

MENTOR

Revista de Investigación Educativa y Deportiva

Volumen 2

Número
Especial

2023

Director: Ph.D. Richar Posso Pacheco

Email: rjposso@revistamentor.ec

Web: <https://revistamentor.ec/>

Editora en Jefe: Ph.D.(c) Susana Paz Viteri

Coordinador Editorial: Ph.D. (c) Josue Marcillo Ñacato

Coordinadora Comité Científico: Ph.D. Laura Barba Miranda

Coordinadora Comité de Editores: Msc. María Gladys Córdor Chicaiza

Coordinador del Consejo de Revisores: Msc. José Julio Lara Reimundo



Julio 2023 Volumen 2 Número Especial



Original

Incorporación de TIC para fomentar la ubicación espacial en el primer ciclo de primaria

Incorporation of ICT to promote spatial location in the first cycle of primary school

*Heidi Adelaida Melo Martínez

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4840-3848>

**Jaris Pedro Rosario González

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8630-6331>

*** Alverony Zaiz Ventura

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1742-761X>

****José Luis Rosario Rodríguez

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7068-5557>

*Docente: Ministerio de Educación de la República Dominicana / Instituto Superior de Formación Docente Salomé Ureña, República Dominicana

**Docente: Ministerio de Educación de la República Dominicana / Instituto Superior de Formación Docente Salomé Ureña, República Dominicana

***Docente: Ministerio de Educación de la República Dominicana / Instituto Superior de Formación Docente Salomé Ureña, República Dominicana

****Instituto Superior de Formación Docente Salomé Ureña, República Dominicana

Contacto:

*Hedimelo21@gmail.com

**Jaripedrogonzalez@gmail.com

***alveronyzaiz@gmail.com

****joseluisart28@gmail.com

Recibido: 27-05-2023

Aceptado: 11-07-2023

Resumen

La presente investigación tiene como objetivo principal integrar actividades mediante las TIC para fomentar la ubicación espacial en el primer ciclo, nivel primario. La metodología utilizada fue mixta. El tipo de estudio realizado fue de campo y descriptivo, con un diseño experimental u observacional. Como técnica se empleó la observación directa. El instrumento aplicado fue una rúbrica. La población fue de 104 estudiantes y la muestra de 31 estudiantes. Los resultados apuntan a que existen dificultades con respecto a los dispositivos utilizados favoreciendo esto a la colaboración ya que no todos contaban con un dispositivo a mano y hubo que recurrir a la formación de grupos de trabajo; respecto a la aplicación de las actividades los resultados son favorables para todo el proceso. Se concluyó que, la utilización de las TIC como medio para desarrollar contenidos dentro del área de Educación Física es favorable teniendo en cuenta que debe existir un equilibrio entre la utilización de herramientas que involucren la tarea motriz y la cognitiva.

Palabras claves: Educación Física, Ubicación espacial, Actividades, TIC

Abstract

The main objective of this research is to integrate activities through ICT to promote spatial location in the first cycle, primary level. The methodology used was mixed. The type of study carried out was field and descriptive, with an experimental or observational design. Direct observation was used as a technique. The instrument applied was a rubric. The population was 104 students and the sample of 31 students. The results suggest that there are difficulties with respect to the devices

used, favoring collaboration since not everyone had a device at hand and it was necessary to resort to the formation of working groups; Regarding the application of the activities, the results are favorable for the entire process. It was concluded that the use of ICT as a means to develop content within the Physical Education area is favorable, taking into account that there must be a balance between the use of tools that involve the motor and cognitive tasks.

Keywords: Physical Education, Spatial Location, Activities, ICT

Introducción

La integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la educación es cada vez más común en la actualidad, ya que permite a los estudiantes acceder a una amplia variedad de recursos y herramientas para el aprendizaje. En uno de los contenidos del área de interés, Educación Física, la ubicación espacial del primer ciclo de primaria se vería favorecido si utilizamos las TIC como medio para su desarrollo (Villacres et al, 2020; Posso et al., 2022).

La ubicación espacial es una habilidad importante que implica la capacidad de entender y utilizar conceptos relacionados con la posición y el movimiento en el espacio. Los estudiantes que tienen una buena comprensión de la ubicación espacial pueden interpretar mapas, entender las relaciones espaciales entre objetos y realizar tareas relacionadas con la orientación espacial (Vichiato Breda y García de la Vega, 2018).

Las TIC pueden ser una herramienta útil para enseñar la ubicación espacial a los estudiantes de primaria, ya que ofrecen una variedad de recursos y actividades interactivas que pueden ayudarle

a visualizar y comprender conceptos espaciales de una manera más efectiva (Mosos y Ayala, 2022; Posso et al., 2022; Manangón et al., 2020). Por ejemplo, pueden utilizar software de mapas digitales para explorar diferentes lugares del mundo y entender las relaciones espaciales entre ellos. Además, los juegos y aplicaciones educativas basadas en TIC pueden ayudar a los estudiantes a aprender sobre la ubicación espacial de una manera más lúdica e interesante. Estas herramientas pueden incluir rompecabezas, juegos de laberintos y actividades de navegación virtual que fomentan la exploración y la resolución de problemas espaciales.

Es de suma importancia que el docente de Educación Física fomente el desarrollo de la ubicación espacial en los estudiantes de estos niveles, ya que esto le brinda la oportunidad de una mayor comprensión y adaptación del mismo en el ambiente sociocultural en que se desenvuelve, por lo que se impulsa al alumno, mediante las actividades que se desarrollen en clase, a una percepción más lógica y efectiva de su entorno.

El desarrollo de la ubicación espacial desde la Educación Física es de gran importancia porque permite a los estudiantes adquirir habilidades espaciales y de orientación que son necesarias en muchas actividades de la vida cotidiana. Estas habilidades incluyen la capacidad de entender y seguir direcciones, la capacidad de orientarse en un entorno desconocido, la capacidad de planificar y ejecutar movimientos precisos, y la capacidad de coordinar los movimientos con otros.

Además, el desarrollo de la ubicación espacial también puede mejorar la capacidad cognitiva y la memoria espacial de los estudiantes. Al involucrar a los estudiantes en actividades que requieren el uso de habilidades espaciales, como juegos de pelota, bailes y otras actividades

físicas, se fomenta su capacidad para visualizar el espacio y para recordar información espacial importante.

Por lo tanto, el desarrollo de la ubicación espacial desde la Educación Física es fundamental para el éxito académico y en la vida cotidiana. Los estudiantes que tienen un buen dominio de las habilidades espaciales pueden aplicar estas habilidades en otras áreas de su vida, como la navegación, la cartografía, la ingeniería, la arquitectura, la informática y muchas otras disciplinas. En definitiva, la integración de las TIC en la enseñanza de la ubicación espacial puede ser beneficiosa para los estudiantes del primer ciclo, nivel primario, al proporcionarles una variedad de recursos y actividades interactivas que pueden ayudar a visualizar y comprender conceptos espaciales de una manera más efectiva y divertida.

Metodología

El presente trabajo se encuentra enmarcado bajo un enfoque mixto, ya que muestra el desarrollo de un proceso sistemático, a su vez crítico y empírico, vinculando la recolección y análisis de datos tanto cualitativos como cuantitativos. Llevando a cabo una discusión de aquellos datos que fueron arrojados, para lograr una mayor comprensión del tema en el cual está fundamentado este estudio. Los enfoques mixtos son aquellos donde para llevar a cabo un estudio el investigador realiza una serie de combinaciones del método, la técnica y el lenguaje tanto en formas cuantitativas como cualitativas en un mismo estudio (Chaves, 2018).

Uno de los enfoques más comunes en investigación es el enfoque cuantitativo, que se basa en la recolección y análisis de datos numéricos para establecer patrones y relaciones estadísticas

entre variables. Por otro lado, el enfoque cualitativo se enfoca en el estudio de fenómenos y experiencias a través de la observación y análisis de datos no numéricos, como el lenguaje y la cultura. Ambos enfoques tienen sus fortalezas y debilidades, y se utilizan en diferentes contextos de investigación (Ander-Egg, 2011; Posso, 2020).

Sin embargo, en algunos casos, el uso de un solo enfoque puede ser limitante y no proporcionar una comprensión completa del problema de investigación. Es aquí donde los enfoques mixtos en investigación se vuelven importantes. Los enfoques mixtos combinan tanto el enfoque cuantitativo como el cualitativo, permitiendo una comprensión más completa y profunda del problema de investigación.

En tal sentido, partiendo del objetivo de esta investigación se empleó un tipo de estudio de campo y a su vez descriptivo, ya que el instrumento seleccionado para la recolección de los datos fue aplicado en el lugar donde se desenvuelven los individuos fenómeno de estudio. De acuerdo con la temporalidad, este estudio se considera transversal, debido a que fue desarrollado bajo el marco de un tiempo específico correspondiente al cuarto periodo escolar del año 2022-23, siendo esto oportuno para un levantamiento muy significativo.

En ese mismo orden fue empleado un diseño experimental u observacional, debido a que se desarrollaron un conjunto de intervenciones y actividades mediante juegos motores y gamificaciones, donde se evidenciará el uso de la tecnología, para el desarrollo de conceptos y elementos de ubicación espacial, en los estudiantes del primer ciclo del nivel primario. Para llevar a cabo esta investigación fue pertinente utilizar técnicas como la rúbrica la cual fue aplicada al inicio del proceso de la investigación y al final de esta. Además, se utilizó la técnica de la

observación directa donde se evidenció que los niños del nivel primario responden con dificultad y en su defecto nada en cuanto a la ubicación espacial.

Es preciso resaltar, que la técnica se refiere a un conjunto de habilidades, métodos o procedimientos sistemáticos que se utilizan para realizar una tarea específica de manera eficiente y efectiva. Es un conjunto de herramientas y conocimientos que se aplican con el fin de lograr un objetivo determinado, ya sea en el ámbito de la educación, la tecnología, entre otros (Sánchez y Murillo, 2021). La técnica puede ser aprendida a través de la experiencia práctica o mediante la enseñanza y el estudio sistemático. A medida que se perfecciona la técnica, se puede lograr una mayor precisión y eficiencia en la realización de una tarea, lo que puede conducir a una mayor calidad de los resultados.

Las técnicas de investigación engloban todo un mecanismo de medios y recursos que sirven como recolectores de informaciones relevantes para la investigación científica, cabe resaltar que estas informaciones recolectadas mediante los medios y recursos son lo que llevan al investigador a emitir un juicio crítico y científico (Ander-Egg, 2011).

En ese mismo orden, la observación directa es una técnica de recolección de datos utilizada en la investigación científica. Esta técnica consiste en la recopilación de información a través de la observación directa y sistemática de los fenómenos que se quieren estudiar, en ésta el investigador observa y registra los hechos tal y como ocurren en su entorno natural, sin intervenir en el desarrollo de estos. Esta técnica puede ser utilizada en diferentes contextos, uno de ellos es la observación de comportamientos de los niños en situaciones de juegos.

La observación directa es el método que utiliza el investigador para focalizar su investigación en un objetivo ya planteado en un individuo, es decir, la investigación directa es aquella que su estructura busca obtener de manera precisa e inmediata los resultados esperados mediante esta. Además, cabe resaltar que este método se acuna del instrumentode la rúbrica o la lista de cotejo para plasmar sus resultados (López y Ramos, 2021).

Para realizar una observación directa, es necesario definir los objetivos de la observación y diseñar un plan de observación que incluya el lugar, el momento, los participantes y los aspectos a observar. También es importante que el investigador tenga un registro sistemático y detallado de la información recopilada, a fin de poder analizar los datos de manera rigurosa y objetiva, es por esta razón que se complementa esta técnica con la rúbrica, ya que, esta les permite a los investigadores anotar los comportamientos observados en los niños.

Por otro lado, la rúbrica es una herramienta de evaluación la cual fue utilizada por elequipo investigador para medir el desempeño de los estudiantes en relación con la ubicación espacial y temporal con un conjunto de criterios los cuales arrojaron que los estudiantes del nivel primario responden con dificultad ante la ubicación espacial.

Dando respuesta a esta problemática el equipo investigador realizó una jornada de intervención de 45 minutos de clases por día donde se utilizaron software educativo como el Quizizz, Kahoot, Socrative y Celebriti Edu. Las TIC tuvo lugar en el desarrollo de estas actividades programadas gracias a estos softwares educativos ya mencionados, a partir de lautilización de esta se evidenció y se comprobó mediante la rúbrica aplicada al final de la jornada una mejora significativa en cuanto a su problemática encontrada en relación con la ubicación espacial.

Población y muestra

La población se refiere al conjunto total de individuos, objetos, eventos o fenómenos que comparten una o varias características comunes y que son de interés para el estudio en cuestión. Es importante definir adecuadamente la población de estudio en una investigación, ya que esto permite establecer los límites del universo que se va a investigar y permite tomar decisiones sobre la forma en que se llevará a cabo el estudio, como la selección de la muestra, la forma de recolectar los datos y la aplicación de los resultados a la población en general.

“La población, para una investigación educativa, es el conjunto de elementos sobre el que interesa obtener conclusiones o hacer inferencias para la toma de decisiones” (Graus, 2018, p. 8). La población estuvo compuesta por 104 estudiantes del nivel primario del centro educativo Juan Emilio Bosch Gaviño del año educativo 2022-2, de los cuales 53 son del género femenino que conforman el 51% del total y 51 alumnos del género masculino que constituyen el 49% del total.

Tabla 1.

Población total del estudiante y muestra seleccionada

Población	Cantidad de	Porcentaje	Cantidad de	Porcentaje	Muestra
total	niñas	de niñas	niños	de niñas	poblacional
104	53	51%	51	49%	31

Fuente: Registro de grado del centro educativo Juan Emilio Bosch Gaviño 2023.

En investigación, una muestra se refiere a un subconjunto representativo de la población

de estudio. Es decir, es un grupo de individuos, objetos, eventos o fenómenos que se han seleccionado de manera sistemática con el fin de obtener información sobre la población de interés.

La selección de la muestra puede realizarse de diversas formas, como por muestreo aleatorio simple, muestreo estratificado, muestreo por conglomerados, entre otros métodos. Es importante que la selección de la muestra se realice de manera rigurosa y cuidadosa para garantizar que los resultados sean confiables y válidos. Para llevar a cabo este estudio se empleó una muestra no probabilística y una selección por conveniencia de las secciones y grupos de estudiante, donde los criterios de la investigadora tuvieron prevalencia, ya que los estudiantes fueron elegidos de acuerdo con la accesibilidad y disponibilidad que era posible hacia ellos.

“La característica más trascendental de una muestra es la representatividad. El muestreo obtiene gran valor al avalar que los rasgos preparados para su observación en la población permanecen expresados con mucha propiedad en la muestra” (Mucha-Hospinal et al., 2021 p. 51). La muestra está compuesta por el conjunto de 31 estudiantes de los cuales 18 son del género femenino y 13 masculinos constituyendo el 58% y 42% respectivamente. Esta muestra se toma del segundo grado de primaria sección 1.

Tabla 2.

Muestra poblacional

Muestra poblacional	Cantidad de niñas	Porcentaje de niñas	Cantidad de niños	Porcentaje de niños
----------------------------	--------------------------	----------------------------	--------------------------	----------------------------

31	18	58%	13	42%
----	----	-----	----	-----

Fuente: Elaboración propia 2023.

Tabla 3.
Descripción de las variables

Objetivo general	Objetivos específicos	Variable	Definición de la variable	indicadores	Objeto a medir del indicador
Integrar actividades mediante las TIC para fomentar la ubicación espacial en el primer ciclo del nivel primario	Realizar juegos motores mediante las TIC que fomenten la ubicación espacial	Juegos motores mediante las TIC	Los juegos motores son actividades lúdicas que implican movimientos corporales y habilidades motoras mediante las TIC.	Realización de Zumba Kids ejecución de juegos dirigidos	Realizan Zumba Kids. Ejecutan juegos dirigidos.
	Aplicar juegos de gamificaciones donde se fomente la ubicación espacial	Juegos de gamificación.	Los juegos gamificados en educación son aquellos juegos diseñados para enseñar conceptos y habilidades	Realización de dinámicas. Realización de juegos de orientación espacial. Ejecución de mociones espaciales.	Realizan Dinámicas. Realizan juegos de orientaciones espaciales. Ejecutan nociones espaciales.
				Realización de cuestionarios en Quiziz, Kahoot, Socrative y Celebriti Edu.	Realizan cuestionarios en Quiziz, Kahoot, Socrative y Celebriti Edu.

educativas,
utilizando los
principios y
técnicas de
diseño de
juegos.

Fuente: Elaboración propia 2023.

Resultados y Discusión

Referente a la variable los juegos motores mediante las TIC se encontró algunas dificultades a la hora de implementarlos, uno de estos fue la brecha digital presente, puesto que algunos de los participantes no tenían los dispositivos a mano por varias razones, una de ella era que el dispositivo no estaba funcionando y otros simplemente lo olvidaron en sus hogares. Así fue como se decidió hacer estos juegos motores en parejas para poder cumplir con los objetivos propuestos y fomentar la colaboración no planificada de antemano. “Las tecnologías son un recurso útil para los profesores, puesto que proporcionan un aprendizaje activo, efectivo y atractivo para los estudiantes” (López y Ramos, 2021, p.38)

Estos resultados fueron positivos con respecto a la correcta realización de la tarea motriz asignada y cabe destacar que no se sabe si en este grupo fue favorable el trabajo en equipo con respecto al planteamiento original, pero el equipo investigador está de acuerdo con que se lograron los indicadores propuestos para esta variable: Realizan Zumba Kids Ejecutan juegos dirigidos Realizan juegos de orientaciones espaciales Ejecutan nociones espaciales. “Los autores concluyen que el uso de esta tecnología jugó un papel relevante al educar y adherir a los niños participantes” (López y Ramos, 2021, p.39)

Con respecto a la segunda variable juegos de gamificación aquí se evidenció cómo los alumnos se apropiaron de las herramientas utilizadas Quiziz, Kahoot, Socrative y Celebriti Edu.

Algunos de ellos varones en su mayoría asocian experiencias similares al jugar videojuegos tales como Free Fire. Para estas experiencias los alumnos debían adentrarse en aplicaciones que realizan online sin tener que involucrar movimientos motores. La gamificación no es más que la transposición de elementos como el juego y el videojuego en un ambiente no lúdico (Rouissi et al., 2020).

Para los alumnos resultó muy natural el realizar actividades en estas aplicaciones, una vez terminada cada actividad quieran realizarla en la vida real, así podemos decir que quedaban motivados por el uso de estas herramientas. Las actividades de gamificación favorecen la motivación intrínseca ya que usa algunos elementos como recompensas, lo que puede ocasionar desmotivación en algunos momentos (Rouissi et al., 2020).

Conclusiones

Las principales conclusiones de esta investigación son producto de un ciclo de reflexión por parte de los investigadores como de los participantes de trabajo donde producto de los resultados positivos observados y expresados por los alumnos se concluye que la utilización de las TIC como medio para desarrollar contenidos dentro del área de Educación Física es favorable, teniendo en cuenta que debe haber un equilibrio entre la utilización de herramientas que involucren la tarea motriz y cognitiva.

Con respecto a las variables los juegos motores mediante las TIC, se considera en primer lugar, que el incluir las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje de la Educación Física es casi siempre un poco tedioso por varios aspectos; el primordial de todos es la naturaleza del área, ya que esta trata de alejarnos del sedentarismo y la inactividad que provocan estas nuevas tecnologías. En segundo lugar, la brecha digital existente en los centros educativos dominicanos, aunque se ha estrechado por políticas públicas como república digital. Atendiendo a esto entendemos que si se pueden realizar actividades como estos juegos motores mediante las TIC y que son muy favorables en el desarrollo de este contenido ubicación espacial y puede ser muy útil para otros contenidos y otras áreas del saber.

Para la variable de juegos de gamificación se debe ser muy cuidadoso a la hora de elegir la herramienta a utilizar ya que podemos caer en la dinámica de otras áreas y no es lo que se busca. Los estudiantes esta variable la asociaron las actividades con videojuegos asunto que favorece la integración ya que como en los videojuegos en la vida real debemos orientarnos de donde está y hacia dónde se va. Entonces, se considera que estos juegos ayudan al usuario a dominar esta competencia tan relevante en el día a día. Por otro lado, en relación con la gamificación y el comportamiento, los jugadores de videojuegos invierten mucho tiempo para lograr metas lo que conlleva a un alto nivel de concentración (Rouissi et al., 2020).

Referencias

Ander-Egg, E. (2011). *Aprender a investigar: Nociones básicas para la investigación social*. Córdoba, Argentina: Brujas

- Chaves Montero, A. (2018). La utilización de una metodología mixta en investigación social. En Delgado, K., Federico, W. y Vera-Quiñonez, S. (2018). Rompiendo Barreras en la Investigación, 164-184.
https://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/15178/La_utilizacion_de_una_metodologia_mixta.pdf?sequence=2
- Graus, M. E. G. (2018). Estadística aplicada a la investigación educativa. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 5(2), 1-32.
<https://dilemascontemporaneoseducacionpoliticaayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/427>
- López, A., y Ramos, G. (2021). Acerca de los métodos teóricos y empíricos de investigación: significación para la investigación educativa. *Revista Conrado*, 17(S3), 22-31.
<https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/2133>
- Managón, R., Posso, R. J., Paullán, M., y Vásconez, C. O. (2020). Relación entre indicadores de desempeño motor y maduración biológica en futbolistas menores de 16 años. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 25(369), 92-102. <https://doi.org/10.46642/efd.v25i269.1859>
- Mosos Capera, G. H., y Ayala Jiménez, D. Y. (2022). *Impacto de incorporar el modelo de gamificación en una estrategia didáctica para el fortalecimiento del pensamiento espacial y sistemas geométricos en estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa la Fila del Municipio de Icononzo-Tolima* [Trabajo de Maestría, Universidad de Cartagena].
<https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/15101>
- Mucha-Hospinal, L. F., Chamorro-Mejía, R., Oseda-Lazo, M. E., y Alania-Contreras, R. D.(2021).

Evaluación de procedimientos empleados para determinar la población y muestra en trabajos de investigación de posgrado. *Revista Desafíos*, 12(1), 50-57.
<http://revistas.udh.edu.pe/index.php/udh/article/view/253e>

Posso Pacheco, R. J. (2020). *Factores dentro del Determinante Humano en la Implementación del Currículo Nacional para Educación Física Ecuatoriana* (Doctoral dissertation) Universidad Internacional Iberoamericana México.
<https://repositorio.unini.edu.mx/id/eprint/443/>

Posso, R., Barba, L., Paz, B., Pereira, M., León, X., Ortiz, N. y Noroña, L. (2022) *Exclusión del ejercicio físico desde la mirada de las TIC*. Unidad de Publicaciones de la UPEL IPB.
<https://doi.org/10.46498/upelipb.lib.0011>

Posso, R. J., Ortiz, N., Paz, B., Marcillo, J. y Arufe-Giráldez, V. (2022). Análisis de la influencia de un programa estructurado de educación física sobre la coordinación motriz y autoestima en niños de 6 y 7 años. *Journal of sport and health research*, 14(1), 9.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8208793>

Rouissi, A., García Martínez, S., y Ferriz Valero, A. (2020). Una experiencia gamificada en educación física. *Revista Efdeportes.com: Lecturas Educación Física y Deportes*, 25(269), 126-138.
<https://www.efdeportes.com/efdeportes/index.php/EFDeportes/article/view/1974>

Sánchez Molina, A. A., y Murillo Garza, A. (2021). Enfoques metodológicos en la investigación histórica: cuantitativa, cualitativa y comparativa. *Revista Debates por la Historia*, 9(2), 147-181.
<https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2594->

29562021000200147&script=sci_abstract

Vichiato Breda, T., y García de la Vega, A. (2019). El desarrollo del razonamiento geográfico a través de una propuesta ludo-didáctica en la ciudad. *Revista Didáctica Geográfica*, (19), 197-220. <https://doi.org/10.21138/DG.422>

Villacres Arias, G. E., Espinoza Freire, E. E., y Rengifo Ávila, G. K. (2020). Empleo de las tecnologías de la información y la comunicación como estrategia innovadora de enseñanza y aprendizaje. *Revista Universidad y Sociedad*, 12(5), 136-142.

<http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218->

36202020000500136&script=sci_arttext&tlng=en