar un aspecto que trasciende los aprendizajes cognitivos tradicionales y se centra en la formación integral de los estudiantes. Además, contribuye a llenar un vacío en la literatura académica vinculada con la relación entre la recreación virtual y los valores éticos, particularmente en contextos rurales y semiurbanos como el caso del cantón El Carmen, en la provincia de Manabí en Ecuador, donde se desarrolló el trabajo.

Este trabajo se estructura en varias secciones clave para abordar de manera integral el tema de la integración de valores éticos en la recreación virtual. La introducción contextualiza el problema de investigación, destacando su relevancia y justificando la necesidad del estudio. La metodología describe el enfoque, nivel, tipo de investigación, población, muestra y los instrumentos utilizados para la recolección y análisis de los datos. En la sección de resultados, se presentan los hallazgos obtenidos, organizados en tablas y acompañados de un análisis descriptivo que facilita su interpretación, en el marco de la literatura existente, ofreciendo una perspectiva crítica y destacando las implicaciones prácticas. Finalmente, las conclusiones sintetizan los principales hallazgos del estudio y sugieren recomendaciones para futuras investigaciones y aplicaciones.

## II. DESARROLLO

La recreación virtual ha adquirido un papel central en la vida de los estudiantes de educación básica media, tanto en el ámbito educativo como en su tiempo libre. La recreación virtual trasciende el ámbito académico y abarca una diversidad de opciones recreativas [8]. Herramientas como los videojuegos en línea, redes sociales y contenidos multimedia facilitan a los estudiantes la interacción social, la colaboración con sus pares y la exploración de nuevos intereses. Este entorno digital ofrece un espacio donde los jóvenes pueden desplegar su imaginación, formar parte de comunidades en línea y aprender de forma autónoma [9].

El impacto positivo de la recreación virtual se manifiesta en el desarrollo de competencias como la toma de decisiones, la resolución de problemas y el trabajo en equipo. Este tipo de experiencias digitales también brinda a los estudiantes un entorno protegido donde pueden explorar, cometer errores y aprender de ellos [10]. En este sentido, la recreación virtual contribuye significativamente al desarrollo integral de los estudiantes, combinando el entretenimiento con el aprendizaje dentro de un espacio digital [11].

A pesar de sus beneficios, es importante regular el tiempo que los estudiantes dedican a estas actividades y garantizar que la recreación virtual se mantenga equilibrada en su rutina diaria. La vigilancia de padres y docentes juega un papel fundamental para asegurar que estas experiencias digitales sean enriquecedoras y seguras, promoviendo el bienestar físico y emocional de los estudiantes de medios básicos [12].

### A. Aspectos clave en una adecuada recreación virtual

Una adecuada recreación virtual no solo debe proporcionar entretenimiento, sino que también debe fomentar un desarrollo saludable en términos emocionales, sociales, y cognitivos. A continuación, se describen las principales características de una adecuada recreación virtual para la juventud:

- **Equilibrio entre entretenimiento y aprendizaje:** Las plataformas de recreación virtual pueden incluir elementos educativos o habilidades que fomenten la creatividad, la resolución de problemas y el pensamiento crítico. Juegos de estrategia, simuladores educativos y experiencias inmersivas de realidad virtual son ejemplos de actividades que combinan diversión con aprendizaje.
- **Fomento de habilidades socioemocionales:** Una recreación virtual adecuada fomenta la colaboración y la interacción positiva entre los usuarios. Juegos multijugador y plataformas de comunidad virtual pueden ayudar a desarrollar habilidades de comunicación, trabajo en equipo y empatía, siempre que estén diseñados con mecanismos que reduzcan el acoso y los conflictos.
- **Promoción de la salud mental y emocional:** Los entornos virtuales deben evitar generar dependencia o conductas adictivas. Deben ser diseñados para proporcionar descansos regulares y herramientas para ayudar a los jóvenes a manejar el tiempo que pasan en estas plataformas. Juegos con temáticas de mindfulness, relajación y bienestar emocional pueden ser especialmente beneficiosos.
- **Seguridad y privacidad:** La recreación virtual debe garantizar un entorno seguro para los jóvenes. Esto incluye protección contra el ciberacoso, control de contenidos inapropiados y políticas claras de privacidad. Además, las plataformas deben contar con herramientas que permitan la supervisión por parte de padres o tutores.
- **Estímulo de la creatividad y la exploración:** Los entornos virtuales deben incentivar la creatividad, permitiendo a los jóvenes explorar, construir y crear dentro de los mundos digitales. Plataformas que incluyan herramientas de diseño, narrativas interactivas o proyectos colaborativos pueden ser un gran aporte para su desarrollo.

- Apropiado para la edad y la etapa de desarrollo: Los contenidos deben ser diseñados para adaptarse a las diferentes etapas de desarrollo de los jóvenes, evitando exposiciones tempranas a temáticas violentas o inapropiadas. Los desarrolladores deben considerar las necesidades específicas de diferentes grupos etarios.
- Incorporación de la actividad física y motricidad: Algunas plataformas de recreación virtual integran elementos de movimiento físico, como en los videojuegos basados en realidad aumentada o dispositivos de ejercicio interactivo. Estas actividades contribuyen a reducir el sedentarismo y promueven un estilo de vida activo.
- Acceso inclusivo y equitativo: Una recreación virtual adecuada debe ser inclusiva, ofreciendo opciones accesibles para jóvenes de diferentes contextos socioeconómicos y niveles de habilidad. Esto incluye interfaces adaptadas para personas con discapacidades y una amplia variedad de lenguajes y culturas representadas en los contenidos.

#### B. Plan didáctico para la recreación virtual con enfoque en valores éticos

El diseño de un plan didáctico que incorpora valores éticos en la recreación virtual es una herramienta clave para integrar estos principios en las actividades digitales de los estudiantes. Este tipo de plan comienza identificando valores fundamentales como la responsabilidad, el respeto, la empatía y la cooperación, los cuales sirven como base para estructurar las actividades virtuales [13], [14].

En la elaboración del plan didáctico, la formulación de objetivos específicos resulta esencial para garantizar la integración efectiva de los valores éticos en la recreación virtual [15]. Estos objetivos no se limitan a los aspectos superficiales de las actividades, sino que buscan profundizar en la formación ética de los estudiantes, promoviendo que no solo identifiquen dilemas éticos en entornos digitales, sino que también desarrollen habilidades críticas para analizar las implicaciones éticas de sus decisiones [16].

Con base en estos objetivos, se fomenta la adopción de comportamientos responsables en línea, incluyendo prácticas que destaquen la importancia de la privacidad y la seguridad digital. Además, se busca promover la empatía y el respeto mutuo en los espacios virtuales [17]. Este enfoque también incluye acciones que incentivan la inclusión y el respeto por la diversidad, así como la participación activa en la creación de entornos virtuales que valoran las perspectivas y experiencias únicas de las personas. Actividades recreativas que desafíen prejuicios y estereotipos son esenciales para fomentar la apreciación de diferentes puntos de vista y el enriquecimiento cultural [18].

### III. METODOLOGÍA

La investigación tuvo un enfoque cuantitativo, con información y datos numéricos obtenidos a través de una encuesta. Este enfoque permite describir y analizar patrones, tendencias y niveles relacionados con la recreación virtual y su impacto en el desarrollo de valores éticos en los estudiantes. Por otro lado, el nivel de la investigación fue descriptivo, lo que permitió explorar y detallar cómo se manifiestan las variables involucradas sin establecer relaciones causales, acorde con el propósito del estudio.

El tipo de investigación fue transversal. Este diseño permitió captar una fotografía de la situación actual y los factores relacionados en un momento específico de tiempo. Además, el trabajo contó con una población conformada por estudiantes de educación básica media matriculados durante el año 2023. La muestra, por su parte, estuvo compuesta por 110 estudiantes seleccionados mediante una muestra no probabilística intencional, considerando su disponibilidad y relevancia para el estudio. Este tamaño de muestra permite garantizar la representatividad necesaria para extraer conclusiones generales dentro del contexto del cantón. La elección de este tamaño y método de selección de muestra responde a las limitaciones logísticas y temporales de la investigación, asegurando una adecuada cobertura de los datos clave.

#### A. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información

El trabajo se realizó con una encuesta estructurada, cuyo instrumento fue el cuestionario diseñado con preguntas cerradas, organizadas en una escala ordinal para medir aspectos relacionados con la participación en recreación virtual y su influencia en valores éticos (dimensiones como compromiso, habilidades y bienestar emocional). Esta técnica fue adecuada porque facilitó la recolección de datos sistematizados y homogéneos que pudieron ser cuantificados y analizados de manera precisa, lo que se alineó con el enfoque cuantitativo de la investigación.

Para el tratamiento de la información se realizó un análisis descriptivo que permitió identificar tendencias, patrones y distribuciones de los datos, proporcionando una visión general del comportamiento de las variables estudiadas y facilitando la interpretación de los resultados en relación con los objetivos de la investigación.

## RESULTADOS

#### A. Participación e implicación en Actividades Recreativas Virtuales

La distribución de los datos mostró que el 37,27% de los estudiantes se encuentran en un nivel medio de participación e involucramiento en actividades recreativas virtuales, seguido de un 32,73% en nivel alto y un 30% en nivel bajo. Esto revela una tendencia moderada hacia la participación activa, aunque con una distribución relativamente equilibrada entre los niveles alto y bajo. Se pudo confirmar que el nivel medio predominante sugiere que los estudiantes aún no explotan completamente las posibilidades de las actividades recreativas virtuales. Factores como la falta de compromiso afectivo, cognitivo o conductual podrían influir en esta participación moderada. Además, el sentido de pertenencia, una clave variable para el compromiso parece no estar completamente desarrollado en una parte significativa de los estudiantes.

Estos resultados resaltan la necesidad de intervenir en los factores que limitan la participación activa. Se observó la necesidad de fomentar un mayor compromiso mediante estrategias educativas y lúdicas que incrementen el nivel de compromiso. Asimismo, resulta necesario el diseño de actividades virtuales que promuevan la interacción social y el sentido de pertenencia. También resultó crucial considerar el impacto de la recreación virtual como un vehículo para el desarrollo personal y social [19], [20].

#### B. Desarrollo de habilidades y competencias en entornos virtuales

Se observó que el nivel medio nuevamente predominó con un 39,09%, seguido del nivel bajo con un 31,81% y del nivel alto con un 29,09%. Este patrón indica que la mayoría de los estudiantes no logran un desarrollo continuo de habilidades y competencias en entornos virtuales, quedando en un rango intermedio sin una clara tendencia hacia un nivel superior. Además, la falta de progresión hacia niveles altos en esta dimensión puede estar relacionada con una exposición limitada o uso intencional de herramientas virtuales que fomentan competencias digitales y habilidades prácticas. Se pudo confirmar también que, la ausencia de estrategias educativas dirigidas específicamente al fortalecimiento de estas habilidades podría ser un factor determinante.

El desarrollo de habilidades y competencias digitales es esencial en la actualidad, tanto para la educación como para la vida diaria. Este resultado señala la necesidad de implementar programas educativos que prioricen la capacitación en competencias digitales, como el uso responsable de tecnologías, la resolución de problemas en entornos virtuales y el trabajo colaborativo en línea. La integración de actividades educativas basadas en proyectos y juegos digitales podría ser una estrategia efectiva para mejorar estos indicadores.

#### C. Desarrollo de habilidades y competencias en entornos virtuales

En esta dimensión, el nivel medio alcanzó el 40%, el nivel bajo el 32,72% y el nivel alto el 27,28%. Esto indica que, aunque la mayoría de los estudiantes se sitúan en el nivel medio, existe una proporción considerable que se encuentra en niveles bajos en cuanto al impacto positivo de las actividades recreativas virtuales en su bienestar emocional y social. La preponderancia de niveles medios y bajos sugiere que las actividades recreativas virtuales actuales no están logrando un impacto significativo en el bienestar emocional y social de los estudiantes. Posiblemente, estas actividades no están diseñadas para abordar de manera efectiva la dimensión emocional o no incluyen suficientes elementos que fomenten la interacción social positiva.

El bienestar emocional y social de los estudiantes es fundamental para su desarrollo integral. Estos resultados ponen de manifiesto la necesidad de crear entornos recreativos virtuales que no solo sean atractivos, sino que también incluyan dinámicas que promuevan el trabajo en equipo, la empatía y el apoyo mutuo. Por otro lado, el rol de los docentes y las familias es clave para guiar a los estudiantes en el uso de estas herramientas de manera equilibrada y constructiva.

#### D. Recreación virtual

Al evaluar la recreación virtual, se pudo confirmar que el 37,27% de los estudiantes se encuentra en un nivel medio, mientras que el 30,91% están en un nivel alto y el 31,82% en nivel bajo. Esta distribución refleja una tendencia moderada, sin una clara inclinación hacia los niveles extremos. Los resultados generales consolidan la observación de que la recreación virtual se encuentra en una etapa de implementación parcial en la rutina de los estudiantes. Aunque existen logros destacables en algunos casos, la mayoría de los estudiantes no están aprovechando completamente los beneficios que estas actividades pueden ofrecer.

Este análisis general sugiere que la recreación virtual aún no ha alcanzado su máximo potencial como herramienta educativa y de desarrollo personal en este contexto. Es necesario trabajar en la creación de estrategias que maximicen su impacto positivo, integrando valores éticos, competencias digitales y habilidades sociales. Además, los docentes podrían desempeñar un papel más activo en la facilitación de estas actividades, asegurando que sean atractivas y alineadas con las necesidades de los estudiantes.

#### E. Estrategias educativas que promueven una adecuada recreación virtual

Con los hallazgos obtenidos, surge la necesidad de diseñar estrategias educativas que promuevan una adecuada recreación virtual, que impulsen un espacio de entretenimiento al tiempo que se fomenta un espacio social y de respeto, de integración, y que permita a los jóvenes desarrollar habilidades comunicativas, emocionales y tecnológicas en un entorno seguro y enriquecedor. Estas estrategias deben estar orientadas no solo al disfrute, sino también al aprendizaje colaborativo, la creatividad y el fortalecimiento de valores como la empatía y la responsabilidad digital. Asimismo, es esencial que se incluyan herramientas para garantizar la alfabetización digital y la promoción de un bienestar integral, permitiendo que las actividades virtuales se conviertan en un medio eficaz para el desarrollo personal y social.

En la tabla 1 se presentan algunas estrategias clave que sirven de guía para conducir una apropiada recreación virtual y un ambiente idóneo para los estudiantes.

**Tabla 1.** Estrategias educativas para promover una adecuada recreación virtual.

| Estrategia Educativa                             | Objetivo                                                                                                         | Beneficio                                                                              |
|--------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|
| Gamificación educativa                           | Fomentar la participación activa y el desarrollo de habilidades sociales mediante dinámicas de juego virtual.    | Promueve la motivación intrínseca y fortalece la colaboración en entornos digitales.   |
| Creación de comunidades virtuales                | Facilitar espacios seguros y respetuosos para la interacción entre jóvenes con intereses similares.              | Favorece el desarrollo de habilidades comunicativas y el sentido de pertenencia.       |
| Programas de alfabetización digital              | Enseñar a los jóvenes a usar plataformas virtuales de manera segura y productiva.                                | Reduce el riesgo de ciberacoso y fomenta una interacción responsable.                  |
| Simulaciones y entornos de aprendizaje inmersivo | Desarrollar habilidades prácticas y pensamiento crítico a través de escenarios virtuales interactivos.           | Mejora la toma de decisiones en contextos recreativos y académicos.                    |
| Actividades recreativas orientadas al bienestar  | Incorporar herramientas virtuales para promover actividades físicas, mindfulness y equilibrio emocional.         | Contribuye a la salud mental y física en un contexto recreativo digital.               |
| Proyectos de creación multimedia                 | Impulsar la creatividad y la expresión personal mediante la producción de contenido digital como videos o blogs. | Fomenta el aprendizaje basado en proyectos y la autoeficacia en el entorno virtual.    |
| Talleres sobre ética digital                     | Sensibilizar sobre el uso responsable y ético de las tecnologías en espacios de recreación virtual.              | Ayuda a crear conciencia sobre el impacto de las acciones en el ámbito digital.        |
| Integración de plataformas de realidad aumentada | Proporcionar experiencias innovadoras que combinen elementos del mundo real y virtual.                           | Incrementa el interés y la motivación en las actividades recreativas digitales.        |
| Uso de plataformas colaborativas                 | Promover el trabajo en equipo en actividades recreativas mediante herramientas digitales como foros o chats.     | Desarrolla habilidades interpersonales y fomenta la resolución de problemas en equipo. |
| Evaluaciones periódicas de impacto recreativo    | Medir el impacto de las actividades virtuales en el desarrollo socioemocional de los jóvenes.                    | Permite ajustar las estrategias para garantizar un entorno seguro y enriquecedor.      |

## CONCLUSIONES

Las actividades recreativas virtuales ofrecen un entorno significativo para el desarrollo de habilidades sociales, emocionales y tecnológicas, cuando son diseñadas y orientadas de manera adecuada. Estas actividades no solo promueven el entretenimiento, sino también el fortalecimiento de valores como la empatía, el respeto y la responsabilidad digital. Además, incorporar estrategias educativas en la recreación virtual permite transformar estas actividades en experiencias de aprendizaje significativo. Al promover contenidos que integren creatividad, colaboración y resolución de problemas, se fomenta el desarrollo de competencias esenciales para la vida personal y profesional de los jóvenes.

Garantizar entornos virtuales seguros y éticos es fundamental para una recreación adecuada. Esto incluye la alfabetización digital, la supervisión de contenidos, y la promoción de prácticas responsables que protejan tanto la privacidad como el bienestar emocional de los jóvenes. También es importante recalcar que una recreación virtual efectiva no debe limitarse al entretenimiento, sino que debe equilibrar el disfrute con la adquisición de conocimientos y habilidades. Este enfoque fomenta la participación activa, el pensamiento crítico y la conexión con contextos reales, integrando el aprendizaje en la vida diaria de los jóvenes.

La implementación exitosa de estrategias de recreación virtual requiere la colaboración entre educadores, familias y comunidades. Este enfoque integral asegura que los jóvenes no solo encuentren espacios virtuales enriquecedores, sino también el apoyo necesario para aplicar lo aprendido en contextos sociales y personales más amplios.

## REFERENCIAS

- [1] J. García Gutiérrez y M. Ruiz Corbella, «Aprendizaje-servicio y tecnologías digitales: Un desafío para los espacios virtuales de aprendizaje.», RIED: Revista Iberoamericana de educación a distancia., vol. 23, nº 1, pp. 31-38, 2020.
- [2] L. Armas Alba y I. Alonso Rodríguez, «Las TIC y competencia digital en la respuesta a las necesidades educativas especiales durante la pandemia: Una revisión sistemática», RIPIE, vol. 2, nº 1, pp. 11-48, 2022.
- [3] W. L. Solórzano Álava, A. Rodríguez Rodríguez, X. L. Anzules Ávila y O. M. Cornelio, «Impacto del uso de la tecnología en la Formación integral de los estudiantes de la carrera tecnologías de la información», Journal TechInnovation, vol. 1, nº 2, pp. 71-77, 2022.
- [4] M. Hervás, «El entorno wiki y su aplicación didáctica innovadora.», Revista de Educación a Distancia (RED), vol. 20, nº 62, 2020.
- [5] A. Yoza y C. Vélez Villavicencio, «Aporte de las tecnologías del aprendizaje y conocimiento en las competencias digitales de los estudiantes de educación básica superior.», Revista Innova Educación,, vol. 3, nº 4, pp. 58-70, 2021.
- [6] J. González Arteaga y D. Oseda Gago, «Influencia de herramientas virtuales en el desarrollo de competencias digitales.», Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, vol. 5, nº 4, pp. 6073-6097, 2021.
- [7] L. Agila Contreras, C. Torres Quila, E. y T. Tapia Bastida, «Capacitación docente para el uso de Classroom en el proceso de enseñanza aprendizaje Ciudad de Ibarra .», MQRInvestigar, vol. 8, nº 4, pp. 1-25, 2024.
- [8] L. Minuchin y J. Maino, «Counter-logistics and municipalism: Popular infrastructures during the pandemic in Rosario.», Urban Studies (Sage Publications, Ltd.), vol. 60, nº 11, pp. 2073-2095, 2023.
- [9] A. Combalia, M. Sánchez Vives y T. Donegán, «Realidad virtual inmersiva en ortopedia: una revisión narrativa.», International Orthopaedics (SICOT), vol. 48, pp. 21-30.
- [10] A. Oliveira y M. Cruz, «Virtually Connected in a Multiverse of Madness?—Perceptions of Gaming, Animation, and Metaverse.», Applied Sciences, vol. 13, nº 15, pp. 8573-8596, 2023.
- [11] L. Gurieva y A. Szhioev, «Oferta y demanda de competencias digitales en los mercados laborales regionales de Rusia.», de XVI Conferencia Científica y Práctica Internacional "Estado y Perspectivas del Desarrollo de los Agronegocios – INTERAGROMASH 2023", Rusia, 2023.

- [12] D. J. Blewett y D. Gerhard, «Brass Haptics: Comparing Virtual and Physical Trumpets in Extended Realities.», *Arts* (2076-0752), vol. 12, nº 4, pp. 145-171, 2023.
- [13] M. Vam der Kamp, B. Tjemkes, V. Duplat y K. Jehn, «On alliance teams: Conceptualization, review, and future research agenda.», *Human Relations*, vol. 76, nº 9, pp. 1382-1413, 2023.
- [14] G. W. Young, N. O'Dwyer, M. F. Vargas, R. M. Donnell y A. Smolic, «Feel the Music!—Audience Experiences of Audio-Tactile Feedback in a Novel Virtual Reality Volumetric Music Video.», *Arts* (2076-0752), 12(4), 156–177., vol. 12, nº 4, pp. 156-177, 2023.
- [15] G. D. Andrés, G. E. Macbeth y P. S. San Martín, «Faculty perceptions of extra-cognitive factors in virtual teaching during the pandemic. *Íconos*, 27(77), 117–135.», *Íconos*, vol. 27, nº 77, pp. 117-135, 2023.
- [16] X. Yang, R. Liu, Y. Ding, W. Hong y Z. Ding, «Interpersonal relationships moderate the relation between academic stress and mobile phone addiction via depression among Chinese adolescents: A three-wave longitudinal study.», *Current Psychology*, vol. 42, nº 22, pp. 19076-19086, 2023.
- [17] K. McCord, S. Ayer, W. Wu, L. Perry, J. London y J. Kopitske, «Using Augmented Reality to Simulate Authentic Learning Building Assessment and Construction Experiences.», *Journal of Architectural Engineering*, vol. 29, nº 3, pp. 1-14, 2023.
- [18] «The impact of task characteristics on online group participation behavior: a study using information processing theory.», *Industrial Management & Data Systems*, vol. 123, nº 9, pp. 2269-2293, 2023.
- [19] G. J. Heredia Banegas, F. M. Ochoa Zhingre, A. F. Veloz Adrián y L. M. Villegas Lomas, «El aprendizaje colaborativo en el fomento de la convivencia escolar: Una visión que trasciende el aula.», *Revista Social Fronteriza*, vol. 4, nº 4, 2024.
- [20] O. Y. Aparicio Gómez, «La educación del deseo y el uso de las TIC.», de *Deseo y florecimiento humano. Educación positiva*, Barcelona, Springer, 2020, pp. 325-337.

## LOS AUTORES



**Angélica Alexandra Cobeña Cedeño**, licenciada en Administración Hotelera y Turística en 2016, en 2021 obtuvo el título de cuarto nivel como Magister en Educación con Mención en Pedagogía y en 2025 recibe el título de PHD en Educación.



**Mariuxi Magaly Mendoza Barreiro**, Licenciada en Ciencias de la Educación Especialización “Educación Primaria” en 2012 título obtenido en la Universidad de Guayaquil, Magister en Educación con Mención en Pedagogía en 2021 en la Universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil. Docente con Nombramiento Fiscal en la escuela de Educación Básica” Heriberto Rodríguez Angulo” del Cantón El Carmen Provincia de Manabí.



**Carlos Julio Bernal Mendieta**, abogado de los Juzgados y Tribunales de la República del Ecuador en el año 2012, en el año 2023 recibe el título cuarto nivel como Magister en Derecho Constitucional. Inicia su carrera profesional en el libre ejercicio en el año 2013 formando su oficina Jurídica con su nombre en el Cantón El Carmen, Provincia de Manabí-Ecuador.



**Chancay Chancay María Magdalena**, licenciada en Educación Primaria de la Universidad de Guayaquil, Maestra en Administración de la Educación y egresada como Doctora en Educación por la Universidad Cesar Vallejo. Docente de la Unidad Educativa "Alejo Lascano Bahamonde", de Guayaquil, Ecuador.



**Tania Rosado García**, licenciada en idiomas mención inglés en la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, ecuatoriana de la provincia Manabí, nacida en El Cantón Chone, Magister en Educación con mención en pedagogía en La Universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil.



**Tony Paul Alcívar Vera**, ingeniero automotriz por la Universidad Tecnológica Equinoccial de Santo Domingo en 2023, con más de 15 años de experiencia en el mundo automotriz, conocido por su alto desempeño, 30 años de Manabí- Ecuador.