

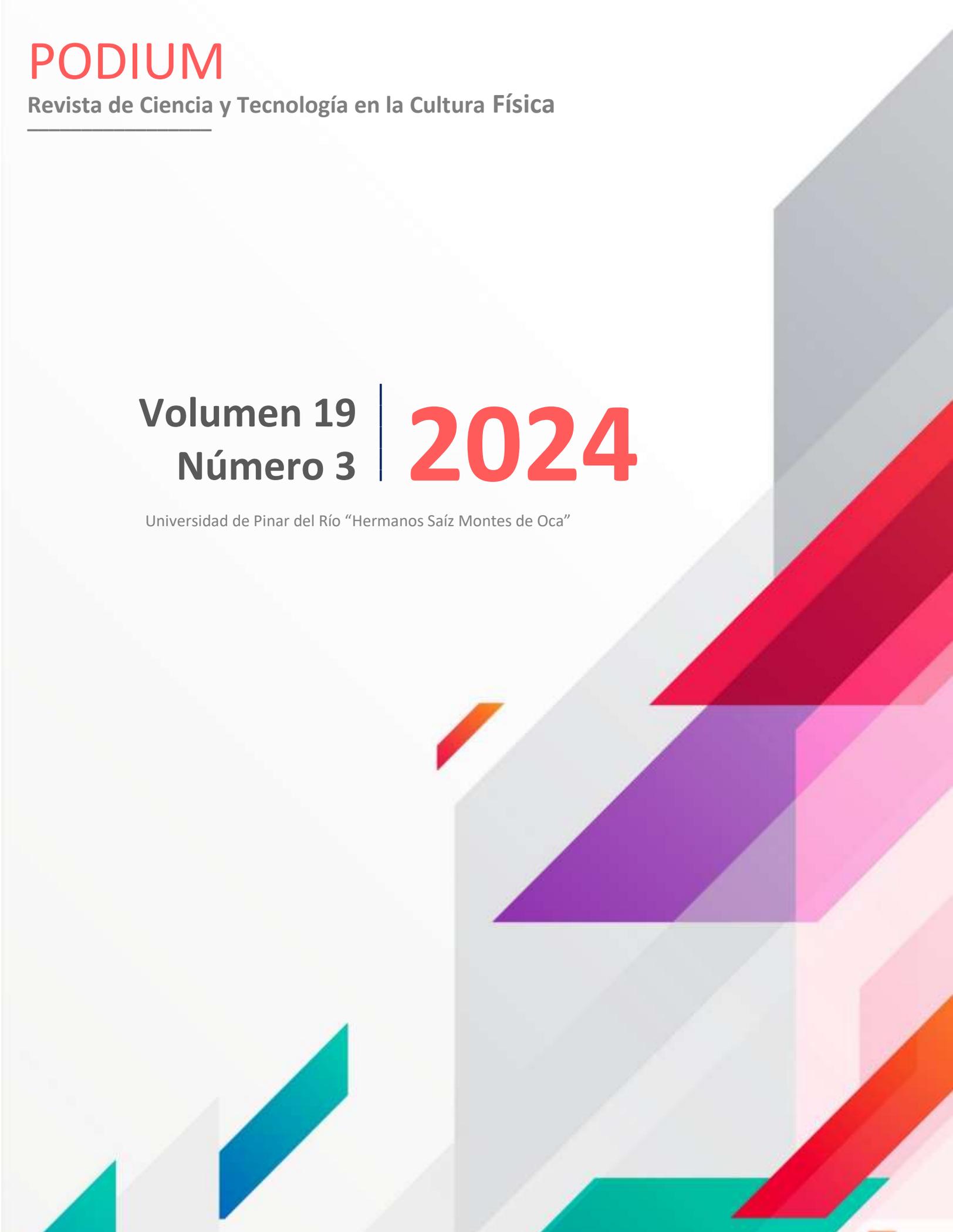
PODIUM

Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física

Volumen 19
Número 3

2024

Universidad de Pinar del Río "Hermanos Saíz Montes de Oca"



Artículo original

Actividades físicas para desarrollar competencias digitales y socioemocionales en estudiantes de bachillerato

Physical activities to develop digital and socio-emotional competencies in high school

Atividades físicas para desenvolver competências digitais e socio emocionais em estudantes do ensino médio

Ronald Gabriel Garcés Quilambaqui^{1*} , Roberto Carlos Solís Castro^{2*} , Sandra Elizabeth Loján Loján^{3*} , Jorge Luis Serrano Aguilar^{1*} , José David Zapata Escobar^{4*} 

^{1*}Universidad Técnica de Machala

^{2*}Escuela de Educación Básica Eloy Alfaro

^{3*}Escuela de Fútbol Formativo "Independiente del Valle" sede Puenbo.

^{4*}Investigador Independiente

Autor para la correspondencia: rgarces@utmachala.edu.ec

Recibido: 28/09/2024

Aprobado: 11/10/2024



RESUMEN

La educación física promueve el desarrollo integral de los estudiantes, incluye competencias digitales, socioemocionales y cognitivas, esenciales para enfrentar los desafíos del mundo contemporáneo en su vida académica y profesional. El objetivo de este artículo es dar a conocer los resultados de una investigación relacionada con la aplicación de un conjunto de actividades físicas desde la Educación Física que contribuya al desarrollo de competencias transversales como las digitales y socioemocionales en estudiantes de bachillerato. La investigación utilizó un diseño preexperimental con un enfoque cuantitativo y cualitativo, aplicado a 105 estudiantes de bachillerato en Quito, Ecuador. Para ello se diseñó un programa de actividades físicas aplicado durante dos meses, validado por expertos, con pretest y postest para medir las competencias. Los resultados mostraron mejoras en las competencias digitales y socioemocionales tras la intervención. El 63% de los estudiantes reportó una mayor capacidad tecnológica, mientras que un 60% expresó satisfacción con su desarrollo socioemocional, se destacó avances en liderazgo, trabajo en equipo y gestión emocional. Las actividades físicas, integradas con tecnologías digitales, mejoraron el rendimiento, desarrollaron competencias esenciales para el bienestar emocional y el éxito académico de los estudiantes.

Palabras clave: Competencias digitales y socioemocionales, Educación Física, bachillerato, intervención.

ABSTRACT

Physical education promotes the comprehensive development of students, including digital, socio-emotional and cognitive skills, essential to face the challenges of the contemporary world in their academic and professional life. The objective of this article is to let know the results of a research related to the application a set of physical activities from Physical Education that contribute to the development of transversal skills such as digital and socio-emotional in high school students. The research used a pre-experimental design



with a quantitative and qualitative approach, applied to 105 high school students in Quito, Ecuador. For this, a physical activity program was designed which was applied for two months, validated by experts, with pretest and posttest to measure the skills. The results showed improvements in digital and socio-emotional skills after the intervention. 63% of the students reported greater technological capacity, while 60% expressed satisfaction with their socio-emotional development, highlighting progress in leadership, teamwork and emotional management. Physical activities, integrated with digital technologies, improved performance and developed essential skills for students' emotional well-being and academic success.

Keywords: Digital socio-emotional and skills, Physical Education, high school, intervention

RESUMO

A Educação Física promove o desenvolvimento integral dos estudantes, incluindo competências digitais, socioemocionais e cognitivas, essenciais para enfrentar os desafios do mundo contemporâneo na sua vida acadêmica e profissional. O objetivo deste artigo foi aplicar um conjunto de atividades físicas no âmbito da Educação Física que contribuíssem para o desenvolvimento de competências transversais, como as digitais e socioemocionais, em estudantes do ensino secundário. A investigação utilizou um desenho pré-experimental com uma abordagem quantitativa e qualitativa, aplicada a 105 estudantes do ensino secundário em Quito, Equador. Foi desenhado e implementado um programa de atividades físicas ao longo de dois meses, validado por especialistas, com avaliações de pré-teste e pós-teste para medir estas competências. Os resultados mostraram melhorias nas competências digitais e socioemocionais após a intervenção. 63% dos estudantes relataram uma maior capacidade tecnológica, enquanto 60% expressaram satisfação com o seu desenvolvimento socioemocional, destacando progressos na liderança, trabalho em equipa e gestão emocional. As atividades físicas, integradas com tecnologias digitais, melhoraram o desempenho e promoveram competências essenciais para o bem-estar emocional e o sucesso académico dos estudantes.



Palabras-chave: Competências digitais, socioemocionais, Educação Física, ensino médio, intervenção.

INTRODUCCIÓN

La Educación Física (EF) contribuye al desarrollo físico del estudiante, a sus procesos mentales, emocionales y sociales. Como disciplina, la EF es una fuente inagotable de destrezas y habilidades que pueden transferirse a otras áreas del conocimiento, convirtiéndola en una asignatura esencial e integral. En el ámbito educativo actual, se reconoce cada vez más la importancia de incluir en los planes de estudio competencias que preparen a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo contemporáneo. Estas competencias no se limitan a lo físico, sino que también abarcan aspectos socioemocionales, cognitivos y digitales, todos esenciales para su desempeño académico y profesional futuro.

Las competencias no residen únicamente en las habilidades técnicas que una persona posee, sino en su capacidad para movilizarlas y aplicarlas en la resolución de problemas. Como mencionan Triviño et al. (2019), la verdadera competencia se manifiesta en la acción y en la capacidad para encadenar diferentes actuaciones que permitan lograr un objetivo en situaciones diversas. En este sentido, la Educación Física ofrece un entorno ideal para fomentar estas competencias, ya que promueve un enfoque integral que incluye el saber actuar, el trabajo en equipo, la autogestión y la toma de decisiones.

La formación en Educación Física, Recreación y Deporte dentro del contexto educativo no solo desarrolla competencias físicas, sino también competencias transversales como las socioemocionales y digitales, las cuales son cruciales para la vida académica y profesional de los estudiantes. En este sentido, la "corporeidad", entendida como el papel fundamental del cuerpo en el proceso de autoconocimiento y en la comprensión del entorno, juega un rol central en la formación integral del individuo. Esta corporeidad facilita no solo la interacción con los demás, sino también con el mundo natural, promoviendo una conexión profunda entre el cuerpo, la mente y el ambiente (Soto y Vargas, 2019).



En el caso de la EF, como plantea Macheno (2022), el desarrollo de competencias requiere la integración de actitudes, valores, conocimientos y habilidades que permitan a los estudiantes enfrentar desafíos de manera creativa y flexible. Un ejemplo claro de esto se observa en el trabajo en equipo durante las clases de Educación Física, donde los estudiantes no solo aprenden a colaborar, sino que también desarrollan autonomía en la toma de decisiones y la capacidad de adaptación.

A través de proyectos interdisciplinarios, como espectáculos coreográficos, olimpiadas escolares o excursiones a la naturaleza. Además, estudios previos, como el de Campos et al. (2011), han demostrado que competencias como el uso de juegos, los recurso didáctico, la expresión corporal y la promoción de hábitos saludables son especialmente valoradas en la formación integral de los estudiantes.

Asimismo, Baena y Granero (2012) destacan la importancia de promover hábitos de actividad física y estilos de vida saludables entre los escolares. Estos autores subrayan la relación entre la actividad física, los hábitos de higiene y salud, así como la promoción de competencias como la iniciativa, el liderazgo y la gestión de grupos de trabajo, las cuales son esenciales en el entorno educativo y profesional. Haro y Mora (2012) señalan que tanto los estudiantes como los profesores desarrollan competencias como la colaboración, el comportamiento ético y la responsabilidad social. Estas son esenciales para fomentar la participación a lo largo de la vida en actividades físicas y en el entorno escolar y profesional (Álvarez-Flores, 2024).

De este modo, la Educación Física también aporta al desarrollo de competencias matemáticas y lingüísticas, como se observa en las habilidades de cálculo que se aplican en la medición de distancias o el análisis de resultados deportivos, así como en la comunicación verbal y no verbal que se practica durante las actividades físicas (Figueras et al., 2016). Estas competencias se alinean con los objetivos del sistema educativo actual, que busca formar estudiantes capaces de enfrentar los desafíos de un mundo cada vez más interconectado y tecnológicamente avanzado.



En este contexto, surge la necesidad de investigar cómo la Educación Física puede ser una herramienta para el desarrollo de competencias más allá de lo físico, incide en aspectos socioemocionales y digitales que son cada vez más relevantes en el ámbito educativo contemporáneo (Brito Mancheno, 2022). Además, es necesario explorar cómo estas competencias pueden integrarse eficazmente en el currículo de bachillerato para preparar a los estudiantes frente a los retos del mundo moderno. El objetivo de la investigación fue aplicar un conjunto de actividades físicas desde la educación física que contribuyan al desarrollo de competencias transversales como las digitales y socioemocionales en estudiantes de bachillerato.

MATERIALES Y MÉTODOS

La presente investigación se llevó a cabo en una institución educativa particular ubicada en la ciudad de Quito, Ecuador. La muestra estuvo conformada por 105 estudiantes de tercero de bachillerato, distribuidos en tres paralelos de 35 estudiantes cada uno, de un total de 800 estudiantes matriculados en la institución. La investigación se enmarcó en un diseño preexperimental, con un enfoque cuantitativo y cualitativo, centrado en la evaluación del impacto de un programa de actividades físicas en el desarrollo de competencias transversales, digitales y socioemocionales de los estudiantes.

Se inició con el diseño un programa de ejercicios por un equipo interdisciplinario de docentes de Educación Física, expertos en tecnologías educativas y psicopedagogos, para aplicar un conjunto de actividades físicas que promovieran el desarrollo de competencias digitales y socioemocionales en los estudiantes, tales como la colaboración, el liderazgo y la toma de decisiones y el uso de tecnológicas. Estas actividades fueron diseñadas para integrarse de manera fluida con los objetivos curriculares de la Educación Física y se basaron en principios de pedagogía activa y aprendizaje colaborativo.

Este programa se implementó durante dos meses, con sesiones de 45 minutos pedagógicos, dos veces por semana. Cada sesión incluía actividades físicas que involucraban el uso de aplicaciones móviles para el seguimiento del rendimiento físico, como registros de tiempo y distancia, análisis de resultados, así como ejercicios grupales que promovieron el trabajo



en equipo y la resolución de problemas en situaciones simuladas. El diseño de estas actividades tenía como fin mejorar las capacidades motrices y competencias socioemocionales en los estudiantes.

El programa fue validado por un comité de expertos en Educación Física y pedagogía, quienes revisaron la pertinencia de las actividades propuestas y su alineación con los objetivos de la investigación. Además, se realizó una prueba piloto con un grupo de 10 estudiantes para evaluar la viabilidad de las actividades y ajustar el diseño según las necesidades observadas en el contexto educativo. Esta validación fue importante para asegurar que las actividades fuesen apropiadas en términos físicos y para garantizar el desarrollo de competencias transversales y digitales.

El estudio siguió un esquema preexperimental con la aplicación de un pretest antes de la intervención y un postest al finalizar el programa. El pretest evaluó el nivel inicial de las competencias digitales y socioemocionales de los estudiantes. Las encuestas empleadas en el pretest midieron las competencias digitales en términos de habilidades tecnológicas y las competencias socioemocionales en cuanto a trabajo en equipo, toma de decisiones, empatía y liderazgo. Después de la aplicación del programa de actividades físicas durante dos meses, se administró un postest para evaluar los cambios en las competencias desarrolladas.

La construcción del instrumento de recolección de datos se basó en un análisis de las competencias digitales y socioemocionales que se buscaban medir en los estudiantes. Para asegurar la pertinencia y claridad de los ítems, se realizó una revisión bibliográfica de estudios previos que abordaban competencias en el ámbito de la Educación Física y el uso de herramientas tecnológicas aplicadas en entornos educativos.

Las preguntas fueron diseñadas en cuenta tres dimensiones clave: cognitiva, procedimental y valorativa-afectiva, se abarcó aspectos como el conocimiento de tecnologías digitales, la capacidad de trabajar en equipo, y la autogestión emocional. Los ítems se formularon en una escala Likert de cinco puntos, con el fin de capturar gradualmente las percepciones de los estudiantes y docentes sobre el impacto de las actividades físicas en el desarrollo de dichas competencias.



Para asegurar la validez de los instrumentos diseñados, se recurrió a un proceso de validación por juicio de expertos. Se seleccionaron cinco especialistas en Educación Física, tecnologías educativas y psicometría, quienes revisaron los ítems en cuanto a su coherencia, relevancia y claridad. Este proceso permitió ajustar y refinar las preguntas para garantizar que reflejaran adecuadamente las competencias que se buscaban medir. Posteriormente, se realizó una prueba piloto con un grupo de 10 estudiantes de características similares a los participantes del estudio principal, para detectar posibles dificultades de comprensión en las preguntas y asegurar que los ítems fuesen adecuados para la población objetivo.

Una vez aplicada la prueba piloto, se llevó a cabo un análisis de confiabilidad de los instrumentos mediante el coeficiente Alfa de Cronbach, con el fin de medir la consistencia interna de los ítems en cada una de las dimensiones evaluadas. Los resultados del análisis arrojaron un coeficiente de 0.85, lo que indica un alto nivel de confiabilidad del instrumento. Este índice respalda la solidez de las encuestas aplicadas, se aseguró que las mediciones realizadas sean fiables y reproducibles en contextos similares.

Se diseñaron y aplicaron encuestas tanto a estudiantes como a profesores, se evaluó:

- Competencias digitales como habilidades para utilizar herramientas tecnológicas en contextos educativos y personales.
- Competencias socioemocionales como aspectos para el trabajo en equipo, la empatía, la toma de decisiones, y la capacidad de liderar y colaborar en actividades grupales. Las encuestas emplearon una escala tipo Likert de cinco puntos para medir el nivel de acuerdo o desacuerdo con afirmaciones relacionadas con dichas competencias.

RESULTADOS

Los resultados del diagnóstico pre y post, tras la aplicación de las actividades físicas orientadas al desarrollo de competencias digitales y socioemocionales en estudiantes de tercero de bachillerato. Además, se muestra el impacto de estas actividades en las percepciones de los estudiantes y profesores, así como el análisis de las debilidades y fortalezas identificadas.



Se aplicó una encuesta estructurada a los estudiantes para abordar las tres dimensiones principales (cognitiva, procedimental y valorativa-afectiva). Los resultados se presentan a continuación:

Tabla 1. Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes (pre)

Dimensiones/Preguntas	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Pocas veces	Nunca
Dimensión Cognitiva					
1. ¿Consideras que las actividades físicas te han ayudado a mejorar tu capacidad para utilizar herramientas tecnológicas?	7 (20%)	10 (29%)	12 (34%)	4 (11%)	2 (6%)
2. ¿Crees que las competencias aprendidas en Educación Física te benefician en otras asignaturas, como Matemáticas e Informática?	6 (17%)	8 (23%)	14 (40%)	5 (14%)	2 (6%)
Dimensión Procedimental					
1. ¿Participas activamente en el uso de herramientas tecnológicas para registrar y analizar tu rendimiento físico?	5 (14%)	9 (26%)	13 (37%)	6 (17%)	2 (6%)
2. ¿Crees que las actividades físicas te han enseñado a trabajar mejor en equipo o a liderar grupos?	6 (17%)	9 (26%)	13 (37%)	5 (14%)	2 (6%)
Dimensión Valorativa-Afectiva					
1. ¿Te sientes satisfecho con cómo la Educación Física contribuye a tu desarrollo personal y académico?	9 (26%)	11 (31%)	10 (29%)	4 (11%)	1 (3%)
2. ¿Crees que las actividades físicas te han ayudado a gestionar mejor tus emociones y a enfrentar nuevos retos?	8 (23%)	9 (29%)	11 (31%)	5 (14%)	2 (6%)

Interpretación de los resultados iniciales:

1. Dimensión Cognitiva: el 49% de los estudiantes reportó que las actividades físicas les han ayudado a mejorar su capacidad para utilizar herramientas tecnológicas, aunque un 34% indicó que lo percibieron solo "algunas veces". Además, el 40% de los estudiantes consideró que las competencias adquiridas en Educación Física influyeron en su rendimiento en otras asignaturas, como Matemáticas e Informática.



2. Dimensión Procedimental: el 63% de los estudiantes indicó que participan activamente en el uso de herramientas tecnológicas para registrar y analizar su rendimiento físico, y el 54% percibió que las actividades físicas mejoraron su capacidad de trabajo en equipo y liderazgo. Sin embargo, un porcentaje significativo manifestó que esta relación es esporádica.

3. Dimensión Valorativa-Afectiva: el 57% de los estudiantes manifestó satisfacción con el impacto de la Educación Física en su desarrollo personal y académico, mientras que el 54% indicó que estas actividades les ayudaron a gestionar mejor sus emociones y enfrentar nuevos retos. Aunque hay un impacto positivo, existe margen de mejora en términos de autogestión emocional y académica.

Tras la implementación de las actividades físicas diseñadas para desarrollar competencias digitales y socioemocionales, se recogieron datos a través de una segunda encuesta.

Tabla 2. Resultados posteriores a la intervención (post)

Dimensiones/Preguntas	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Pocas veces	Nunca
Dimensión Cognitiva					
1. ¿Consideras que las actividades físicas te han ayudado a mejorar tu capacidad para utilizar herramientas tecnológicas?	12 (34%)	10 (29%)	7 (20%)	2 (6%)	4 (11%)
2. ¿Crees que las competencias aprendidas en Educación Física te benefician en otras asignaturas, como Matemáticas e Informática?	14 (40%)	8 (23%)	6 (17%)	3 (9%)	6 (17%)
Dimensión Procedimental					
1. ¿Participas activamente en el uso de herramientas tecnológicas para registrar y analizar tu rendimiento físico?	13 (37%)	9 (26%)	5 (14%)	6 (17%)	2 (6%)
2. ¿Crees que las actividades físicas te han enseñado a trabajar mejor en equipo o a liderar grupos?	13 (37%)	9 (26%)	6 (17%)	5 (14%)	2 (6%)
Dimensión Valorativa-Afectiva					
1. ¿Te sientes satisfecho con cómo la Educación Física contribuye a tu desarrollo personal y académico?	11 (31%)	9 (26%)	10 (29%)	4 (11%)	1 (3%)
2. ¿Crees que las actividades físicas te han ayudado a gestionar mejor tus emociones y a enfrentar nuevos retos?	19 (29%)	8 (23%)	11 (31%)	5 (14%)	2 (6%)



Análisis de los resultados posteriores:

1. Mejoras en la Dimensión Cognitiva: el 63% de los estudiantes reportó una mejora significativa en su capacidad para utilizar herramientas tecnológicas como resultado de las actividades físicas, lo que representa un aumento del 14% en comparación con los resultados iniciales. Del mismo modo, el 40% de los estudiantes consideró que estas competencias benefician su desempeño en otras asignaturas, aunque un 23% todavía percibe que el impacto es esporádico.
2. Dimensión Procedimental: hubo un aumento del 17% en la participación activa en el uso de herramientas tecnológicas para registrar el rendimiento físico, lo que indica una integración más sólida de la tecnología en las clases de Educación Física. Además, el 63% de los estudiantes percibió mejoras en su capacidad de liderazgo y trabajo en equipo, se superó los resultados iniciales.
3. Dimensión Valorativa-Afectiva: el 60% de los estudiantes indicó estar satisfecho con la contribución de la Educación Física a su desarrollo personal y académico, un aumento en relación con los resultados iniciales. Sin embargo, sigue habiendo espacio para mejorar el impacto emocional, ya que el 37% de los estudiantes todavía percibe dificultades ocasionales para gestionar sus emociones.

DISCUSIÓN

Al comparar los resultados obtenidos en esta investigación con estudios similares, se evidencian coincidencias y divergencias importantes que contribuyen al entendimiento del rol de la Educación Física (EF) en el desarrollo de competencias más allá del ámbito físico, centrándose en el ámbito digital y socioemocional.

En la línea de lo señalado por Opstoel et al. (2020), la interdisciplinariedad de la EF se confirma como una herramienta clave para el fomento de valores y competencias transversales como la ética, la toma de decisiones, la responsabilidad, el liderazgo, y la cooperación. Los resultados de este estudio reflejan que los estudiantes, a través de actividades físicas diseñadas con un enfoque interdisciplinario, desarrollaron habilidades



motoras, también capacidades esenciales para la vida social y académica, como el trabajo en equipo y la gestión emocional (Posso y Barba, 2023, 2024).

Sin embargo, es importante resaltar que, como indica Zayas et al. (2020), estos logros solo se alcanzan de manera consistente en entornos educativos donde las condiciones son adecuadas. Zayas argumenta que los valores y actitudes promovidos en la EF a menudo quedan en un plano hipotético si no se cumplen ciertas condiciones pedagógicas y sociales. (Posso et al., 2024a). Este estudio apoya dicha postura al observar que, si bien los estudiantes mostraron mejoras en sus competencias digitales y socioemocionales, los beneficios fueron más significativos en aquellos contextos donde los profesores adoptaron un enfoque pedagógico activo y las tecnologías se integraron de manera efectiva en las actividades físicas (Posso et al., 2024a).

Este hallazgo sugiere que, para que las competencias digitales y socioemocionales se desarrollen plenamente, es necesaria la implementación de actividades físicas diseñadas para estos fines, también un contexto educativo que apoye la interdisciplinariedad y la colaboración entre asignaturas, como señala Posso et al. (2024b) La vinculación entre el contenido científico, los métodos pedagógicos, y los objetivos sociales de la educación es clave para garantizar que los estudiantes internalicen las competencias desarrolladas en la EF y las apliquen en otros contextos académicos y personales.

Por otro lado, Posso et al. (2024c) analizan cómo la EF aporta al desarrollo de competencias profesionales en estudiantes universitarios, se destacó la importancia de integrar las actividades físicas en la formación de habilidades útiles para el futuro laboral. Aunque este estudio se centra en el contexto universitario, las conclusiones son aplicables a este trabajo en el nivel de bachillerato, dado que los estudiantes también desarrollan competencias necesarias para su vida académica futura y para adaptarse a un entorno digital y colaborativo.

Una diferencia importante con otros estudios radica en que, si bien reconocen el papel de la EF en la formación integral del estudiante, su enfoque está más orientado hacia el desarrollo físico y no exploran profundamente el impacto en las competencias digitales (De Diego et



al. 2024; Almonacid y Herrera, 2024). En cambio, la presente investigación no solo evidencia el potencial de la EF para el desarrollo físico y motor, sino que enfatiza su capacidad para promover competencias digitales a través del uso de herramientas tecnológicas como aplicaciones móviles y plataformas digitales hacia el seguimiento y análisis del rendimiento físico.

CONCLUSIONES

Este estudio ha demostrado que, al utilizar aplicaciones móviles y otras herramientas tecnológicas en el contexto de la Educación Física, los estudiantes mejoran sus habilidades motoras, también desarrollan competencias tecnológicas aplicables a otras áreas del conocimiento, como Matemáticas e Informática. Este hallazgo establece una nueva relación entre la Educación Física y el aprendizaje digital, que hasta ahora ha sido poco explorada en el nivel de bachillerato.

A través de actividades físicas colaborativas, los estudiantes desarrollaron habilidades esenciales para su vida académica y personal, tales como la capacidad de trabajar en equipo, liderar grupos y manejar el estrés. Este proporciona una base sólida para justificar la inclusión de competencias socioemocionales dentro del currículo de Educación Física, mostró que este enfoque contribuye de manera directa al bienestar emocional y al éxito académico de los estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Almonacid, J. H., & Herrera, J. D. C. P. (2024). El modelo curricular basado en competencias en la formación del profesorado de Educación Física: Entre el currículum prescrito y la realidad docente. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (55), 736-744. <https://doi.org/10.47197/retos.v55.104308>
- Álvarez Flores, D. A. (2024). La Gamificación en la Educación Física: Revisión Sistemática. *MENTOR revista de investigación educativa y deportiva*, 3(7), 225-246. <https://doi.org/10.56200/mried.v3i7.6800>



- Baena-Extremera, A., & Granero-Gallegos, A. (2012). Competencias profesionales en Educación Física y necesidades educativas. <https://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/5583/945-3311-1-PB.pdf?sequence=1>
- Brito Mancheno, F. D. B. (2022). Las competencias profesionales de educación física en el proceso de formación académica: Revisión Sistemática. *MENTOR Revista de investigación Educativa y Deportiva*, 1(2), 108-126. <https://doi.org/10.56200/mried.v1i2.3345>
- Campos Mesa, M. D. C., Ries, F., & Castillo Andrés, Ó. D. (2011). Análisis de las competencias adquiridas y utilizadas por los egresados maestros en Educación Física. *RICYDE. Revista Internacional de Ciencias del deporte*, VII (24), 216-229. <https://www.redalyc.org/pdf/710/71018866006.pdf>
- Figueras, S., Capllonch Bujosa, M., Blázquez Sánchez, D., & Monzonís Martínez, N. (2016). Competencias básicas y educación física: estudios e investigaciones. *Apunts. Educación física y deportes*, 2016, Núm. 123. <https://revista-apunts.com/competencias-basicas-y-educacion-fisica-estudios-e-investigaciones/>
- Haro, C. I. P., & Mora, J. T. (2012). Las competencias profesionales en Educación Física. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (22), 5-8. <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732288001.pdf>
- Opstoel, K., Chapelle, L., Prins, F. J., De Meester, A., Haerens, L., Van Tartwijk, J., & De Martelaer, K. (2020). Personal and social development in physical education and sports: A review study. *European Physical Education Review*, 26(4), 797-813. <https://doi.org/10.1177/1356336X19882054>
- Posso Pacheco, . R. J., & Barba Miranda, L. C. (2023). La Influencia de los Factores Emocionales en la Educación Física Significativa. *MENTOR Revista De investigación Educativa Y Deportiva*, 2(5), 179187. <https://doi.org/10.56200/mried.v2i5.5985>



- Posso-Pacheco, R. J., & Barba Miranda, L. C. (2024). El docente inclusivo: Liderando el cambio hacia una educación accesible para estudiantes con discapacidad . MENTOR Revista De investigación Educativa Y Deportiva , 3(9), 768782. <https://doi.org/10.56200/mried.v3i9.8735>
- Posso-Pacheco, R., Gómez-Rodríguez, V., Delgado-Álvarez, N., Caicedo-Quiroz, R., Maqueira-Caraballo, G., & Barba-Miranda, L. (2024a). Comparative analysis of infrastructure and resources for inclusive education: Ecuador and international perspectives. *Journal of Infrastructure, Policy and Development*, 8(10), 8866. <http://dx.doi.org/10.24294/jipd.v8i10.8866>
- Posso-Pacheco, R. J. ., Gutiérrez-Ramos, E. A. ., Chica-Montero, N. J. ., Alemán-Aguay, J. A. ., Rondal-Guanotasig, M. del C. ., & Mullo-Cóndor, K. S. . (2024b). Evaluation of Artificial Intelligence Technologies and the Metaverse in Adapting Pedagogical Strategies. *Metaverse Basic and Applied Research*, 3, 68. <https://doi.org/10.56294/mr202468>
- Posso-Pacheco, R. J., & Barba Miranda, L. C. (2024c). Estrategias para fomentar la participación y motivación en campeonatos internos en instituciones educativas. MENTOR Revista De investigación Educativa Y Deportiva , 3(8), 304315. <https://doi.org/10.56200/mried.v3i8.8126>
- Soto, C. Á., & Vargas, J. J. L. (2019). Cuerpo, corporeidad y educación: una mirada reflexiva desde la Educación Física. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (35), 413-421. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i35.62035>
- Triviño, L. E., García, C. C. C., & Cevallos, J. P. B. (2019). Competencias profesionales: Desafíos en el proceso de formación profesional. *Opuntia Brava*, 11(Especial 1), 1-12. <https://biblat.unam.mx/es/revista/opuntia-brava/articulo/competencias-profesionales-desafios-en-el-proceso-de-formacion-profesional>



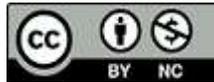
Zayas Acosta, R. D. L. C., Vento Monttieller, O., & Montesino de la Rosa, P. (2020).
Condicionantes de la Educación Física para la carrera de Educación Prescolar. *Podium. Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 15(3), 664-677.
<https://podium.upr.edu.cu/index.php/podium/article/view/878/pdf>

Conflictos de intereses:

Los autores declaran no tener conflictos de intereses.

Contribución de los autores:

Los autores han participado en la redacción del trabajo y análisis de los documentos.



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0
Internacional.

