



PUCE



Pontificia Universidad Católica del Ecuador

Maestría en Innovación en Educación

TEMA:

**LA INFLUENCIA DE LA CULTURA POPULAR Y GEEK EN EL ÁMBITO
EDUCATIVO: PERCEPCIONES Y PRÁCTICAS DOCENTES EN LA “UNIDAD
EDUCATIVA CARLOS PONCE MARTÍNEZ FE Y ALEGRÍA”, EN LA CIUDAD DE
QUITO.**

AUTOR: VARGAS STEVEEN

AÑO: 2024-2025

SEDE: QUITO

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, Vargas Ruano Steveen Javier, en calidad de autor y titular de derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación LA INFLUENCIA DE LA CULTURA POPULAR Y GEEK EN EL ÁMBITO EDUCATIVO: PERCEPCIONES Y PRÁCTICAS DOCENTES EN LA “UNIDAD EDUCATIVA CARLOS PONCE MARTÍNEZ FE Y ALEGRÍA”, EN LA CIUDAD DE QUITO, modalidad proyecto de investigación, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN, concedo a favor de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Conservando a mi favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada. Así mismo, autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador para que realice digitalización y publicación de este trabajo de titulación en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Declaro que la presente obra es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando la Universidad de toda responsabilidad.



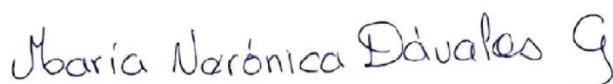
Vargas Ruano Steveen Javier

CC: 1723713051

APROBACIÓN DEL TUTOR.

En mi carácter de Directora – Tutora del Trabajo de Posgrado Titulado: **“La Influencia De La Cultura Popular Y Geek En El Ámbito Educativo: Percepciones Y Prácticas Docentes En La “Unidad Educativa Carlos Ponce Martínez Fe Y Alegría”, De Educación Secundaria En La Ciudad De Quito-Ecuador En El Año Lectivo 2024-25.** presentado por el estudiante Steveen Javier Vargas Ruano titular de la Cédula de Identidad N° CC: 1723713051, para optar al Grado de Magíster en Innovación en Educación, considero que dicho Trabajo de Investigación reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación por parte de los Lectores – Evaluadores que se designen para tal fin por parte de las autoridades de la Facultad de Aprendizaje, Lenguas y Comunicación.

En la ciudad de Quito, 10 de abril 2025.



Mgtr. María Verónica Dávalos González
CI:1707895767
Correo electrónico: mvdavalos@puce.edu.ec
Número telefónico: 0999831435

NOTA:

NOTA: Se comunica que en el servicio de análisis documental de Turnitin, el referido trabajo de titulación evidencia un 4% de texto más o menos similar al contenido de 20 fuente(s) considerada(s) como la(s) más pertinente(s).

ÍNDICE DE LOS CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN	12
CAPITULO I.....	14
PLANTEAMIENTO DE PROBLEMA.....	14
1.1.-FORMULACION DEL PROBLEMA.....	14
1.1.1.-INTERROGANTES FUNDAMENTALES DE LA INVESTIGACION.....	17
1.2.-OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	17
1.2.1.-Objetivo General:	17
1.2.2.-Objetivos Específicos:	17
1.3.-JUSTIFICACIÓN	18
CAPITULO II.....	20
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	20
2.1.-ANTECEDENTES	20
2.2.-FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	23
2.1.-Cultura Popular.....	23
2.2.-Cultura Geek.....	25
2.3.-Conceptualización de la Cultura popular y Geek.....	26
2.4.-Series	28
2.5.-Películas.....	29
2.6.-Literatura	31
2.7.-Ciencia Ficción	33
2.8.-Videojuegos	35
2.9.-Comics	37
2.10.-Ciencia y Tecnología	39
2.1.-Sistema educativo ecuatoriano	40
2.2.- Currículo Nacional	42
2.3.-Perfil institucional de la Unidad Educativa Carlos Ponce Martínez Fe y Alegría”, en la ciudad de Quito	43
2.3.1-Reseña histórica.....	44
2.3.2.- La Estructura Organizacional.....	45
3.-Percepción Docente	46
3.1.1.-Práctica Docente	47

3.1.2.-Métodos y técnicas pedagógicas basadas en la cultura popular y geek	48
CAPÍTULO III.....	49
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	49
3.1.-Diseño de la Investigación	49
3.2.-Tipo de Investigación	50
3.2.1.-Exploratorio y Descriptiva	50
3.3.-Unidades de Estudio	51
3.3.1.-Población	51
3.3.2.-Muestra	52
3.3.3.-Escenarios.....	53
3.3.4.-Sujeto Informante clave.....	53
3.4.-Técnicas e instrumentos de recolección de información	54
3.4.1.-Cuestionario.....	54
3.5.-Técnica de análisis de resultado.....	55
3.5.1.-Rango de confiabilidad.....	55
CAPITULO IV.....	57
PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS	57
CONCLUSIONES.....	83
RECOMENDACIONES.....	85
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	86

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Tamaño de la Población de la Unidad Educativa del nivel básico y Secundario	51
Tabla 2: Técnicas e instrumentos utilizados en la investigación.....	55
Tabla 3: Alfa de Cronbach	56

ÍNDICE DE FIGURAS

Gráfico 1: Género de los docentes de la Unidad Educativa.....	57
Gráfico 2: Edad de los Docentes de la Institución.	59
Gráfico 3: ¿En las clases que imparte, Incluye referencias de la cultura popular?.....	62
Gráfico 4: ¿Utilizo elementos de la cultura geek en mi enseñanza (cómic, videojuegos, series, películas, etc.)?.....	64
Gráfico 5: ¿Considero que la cultura popular y geek facilitan la comprensión de los contenidos académicos?	66
Gráfico 6: ¿He diseñado actividades o proyectos basados en elementos de la cultura popular o gee	68
Gráfico 7: ¿Mis estudiantes muestran interés cuando utilizo referencias de la cultura popular y geek en el aula?	70
Gráfico 8: ¿Creo que el uso de la cultura popular y geek aumenta la motivación de los estudiantes.....	72
Gráfico 9: ¿Encuentro dificultades al incluir elementos de la cultura popular y geek en mis clases?	74
Gráfico 10: ¿Considero que el uso de la cultura popular y geek influye positivamente en el rendimiento académico de los estudiantes?	76
Gráfico 11: ¿Considero necesario contar con estrategias específicas para integrar la cultura popular y geek en el aula?.....	78
Gráfico 12: ¿Me gustaría recibir más recursos y formación sobre cómo utilizar la cultura popular y geek en la enseñanza?	80

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo A: Encuesta	93
Anexo B: Matriz de diseño del cuestionario.	96
Anexo C: Revisión del Profesional.	98
Anexo D: Mapa de la institución.....	99
Anexo E: Fachada de la institución.....	100

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a mis padres, Indira Ruano Burbano Indira Elisabeth y Jaime Javier Vargas, quienes me enseñaron que el conocimiento es un regalo que se cultiva con esfuerzo y dedicación. Su apoyo incondicional ha sido mi motivación para seguir adelante.

A mis maestros y a mi tutora, gracias por compartir su sabiduría y por guiarme con tanta paciencia y generosidad. Su influencia ha dejado una huella imborrable en mi formación, tanto académica como personal.

Esta tesis es un testimonio de que, con perseverancia y pasión, los sueños se hacen realidad. Que estas palabras sirvan como un recordatorio de que ningún logro es individual, sino el resultado del amor, apoyo y confianza de quienes nos rodean.

Vargas Steveen

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer a mis padres, quienes han sido los pilares fundamentales en mi vida, ustedes siempre han estado a mi lado, brindándome su apoyo incondicional. Sus consejos sabios han sido mis mejores guías, y esta tesis es, en gran parte, un reflejo de su esfuerzo y dedicación.

A mi hermano y a toda mi familia, sus palabras de aliento y buenos deseos han sido un impulso invaluable para seguir adelante.

Un agradecimiento especial a mi tutora, la Mgtr. María Verónica Dávalos G, por su apoyo y dedicación durante esta investigación. Su orientación y consejos fueron clave para culminar este trabajo.

Por último, quiero expresar mi gratitud a la escuela Carlos Ponce Martínez (Fe y Alegría) por darme la oportunidad de llevar a cabo esta investigación; su colaboración fue esencial para el éxito de este proyecto.

Vargas Steveen

TITULO: LA INFLUENCIA DE LA CULTURA POPULAR Y GEEK EN EL ÁMBITO EDUCATIVO: PERCEPCIONES Y PRÁCTICAS DOCENTES EN LA “UNIDAD EDUCATIVA CARLOS PONCE MARTÍNEZ FE Y ALEGRÍA”, EN LA CIUDAD DE QUITO.

AUTOR: Vargas Ruano Steven Javier

TUTOR: Mgtr. María Verónica Dávalos González

Esta investigación abordó el problema de la escasa integración de la cultura popular y geek en las prácticas docentes de la Unidad Educativa Carlos Ponce Martínez Fe y Alegría en Quito, Ecuador, lo cual limita oportunidades para potenciar la motivación y el aprendizaje significativo en los estudiantes. El objetivo general fue analizar las percepciones y prácticas docentes sobre la influencia de estas culturas en el proceso educativo, bajo un enfoque proyectivo que busca diseñar estrategias para su implementación efectiva. Metodológicamente, se adoptó un enfoque cuantitativo con diseño descriptivo y no experimental, aplicando un cuestionario validado ($\alpha = 0.831$) a 32 docentes de básica y bachillerato. Los resultados revelaron que el 75% de los docentes incorpora referencias a la cultura popular, mientras que el 40.6% utiliza elementos geek (cómic, videojuegos) con frecuencia. Aunque el 71.9% reconoció que estos recursos facilitan la comprensión académica y aumentan la motivación estudiantil, el 50% enfrenta dificultades como falta de capacitación o recursos. Las conclusiones destacan que, pese a su potencial educativo, la integración de estas culturas es irregular debido a barreras metodológicas e institucionales, así mismo se recomienda desarrollar capacitaciones docentes y adaptar el currículo con enfoques interdisciplinarios.

Palabras clave: Cultura popular, Enseñanza-aprendizaje, Estrategias pedagógicas, Innovación educativa, Prácticas docentes.

TITLE: THE INFLUENCE OF POPULAR AND GEEK CULTURE IN THE EDUCATIONAL FIELD: TEACHER PERCEPTIONS AND PRACTICES AT THE "CARLOS PONCE MARTÍNEZ FE Y ALEGRÍA EDUCATIONAL UNIT" IN THE CITY OF QUITO.

AUTHOR: Vargas Ruano Steven Javier

TUTOR: Mgtr. María Verónica Dávalos González

This study addressed the problem of the limited integration of popular and geek culture into teaching practices at the Carlos Ponce Martínez Fe y Alegría Educational Unit in Quito, Ecuador, which restricts opportunities to enhance student motivation and meaningful learning. The general objective was to analyze teachers' perceptions and practices regarding the influence of these cultures on the educational process, using a projective approach aimed at designing strategies for effective implementation. Methodologically, a quantitative approach with a descriptive and non-experimental design was adopted, applying a validated questionnaire ($\alpha = 0.831$) to 32 elementary and high school teachers. The results revealed that 75% of teachers incorporate references to popular culture, while 40.6% frequently use geek elements (comics, video games). Although 71.9% acknowledged that these resources facilitate academic comprehension and increase student motivation, 50% face challenges such as a lack of training or resources. The conclusions highlight that, despite their educational potential, the integration of these cultures remains inconsistent due to methodological and institutional barriers. Likewise, it is recommended to develop teacher training programs and adapt the curriculum with interdisciplinary approaches.

Keywords: Popular culture, Teaching-learning, Pedagogical strategies, Educational innovation, Teaching practices.

INTRODUCCIÓN

La educación es un proceso que se encuentra en constante transformación, y la integración de nuevas tendencias y enfoques pedagógicos es esencial para lograr una enseñanza de calidad, en este sentido, la influencia de la cultura popular y geek ha tomado relevancia en el ámbito educativo, ya que los docentes deben adaptarse a las necesidades y percepciones de los estudiantes que están inmersos en estos fenómenos culturales. A través de esta investigación se busca identificar cómo los docentes de la "Unidad Educativa Carlos Ponce Martínez Fe y Alegría" en Quito ven y manejan la cultura popular y geek en sus métodos de enseñanza, esto se logra analizando los efectos que tiene en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En este contexto, la investigación busca identificar las diferentes perspectivas teóricas que los docentes tienen sobre la cultura popular y geek. Así mismo se pretende describir cómo se lleva a cabo el proceso de enseñanza y aprendizaje en el aula. También se analizará cómo se desarrollan las prácticas docentes con relación a los elementos de la cultura popular. Por último, se recomendará varias estrategias que ayude a mejorar la enseñanza en este campo.

Capítulo I - Planteamiento del problema.

La primera parte de esta tesis se centra en la formulación del problema, donde se plantean las preguntas clave que orientarán a la investigación, a través de estas preguntas se busca entender cómo los docentes ven la cultura popular y geek, y de qué manera estos elementos influyen en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes. Así mismo, se establecen los objetivos de la investigación, tanto generales como específicos y se justifica la importancia del estudio, subrayando la necesidad de comprender cómo la cultura popular y geek se incorpora en el ámbito educativo.

Capítulo II – Fundamentación teórica.

El segundo capítulo presenta los antecedentes de la investigación, el cual aborda trabajos previos de otros autores que han explorado temas similares, además de las bases teóricas que sustentan este estudio. Este marco teórico es el resultado de una cuidadosa revisión de artículos científicos y estudios anteriores sobre la cultura popular y geek en el ámbito educativo

Capítulo III: Metodología y Capítulo IV - Análisis de datos.

El tercer y cuarto capítulo se centran en la metodología, así como en la herramienta de investigación que se utilizó, para esta investigación se utilizó la encuesta, la cual nos ayudara recolectar la información. Se detallan las técnicas e instrumentos, la misma que fue procesada mediante el programa SPSS, cuyos resultados son analizados en esta investigación de datos. En este capítulo se justifica la elección de cada método y se explica cómo contribuye a la comprensión de la problemática planteada.

Conclusiones y recomendaciones.

Finalmente, se presentan las conclusiones de la investigación, que destacan los principales hallazgos relacionados con las percepciones y prácticas docentes sobre la cultura popular y geek. Se reflexiona sobre cómo estos hallazgos pueden influir en la mejora de las estrategias educativas y la formación docente. También se incluyen las recomendaciones para avanzar en la integración de la cultura popular y geek en la enseñanza, con el fin de mejorar la calidad educativa en el contexto ecuatoriano.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DE PROBLEMA

1.1.-FORMULACION DEL PROBLEMA

¿Cuál es la percepción docente sobre de la influencia de la cultura popular y geek en la Unidad Educativa Carlos Ponce Martínez Fe Alegría?

La cultura popular y geek en la actualidad ha ganado relevancia e importancia, especialmente con el apogeo de la ciencia, tecnología y redes sociales. En Latinoamérica, este tipo de cultura se manifiesta en varias áreas o especialidades, una de ellas la educación y la tecnología. Garcés (2021) señala que la Cultura Geek se ha consolidado como una subcultura destacada en el contexto de la hipermodernidad, una época definida por un fuerte énfasis en el individualismo y la constante inmersión en las nuevas tecnologías. Esta subcultura se ha vuelto especialmente relevante debido a su adaptación a los cambios tecnológicos y sociales que caracterizan la era contemporánea. En Ecuador, este tipo de cultura no se ha visto manifestada en los aspectos más importantes de la sociedad, la cual con anterioridad se mencionó. En ese contexto cabe mencionar la transformación o cambio en la educación, en donde las generaciones actuales de estudiantes tienen un amplio conocimiento de temas sobre la cultura popular y tecnología, las cuales pueden ser utilizadas para el aprendizaje. Según Begazo (2021), “Las prácticas pedagógicas se refieren a las diversas actividades que se desarrollan con los estudiantes con la finalidad de lograr aprendizajes en el aula, escuela y comunidad” (p. 262). En ese sentido, las practicas pedagógicas (enseñanzas activas, evaluación continua, aprendizaje centrado en los estudiantes y las tecnologías educativas, etc.) también son importantes ya que se pueden implementar estrategias como el uso de recursos digitales y tecnológicos que unifiquen la cultura

popular y geek con los contenidos educativos, estos pueden servir para explicar conceptos académicos, estos han demostrado ser efectivos para llamar la atención de los jóvenes. Esto permite hablar sobre las oportunidades, los cuales tienen beneficios potenciales a corto y largo plazo, pero de la misma manera también conllevan desafíos como lo son el incorporar nuevas metodologías.

Desde la adaptación curricular, el cual hace referencia al proceso de ajustar el currículo educativo para que este sea accesible y adecuado para las necesidades de todos los estudiantes, especialmente aquellos con discapacidades o dificultades de aprendizaje, esto incluye modificaciones en los métodos de enseñanza, los recursos, las actividades y las evaluaciones para asegurar que todos los estudiantes tengan las mismas oportunidades de aprendizaje. Según Córlica (2020), “La resistencia al cambio en las instituciones educativas se manifiesta cuando las personas involucradas carecen de interés en el mismo, o bien tratan de disminuir su colaboración para preservar el *statu quo*” (p. 1). Los docentes en este caso pueden reflejar resistencia al integrar estos elementos en su malla o plan curricular. Los docentes enfrentan problemas debido a la falta de capacitaciones en tecnología, lo que dificulta la integración adecuada de estos elementos en sus clases. Esto lleva a un uso ineficiente de la tecnología, aun teniendo herramientas y recursos disponibles. Según la ONU (2021), “Los aspectos negativos y perjudiciales del uso de la tecnología digital en la educación y la sociedad incluyen, entre otros, el riesgo de distracción y la ausencia de contacto humano” (p.1). Esto por lo general suele deberse a la mala imagen o percepción negativa que se tiene, donde los prejuicios o el desconocimiento, se lo llega a considerar inapropiada o innecesaria para sus estudiantes, esto también se da por la desigualdad de recursos, dificultades en la evaluación y falta de dialogo en la cual, no existe una comunicación sobre puntos o intereses en común entre el estudiante y el

docente. Según Bastidas y Huarcaya (2022), “La falta de motivación va a generar miedo e incertidumbre entre los docentes, mostrándose renuentes o reticentes a los cambios planteados de forma unilateral” (p. 8). Esta problemática se puede definir como resistencia al cambio, donde se puede visualizar la molestia al modificar o cambiar la metodología tradicional, la cual en un contexto actual no cumple con las demandas educativas.

Es importante tomar en cuenta los puntos expuestos cabe mencionar los efectos inmediatos y a futuros que tiene esta investigación. Según Castro y Castaño (2021), “En el rendimiento académico intervienen factores como el nivel intelectual, la personalidad, la motivación, las aptitudes, los intereses, los hábitos de estudio, la autoestima o la relación profesor-alumno” (p. 42). En la cultura popular y geek los personajes enfrentan complejos conflictos personales y emocionales (héroes) muchas veces necesitan desarrollar habilidades para superar obstáculos o problemas, lo cual refleja la importancia de la IE (inteligencia emocional) en la vida cotidiana, estas historias intentan impactar emocionalmente al público, sugiriendo que el autoconocimiento y la empatía son claves para el crecimiento personal. La inteligencia emocional no sólo impulsa la narrativa, sino que también resalta su importancia en el desarrollo de relaciones, tanto personales como sociales, así mismo el aspecto académico está relacionado con la inteligencia emocional de los jóvenes, ya que mostrar interés en estos temas aumentará la participación en clases y mejorará su seguridad, también hay que mencionar que la interacción juega un papel crucial, la incorporación de estos elementos renovará el ambiente educativo y por ende la colaboración entre alumnos, por otra parte tenemos que mejorará la comprensión, utilizar ejemplos de la cultura popular puede hacer que los conceptos complejos pasen a ser más accesibles y entendibles en la mayoría de casos. Según Tatiana (2020), “En la actualidad la sociedad ha tenido un gran impacto el uso de las tecnologías y herramientas digitales es por ello

por lo que es necesario sacar ventaja de esto e implementarlo en las aulas de clase” (p. 8). A futuro se puede decir que se los prepara para un mundo tecnológico donde la era digital ha mostrado ser una herramienta en la enseñanza aprendizaje, también es importante mencionar que el desarrollo de habilidades críticas puede mejorar la creatividad y pensamiento crítico cuando se aplica adecuadamente.

1.1.1.-INTERROGANTES FUNDAMENTALES DE LA INVESTIGACION

1. ¿Cuál es la percepción de los docentes sobre la cultura popular y geek como herramienta educativa?
2. ¿Como son las practicas que utilizan los docentes para incorporar la cultura popular y geek en el aula a nivel básico y del bachillerato?

1.2.-OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.2.1.-Objetivo General:

Identificar las percepciones y prácticas que tienen los docentes sobre la cultura popular y geek, con relación al proceso de enseñanza aprendizaje en la “UNIDAD EDUCATIVA CARLOS PONCE MARTÍNEZ FE Y ALEGRÍA”.

1.2.2.-Objetivos Específicos:

1. Desarrollar los principales enfoques teóricos sobre la cultura popular y la cultura geek en el ámbito educativo.
2. Describir la influencia de la cultura popular y geek en el proceso de enseñanza y aprendizaje que utilizan los profesores de básica y bachillerato en la “UNIDAD EDUCATIVA CARLOS PONCE MARTÍNEZ FE Y ALEGRÍA”, en la ciudad de Quito.

3. Analizar el proceso enseñanza aprendizaje que utilizan los profesores de básica y bachillerato sobre la cultura popular y geek en la “UNIDAD EDUCATIVA CARLOS PONCE MARTÍNEZ FE Y ALEGRÍA”, en la ciudad de Quito.

1.3.-JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo de investigación es relevante en el ámbito sociocultural, pues busca identificar el sentido de pertinencia e identidad. En el sentido cultural hay que considerar que esta investigación ayuda a fortalecer el sentido de pertenencia e identidad, ya que la cultura popular representa en gran medida la propia identidad cultural contemporánea, la cual se define como: conocer, entender y valorar el significado del mundo en el que se vive actualmente, Según Finocchiaro (2023), “Los videojuegos tienen el potencial de ser una poderosa herramienta educativa. No sólo son divertidos y entretenidos, sino que también fomentan el aprendizaje activo, el desarrollo de habilidades y la adquisición de conocimientos” (p.1). De la misma manera hay que decir que la cultura popular (series, películas, libros) tiene un impacto significativo ya que fomenta la imaginación y enriquece la metodología educativa. La cultura popular y geek es inclusiva y diversa, abarca temas globales y es creada por personas con diferentes orígenes. Está relacionada con la tecnología y promueve el uso crítico y seguro de las nuevas tecnologías.

La cultura popular y geek en la educación es pertinente ya que existen estudios científicos que han demostrado que si los estudiantes se interesan y conectan con el contenido educativa harán que su comprensión y retención sea mayor y esto se lo hace con la integración del tema antes mencionado en la educación. Según Peña (2022), “Los geeks tienen una tendencia a desarrollar pensamiento sistémico y a especializarse en algo casi siempre relacionado con las ciencias matemáticas, exactas y naturales y, sobre todo, en la física y la informática.” (p. 1). Es

oportuno mencionar que es tipo de cultura es interdisciplinario como pocas, ya que abarcar muchos y diversos campos en la educación, también en otras ciencias o materias como la sociología, la antropología y comunicación y sus derivadas, integrando los elementos de la cultura popular y geek en la educación las posibilidades son infinitas. Esta investigación es relevante actualmente porque la cultura popular ejerce una influencia activa en la vida cotidiana de los estudiantes, estudiar cómo está se refleja en el ámbito educativo tiene carácter de pertinente y oportuno. También es interesante mencionar que los contextos educativos internacionales serán tomando como parte importante de esta investigación, que más allá de crear comparación lo que hará es enriquecer el estudio.

Según Mero (2022), “La innovación educativa tiene gran importancia epistemológica, pedagógica y didáctica y para cumplir su propósito de mejorar la calidad del proceso enseñanza aprendizaje” (p.4). Uno de los puntos más importantes de esta investigación es que es de tipo o carácter innovador ya que la influencia de la cultura popular y geek en la educación es un campo relativamente nuevo y emergente, es decir esta investigación podría ayudar a la literatura académica existente del tema y de esa manera abrir temas de áreas que no se han explorado en beneficio de la educación, así mismo muchos de los elementos de la cultura geek están relacionados con tecnología e innovación, Según Justiano y Cotrina (2024), “Es importante destacar las estrategias que brindan los maestros, como los recursos metodológicos y propuestas innovadores que generen en los alumnos los recursos necesarios para fortalecer su motivación y construir sus aprendizajes” (p. 389). Los docentes deben aprovechar el interés de los estudiantes estos temas, los cuales mejoraran y aumentarán el compromiso y motivación, por ende, los resultados serán efectivos y relevantes, por ende, es fundamental mencionar que estos elementos sean adaptados y adoptados en el currículum nacional.

CAPITULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1.-ANTECEDENTES

La cultura popular y geek incluye videojuegos, redes sociales y música, mientras la cultura geek abarca la ciencia ficción, tecnología y comics, estos temas se han impregnado en diferentes aspectos de la sociedad, y por ende del entorno educativo. También permite examinar como los elementos culturales y geek influyen en la percepción de la práctica docente y como está puede ayudar a identificar nuevas estrategias de índole pedagógico que hacen que se pueden unir con los estudiantes de manera efectiva y que asimismo motiva su participación en el aula, así mismo comprender los antecedentes permite tener otra perspectiva sobre tendencias culturales actuales y como estas pueden ser integradas en el currículo ecuatoriano, no hay que olvidar los desafíos que pueden surgir de la adaptación de estas influencias en el contexto educativo ecuatoriano. Algunas Investigaciones que hablan de la problemática son:

En la tesis de Garcés Jéssica (2021), Dinámica familiar sistémica y cultura geek, aborda cómo la cultura geek influye en la dinámica familiar y por ende en el desarrollo social y emocional de niños y jóvenes en edad escolar, en esta investigación se destaca la integración de la cultura geek y cómo influye en el ámbito familiar.

Este antecedente indica que los docentes, son actores clave en la educación secundaria, ya que desempeña un rol de mediador entre la cultura geek y el aprendizaje. Por ejemplo, se incorporan elementos culturales que conozcan los estudiantes, de esa manera se podría potenciar sus habilidades interpersonales y fortalecer el sentido de pertenencia en el entorno educativo. Así mismo otros antecedentes que hablan de la problemática son:

Núñez et al. (2020), *Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios*, subraya el impacto de los videojuegos no solo como forma de entretenimiento, sino también como una herramienta pedagógica, que utiliza un enfoque en tecnológico como la realidad virtual, los autores plantean que estas plataformas pueden ser utilizadas para enriquecer los procesos educativos, este antecedente es relevante ya reflexiona cómo los docentes podrían integrar elementos de la cultura geek(en este caso los videojuegos) en sus prácticas pedagógicas, así mismo se analizan las percepciones docentes en relación a la tecnología, la que permite identificar las oportunidad y obstáculos para su implementación en el aula.

Así mismo otro antecedente que hablan de la problemática es la de:

Reyes Rodrigo (2023), que en su estudio de las Identidad(es): la construcción identitaria del adulto joven geek, se analiza cómo los jóvenes forman su identidad a través del consumo de productos culturales, es así como en este contexto se destaca el consumo de la cultura geek, esta incluye intereses en tecnología, videojuegos, ciencia ficción y cómics, no solo es entretenimiento, sino que es una herramienta clave para la construcción de identidades en la sociedad actual.

Este artículo ofrece una guía para comprender cómo los docentes pueden utilizar el consumo de cultural geek para conectar con los intereses de sus estudiantes y hacer que el aprendizaje sea más significativo, al reconocer la identidad de los estudiantes a través de sus gustos y pasiones, los educadores pueden crear estrategias que fomenten la inclusión y la participación en clases.

Así mismo otro antecedente que habla de la problemática es la de:

González y Zárate (2020), que en su estudio *De la diversidad cultural a la masificación geek: resignificación de la subcultura friki en Cartagena de Indias*, se puede explorar cómo ha evolucionado la percepción que los jóvenes tenían acerca de la cultura popular. Gracias a la inmersión que permiten estas narrativas, pueden apropiarse de personajes creados por dibujantes o mangakas y darles vida en su día a día (p. 95).

Este antecedente es clave para mi investigación, ya que invita a pensar en cómo los estudiantes incorporan elementos de la cultura geek en su vida cotidiana. En el contexto educativo ecuatoriano, es darle un nuevo significado o valor a algo que ya existe en una cultura, como tradiciones, símbolos o prácticas, adaptándolo a nuevos contextos o interpretaciones. Podría ayudar a los docentes a conectar mejor con sus alumnos y utilizar estos referentes en el aula.

Galmiche et al. (2024), en su estudio *Percepción de la cultura neo-japonesa y la interculturalidad en los estudiantes de la división académica de educación y artes de la UJAT*, exploran cómo la comunidad estudiantil percibe la influencia de la cultura japonesa y si esta responde a un proceso de interculturalidad, es así que con un enfoque cualitativo concluye que la cultura japonesa ha dejado una marca importante a nivel global, elementos como el anime, el manga, la música J-pop y la moda han trascendido fronteras, generando un gran impacto en distintas comunidades (p. 15).

Este antecedente demuestra de qué manera la cultura popular japonesa se ha entrelazado en diversos contextos, incluso en el ámbito educativo, en el contexto ecuatoriano, se debe entender esta influencia puede ser clave para que los docentes utilicen estos elementos en sus estrategias de enseñanza y logren conectar mejor con los intereses de sus estudiantes.

2.2.-FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1.-Cultura Popular

La cultura popular se refiere a una variedad de manifestaciones culturales que son ampliamente aceptadas y disfrutadas por una gran parte de la población mundial. Según Cultura Digital (2024), en los últimos años, la cultura geek ha visto un aumento impresionante en su popularidad, convirtiéndose en un fenómeno que impacta en diferentes aspectos de la vida. Así mismo aquellos que se identifican como geeks suelen tener una gran pasión por la tecnología, los videojuegos, los cómics, y todo lo que tenga que ver con la ciencia ficción y la fantasía, esta cultura refleja sus intereses, valores y preferencias, abarcando expresiones globales como la música, el cine y la televisión.

Aunque a menudo se confunden la cultura popular y la cultura de masas, hay una diferencia clave entre ambas, la cultura de masas puede parecer una subcultura, pero en realidad se centra en la producción y distribución masiva de productos culturales, por otro lado, la cultura popular abarca las expresiones y prácticas culturales que resuenan con las personas en diversos contextos, aunque estos dos conceptos no son exactamente lo mismo, es importante reconocer que están interconectados y se influyen mutuamente. Alabarces, P. (2020) plantea que la cultura de masas y la cultura popular deben entenderse como interdependientes, pero también deben influirse mutuamente, desde su punto de vista, la cultura popular no se limita a un ámbito aislado, sino que surge de la interacción entre la cultura de masas y lo popular, entendiendo lo popular como una manera particular de ver el mundo.

A diferencia de la cultura elitista, que a menudo se asocia con las clases altas o con un conocimiento académico avanzado, la cultura popular es mucho más accesible y se extiende a lo

largo de amplios sectores de la población, su alcance puede variar dependiendo del contexto social y las necesidades de las personas, esto incluye aspectos como la moda, la comida y las tradiciones. Según Alvira et al. (2021) plantea que la cultura popular representa una lucha entre las culturas de los grupos dominantes y los sectores subalternos, quienes se esfuerzan por preservar y reproducir sus propias representaciones culturales, esta lucha se manifiesta a través de sistemas de representación que les permiten interpretar y dar sentido a la realidad.

La cultura popular tiene un papel fundamental y características importantes como las de cualquier otra cultura, esta sirve como un espejo de la realidad social actual, tocando temas como aspiraciones, preocupaciones y conflictos que enfrenta la sociedad ecuatoriana, a través de elementos que reflejan problemas sociales. Esta cultura permite que las personas expresen y formen sus identidades tanto individuales como colectivas y acompañándolas a lo largo de sus vidas, los componentes de la cultura popular son clave para construir un sentido de pertenencia y para formar grupos sociales, además, son esenciales en la creación de comunidades, ya que fortalecen lazos entre miembros, y comparten experiencias, un ejemplos de estas manifestaciones incluyen celebraciones populares y eventos en redes sociales, que tienen como objetivo unir a las personas.

Es así como según la Universidad de Minnesota (2020), "El carácter comunitario de lo popular tiene varias implicaciones importantes: primero, tiende a representar gustos locales en vez de mirar hacia las modas nacionales o globales; segundo, porque lo popular se considera representativo de los grupos más humildes de la sociedad" (p. 6). Al centrarse en los gustos y tradiciones locales en lugar de las tendencias globales, la cultura popular actúa como una forma de resistencia a la homogeneización cultural impuesta por la globalización. Este fenómeno se ve reflejado en los medios de comunicación, la creación de políticas públicas relacionadas con el

arte, y las estrategias de marketing y publicidad que buscan promover y recomendar productos culturales, especialmente en el ámbito educativo, que es el enfoque principal de esta investigación.

2.2.-Cultura Geek

La cultura geek es un tipo de subcultura que está centrada en la ciencia ficción, videojuegos y tecnología entre otros temas de interés común entre aficionados, apasionados, conocedores y expertos en diferentes campos académicos. Este tipo de subcultura ha ganado importancia en los últimos años, de hecho, en las últimas décadas, pero su origen se remonta en el año de 1980 y en un principio estaba vinculada con las computadoras personales o personas con habilidades en el ámbito tecnológico o científicos. En ese sentido la identidad es parte importante de la cultura geek. Según Ignacio Guillermo (2023), “La construcción de un sujeto puede deberse a distintos aspectos relacionados con su condición etaria, su rol social, sus posibilidades de acción e incluso por lo que consume culturalmente” (p. 3). En ese sentido la identidad postula que los individuos definen su identidad a través del sentido de pertenencia a grupos sociales, es decir se construyen a partir de intereses compartidos.

La cultura geek no solo se basa en el consumo de productos culturales y sus respectivos elementos sino también participa activamente en su creación, los principales consumidores por así decirlo son los niños, jóvenes y adultos para los cuales estos elementos son en cuanto menos llamativos y divertidos. Ignacio Guillermo (2023) plantea que, durante la infancia, el acceso a la cultura estaba condicionado por las opciones culturales disponibles en ese momento. En cambio, en la adultez, este acceso cambia, ya que depende tanto de los recursos económicos de las personas como de la expansión de la oferta cultural a través de diversos medios y productos. Las

sociedades actuales se benefician del consumo de las personas, es decir mientras existen demanda existirán productos que satisfagan esa necesidad, es decir si ese tipo de cultura no fuera un éxito habría desaparecido hace muchos años, también es importante mencionar que la nostalgia vende, ya que muchos de ellos están relacionas con su infancia, no obstante este estilo de vida está fuertemente determinado por la condición económico y cultural es decir la realidad de un joven japonés de clase social alta no será la misma que la de un joven ecuatoriano de clase media.

2.3.-Conceptualización de la Cultura popular y Geek

El verdadero “boom” de la cultura popular, que le permitió ser valorada distinto tuvo lugar en el siglo XX, luego de la Segunda Guerra Mundial, en ese momento se observó el inicio de ciertos procesos de mundialización y el mejoramiento de la esperanza de vida. En ese contexto surge la cultura de ocio, que fue tomada como una forma dinámica de intercambio entre los pueblos, en lugar de algo estático que debe ser preservado. A esto debemos sumar el desarrollo tecnológico que trajo consigo el fin de siglo y el surgimiento de nuevas formas de intercambio virtual mediante redes sociales y digitales. Así, lo que se entendía como cultura popular emprendió un proceso de transformación complejo, más cercano a la cultura global. A ella se opusieron circuitos culturales “alternativos” o “independientes”, que se alejan de la estética de las masas.

La cultura popular y geek o también llamado como cultura popular geek es un subcampo de la cultura popular que comprende pasiones e interés por temas o ramas específicas asociadas a elementos como la ciencia ficción, la fantasía, los cómics, el manga, los videojuegos, la tecnología, cine, TV y música. Según la editorial Etece (2022), “Originariamente, el término

geek aludía a un artista circense o de ferias con poco talento social, que era presentado como un hombre salvaje y cuyo número incluía arrancar cabezas de pollos vivos o de serpientes con los dientes” (p. 1). Esta subcultura a lo largo de los años ha sido ignorada, aislada y mal vista, pero se ha ganado un lugar en el mundo de la cultura, está influye en el entretenimiento (la cual genera billones de dólares por año) y tecnologías emergentes. La cultura popular geek se caracteriza por su devoción a los productos culturales, estas personas debido a su grado de conocimiento se les considerados nerds o fanáticos especializados, los cuales conocen toda la mitología de sus aficiones. Las formas de interés abarcan una amplia gama de expresiones, desde convenciones hasta coleccionismo, hasta el fandom y la participación en comunidades en línea. La popularidad de esta cultura ha crecido exponencialmente, impulsada por la proliferación de medios digitales y la explotación y realización plural de temas relacionados en el cine y la televisión. Su influencia se manifiesta en la forma en que estas narrativas se incorporan a la cultura popular de masas como la reflexión o la cuestión de estas normas y valores.

Gracias a la unión de cultura popular y geek tenemos personas las cuales se caracterizan por el interés en los nuevos adelantos tecnológicos, donde la mayoría de las veces se convierten en consumidores hasta un grado compulsivo por los dispositivos más novedosos ya sean computadoras o gadgets. Según López Frida (2024), “Los geeks han logrado cambiar la forma en que consumimos entretenimiento y han impulsado la innovación tecnológica. Además, han creado una comunidad sólida y diversa que se encuentra en constante crecimiento y evolución” (p.3). Por lo general las personas involucradas en la cultura popular geek son personas estrechamente ligadas al mundo de la tecnología e innovación, esto como resultado de su presencia habitual y constante en las redes sociales, las cuales sirven como medios principales

para el intercambio de intereses con otros internautas (series, películas, ciencia ficción, comics, literatura, videojuegos).

2.4.-Series

Las series de televisión nacen en la década de los 90, específicamente en el año 1940, la cual ha evolucionado significativamente en aspectos como la producción y recepción, este tipo de productos audiovisuales tiene la característica de estar constituidas por capítulos o episodios de una o varias temporadas que se emiten una detrás de otra, por lo general siguen una trama en concreto con el pasar del episodio. Hoy en día las series tienen un papel fundamental en la cultura popular, ya que influyen y reflejan la realidad de las sociedades a nivel mundial, las series se clasifican por géneros, incluyendo la ciencia ficción y la fantasía, elementos de la cultura popular, esta diversidad permite que las series aborden diferentes tipos de temas y estas se ajusten al contexto, ya sean políticos de otra índole.

Es así como las series ofrecen una variedad de beneficios en el ámbito educativo. Nos ayudan a cultivar el pensamiento crítico al analizar sus tramas y personajes, fomentan la empatía al mostrarnos diferentes realidades y pueden ser una gran herramienta para aprender idiomas gracias a su uso contextual del lenguaje. Según Mayer (2020) señala que la exposición a contenidos audiovisuales en su idioma original favorece la adquisición del lenguaje, los subtítulos al mezclar imágenes con diálogos ayudan a que nuestro cerebro procese la información de manera más efectiva, haciendo que el aprendizaje sea mucho más dinámico y atractivo.

Las historias que se presentan en las series realmente logran captar la atención de los estudiantes, haciendo que el aprendizaje se vuelva mucho más dinámico. Según Reyes William

(2022), menciona que la gamificación es una estrategia muy efectiva para aumentar la participación y el compromiso en el aula, al crear actividades basadas en series populares puede ayudar a los estudiantes a analizar diversas situaciones, lo que a su vez fortalece su capacidad de reflexión, además, incorporar elementos narrativos en el proceso de enseñanza puede enriquecer la experiencia educativa, promoviendo la autonomía y la autogestión del aprendizaje. Algunas series pueden ser como la Corona, la Historia del Reino Unido y monarquía, también la teoría del Big Bang que habla de conceptos científicos en un contexto humorístico.

A pesar de sus ventajas, también hay desafíos en su aplicación, no todas las series son adecuadas para el aula, por lo que es esencial seleccionar cuidadosamente los contenidos para que se ajusten a los objetivos educativos y a la edad de los estudiantes, el uso planificado y reflexivo de este recurso puede potenciar la enseñanza y hacer que la experiencia educativa sea más enriquecedora, es fundamental complementar el uso de series con estrategias pedagógicas adecuadas que permitan contextualizar el contenido y promover la discusión crítica entre los estudiantes. De esta manera, se garantiza que el aprendizaje no solo sea entretenido, sino también profundo y significativo.

2.5.-Películas

Las películas son una forma de comunicación, la cual nace en el siglo XIX, está se caracteriza por la mezcla de sonido, imagen y narrativa en un formato en el cual influya en el espectador, al igual que otros medios estos pueden tener varias ramas disciplinarias como la psicología, la sociología o la educación. La influencia de este medio va más allá del simple entretenimiento, sino que, volviéndose un fenómeno de tipo cultural, está siempre ha servido como un espejo o reflejo de la sociedad, siempre ha servido para crear y difundir ideas, el

impacto global que las películas han tenido en nuestra sociedad se puede visualizar en las culturas y lenguas que existen, las películas no solo muestran una visión de la cultura popular, sino que aportan y enriquecen al medio, así mismo ofrecen espacios para la reflexión y autocritica.

El cine se ha convertido en una herramienta pedagógica realmente importante en la educación actual, usarlo en el aula no solo hace que los contenidos sean más atractivos, sino que también ayudan a entender conceptos y promueve un aprendizaje significativo, las películas combinan elementos visuales y narrativos que permiten a los estudiantes asimilar teorías y conceptos complejos de una forma más accesible, conectándolos con situaciones cotidianas o contextos visuales que facilitan la retención del conocimiento. El cine no es solo una forma de entretenimiento, sino una estrategia didáctica poderosa que apoya el aprendizaje y refuerza la comprensión de temas académicos. Por ejemplo, tenemos películas como "Tron" (1982) y "Tron: Legacy" (2010), que exploran la tecnología, o "Ready Player One" (2018), que se centra en el impacto de los videojuegos y la realidad virtual. "Matrix" (1999) – Filosofía, realidad virtual y aprendizaje crítico. "La Guerra de las Galaxias" (saga, 1977 - presente) – es un ícono de la cultura geek con aplicaciones en narrativa.

El uso de películas en el aula no solo enriquece el aprendizaje, sino que también impulsa el desarrollo de competencias críticas, al analizar una película, los estudiantes tienen la oportunidad de reflexionar sobre temas como la moralidad, la ética, los conflictos sociales y la psicología humana, lo que realmente estimula su pensamiento crítico. Como mencionan Nieto y Cabezas (2024), el cine juega un papel crucial en la habilidad de los estudiantes para interpretar y evaluar situaciones complejas, ya que ayuda a adoptar una perspectiva crítica frente a los problemas sociales y culturales que se presentan en la película. Así, el cine se transforma en una

herramienta que no solo complementa los contenidos académicos, sino que también fomenta una reflexión profunda sobre valores y cuestiones éticas, los cuales son aspectos esenciales para la formación integral de los estudiantes.

En este sentido, el cine juega un papel fundamental en la promoción de la inclusión y el respeto por la diversidad. A través de las películas, podemos explorar una variedad de perspectivas y realidades, lo que a su vez fomenta el entendimiento y la empatía hacia los demás. Cabello y Jurado (2024), plantean que el cine es una herramienta maravillosa para tratar temas de diversidad cultural, étnica y social, permitiendo a los estudiantes desafiar sus propias creencias y ampliar su visión del mundo. Esta capacidad del cine para abrir diálogos sobre temas complejos, como la discriminación, los derechos humanos o los conflictos interculturales, contribuye a la formación de estudiantes más empáticos y conscientes de las realidades que viven otras personas en el mundo, los estudiantes, al identificarse con los personajes y situaciones que presentan estas películas, se sienten motivados a reflexionar sobre temas que afectan su vida cotidiana, lo que contribuye a un aprendizaje más significativo.

2.6.-Literatura

La literatura es el pilar esencial de la cultura popular, es el reflejo de las creencias y tradiciones de nuestra sociedad, la literatura tiene un papel fundamental al crear narrativas que tengan peso en experiencias para las personas. Los principales géneros que abarcan son la poesía, el cuento y la novela que no solo divierten, sino que crean interpretaciones culturales, en ese conjunto también entran los mitos, leyendas y novelas, las cuales reflejan sueños o deseos de las personas, al hacer eso se ayuda a la contribución de la identidad cultural, en otras palabras, la literatura va más allá de solo ser arte, sino que son las manifestaciones de la identidad cultural de

las comunidades, pueblos, ciudades y países. La literatura no solo sirve o funciona desde el punto teórico, sino que da un sentido a las experiencias colectivas.

Uno de los aspectos más fascinantes que hace que la literatura geek brille dentro de la cultura popular es su habilidad para crear mundos alternativos que son tanto detallados como coherentes, esta característica, conocida como "la construcción de mundos", ha sido objeto de estudio. Le Guin (2004), plantea que crear estos universos literarios es un acto que va más allá de la ficción, es un acto político y filosófico, ya que implica la creación de nuevas estructuras sociales y morales. Este elemento se puede ver claramente en sagas como Harry Potter de J.K. Rowling y los juegos del hambre, donde las historias no solo ofrecen aventuras épicas, sino que también abordan temas profundos como la opresión, la resistencia y el cambio social, así mismo la intertextualidad se convierte en un sello distintivo de la literatura geek, ya que muchas de estas obras se inspiran y hacen referencia entre sí, formando un rico entramado cultural en el que los lectores no solo consumen, sino que también participan activamente como creadores de contenido derivado.

Además, la literatura ha sido una herramienta poderosa para democratizar el conocimiento y el entretenimiento, derribando las barreras entre lo culto y lo popular. Obras como Harry Potter, el Señor de los anillos, Los juegos del hambre, y Ready player one, así como Scott Pilgrim vs. the world, han ido más allá de sus formatos originales, convirtiéndose en fenómenos globales que impactan otras formas de cultura, como el cine, los videojuegos y la mercancía. García Reyner (2020) plantea que la literatura geek va más allá de la simple lectura, se vive a través de diversas interacciones, lo que la hace un pilar esencial de la cultura contemporánea, este fenómeno ha permitido que personas de todo el mundo se sientan parte de una narrativa compartida, sin importar su origen o situación social, lo que subraya su relevancia

cultural, en este contexto la literatura se transforma en un puente que conecta a las personas a con historias.

Es importante señalar que la literatura en la cultura geek no se limita solo a los libros tradicionales, también abarca formatos como cómics, novelas gráficas y fanfiction, que han sido reconocidos como expresiones literarias válidas y significativas, estos formatos, al ser más accesibles y visuales, han permitido que nuevas generaciones se acerquen a la lectura y fomenten su creatividad. Cassany y Aliagas (2021) plantean que el fanfiction es un claro ejemplo de cómo los lectores toman las historias y les dan nuevos giros, creando narrativas originales que reflejan un intercambio constante entre escritores y su audiencia. De esta manera, la literatura se establece como un elemento dinámico y en constante evolución dentro de la cultura popular y geek, adaptándose a las necesidades y gustos de cada época, este proceso garantiza su permanencia y relevancia en el futuro.

2.7.-Ciencia Ficción

La ciencia ficción es un subgénero literario que ha dejado una huella profunda en la cultura popular, se distingue por su capacidad de crear y explorar conceptos tecnológicos y científicos, desempeñando un papel crucial en la imaginación colectiva, especialmente entre los jóvenes. Lo más fascinante de la ciencia ficción es su habilidad para ampliar las fronteras del conocimiento humano a través de escenarios y construcciones futuristas, aunque sean ficticios, este subgénero no se limita a ser un simple entretenimiento, también sirve como un medio para reflexionar y cuestionar temas filosóficos, éticos y dilemas tecnológicos, estos mundos imaginarios permiten soñar con realidades que podrían convertirse en realidad.

La ciencia ficción ha evolucionado de una subcultura a un fenómeno global en la cultura popular, obras como las guerras de las galaxias y Blade runner han dejado una huella profunda en nuestra imaginación colectiva, creando mitologías propias que exploran temas como los viajes en el tiempo, la inteligencia artificial y la vida extraterrestre, estas producciones no solo han marcado tendencias en el cine y la televisión, sino que también han influido de manera significativa en áreas como la tecnología, la política y la filosofía. Aguirre (2023) plantea que el auge de las plataformas digitales ha facilitado una relación más equilibrada entre los usuarios de streaming y las ofertas televisivas, fomentando la creación de comunidades donde se puede interactuar y debatir sobre los contenidos. Este fenómeno ha convertido a la ciencia ficción en un lenguaje común, permitiendo que las generaciones actuales encuentren en sus narrativas un espacio para reflexionar sobre los avances científicos y los dilemas éticos que estos conllevan.

El concepto de cultura geek está profundamente ligado a la ciencia ficción, que ha sido un motor fundamental en la formación de identidades y comunidades dentro de este grupo, los geeks, que son apasionados por la tecnología, la ciencia y la fantasía, encuentran en la ciencia ficción un lugar perfecto para explorar y discutir temas que van más allá del simple entretenimiento. Camacho (2021) plantea que la mayoría de los cómics, mangas, animes, videojuegos, libros, series de televisión y películas que los fanáticos consideran parte de la cultura geek provienen de historias fantásticas y universos imaginarios, este fenómeno ha dado lugar a una comunidad global unida por su amor a la ciencia ficción, convirtiendo el género en un medio para la interacción social y el intercambio cultural. Así, la ciencia ficción no solo es un espacio de diversión, sino también una manera de construir un sentido de comunidad y pertenencia.

La ciencia ficción ha dejado una huella significativa en los jóvenes, a través de sus narrativas, se crean escenarios que invitan a debatir sobre los límites de la ética científica y las posibles repercusiones de la tecnología. Cuartero (2021) plantea que el género de ciencia ficción puede verse como una herramienta para formar expectativas sobre el futuro del diseño y la investigación tecnológica, lo que nos lleva a reflexionar sobre las implicaciones éticas de una sociedad en la que la humanidad debe convivir con máquinas. En este sentido, la ciencia ficción no solo transmite conocimientos, sino que fomenta un espacio de diálogo y reflexión que es esencial para la formación de ciudadanos críticos y conscientes del mundo que los rodea, los jóvenes que se exponen a estos temas desde temprana edad tienen una mayor capacidad para analizar el impacto de las decisiones científicas y participar activamente en debates sobre el futuro.

2.8.-Videojuegos

Los videojuegos son una forma dominante, pero emergente en el campo del entretenimiento en la cultura popular, porque deja de ser solo ocio, sino que ha evolucionado para poder ser una industria que compite con el cine y la música en términos económicos y culturales, este medio es un reflejo de las preferencias de las personas porque también pueden ser consideradas expresiones culturales. Los videojuegos no solo se han ganado un espacio en la cultura y el colectivo popular, sino que son un medio interactivo que permite participar y experimentar en mundos virtuales, esto hace que este medio sea más rápido que otros medios tradicionales como el cine o literatura, este nivel de inmersión no solo hace que sea una plataforma vacía, sino que es una plataforma que toca temas sociales, psicológicos y educativos.

La cultura geek ha jugado un papel fundamental en el crecimiento de la industria de los videojuegos, los geeks, que son aquellos apasionados por la tecnología y los cómics, han encontrado en los videojuegos un lugar donde no solo pueden disfrutar de productos, sino también participar activamente en su creación y desarrollo. Sequeiros (2021) plantea que los videojuegos se conviertan en un medio poderoso para transmitir mensajes entre los jugadores, creando una red de comunicación social que invita a reflexionar sobre las diferentes capas y estructuras a través de las cuales se consumen estas tecnologías y contenidos culturales. Además, los videojuegos han funcionado como plataformas que conectan a las personas, fomentando un sentido de pertenencia y creatividad. Este fenómeno ha permitido que los videojuegos evolucionen de ser meros productos de consumo a convertirse en espacios de colaboración y producción, transformando a los geeks en actores.

Los videojuegos han ido más allá de ser solo un pasatiempo, convirtiéndose en piezas fundamentales de la cultura popular, títulos icónicos como Super Mario Bros, La leyenda de Zelda, Minecraft, Street Fighter, Fortnite, Tetris, Donkey Kong, el credo de los Asesinos y los Sims no solo han atraído a millones de jugadores, sino que también han dejado su marca en otros medios, como el cine y la televisión. Núñez (2020) plantea que hoy en día, la educación ha evolucionado hacia un modelo de enseñanza-aprendizaje que se centra en las competencias, mediante el uso de videojuegos, se pueden desarrollar habilidades como la resolución de problemas y la capacidad de enfrentar desafíos. Así mismo la influencia de estos juegos en el lenguaje y las relaciones sociales demuestra cómo han impactado profundamente en la sociedad, convirtiéndose en fenómenos culturales que son tendencias a nivel mundial.

Los videojuegos se han convertido en el corazón más importantes de la socialización hoy en día, especialmente dentro de las comunidades digitales. Plataformas como Twitch, Discord y

YouTube, donde se visualizan, crean y transmiten contenidos sobre videojuegos, ya sean actuales o retro, han abierto la puerta a que los jugadores interactúen, compitan y colaboren a nivel global, esto ha dado lugar a nuevas maneras de relacionarse y aprender. Toykin (2020) plantea que los videojuegos forman comunidades con sus propios objetivos y valores, lo que los convierte en una manifestación cultural esencial para comprender cómo los medios afectan nuestras experiencias sociales y el significado del juego, además, los patrones culturales en línea son clave para las actividades del grupo. Estos espacios de interacción no solo fomentan la colaboración, sino que también promueven una identidad compartida entre los jugadores, creando una red social sólida y activa en torno a los videojuegos.

2.9.-Comics

Los comics tienen un papel fundamental en la cultura popular, porque son narrativas de tipo visual que por lo general mezclan texto con imágenes, que cuentan historias que han evolucionado de tipo humorísticos hasta ser series y profundos, es decir que hay una gran variedad de historias para niños hasta para adultos, su impacto es tan grande que el cine y la televisión han tomado como inspiración comics para llevarlos a la realidad por así decirlo. El comic tiene la capacidad de conectar diversas audiencias mediante narrativas entretenidas con comentarios sociales o políticos, sus historias abordan temas filosóficos como la identidad o la lucha entre lo bueno y lo malo, la justicia la venganza o personajes que se han quedado en el colectivo imaginarios, esto hace que estos temas sean fáciles de leer además de ser visualmente atractivos.

Este fenómeno ha sido especialmente notorio en la cultura geek, en donde los cómics juegan un rol central en la construcción de identidades colectivas, los seguidores de este tipo de

literatura gráfica no solo disfrutan de las historias que les ofrecen, sino que se convierten en parte de una comunidad que se identifica con los valores, las estéticas y los personajes que estos cómics representan. López (2022) afirma que en la cultura geek, el entorno social de una persona influye en la forma en que se relaciona con su realidad, abarcando su vínculo consigo mismo, con su entorno y con quienes lo rodean, a partir de sus experiencias y estados tanto internos como en interacción con otros, ese sentimiento de pertenencia es tan fuerte que no solo define el gusto por un determinado tipo de narrativa, sino que también marca la forma en que estos individuos perciben el mundo que los rodea, los cómics permiten a los seguidores conectar no solo con los personajes y sus universos, sino también con los demás miembros de la comunidad geek.

La influencia de los cómics en los jóvenes ha ido ganando reconocimiento en el ámbito educativo, no solo como una forma de entretenimiento, sino también como una herramienta pedagógica que ayuda a desarrollar habilidades cognitivas y críticas. Ibarra y Ballester (2022) plantean que el cómic y la educación lectora ofrece una oportunidad valiosa para formar lectores competentes, ampliando su referencia textual y conectándolos con la cultura de masas como una estrategia para mejorar su comprensión y fomentar el placer por la lectura, además, el cómic puede ser un medio eficaz para acercar a los estudiantes a temas complejos de una manera más accesible, lo que lo convierte en un recurso valioso en el aula, especialmente cuando se trata de captar la atención de los adolescentes, este tipo de material puede incentivar su participación en el proceso de aprendizaje y fomentando el pensamiento crítico y la reflexión sobre temas sociales, históricos y culturales.

La conexión entre los cómics y la formación de la identidad en los jóvenes es realmente importante, ya que los personajes de los cómics ya sean superhéroes o antihéroes, se muestran

como ejemplos a seguir, encarnando ideales como la valentía, la justicia, el sacrificio y el crecimiento personal. Estos personajes no solo se enfrentan a amenazas externas, sino también a desafíos internos, lo que les permite a los jóvenes identificarse con ellos en un nivel emocional y psicológico. Falguera y Selfa (2023) afirman que el cómic no solo fomenta la imaginación, sino que invita al lector a apropiarse del discurso, posicionándose y tomando partido, lo que contribuye a la construcción de su identidad y pensamiento. En este sentido, los cómics actúan como una guía para la formación de valores y la construcción de la personalidad.

2.10.-Ciencia y Tecnología

La cultura popular está estrechamente relacionados, debido a los medios de comunicación que transmiten información y conocimiento, a la vez también se adaptan para que las personas en general entiendan y acepten esa información, la ciencia ficción suele mostrar tecnologías avanzadas si bien solo son teorías, están basadas en hechos y pruebas científicas, a este aspecto se lo suele llamar cultura tecnológica la cual está presente en los aspectos cotidianos de las personas, no podemos olvidar que esto es un proceso que cambia la percepción de las personas acerca de los nuevos avances, este proceso es esencial para entender cómo funciona la cultura popular y como los avances tecnológicos no solo son elementos sino que como toda cultura, está sujeta a cambios o evoluciones y esto se debe a los avances tecnológicos e innovadores.

La ciencia y la tecnología han sido elementos centrales en la cultura popular y geek, actuando como motores de la imaginación y la creatividad en múltiples formas de expresión. Desde la literatura hasta el cine, la tecnología ha permitido la creación de narrativas que exploran el impacto del conocimiento científico en la sociedad. Según López y Blanco (2022), la ciencia y la tecnología son procesos sociales relacionados con las actividades humanas, en los cuales la

cultura también juega un papel fundamental, la educación en ciencia y tecnología es una necesidad cultural en la actualidad. En la actualidad, plataformas digitales como YouTube y Twitch han reforzado esta conexión, permitiendo la divulgación de temas científicos en formatos atractivos e interactivo, de esta manera, la cultura popular no solo refleja los avances tecnológicos, sino que también influye en su desarrollo y aplicación en la educación y la vida cotidiana.

CAPITULO II

Descripción de las percepciones y prácticas que utilizan los profesores de básica y bachillerato en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la cultura popular y geek, en la “UNIDAD EDUCATIVA CARLOS PONCE MARTÍNEZ FE Y ALEGRÍA”, en la ciudad de Quito.

2.1.-Sistema educativo ecuatoriano

El sistema educativo del país no solo se encarga de impartir conocimientos, sino que también se encargar de la formación de identidades y de la integración de los individuos en la sociedad. El actual sistema educativo del país se encuentra organizado en niveles, empezando en la educación inicial, la educación básica, la educación media y terminando en la educación superior, amparado en la LOEI (Ley Orgánica de Educación Intercultural), el objetivo que tiene el sistema educativo nacional es garantizar una educación intercultural, inclusiva y de calidad, siempre promoviendo el respeto cultura, la LOEI funciona como un marco legal la cual se encarga de establecer directrices para los entornos y centros educativos, la cual pueda responder las necesidades de una población de tipo multicultural y diversa, siempre en función de los estudiantes.

El sistema educativo nacional siempre enfrenta problemas con la implementación de la tecnologías y proyectos educativos. Según Ayón y Cevallos (2020), “El sistema educativo ecuatorianos deberá enfrentar grandes retos, en lo referente a cobertura, calidad, incorporación de TIC, para fortalecer su sistema educativo. En consecuencia, deberán ejecutar proyectos innovadores relacionados a las TIC, para favorecer a los usuarios, ofreciéndoles calidad educativa” (p. 863). En ese sentido el estado se debe encargar de los problemas que causan la implementación de la tecnología en las escuelas y colegios, así mismo se debe promocionar los proyectos educativos innovadores, los cuales ayudaran a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, propiciando nuevos modelos o técnicas las cuales pueden implementar en las aulas, no se puede olvidar que todos estos modelos deben ser innovadores y que respondan las necesidades del país

De igual manera, al referirse al sistema educativo nacional, se adentra en el concepto de equidad educativa, el cual se define como la capacidad de proporcionar las mismas oportunidades de aprendizaje a todos los estudiantes, sin distinción de su ubicación geográfica o contexto socioeconómico. En el país, existe una gran desigualdad, no solo en el ámbito educativo, Donde una de las formas de vencer esta brecha es proporcionando los recursos adecuados, los cuales pueden garantizar un acceso a una educación de calidad para todos los niños de todas las regiones del país. Así mismo, se deben atender las necesidades educativas del país de manera integral, donde se habla de un desarrollo sostenible, el cual es importante en el contexto educativo nacional, en otras palabras, este enfoque promueve el conjunto de principios sostenibles en el currículo nacional, de esa manera se crea una responsabilidad y conciencia ambiental social entre estudiantes y su medio ambiente, la implementación de esto, ayudará a los niños, jóvenes y adultos para que enfrenten desafíos globales actuales.

2.2.- Currículo Nacional

El Currículo Nacional en Ecuador representa el eje central que guía el proceso educativo en el país, estableciendo los principios, objetivos y metodologías que buscan formar ciudadanos integrales, críticos y comprometidos con su entorno, es por eso por lo que el currículo no solo atiende las necesidades académicas, sino que también se ajusta a las realidades sociales, culturales y económicas del Ecuador. Donde su objetivo es promover una educación inclusiva y de calidad para todos, es por eso por lo que el currículo se transforma en una herramienta clave para cerrar las brechas educativas y fomentar la equidad, especialmente en un país caracterizado por su rica diversidad geográfica y cultural.

En este contexto, la Educación General Básica (EGB) y el Bachillerato General Unificado (BGU) son fundamentales en el sistema educativo de Ecuador, la EGB tiene como meta establecer las bases para el desarrollo integral de los estudiantes durante esta etapa, no solo se busca impartir conocimientos académicos, sino también cultivar habilidades sociales, emocionales y éticas que ayuden a los estudiantes a enfrentar los retos de la vida diaria. Así mismo el BGU proporciona una formación más especializada, preparando a los jóvenes para la educación superior o para ingresar al mundo laboral, siempre con un enfoque que resalta la importancia del pensamiento crítico.

Uno de los aspectos más interesantes del currículo nacional es su enfoque intercultural, que realmente reconoce y celebra la diversidad cultural que define a Ecuador, en un país donde coexisten múltiples nacionalidades, pueblos y lenguas, la educación no puede ignorar esta realidad. Por eso, el currículo integra la cultura de manera transversal, promoviendo el respeto y la apreciación de las tradiciones, los conocimientos ancestrales y las expresiones artísticas de los

distintos grupos sociales, este enfoque no solo enriquece el proceso educativo, sino que también ayuda a fortalecer la identidad cultural de los estudiantes, fomentando un sentido de pertenencia y orgullo por sus raíces.

2.3.-Perfil institucional de la Unidad Educativa Carlos Ponce Martínez Fe y Alegría”, en la ciudad de Quito

El perfil institucional se basa en los principios y características generales de las instituciones educativas pertenecientes a la red Fe y Alegría, que se enfoca en brindar educación de calidad, inclusiva y con valores a sectores populares.

MISIÓN

Fe y Alegría es un movimiento internacional de educación popular integral, promoción social y acción pública que inspirado en los valores del Evangelio y partiendo de los contextos de las personas y comunidades excluidas o empobrecidas de nuestro país, busca contribuir a la transformación de la sociedad, mediante la participación y trabajo en redes.

VISIÓN

Soñamos con un Ecuador donde todas y todos tengamos las mismas posibilidades de una educación para la vida, transformadora, liberadora, inclusiva y de calidad; con una Fe y Alegría más profética, que responda a los nuevos contextos y necesidades educativas, con una presencia e incidencia política renovada en las nuevas fronteras de exclusión.

VALORES DE LA INSTITUCIÓN

EQUIDAD DE GENERO: La educación ha de partir del reconocimiento de cada ser humano en su particularidad esencial.

RESPECTO A LA DIVERSIDAD Y LA DIFERENCIA: Reconocemos el valor inherente de cada ser humano y, a partir de allí, la diversidad existente por las diferencias que constituyen a cada persona como ser único e irrepetible.

2.3.1-Reseña histórica

El centro educativo tiene su origen en 1996, cuando un grupo de vecinos de la Ciudadela El Ejército, junto con el padre Delfín Tenesaca, párroco de la zona, identificaron la necesidad de crear una escuela para atender la demanda educativa de las familias del sector. Tras varias reuniones, se formó una comisión integrada por nueve personas para gestionar la creación de la escuela. Inicialmente, se propuso utilizar los salones de la iglesia parroquial, pero la Dirección Provincial de Educación no autorizó que el centro fuera fiscal.

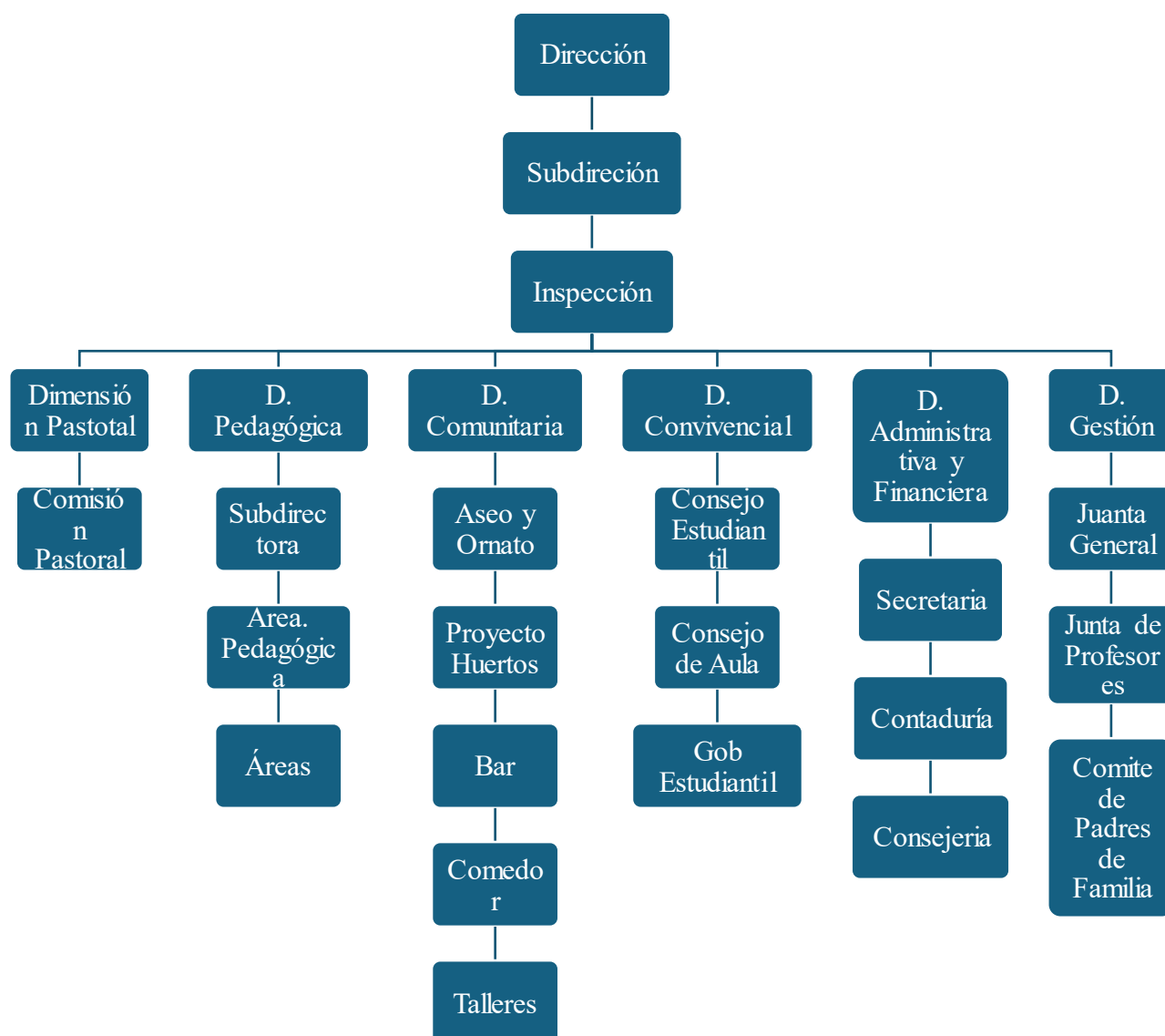
Ante esta negativa, los gestores buscaron el apoyo de Fe y Alegría, organización con la que lograron un acuerdo para crear la escuela. Los vecinos se comprometieron a conseguir un terreno para la institución. Finalmente, la Dirección Provincial de Educación autorizó la creación de la escuela mediante el Acuerdo Nro. 230 del 25 de septiembre de 1996, permitiendo su funcionamiento como un jardín de infantes y escuela particular sin nombre, de primero a sexto grado.

En honor a Carlos Ponce Martínez, un benefactor de Fe y Alegría asesinado en abril de 1996 se decidió nombrar al centro educativo con su nombre. Este homenaje se formalizó mediante el decreto Nro. 109 del 12 de diciembre de 1996, reconociendo su contribución a la

expansión de Fe y Alegría en Ecuador. Así, el centro educativo "Carlos Ponce Martínez" inició sus actividades en el año lectivo 1996-1997.

A continuación, se describe:

2.3.2.- La Estructura Organizacional



Lo descrito anteriormente, evidencia que la estructura organizacional cumple con lo señalado en la LOEI, encaminado brindar una educación de calidad donde los estudiantes son el centro del quehacer educativo.

CAPITULO III

Análisis del proceso enseñanza - aprendizaje que utilizan los profesores de básica y bachillerato sobre la cultura popular y geek en la “UNIDAD EDUCATIVA CARLOS PONCE MARTÍNEZ FE Y ALEGRÍA”, en la ciudad de Quito.

3.-Percepción Docente

La percepción docente en el Ecuador responde a desafíos en su entorno laboral y eso impacta significativamente en la calidad educativa que reciben los estudiantes. Esta percepción responde a creencias, actitudes y opiniones que los docentes tienen sobre nuevas políticas educativas o nuevas metodologías que pueden utilizar en las aulas respondiendo a las actuales problemáticas sociales de nuestro país, los aspectos que influyen están fuertemente relacionados con la satisfacción laboral y el reconocimiento profesional, elementos más enfocadas en la psicología, estos responden a una respuesta ineficiente con la administración educativa, esto afecta a la motivación docente y por ende la calidad del proceso educativo.

La percepción docente se refiere a como los profesores interpretan su entorno educativo, a como miran o sienten las prácticas educativas y cuál es su rol dentro del sistema educativo y si este rol es adecuado. Según Elba (2020), “La percepción de los docentes, podremos saber si los cambios realizados en el sistema educativo conducen al sistema educativo a mejorar su forma de enseñanza-aprendizaje y satisfacer la necesidad de educación de la mayoría de jóvenes del país”

(p. 41). En ese sentido estas percepciones tiene elementos como creencias y expectativas personales e individuales, así como elementos externos como políticas educativas, en ese sentido las políticas públicas juegan un papel importantísimo en como los docentes miran las implementaciones en las reformas educativas, en cómo y cuándo se asignan recursos y que directrices pueden afectar las formas en la que los docentes entienden su entorno, eso incluye factores laborales como son la estabilidad y el salario.

3.1.1.-Práctica Docente

La práctica docente en el Ecuador se refiere al conjunto de estrategias, metodologías y actividades que los maestros utilizan para lograr un desarrollo y aprendizaje de calidad en el sistema educativo del país. La educación en el país ha sufrido varios cambios y reformas a lo largo de varios años, con el objetivo de mejorar la calidad educativa asegurando que sea equitativo y accesible para todos, no se debe olvidar que el sistema nacional de educación está conformado por el Ministerio de Educación del Ecuador, el encargado de establecer políticas, directrices y prácticas docentes. En este contexto el docente no solo transmite conocimientos también se encarga de formar valores y habilidades propias de nuestra sociedad. Preciado (2021) sostiene que el rol del docente es crucial en la formación del capital humano de un país desde las primeras etapas de la educación. Su tarea principal como mediador educativo es establecer una interacción efectiva con los estudiantes dentro del aula, garantizando de esta manera que se alcancen los objetivos educativos establecidos en el modelo educativo.

De ahí que, el docente tiene la función más importante en la sociedad, aparte de difundir conocimientos es la de formar buenos seres humanos y personas desde los niveles más bajos hasta los más altos como universidades, así mismo es uno de los actores principales en las

instituciones, ya que sin ellos no habría una guía o no existiría la persona encargada de generar conocimientos, esto también indica la relación existente entre alumnos y docentes, donde el docente es el encargado de crear un entorno o ambiente adecuado para la correcta interacción con estudiantes y todos los miembros de la comunidad educativa y como consecuencia lograr un correcto aprendizaje.

3.1.2.-Métodos y técnicas pedagógicas basadas en la cultura popular y geek

La incorporación de elementos de la cultura popular y geek en el ámbito educativo es fundamental, ya que permite que los contenidos o materias impartidas resulten más relevantes y significativos para los estudiantes. Este enfoque está estrechamente relacionado con la motivación, dado que, al aprender, los estudiantes pueden conectar sus intereses personales con la información que reciben en las instituciones educativas. Entre los métodos que pueden implementarse se encuentran: la gamificación, el empleo de tecnologías y herramientas digitales innovadoras, como la realidad aumentada y los simuladores y la integración de referencias culturales, tales como series, películas, cómics y manga.

Así mismo la creación de espacios virtuales es importante y fundamental. Según Cortés (2023), en su tesis “Diseño de un entorno virtual de aprendizaje de Ciencias Naturales utilizando el aprendizaje basado en problemas y saberes sobre anime en estudiantes Otaku del grado séptimo del Instituto Olga Santa María” (p. 1). En ese sentido Cortés diseñó desde cero un espacio de tipo virtual para una materia en concreto con un método para resolver problemas enfocadas en el anime y con un grupo de estudiantes en concreto. A si mismo también diseñó técnicas que podemos utilizar en las aulas como: el uso de narrativas, proyectos basados en ciencia ficción

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1.-Diseño de la Investigación

La investigación tiene un enfoque cuantitativo, ya que se fundamenta en la recopilación y análisis de datos numéricos obtenidos a través de encuestas estructuradas, dado que el objetivo es describir las percepciones y prácticas de los docentes respecto a la influencia de la cultura popular y geek en el ámbito educativo, la investigación se enmarca en un diseño exploratorio y descriptivo y no experimental. En la investigación no experimental, las variables independientes ocurren y no se pueden modificar, no se tiene control directo sobre ellas ni se puede influir en ellas, ya que ya han ocurrido, al igual que sus efectos (Sampieri, Fernández y Baptista, 2014).

Se considera no experimental porque no se manipula variables, sino que se observan y se analizan las percepciones prácticas docentes, tal y como ocurren en su contexto normal o natural, sin la intervención humano o de cualquier otro tipo. Así mismo para la recolección de datos, se utilizó un cuestionario en formato digital a través de Google Forms, compuesto exclusivamente por preguntas cerradas con una escala de frecuencia (siempre, casi siempre, a veces, nunca), lo que permitió obtener información estructurada sobre las percepciones y prácticas de los docentes.

El análisis de los datos se realizó mediante estadística descriptiva, utilizando el software SPSS para el procesamiento de la información, los resultados fueron representados a través de gráficos circulares con porcentajes, lo que permitió visualizar de manera clara la distribución de

las respuestas y facilitar la identificación de tendencias en la percepción docente sobre la incorporación de elementos de la cultura popular y geek en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

3.2.-Tipo de Investigación

3.2.1.-Exploratorio y Descriptiva

Esta investigación es de carácter exploratorio y descriptivo, ya que busca entender y caracterizar cómo los docentes perciben y practican la influencia de la cultura popular y geek en el entorno educativo. Ruz Enrique (2020) plantea que la investigación exploratoria se enfoca en temas que aún no han sido estudiados o en descubrir nuevos aspectos de conocimientos ya existentes, este tipo de investigación es fundamental cuando el objeto de estudio es incierto, ya que permite tener una visión general del tema antes de adentrarse en análisis más profundos, que podrían resultar más costosos o complejos.

En primer lugar, se considera exploratoria debido a que el tema de la cultura geek en la educación no está completamente explorado dentro del contexto de la enseñanza secundaria, dado que se trata de un fenómeno relativamente nuevo y poco estudiado en este contexto específico, la investigación busca indagar sobre este fenómeno emergente, proporcionando una base inicial para estudios posteriores que puedan profundizar en su impacto en el proceso educativo. Una vez obtenidos los datos, el estudio adopta un enfoque descriptivo, ya que el objetivo es caracterizar las percepciones y prácticas de los docentes en relación con la incorporación de elementos de la cultura popular y geek en su enseñanza, la recopilación de datos fue mediante encuestas, donde se describe de manera detallada y clara las 10 preguntas que se seleccionaron.

3.3.-Unidades de Estudio

3.3.1.-Población

La población es el conjunto de elementos, en este caso personas sobre la cual nos interesa obtener resultados o conclusiones en la que se hace referencia a la toma de decisiones. La población en la investigación está compuesta por todos los docentes de la “Unidad Educativa Carlos Ponce Martínez Fe y Alegría”, de la ciudad de Quito, Ecuador, que imparten clases en el nivel de educación secundaria. Esta población incluye a docentes de diversas áreas, ya que la influencia de la cultura popular y geek puede estar presente en distintas asignaturas, especialmente en áreas como Lengua y Literatura, Ciencias Sociales, Tecnología, Ciencias Naturales. En la Unidad Educativa trabajan 44 personas, así mismo la institución cuenta con 880 estudiantes, en este caso no se tomará los valores de los estudiantes ya que la investigación no está enfocada en ellos, la población escogida será la de los docentes, y estará repartida como se describe en la siguiente tabla (todas las tablas son de autoría propia):

Tabla 1

Tamaño de la Población de la Unidad Educativa del nivel básico y Secundario

Población	Subtotal
Docentes Básica	15
Docentes Secundaria	20
TOTAL	35

Nota: Datos tomados de la Unidad Educativa (2025).

3.3.2.-Muestra

Aunque la población está constituida por 35 docentes de la “UNIDAD EDUCATIVA CARLOS PONCE MARTÍNEZ FE Y ALEGRÍA”, se seleccionará una muestra intencional de docentes de básica y secundaria que se encuentren en áreas relacionadas con ciencias y tecnología.

Universo = 35

$N = 35$

$n =$ Tamaño de la muestra

$e =$ Error admisible = 0,05

$$n = \frac{N}{e^2(N - 1) + 1}$$

$$n = \frac{35}{0,05^2(35 - 1) + 1}$$

$$n = \frac{35}{0,05^2(34) + 1}$$

$$n = \frac{35}{0,0025(34) + 1}$$

$$n = \frac{35}{0,085 + 1}$$

$$n = \frac{35}{1,085}$$

$n = 32.2$

Las 32 encuestas se realizaron a los docentes “UNIDAD EDUCATIVA CARLOS PONCE MARTÍNEZ FE Y ALEGRÍA”, la cual se distribuye de la siguiente manera:

32 docentes

3.3.3.-Escenarios

El escenario donde se desarrolló la investigación es la “Unidad Educativa Carlos Ponce Martínez Fe y Alegría”, la cual se mencionó anteriormente, esta institución educativa está ubicada en la Provincia de Pichincha, perteneciente al cantón Quito, de la parroquia de Quitumbe, perteneciente a la zona 9, en el ámbito educativo la unidad pertenece al distrito 7 de educación y está funcionando en el circuito 2. La elección de la Unidad Educativa para la investigación se debe a su representatividad dentro del contexto educativo local ya que es la única U.E. religiosa de tipo Fe y Alegría en el sector. Además, su apertura a proyectos de investigaciones académicas y el acceso a datos relevantes facilitaron el análisis de los factores que son objeto de investigación en el presente estudio.

3.3.4.-Sujeto Informante clave

El tema de la confidencialidad y manejo de información sensible ha sido tomado en cuenta, partiendo que el instrumento no será aplicado a niños ni estudiantes no se necesita un consentimiento informado de los padres, ahora el instrumento será aplicado a los docentes de la Institución, previamente, esta información fue socializada con el Señor Rector, el mismo que reviso y quien otorgó los permisos para aplicar el instrumento. Una vez revisado solicitó algunos

ajustes a la misma y posterior a ello se aplicó, se realizó el instrumento con herramientas tecnológicas. Previo al inicio de la aplicación de la encuesta de forma anónima, se informó a los profesores de la institución que los fines de esta son de carácter estrictamente académico.

3.4.-Técnicas e instrumentos de recolección de información

En la actual investigación se escogió aplicar la técnica denominada encuesta, la cual está enfocada y direccionada a un grupo del personal académico de la institución. Según Hernández y Duana (2020), “Instrumento utilizado en la recolección de datos en una investigación científica debe ser confiable, objetivo y que tenga validez, si alguno de estos elementos no se cumple el instrumento no será útil y los resultados obtenidos no serán legítimos” (p. 52). En ese sentido se puede destacar la importancia de garantizar que los instrumentos utilizados en la recolección de datos cumplan con los criterios de confiabilidad, objetividad y validez. Estos elementos son fundamentales para asegurar que los resultados de una investigación sean precisos y consistentes.

3.4.1.-Cuestionario

El cuestionario es una herramienta de tipo estandarizada, la cual es utilizada para recolectar datos durante una investigación o trabajos de campo. En otras palabras, permite al investigador formular un conjunto de preguntas de manera estructurada y lógica para obtener información de forma sistemática. Según Rodríguez y Reguant (2020), “En el área socioeducativa, está ampliamente difundido el uso de cuestionarios como instrumento de consulta, por lo que es de suma importancia garantizar que estos poseen las condiciones técnicas necesarias” (p. 11). En ese sentido es un aspecto esencial, ya que la calidad y la fiabilidad de los datos recolectados dependen en gran medida de la rigurosidad técnica del cuestionario. Antes de

la aplicación del instrumento se realizó una matriz para la elaboración y selección de las preguntas, así mismo se hizo revisar el instrumento por un docente especialista el cual dio sus observaciones, posteriormente se dio a revisar al señor vicerrector para su revisión y aplicación.

Tabla 2

Técnicas e instrumentos utilizados en la investigación

Técnica	Instrumento
Encuesta	Cuestionario

Nota: La técnica y el instrumento son de autoría propia.

3.5.-Técnica de análisis de resultado.

Para analizar los datos que obtuvimos, utilizamos una herramienta tecnológica llamada SPSS, que es un software estadístico, este programa facilita la revisión confiable de un instrumento. Rivadeneira et al. (2020) plantea que el SPSS se destaca por sus ventajas en el análisis cualitativo de datos y es muy utilizado en diversas disciplinas científicas, su uso es bastante sencillo y accesible, lo que lo convierte en un recurso valioso especialmente en las ciencias sociales, donde ofrece una amplia variedad de herramientas estadísticas.

El software SPSS es muy apreciado por su utilidad, su facilidad de uso y su comprensión, se trata de una herramienta versátil y accesible, especialmente en el ámbito de la investigación y la educación, la confiabilidad de la encuesta realizada a los maestros de la Unidad Educativa Carlos Ponce Martínez Fe y Alegría nos revela los siguientes valores:

3.5.1.-Rango de confiabilidad

,810 a 1,00 Muy Alta

,610 a ,800 Alta

,410 a ,600 Moderada

,210 a ,400 Baja

,010 a ,200 Muy Baja

Tabla 3

Alfa de Cronbach

Estadística de Fiabilidad	
Alfa de Cronbach	Número de elementos
,831 muy Alta	10

Nota: La tabla fue realizada tomando los valores de SPSS.

El valor obtenido es de 0.831, lo que sugiere una fiabilidad realmente alta, este número indica que los ítems del instrumento están muy bien correlacionados entre sí, lo que implica que mide de manera consistente la pregunta. El análisis se realizó sobre 10 ítems, que son las preguntas o afirmaciones de la encuesta.

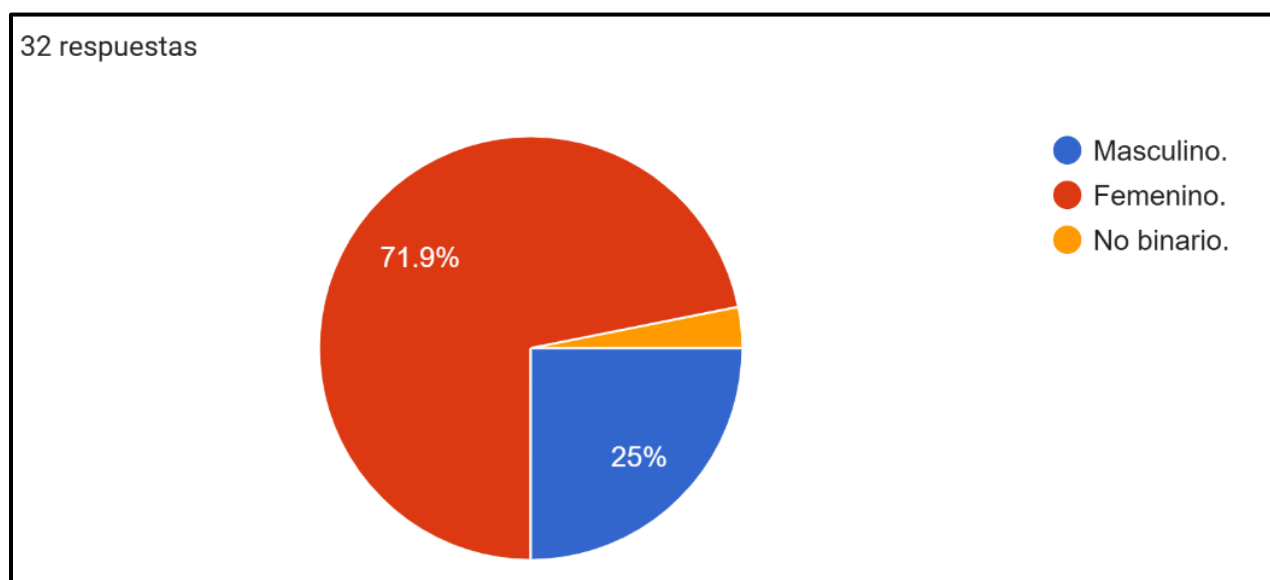
CAPITULO IV

PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS

A continuación, se presentan los resultados obtenidos tras la aplicación de la encuesta utilizada para la recolección de datos de la Unidad Educativa Carlos Ponce Martínez Fe y Alegría.

Gráfico 1

Género de los docentes de la Unidad Educativa



Nota. Gráfico representativo de la encuesta aplicada.

Análisis

Los datos sobre el género de los docentes de la Unidad Educativa muestran una predominancia femenina, con un 71,9% de mujeres o personas que se identifican como femeninas, lo que refleja una mayoría significativa en el cuerpo docente, posiblemente

influenciada por roles sociales y culturales tradicionales. Los hombres o quienes se identifican como masculinos representan el 25%, indican una menor participación masculina en la docencia. Además, un 3,1% se identifica como no binario, evidenciando diversidad de género y una apertura hacia la inclusión de identidades no tradicionales en la institución.

Interpretación

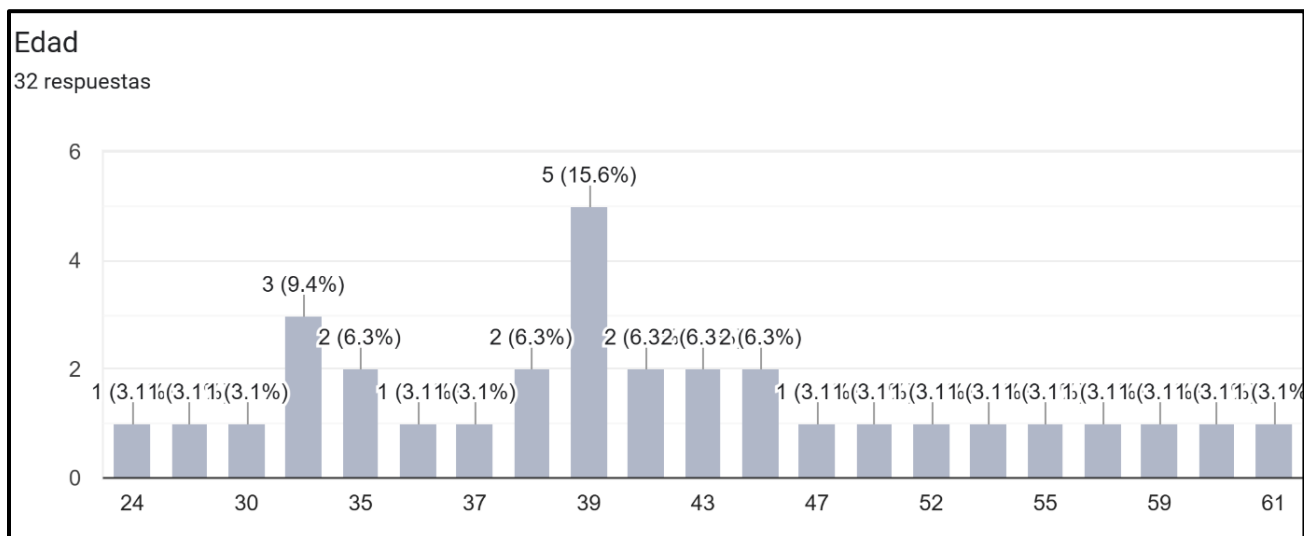
La predominancia de mujeres (71,9%) en la muestra puede estar relacionada con la tendencia histórica y sociocultural que asocia la enseñanza con el género femenino. En muchos contextos educativos, las mujeres han sido la mayoría en la docencia, lo cual podría influir en cómo se abordan temas dentro del aula, incluidas las percepciones y prácticas sobre la cultura popular y geek.

El 25% de hombres en la muestra representa una proporción significativa, pero menor. Esto puede sugerir un contexto educativo donde el número de hombres en la docencia es reducido, lo que puede influir en las dinámicas del aula o en la forma en que se perciben y se enseñan temas relacionados con la cultura geek o popular.

Por último, el 1% de participantes no binarios sugiere que, aunque la inclusión de diversas identidades de género está en aumento, aún es un fenómeno poco representado en el ámbito docente, esta presentación puede ser vista como un indicio de la creciente apertura hacia la diversidad de género en el entorno educativo, aunque se requiere mayor visibilidad e investigación sobre las experiencias de estos docentes.

Gráfico 2

Edad de los Docentes de la Institución.



Nota. Gráfico representativo de la encuesta aplicada.

Análisis

La mayoría de los docentes se encuentran en los rangos de 31-40 años (31.25%) y 41-50 años (28.12%), lo que indica una combinación de experiencia y apertura a nuevas tendencias.

Los docentes más jóvenes, de 20-30 años (6.25%), son pocos, pero pueden estar más familiarizados con la cultura popular y geek. Por otro lado, los docentes de 51-60 años (21.87%) y 61-70 años (12.5%) son más tradicionales, lo que podría hacerlos menos inclinados a integrar estos elementos en sus prácticas educativas. Esta distribución refleja diferentes enfoques generacionales hacia la cultura popular y geek en la enseñanza.

Interpretación

Docentes jóvenes (20-30 años):

Aunque este grupo es pequeño (6,25% de la muestra), refleja la presencia de docentes relativamente nuevos en el campo educativo. Probablemente estos docentes estén más familiarizados con las tendencias actuales de la cultura popular y geek, y podrían tener una mayor disposición para integrar estos temas en su enseñanza, dada su afinidad generacional con estos contenidos.

Docentes de mediana edad (31-40 años):

Este es el grupo más grande de la muestra (31,25%), lo que indica que muchos docentes en esta muestra tienen entre 31 y 40 años, estos docentes probablemente combinan una experiencia con la disposición de adoptar nuevas metodologías y contenidos, es probable que tengan una visión clara que equilibra la pedagogía tradicional con la inclusión de elementos de la cultura popular y geek en sus prácticas de enseñanza.

Docentes de mayor experiencia (41-50 años):

El 28,12% de los docentes se encuentra en este grupo de edad, estos educadores cuentan con una experiencia considerable en el ámbito educativo, aunque a veces pueden mostrarse un poco reacios a adoptar nuevos enfoques o tecnologías que requieran un cambio significativo en sus métodos tradicionales, sin embargo, es muy probable que ofrezcan una perspectiva valiosa sobre cómo se pueden integrar temas de la cultura popular y geek en la educación de manera efectiva.

Docentes mayores (51-60 años):

El 21,87% de los docentes se encuentran en este rango de edad, a medida que los años pasan, es probable que estos docentes se sientan menos conectados con la cultura popular y geek, sin embargo, podrían estar dispuestos a adentrarse en estos temas como parte de su crecimiento

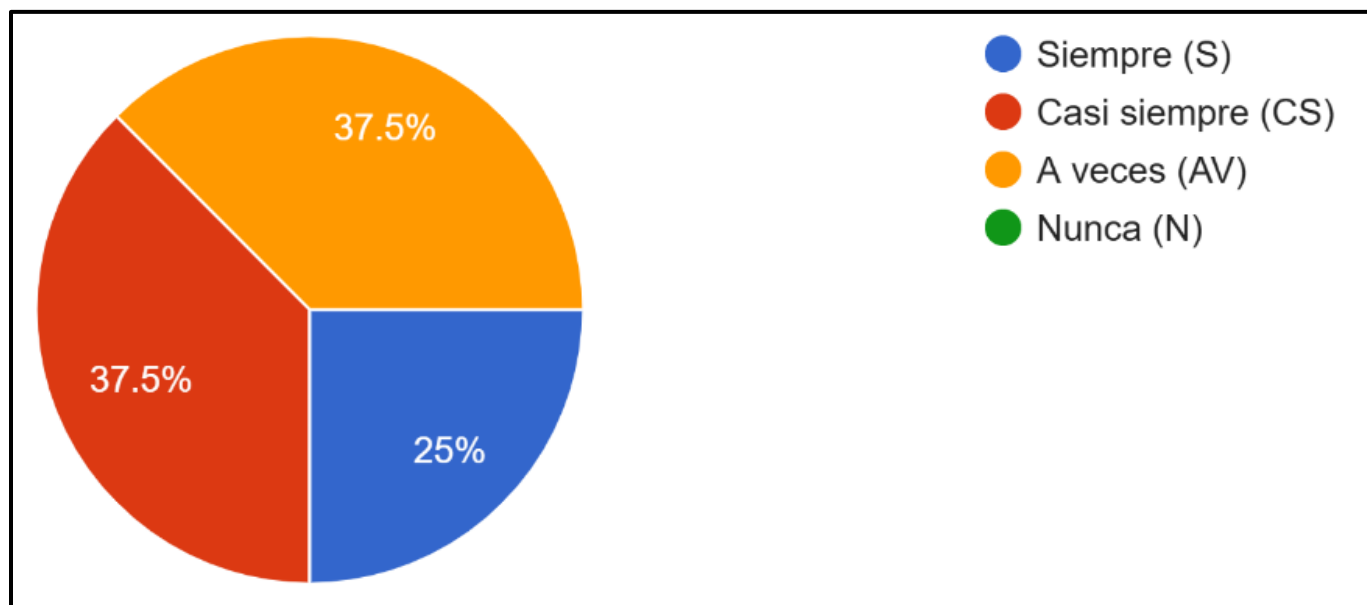
profesional, eso sí, su adaptación a estos contenidos podría llevarlos un poco más de tiempo y esfuerzo.

Docentes senior (61-70 años):

Los docentes en este grupo de edad (12,5%) son los que menos se representan, es probable que enfrenten más dificultades para incorporar conceptos de cultura popular y geek en sus clases, quizás porque no tuvieron mucha exposición a estos temas durante su formación y carrera, sin embargo, su experiencia y perspectiva pueden aportar enfoques valiosos sobre cómo adaptar estos contenidos de manera efectiva para distintos grupos de estudiantes.

Gráfico 3

1.- *¿En las clases que imparte, Incluye referencias de la cultura popular?*



Nota. Gráfico representativo de la encuesta aplicada.

Análisis

La mayoría de los docentes (75%) incorpora referencias actualizadas de la cultura popular en sus clases, ya sea de manera frecuente (casi siempre) u ocasional (a veces), mientras que un 25% lo hace siempre. Ningún docente seleccionó la opción "Nunca", lo que sugiere que existe una actitud positiva hacia la integración de la cultura popular en la enseñanza, aunque no todos lo hacen de manera constante.

Interpretación

La distribución de respuestas indica que un gran porcentaje de docentes (75%) incluyen referencias de la cultura popular de forma regular en sus clases, ya sea de manera "casi siempre"

o "siempre". Esto podría indicar una integración bastante común de estos contenidos dentro del aula, lo que refleja una percepción positiva de la importancia de la cultura popular en la enseñanza.

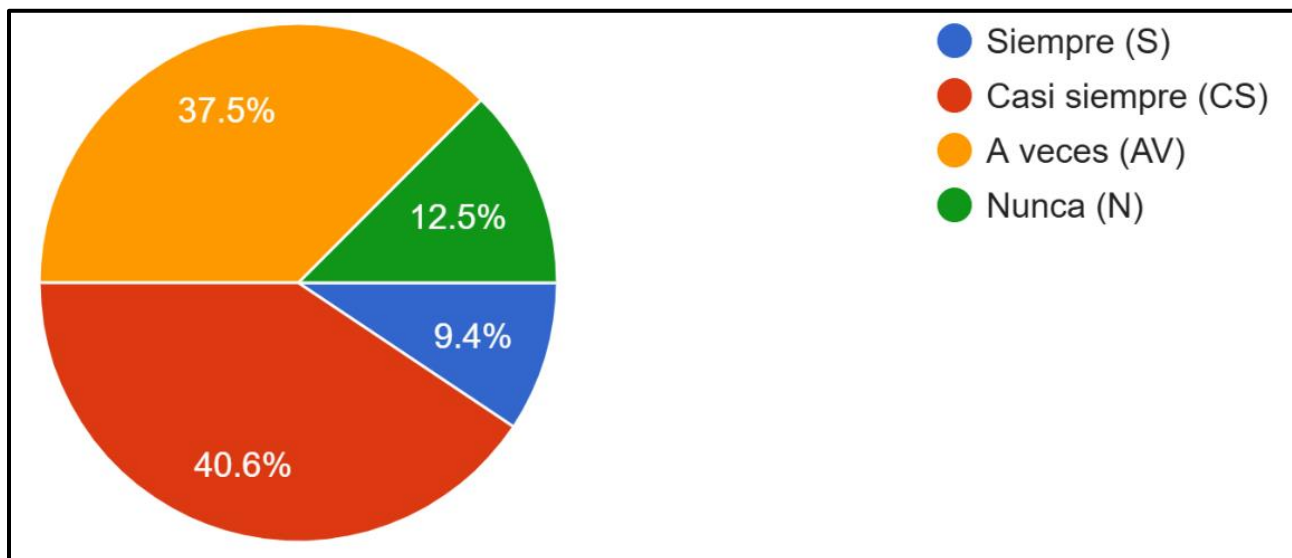
El 37,5% que responde "Casi siempre" indica que, aunque no todas las clases incluyen referencias, la cultura popular es un tema recurrente y frecuente en la planificación y ejecución de las clases.

El 37,5% que responde "A veces" sugiere que, aunque la cultura popular está presente en algunas clases, no es un elemento sistemático en todos los momentos de enseñanza. Esto podría ser debido a factores como la naturaleza del contenido que se está enseñando en ese momento o las prioridades curriculares de los docentes.

El 25% que responde "Siempre" muestra que una parte significativa de los docentes considera fundamental incluir referencias de la cultura popular en todas sus clases, lo cual es un indicio de que están comprometidos con la integración de estos temas de manera constante.

Gráfico 4

2.- *¿Utilizo elementos de la cultura geek en mi enseñanza (cómicos, videojuegos, series, películas, etc.)?*



Nota. Gráfico representativo de la encuesta aplicada

Análisis

De los 32 docentes encuestados, un 40,6% contestó que utiliza elementos de la cultura geek (literatura y películas) en su enseñanza "Casi siempre", seguido por un 37,5% que lo hace "A veces". Un 9,4% de los docentes afirmó que utiliza estos elementos "Siempre", mientras que un 12,5% seleccionó la opción "Nunca". Estos resultados muestran que una mayoría significativa (78,1%) de los docentes utiliza, al menos ocasionalmente, elementos de la cultura geek en sus clases. Sin embargo, un porcentaje notable (12,5%) no incorpora estos elementos en absoluto.

Interpretación

Los resultados muestran que la mayoría de los docentes integran elementos de la cultura geek en su enseñanza de manera regular, pero no necesariamente de forma constante.

El 40,6% que seleccionó "Casi siempre" indica que, para una gran parte de los docentes, los elementos de la cultura geek son un recurso frecuente en sus clases. Esto sugiere una disposición y capacidad para incluir este tipo de contenidos, como cómics, videojuegos o series, en su planificación y enseñanza.

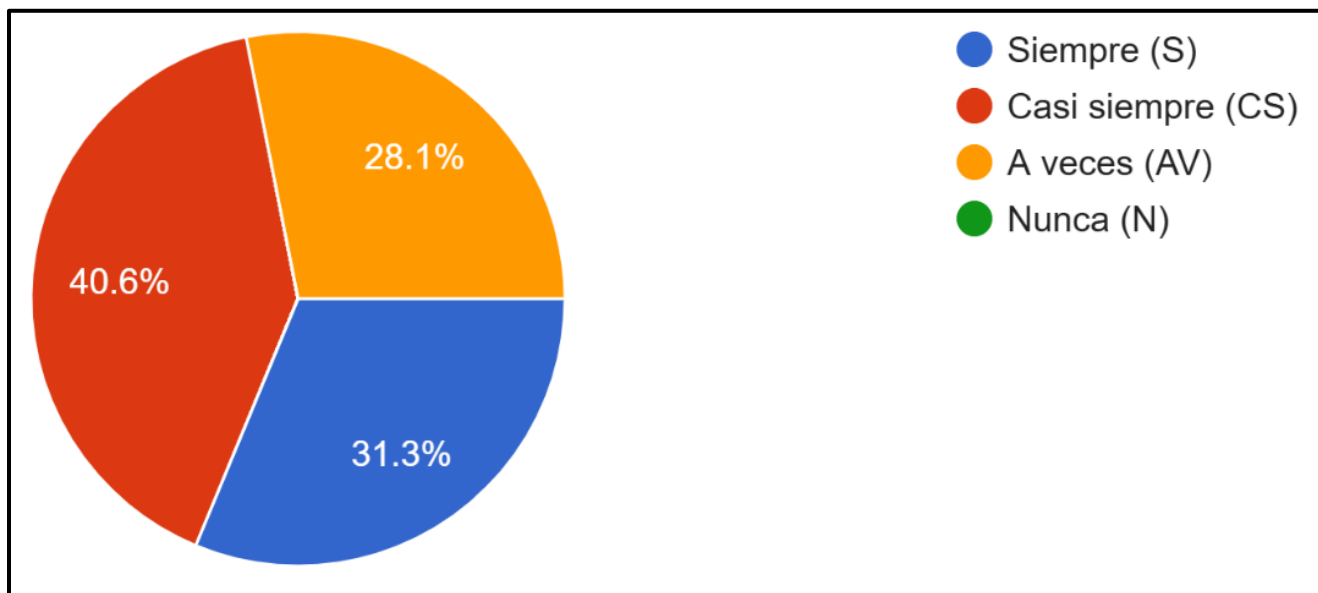
El 37,5% que respondió "A veces" muestra que muchos docentes recurren a la cultura geek en ciertas ocasiones, pero no como una práctica sistemática. Esto podría depender de la naturaleza del tema que se esté enseñando en ese momento o de la relación que los docentes vean entre los elementos geek y los objetivos pedagógicos de la clase.

El 12,5% que respondió "Nunca" revela que una minoría de los docentes no utiliza ningún elemento de la cultura geek en su enseñanza. Este dato podría indicar que, por diversas razones, estos docentes no consideran relevante la inclusión de estos recursos, o bien no tienen una familiaridad suficiente con la cultura geek para integrarla en su enseñanza.

El 9,4% que seleccionó "Siempre" refleja que una pequeña fracción de los docentes considera esencial el uso de elementos geek en todas sus clases. Esto sugiere un enfoque pedagógico muy centrado en estos elementos como recursos clave para facilitar el aprendizaje y captar el interés de los estudiantes.

Gráfico 5

3.- *¿Considero que la cultura popular y geek facilitan la comprensión de los contenidos académicos?*



Nota. Gráfico representativo de la encuesta aplicada.

Análisis

De los 32 docentes encuestados, un 40,6%, respondió que considera que la cultura popular y geek "Casi siempre" facilita la comprensión de los contenidos académicos, mientras que un 31,3% respondió que lo hace "Siempre". Un 28,1% señaló que "A veces" facilita la comprensión, y ninguno de los encuestados seleccionó la opción "Nunca". Estos resultados reflejan una fuerte creencia entre los docentes de que la cultura popular y geek es útil para mejorar el entendimiento de los contenidos académicos, con una mayoría del 71,9% que considera que facilita la comprensión al menos de manera frecuente o constante.

Interpretación

Los resultados sugieren una alta valoración de la cultura popular y geek como herramientas para facilitar la comprensión de los contenidos académicos.

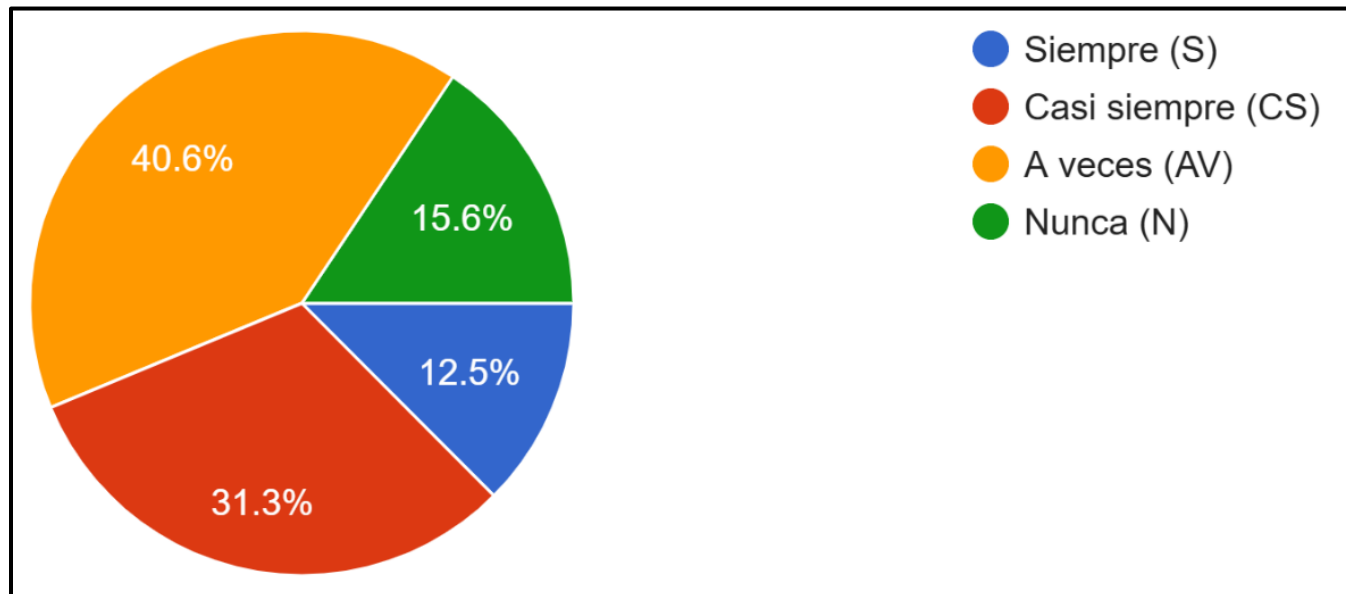
El 40,6% que respondió "Casi siempre" refleja que una gran mayoría de los docentes cree que, en la mayoría de los casos, los elementos de la cultura popular y geek (cine, series, comics, películas, ciencia ficción y tecnología, etc.) ayudan significativamente a que los estudiantes comprendan mejor los contenidos académicos. Esto puede estar relacionado con la capacidad de estos recursos para conectar de manera más directa con los intereses y experiencias cotidianas de los estudiantes, lo que facilita el aprendizaje.

El 31,3% que seleccionó "Siempre" indica que más de una tercera parte de los docentes considera que la cultura popular y geek son herramientas efectivas para la enseñanza. Este dato resalta la confianza de los docentes en el uso de estos elementos como recursos pedagógicos fundamentales para la comprensión de los contenidos.

El 28,1% que respondió "A veces" sugiere que una porción considerable de los docentes considera que, aunque la cultura popular y geek pueden ser útiles en ocasiones, no siempre son la mejor estrategia para todos los contenidos académicos. Esto podría depender de factores como la naturaleza del tema que se enseña o las características específicas del grupo de estudiantes.

Gráfico 6

4.- ¿He diseñado actividades o proyectos basados en elementos de la cultura popular o geek?



Nota. Gráfico representativo de la encuesta aplicada.

Análisis

De los 32 docentes encuestados, un 40,6%, señaló que ha diseñado actividades o proyectos basados en elementos de la cultura popular o geek "A veces", mientras que un 31,3% indicó que lo hace "Casi siempre". Un 12,5% afirmó que lo hace "Siempre", y un 16,6% respondió que "Nunca" ha diseñado tales actividades. Los datos sugieren que una mayoría (84,4%) de los docentes diseña actividades relacionadas con la cultura popular o geek en algún momento, aunque no todos lo hacen de manera constante.

Interpretación

Los resultados sugieren que, aunque la mayoría de los docentes no diseñan actividades o proyectos basados en la cultura popular o geek de forma constante, sí existe una considerable disposición para integrar estos elementos en sus prácticas pedagógicas.

El 40,6% que seleccionó "A veces" indica que los docentes en este grupo diseñan proyectos o actividades relacionadas con la cultura geek o popular de forma ocasional. Esto podría ser un reflejo de la flexibilidad de los docentes para integrar estos temas cuando lo consideran apropiado para el aprendizaje de los estudiantes, pero no como una práctica regular.

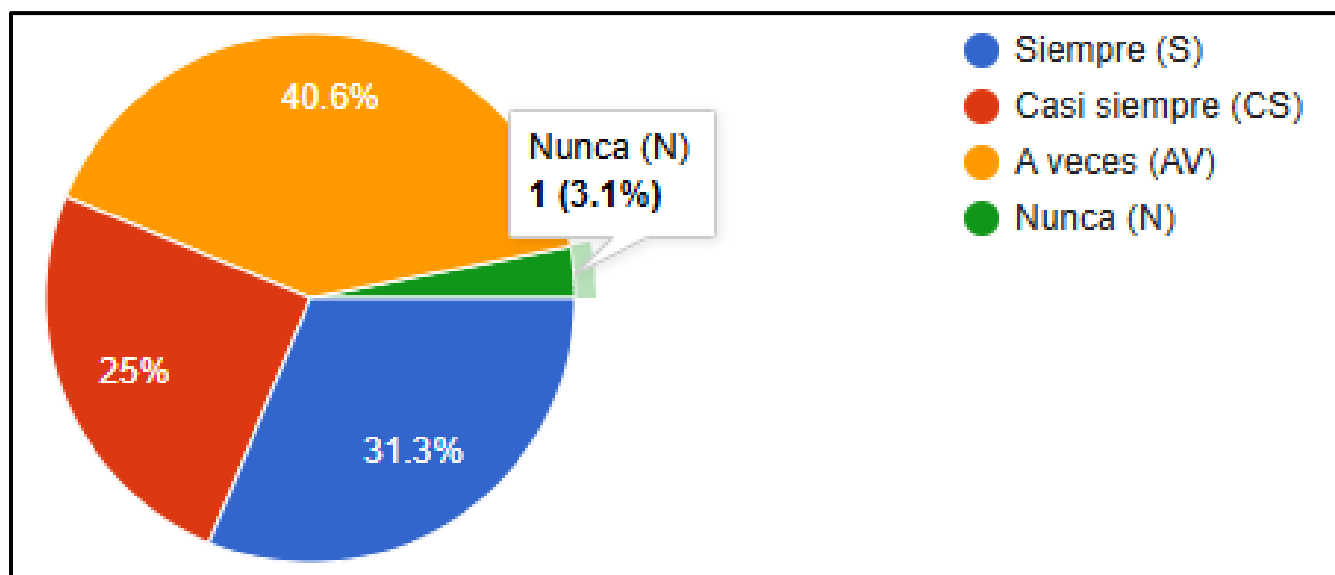
El 31,3% que respondió "Casi siempre" sugiere que una parte significativa de los docentes tiende a diseñar actividades o proyectos con regularidad basados en estos elementos culturales, lo que implica que ya consideran estos recursos como valiosos en el proceso educativo.

El 12,5% que respondió "Siempre" respondió que estos docentes hacen de la cultura geek y popular una parte esencial de su enfoque pedagógico, diseñando proyectos y actividades constantemente con estos elementos. Esto sugiere un compromiso fuerte con la integración de estos contenidos en todas sus actividades de enseñanza.

El 16,6% que respondió "Nunca" refleja que un pequeño porcentaje de los docentes no diseñan actividades o proyectos basados en la cultura geek o popular. Este grupo podría estar más enfocado en métodos tradicionales de enseñanza, o bien, no ver la necesidad de incorporar estos elementos en sus prácticas pedagógicas.

Gráfico 7

5.- *¿Mis estudiantes muestran interés cuando utilizo referencias de la cultura popular y geek en el aula?*



Nota. Gráfico representativo de la encuesta aplicada.

Análisis

De los 32 docentes encuestados, un 40,6% indicó que los estudiantes muestran interés "A veces" cuando se utilizan referencias de la cultura popular y geek en el aula, mientras que un 31,3% señaló que esto ocurre "Siempre". Un 25%, respondió que "Casi siempre" muestran interés, y un 3,1% afirmó que "Nunca" sucede. Los resultados muestran que una gran mayoría (96,9%) observa un interés, al menos ocasional, de los estudiantes cuando se utilizan estos elementos en las clases.

Interpretación

Los resultados sugieren que, en general, los estudiantes muestran un interés moderado y positivo cuando se utilizan referencias de la cultura popular y geek en el aula.

El 40,6% que respondió "A veces" indica que los estudiantes muestran interés en algunas ocasiones, pero no siempre. Esto podría depender de la relevancia del contenido cultural utilizado o de cómo se presenta en el aula. Puede ser que los docentes utilicen referencias en momentos específicos que logran captar la atención de los estudiantes, pero no siempre logran mantener ese interés.

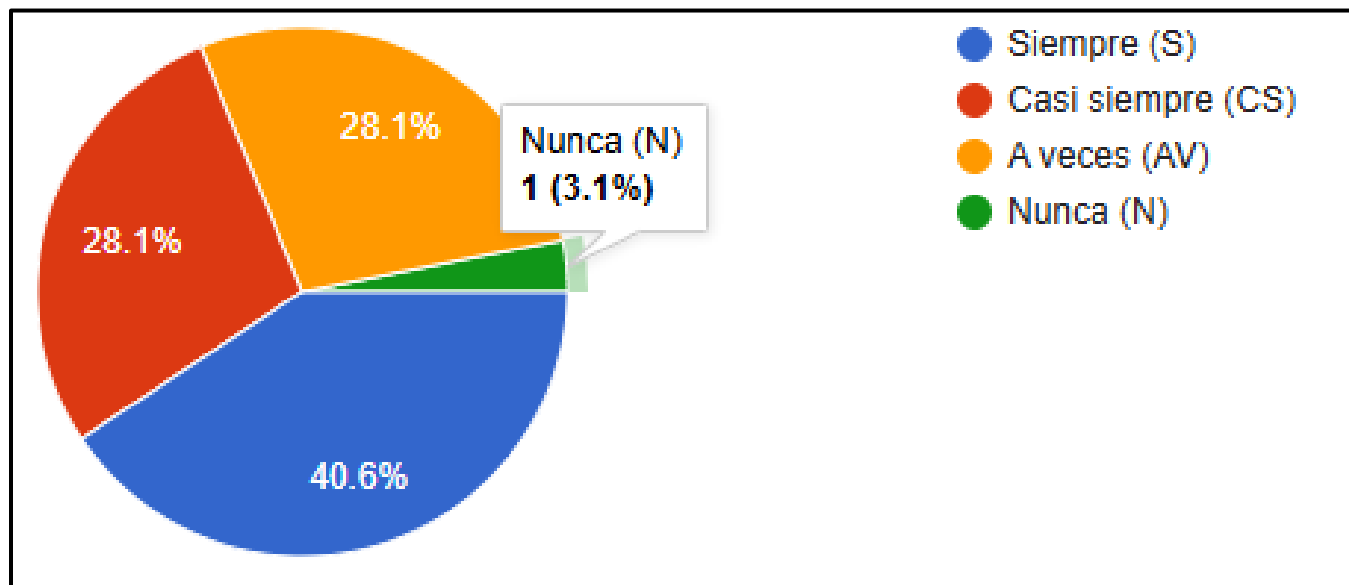
El 31,3% que respondió "Siempre" indica que una parte considerable de los estudiantes se siente constantemente atraída cuando se incorporan elementos de la cultura popular y geek, esto sugiere que estos temas realmente conectan con los intereses de los estudiantes, lo que podría llevar a una mayor motivación y participación.

El 25% que contestó "Casi siempre" también muestra un buen nivel de interés, lo que refuerza la idea de que la cultura popular y geek tiene un efecto positivo en la conexión con los estudiantes, aunque no siempre se alcance el mismo nivel de entusiasmo.

El 3,1% contestó "Nunca" es un número bastante bajo, lo que indica que, en general, la mayoría de los estudiantes sí tienen algún nivel de interés, sin embargo, hay un pequeño porcentaje que no se siente atraído por estas referencias, y esto podría deberse a factores individuales, como sus intereses personales, su contexto cultural o la forma en que se presentan los contenidos.

Gráfico 8

6.- *¿Creo que el uso de la cultura popular y geek aumenta la motivación de los estudiantes?*



Nota. Gráfico representativo de la encuesta aplicada.

Análisis

De los 32 docentes un 40,6% mencionó que el uso de la cultura popular y geek "Siempre" eleva la motivación de los estudiantes, mientras que un 28,1% afirmó que "Casi siempre" tiene ese efecto. Otro 28,1% dijo que "A veces" nota este impacto, y un 3,1% indicó que "Nunca" ha observado un aumento en la motivación, estos resultados revelan que una gran mayoría (96,9%) cree que la cultura popular y geek influye positivamente en la motivación de los estudiantes, aunque con diferentes grados de frecuencia.

Interpretación

El resultado muestra que la mayoría de los docentes está convencida de que incorporar la cultura popular y geek tiene un impacto positivo en la motivación de los estudiantes.

Un 40,6% que respondió "Siempre" indica que una parte considerable de los docentes cree firmemente que estos elementos culturales son herramientas clave para fomentar el interés y la participación de los estudiantes en las clases, esto sugiere que los docentes notan de manera constante cómo estos recursos culturales logran captar la atención de sus alumnos.

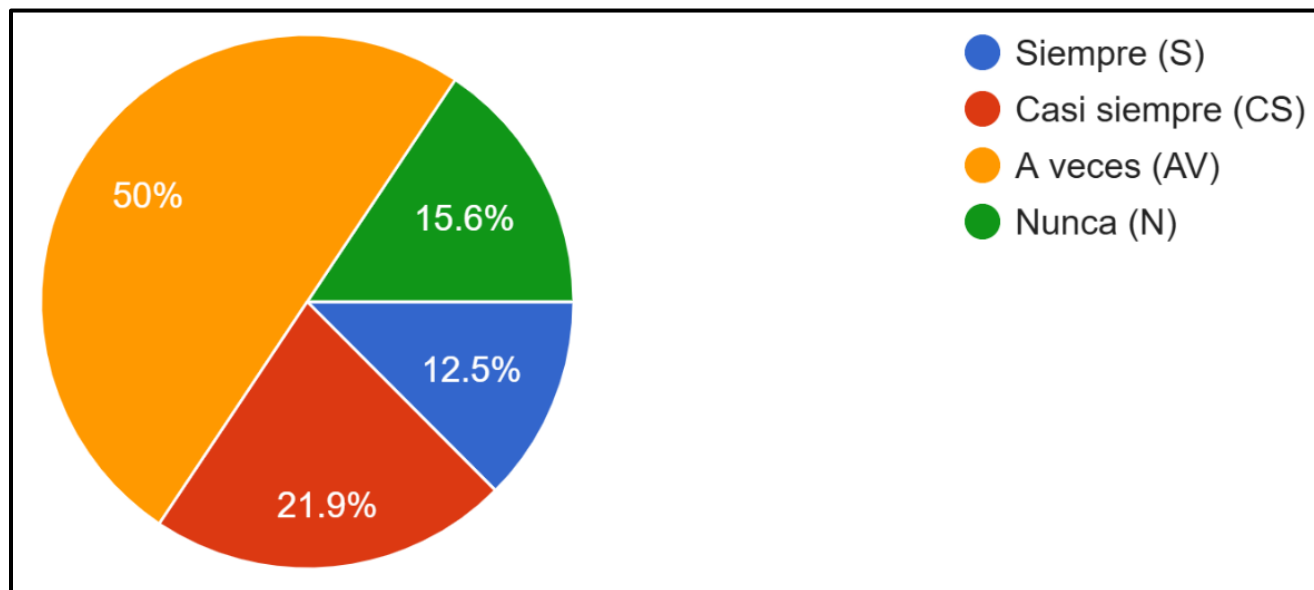
El 28,1% que seleccionó "Casi siempre" también muestra que un buen número de docentes reconoce de forma regular el impacto positivo de la cultura geek en la motivación de los estudiantes, aunque puede que haya algunos casos específicos donde no se perciba este efecto.

El 28,1% que respondió "A veces" indica que, aunque muchos docentes consideran que la cultura popular y geek puede aumentar la motivación de los estudiantes, no siempre lo perciben de igual manera, esto puede depender de la forma en que se integran estos contenidos o de las diferencias individuales entre los estudiantes.

El 3,1% que respondió "Nunca" refleja que una pequeña fracción de los docentes no ve el impacto de la cultura geek en la motivación de sus estudiantes. Esto podría deberse a diversos factores, como el contexto específico del aula o la percepción de que otros métodos más tradicionales son igualmente efectivos.

Gráfico 9

7.- *¿Encuentro dificultades al incluir elementos de la cultura popular y geek en mis clases?*



Nota. Gráfico representativo de la encuesta aplicada

Análisis

De los 32 docentes encuestados, un 50% indicó que encuentra dificultades (falta de experiencia y falta de capacitaciones) "A veces" al incluir elementos de la cultura popular y geek en sus clases, mientras que un 21,9% señaló que "Casi siempre" enfrenta dificultades. Un 12,5% respondió que "Siempre" encuentra dificultades, y un 15,6% afirmó que "Nunca" tiene problemas para integrar estos elementos. Estos resultados indican que la mitad de los docentes enfrenta dificultades al menos de manera ocasional, mientras que una proporción considerable (15,6%) no experimenta ninguna dificultad al respecto.

Interpretación

Los resultados sugieren que muchos docentes enfrentan algunas dificultades al intentar integrar elementos de la cultura popular y geek en sus clases, pero no todos encuentran estos obstáculos con la misma frecuencia o intensidad.

El 50% que respondió "A veces" indica que, aunque muchos docentes intentan incluir estos elementos, enfrentan dificultades en ciertas ocasiones. Estas dificultades podrían estar relacionadas con factores como la falta de recursos tecnológicos adecuados, la falta de formación en estrategias como la gamificación, o la idea de que no todos los estudiantes pueden relacionarse con ellos de la misma manera.

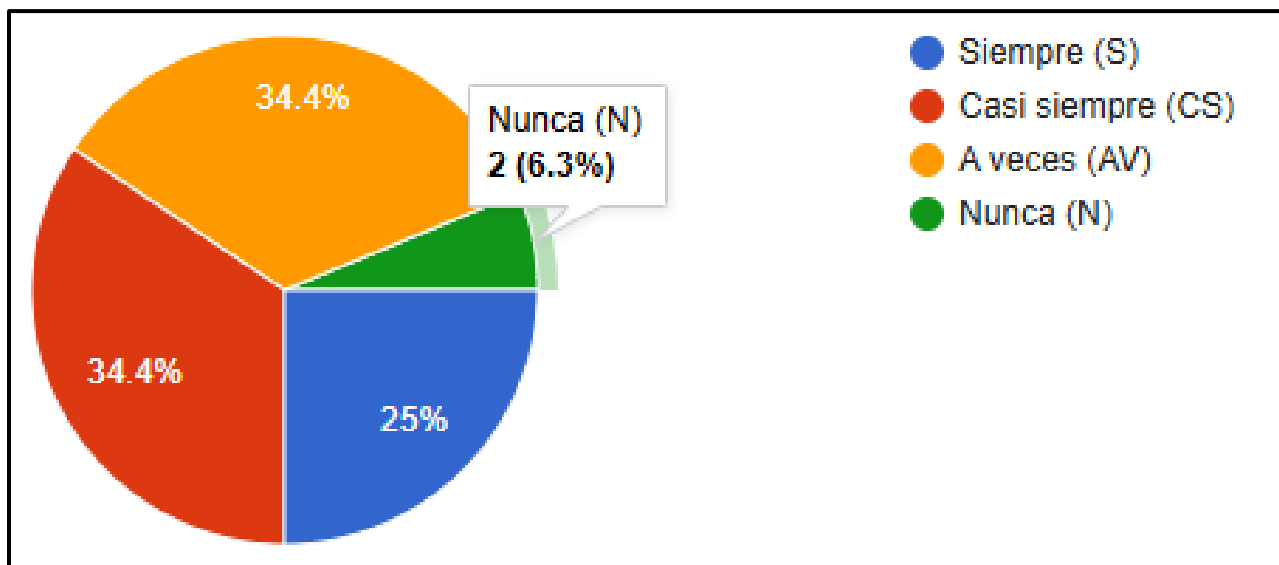
El 21,9% que eligió "Casi siempre" indica que una parte considerable de los docentes se enfrenta a obstáculos de manera regular al intentar incorporar elementos de la cultura popular y geek en sus clases, esto puede reflejar problemas más profundos, como la falta de apoyo institucional, el desconocimiento de herramientas didácticas adecuadas, o las dificultades para adaptar el contenido curricular a estos elementos.

El 12,5% que respondió "Siempre" indica que hay docentes que enfrentan de manera constante dificultades para integrar estos contenidos en su enseñanza, esto podría deberse a que no están muy familiarizados con la cultura geek y popular, o quizás piensan que estos recursos no se adaptan bien a sus métodos pedagógicos, como el aprendizaje basado en proyectos o el aula invertida.

El 15.6% que respondió "Nunca" sugiere que algunos docentes no ven obstáculos al incluir estos elementos, esto podría indicar que cuentan con la experiencia o los recursos necesarios para integrarlos de manera efectiva y sin complicaciones.

Gráfico 10

8.- *¿Considero que el uso de la cultura popular y geek influye positivamente en el rendimiento académico de los estudiantes?*



Nota. Gráfico representativo de la encuesta aplicada.

Análisis

De los 32 docentes encuestados, un 34,4% indicó que el uso de la cultura popular y geek "A veces" influye positivamente en el rendimiento académico de los estudiantes, mientras que un 34,4% señaló que esto ocurre "Casi siempre". Un 25% de los docentes respondió que "Siempre" observa una influencia positiva, y un 6,3% mencionó que "Nunca" ha notado este efecto. Los resultados reflejan que una mayoría significativa (93,8%) percibe una relación positiva, al menos ocasional, entre el uso de estos recursos y el rendimiento académico.

Interpretación

Los resultados reflejan una opinión mayoritariamente positiva sobre el impacto de la cultura popular y geek en el rendimiento académico (desempeño en sus estudios, medido por calificaciones o logros educativos.) de los estudiantes, aunque algunos docentes no están completamente convencidos de que siempre tenga efectos positivos.

El 34,4% que respondió "A veces" indica que muchos docentes perciben que, en algunas ocasiones, el uso de estos elementos influye positivamente en el rendimiento académico. Sin embargo, esto sugiere que los efectos pueden no ser consistentes o que dependen de otros factores, como la manera en que se incorporan estos contenidos o el contexto específico del aula.

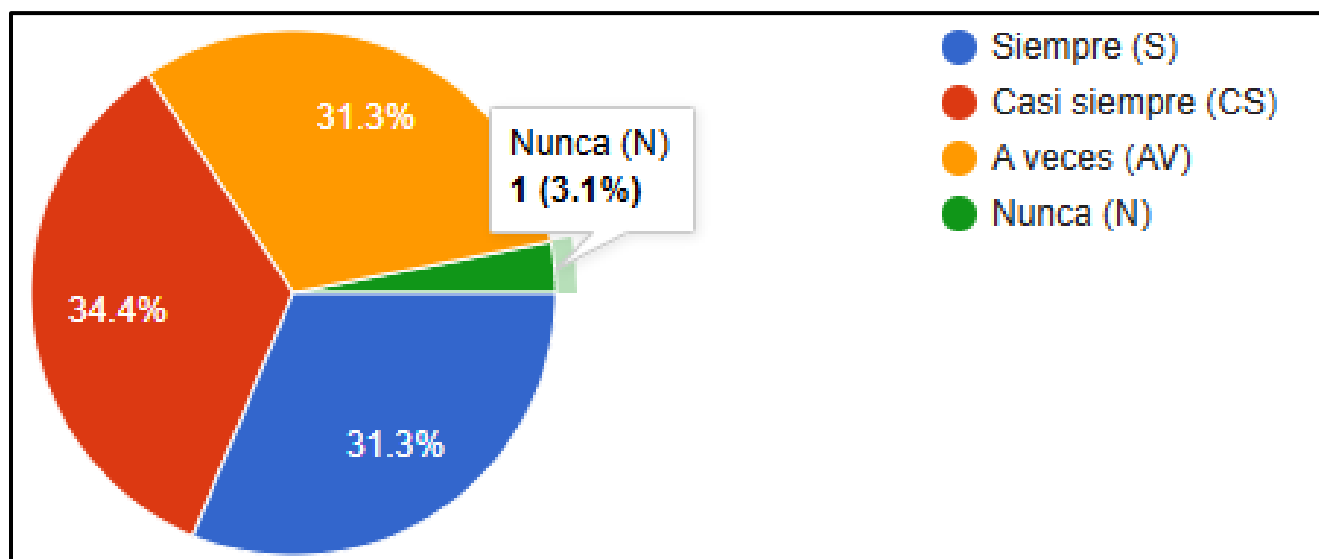
El 34,4% que seleccionó "Casi siempre" refleja que una parte significativa de los docentes cree que la cultura geek y popular tiene un impacto regular y positivo en el rendimiento académico. Esto sugiere que, para muchos docentes, estos recursos pueden ser una herramienta eficaz para mejorar la motivación, la participación y, por ende, los resultados académicos de los estudiantes.

El 25% que respondió "Siempre" muestra que una proporción considerable de docentes está completamente convencida de que el uso de la cultura geek y popular tiene efectos directamente positivos (motivación en los estudiantes e interés en ciencias y tecnología) en el rendimiento académico de los estudiantes. Este dato resalta la importancia de estos recursos como herramientas educativas efectivas.

El 6,3% que respondió "Nunca" sugiere que un pequeño grupo de docentes no percibe ninguna influencia positiva en el rendimiento académico que provenga del uso de la cultura popular y geek, esto podría reflejar una visión más tradicional de la enseñanza, donde los elementos de la cultura geek no son vistos como una herramienta educativa valiosa.

Gráfico 11

9.- *¿Considero necesario contar con estrategias específicas para integrar la cultura popular y geek en el aula?*



Nota. Gráfico representativo de la encuesta aplicada.

Análisis

De los 32 docentes encuestados, un 34,4% indicó que considera "Casi siempre" necesario contar con estrategias específicas para integrar la cultura popular y geek en el aula, mientras que un 31,3% señaló que "Siempre" lo considera necesario. Otro 31,3% respondió que "A veces" lo considera necesario, y un 3,1% indicó que "Nunca" lo considera así. Los resultados muestran que una gran mayoría (96,9%) de los docentes cree que es importante tener estrategias específicas, al menos con cierta regularidad, para integrar estos elementos en el aula.

Interpretación

Los resultados sugieren que la mayoría de los docentes reconoce la necesidad de contar con estrategias específicas (debates, proyectos y juegos de roles) para integrar la cultura popular y geek en el aula, aunque existen diferencias en cuanto a la regularidad con que se considera esta necesidad.

El 34,4% respondió "Casi siempre" refleja que una proporción significativa de los docentes considera importante tener estrategias claras (debates, proyectos y juegos de roles) y planificadas para incluir estos elementos culturales de manera sistemática en su enseñanza, esto refleja importancia de estar preparados para usar estos recursos.

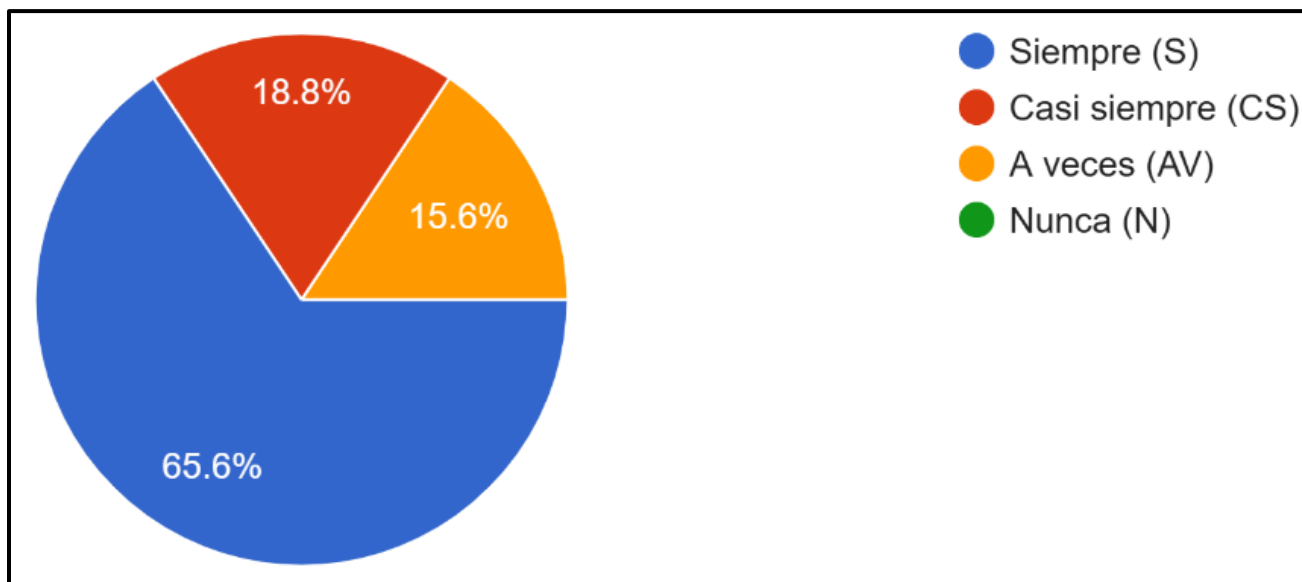
El 31,3% seleccionó "Siempre" indica que, para algunos docentes, tener estrategias específicas es esencial en la integración de la cultura popular y geek en el aula, este dato muestra un compromiso firme con la idea de que estas estrategias son cruciales para el éxito educativo.

El 31,3% respondió "A veces" muestra que, aunque muchos docentes consideran que las estrategias específicas son importantes, no siempre las sienten necesarias o no las aplican de manera constante, este grupo podría estar abierto a la idea, pero no tiene suficiente información o apoyo institucional para implementar estas estrategias de manera regular.

El 3,1% respondió "Nunca" sugiere que hay un pequeño grupo de docentes que no ve la necesidad de implementar estrategias específicas para integrar estos elementos en su enseñanza, este grupo podría ser más reacio a modificar sus métodos educativos para incluir la cultura popular y geek, o no considera que tales estrategias sean fundamentales para mejorar la calidad educativa.

Gráfico 12

10.- *¿Me gustaría recibir más recursos y formación sobre cómo utilizar la cultura popular y geek en la enseñanza?*



Nota. Gráfico representativo de la encuesta aplicada.

Análisis

De los 32 docentes encuestados, un 65,6% indicó que "Siempre" le gustaría recibir más recursos y formación sobre cómo utilizar la cultura popular y geek en la enseñanza, mientras que un 18,8% señaló que "Casi siempre" lo desea. Un 15,6% respondió que "A veces" le gustaría recibir más formación, y ningún docente seleccionó la opción "Nunca". Estos resultados muestran una fuerte demanda de recursos y capacitación, ya que el 84,4% de los docentes está interesado en mejorar sus habilidades y conocimientos en este ámbito.

Interpretación

Los resultados de esta pregunta reflejan una fuerte solicitud de formación y recursos educativos adicionales por parte de los docentes para integrar la cultura popular y geek en su enseñanza.

El 65,6% que respondió "Siempre" indica que una gran mayoría de los docentes está muy interesada en recibir más apoyo y formación sobre cómo utilizar estos elementos en el aula. Este dato sugiere que hay un reconocimiento generalizado de que los docentes desean mejorar sus habilidades y contar con herramientas adecuadas para integrar la cultura popular y geek en sus métodos pedagógicos.

El 18,8% que seleccionó "Casi siempre" muestra que una proporción considerable de docentes también está abierta a recibir más recursos y formación, aunque tal vez no con la misma urgencia que el grupo anterior. Sin embargo, sigue siendo una muestra significativa que demuestra la necesidad de apoyo continuo.

El 15,6% que respondió "A veces" indica que algunos docentes pueden estar interesados, pero tal vez no perciben una necesidad inmediata o constante de estos recursos y formación. Podría ser que estos docentes ya se sientan relativamente capacitados o que no prioricen esta formación por el momento.

El 0% que respondió "Nunca" resalta que ningún docente considera innecesario recibir más recursos y formación sobre este tema. Esto es muy positivo, ya que muestra un interés generalizado y una disposición a mejorar las competencias pedagógicas en el uso de la cultura popular y geek.

A lo largo de la encuesta, los resultados reflejan que la mayoría de los docentes de la "Unidad Educativa Carlos Ponce Martínez Fe y Alegría" está abierta a integrar la cultura popular y geek en su enseñanza. Los docentes reconocen los beneficios de estos elementos, como el aumento de la motivación de los estudiantes y su impacto positivo en la comprensión de los contenidos académicos, sin embargo, aunque la disposición es alta, también se presentan algunas dificultades para integrar estos recursos de manera constante, como la falta de estrategias claras o el desconocimiento de cómo utilizarlos de manera efectiva.

En resumen, los docentes ven la cultura popular y geek como una herramienta valiosa para captar la atención y motivar a los estudiantes, sin embargo, también reconocen la necesidad de contar con formación y recursos más específicos, la mayoría de los encuestados manifestó su interés en recibir más capacitación para aprovechar mejor estos elementos en sus clases, es así que este hallazgo subraya la importancia de ofrecer más apoyo a los docentes, proporcionándoles las herramientas necesarias para integrar de manera más efectiva la cultura popular y geek en el aula, lo cual enriquecerá el proceso de enseñanza-aprendizaje.

CONCLUSIONES

Después de analizar el estudio, se puede concluir con base en los objetivos de la investigación y los datos recopilados en el trabajo de campo realizado, son los siguientes:

1.-La investigación tuvo como objetivo: Desarrollar los principales enfoques teóricos sobre la cultura popular (son las diversas manifestaciones culturales ampliamente aceptadas y consumidas por una gran mayoría de la población mundial) y la cultura geek (es un tipo de subcultura que está centrada en la ciencia ficción, videojuegos y tecnología entre otros temas de interés común entre aficionados, apasionados, conocedores y expertos en diferentes campos académicos) en el ámbito educativo. El análisis teórico permitió evidenciar que la cultura popular y la cultura geek han adquirido un papel relevante en el ámbito educativo, ya que son expresiones socioculturales con las que los estudiantes se identifican. Diferentes estudios han demostrado que estos elementos pueden ser herramientas pedagógicas eficaces para fomentar el interés y la participación en el aula. La literatura revisada destaca que el uso de referencias de la cultura popular y geek favorece el aprendizaje significativo, al conectar los contenidos académicos con experiencias y conocimientos previos de los estudiantes.

2.-En la investigación se logró: Describir la influencia de la cultura popular y geek en el proceso de enseñanza y aprendizaje que utilizan los profesores de básica y bachillerato en la “UNIDAD EDUCATIVA CARLOS PONCE MARTÍNEZ FE Y ALEGRÍA”, en la ciudad de Quito. Se evidenció que los docentes de la Unidad Educativa Carlos Ponce Martínez Fe y Alegría utilizan elementos de la cultura popular y geek con distinta frecuencia en sus clases. Si bien una parte significativa de los docentes reconoce la importancia de estos recursos para captar la atención de los estudiantes, la mayoría no los incorpora. Se identificó que, en general, los estudiantes muestran interés cuando se utilizan referencias de la cultura popular y geek, lo que

sugiere que estos elementos pueden actuar como motivadores en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

3.-En la investigación se logró: Analizar el proceso enseñanza aprendizaje que utilizan los profesores de básica y bachillerato sobre la cultura popular y geek en la “UNIDAD EDUCATIVA CARLOS PONCE MARTÍNEZ FE Y ALEGRÍA”, en la ciudad de Quito. Los docentes han diseñado actividades o proyectos basados en elementos de la cultura popular y geek (películas, series, literatura, ciencia ficción), otros encuentran dificultades para incluir estos recursos en sus metodologías. Entre las principales barreras mencionadas por los docentes se encuentran la falta de estrategias específicas (falta de capacitación y falta de recursos), la carencia de formación en este ámbito y la percepción de que su uso no siempre tiene un impacto en el rendimiento académico, sin embargo, la mayoría de los docentes considera que estos elementos pueden incrementar la motivación en los estudiantes y mejorar el proceso de aprendizaje si se implementan de manera adecuada.

RECOMENDACIONES

1.- Se recomienda implementar programas de capacitación para los docentes, donde puedan aprender sobre enfoques como el aprendizaje significativo y cómo utilizar la cultura popular y geek como herramientas pedagógicas en el aula, estos programas deberían ofrecer ejemplos prácticos y adaptaciones que se ajusten a diversas áreas del conocimiento.

2.- Se recomienda incluir elementos de la cultura popular y geek en el currículo educativo de forma intencionada, garantizando que su uso ayude a alcanzar los objetivos de aprendizaje y fomente el desarrollo de habilidades clave en los estudiantes.

3.- Se recomienda diseñar y ofrecer materiales educativos inspirados en la cultura popular y geek, como guías didácticas, actividades interactivas (como la creación de cómics, debates sobre series y películas, juegos de rol y trivias geek) y proyectos interdisciplinarios (exposiciones de arte geek, periodismo geek, podcasts educativos y la creación de universos narrativos), todo esto con el objetivo de facilitar su implementación y estimular la creatividad y el pensamiento crítico en los estudiantes.

4.-Se recomienda realizar estudios adicionales para evaluar el impacto del uso de la cultura popular y geek en el rendimiento académico, la motivación y la participación estudiantil, con el fin de fundamentar su implementación y mejorar las estrategias aplicadas en el aula.

5.- Se recomienda fomentar la formación de redes y comunidades de aprendizaje donde los docentes puedan intercambiar experiencias, estrategias y buenas prácticas sobre cómo integrar la cultura popular y geek en la educación, fomentando así un aprendizaje colaborativo y en constante evolución.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguirre G. (2023). Nuevos protagonistas en el consumo televisivo o del sentido de comunidad en la era digital. *Revista de Investigación del Departamento de Humanidades y Ciencias Sociales*, (23), 3-23. <https://doi.org/10.54789/rihumso.23.12.23.1>
- Alabarces, P. (2020). Pospopulares. Las culturas populares después de la hibridación. En *Universidad de Guadalajara eBooks*. <https://doi.org/10.32870/97>
<https://editorial.udg.mx/gpd-pospopulares.html86075479262>
- Arias, R. (2022). Investigación exploratoria. *Economipedia*.
<https://economipedia.com/definiciones/investigacion-exploratoria.html>
- Arroyo, P. (2021). Modelo educativo implementado en Ecuador. Análisis y percepciones. *Dominio de las Ciencias*, 7(6), 1019-1030. <https://doi.org/10.23857/dc.v7i6.2378>
- Augusto, F. (2023). Los deportes electrónicos en la educación: cómo las escuelas y universidades incorporan ciber deportes en sus planes de estudio. *Cultura Geek*.
<https://culturageek.com.ar/deportes-electronicos-escuelas-universidades/>
- Cabello, I. y Jurado, M. (2024) El cine como estrategia inclusiva para tratar la discapacidad en las aulas: Análisis de la literatura actual. *Revista de Educación. Inclusiva*. Vol 17, nº2, pp. 169-186
- Camacho, Q. (2023). Mi norte tiene superpoderes: Construyendo modelos de conducta a partir de la cultura friki. *Comunicación y sociedad*, 20, e8416. Epub 17 de abril de 2023.
https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-252X2023000100404

Cassany, D y Aliagas, C. (2021). Prácticas literarias digitales: leer, escribir y hablar de creación (Vol. 20). *OCNOS*. <https://www.revistaocnos.com/index.php/ocnos/issue/view/37>

Cervantes, L. y Castro, M. (2021). La inteligencia emocional como estrategia que fortalece el rendimiento académico de los estudiantes. Retos y oportunidades del sistema educativo ecuatoriano. *Polo Del Conocimiento: Revista Científico - Profesional*, 5(8), 860–886. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7554388.pdf>

Coaquira, C. (2020). Prácticas pedagógicas desde el enfoque socioformativo: Una autoevaluación Docente en Perú. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, Número especial 2), 260-274. <https://produccioncientificaluz.org/index.php/racs/article/view/34126/35968>

Cuartero, D. (2021). La influencia de la ciencia ficción en la tecnología y la robótica. *CIC. Cuadernos de Información y Comunicación*, 26, 161-173. <https://doi.org/10.5209/ciyc.73357>

Cultura digital. (2024). La fusión de la cultura geek y la cultura de internet: una comunidad en línea vibrante y creativa - *CulturaDigital. CulturaDigital - Explora. Conecta. Evolucionar*. <https://culturadigital.io/la-fusion-de-la-cultura-geek-y-la-cultura-de-internet-una-comunidad-en-linea-vibrante-y-creativa/>

Elissalde, R. (2021). Reseña: La cultura popular en problemas. Incursiones críticas en la esfera pública plebeya. *Universidad Centro Latinoamericano de Economía Humana (Universidad CLAEH)*. <https://www.flacsoandes.edu.ec/buscador/Record/clacso-CLACSO46214?sid=118626543>

Falguera, E y Selfa, M. (2023). El cómic como lectura crítica de la historia en la construcción de la identidad y la diversidad territorial. *Ocnos*, 22(1).

https://doi.org/10.18239/ocnos_2023.22.1.337

Finocchiario, A. (2023, 6 de diciembre). Deportes electrónicos: escuelas y universidades.

CulturaGeek. <https://culturageek.com.ar/deportes-electronicos-escuelas-universidades/>

Galmiche, P y Gómez, J. (2024). Percepción de la Cultura Neo-japonesa y la Interculturalidad en los Estudiantes de la División Académica de Educación y Artes de la UJAT. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 3138-3155.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11538

Garcés, J. (2021). Dinámica familiar sistémica y cultura Geek. (Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Ecuador). Repositorio Institucional PUCE.

<https://repositorio.puce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/e8ae004b-0565-4056-8907-b9611471527d/content>

García, R. (2020). Ciudadanos reemplazados por algoritmos por Néstor García Canclini (Reseña de Libro). *Revista Publicando*, 7 (25),212 -215. Recuperado de

<https://revistapublicando.org/revista/index.php/crv/article/view/2116>

González, M. y Zárate, A. (2020). De la diversidad cultural a la masificación GEEK:

Resignificación de la subcultura FRIKI en Cartagena de Indias. *Universidad de Cartagena*.

Hernández, S. y Duana, D. (2020). Técnicas e instrumentos de recolección de datos. *Boletín Científico De Las Ciencias Económico Administrativas Del ICEA*, 9(17), 51-53.

<https://doi.org/10.29057/icea.v9i17.6019>

Ibarra, N. y Ballester, J. (2022). El cómic desde la educación lectora: confluencias, interrogantes y desafíos para la investigación. *Ocnos*, 21(1).

https://doi.org/10.18239/ocnos_2022.21.1.2753

Johanna, L. (2023). Diseño de un entorno virtual de aprendizaje de Ciencias Naturales utilizando el aprendizaje basado en problemas y saberes sobre anime en estudiantes Otaku del grado séptimo del Instituto Olga Santa María. *Unicartagena.edu.co*.

<https://hdl.handle.net/11227/16862>

José, L. (2020). Resistencia docente al cambio: Caracterización y estrategias para un problema no resuelto. RIED. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 23(2), 255–272.

<https://www.redalyc.org/journal/3314/331463171013/html/>

Justiniano, F. y Cancino, M. (2024). La motivación en el aprendizaje durante la última década. Horizontes. *Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*, 8(32), 380–392.

<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i32.730>

Le Guin, U. K. (2004). *El lenguaje de la noche: Ensayos sobre fantasía y ciencia ficción*. Sello Editorial Gigamesh

López, E. (2021). Hacer cosplay y Ser cosplayer. [Investigación Creación - Obra de artística].

Repositorio Institucional UNAD. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/48248>

López, F. (2024). Explorando la cultura geek: Concepto, características y la fusión entre nerd, otaku y friki. *Enciclopedia*. [https://enciclopedia.com/explorando-la-cultura-geek-](https://enciclopedia.com/explorando-la-cultura-geek-concepto-caracteristicas-y-la-fusion-entre-nerd-otaku-y-friki/)

[concepto-caracteristicas-y-la-fusion-entre-nerd-otaku-y-friki/](https://enciclopedia.com/explorando-la-cultura-geek-concepto-caracteristicas-y-la-fusion-entre-nerd-otaku-y-friki/)

- López, M. y Blanco, A. (2022). Ciencia, Tecnología, Cultura y Sociedad en el Contexto Universitario. *Revista Científica CIENCIAEDUC*, 8(2022), 9.
<http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/480/4802861004/index.html>
- Mayer, R. (2020). Multimedia aprendiendo (3rd ed.). Cambridge University Press
https://assets.cambridge.org/97811071/87504/frontmatter/9781107187504_frontmatter.pdf
- Mero, G. (2022). La innovación educativa como elemento transformador para la enseñanza en la unidad educativa “Augusto Solórzano Hoyos. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 26(2), 310–330. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v26i2.1775>
- Nieto Ratero, Álvaro, & Cabezas Alarcón, J. (2024). El uso del cine en la educación: Una revisión sistemática desde una perspectiva didáctica. *European Public & Social Innovation Review*, 9, 1–20. <https://doi.org/10.31637/epsir-2024-851>
- Núñez, B. y Ravina, R. (2020). Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios. *Revista Electrónica Educare*, 24(2), 240–257.
<https://www.redalyc.org/journal/1941/194163269012/html/>
- Peña, J. C. (2022). El geek y la tecnología: ¿Cuándo se celebra? *GU - EL UNIVERSAL*.
<https://www.generacionuniversitaria.com.mx/vida-universitaria/que-tan-geek-eres/>
- Raffino, Equipo editorial Etecé. (2022). Geek - Concepto, características, cultura nerd, otaku y friki. *Concepto*. <https://concepto.de/geek/>

- Reyes, R. (2023). Identidad(es): la construcción identitaria del adulto joven geek. *Revista Central De Sociología*, 16(16), 94-114.
<https://www.centralesociologia.cl/index.php/rscs/article/view/147>
- Reyes, William. (2022). Gamificación y aprendizaje colaborativo en línea: un análisis de estrategias en una universidad mexicana. *ALTERIDAD. Revista de Educación*, 17(1), 24-35. <https://doi.org/10.17163/alt.v17n1.2022.02>
- Rivadeneira, P. y De La Hoz, S. (2020). Análisis general del spss y su utilidad en la estadística. *E-IDEA Journal of Business Sciences*, 2(4), 17-25. Recuperado a partir de <https://revista.estudioidea.org/ojs/index.php/eidea/article/view/19>
- Rodríguez, R & Reguant, A. (2020). Calcular la fiabilitat d'un qüestionari o escala mitjançant l'SPSS: el coeficient alfa de Cronbach. *REIRE Revista d'Innovació I Recerca En Educació*, 13(2), 1-13. <https://doi.org/10.1344/reire2020.13.230048>
- Sequeiros Bruna C., Puente Bienvenido H. y Fernández Ruiz M. (2021). Persuasión en los videojuegos: La construcción de identidades. *Teknokultura. Revista de Cultura Digital y Movimientos Sociales*, 19(1), 33-41. <https://doi.org/10.5209/tekn.78260>
- Suasnavas, E. (2020). Percepciones sobre cambios en el rol del docente en un colegio fiscal de Quito, ocho años después de la implementación de la nueva Ley Orgánica de Educación Intercultural. <https://repositorio.uasb.edu.ec/handle/10644/7483>
- Tacuri, M. (2023). Implementación de herramientas digitales como estrategia didáctica para el mejoramiento de la lectoescritura en el segundo "B" de EGB de la Unidad Educativa Fiscal Fray Vicente Solano, año lectivo 2021-2022.
<https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/24086>

Toykin Minaya, Francis Irineo. (2020). Dinámicas e identificación grupal en gamers de Lima, el caso de competitividad en el videojuego League of Legends. *Desde el Sur*, 12(2), 573-597. <https://doi.org/10.21142/des-1201-2020-0031>

UMN Departamento de Español y portugués de la Universidad de Minnesota. (2021).

Introducción al estudio de las culturas hispánicas. *Pressbooks*.

<https://pressbooks.umn.edu/culturashispanicas/>

UNESCO. (2023). Tecnología en la educación ¿Una herramienta en los términos de quién?

<https://gem-report-2023.unesco.org/es/tecnologia-en-la-educacion/>

Víctor, A y Sánchez, A. (2022). Resistencia al Cambio de los Docentes de un Instituto de

Educación Superior Pedagógico Privado de Lima frente al Proceso de Licenciamiento

Institucional. *Revista Electrónica En Educación Y Pedagogía*, 10(6), 152–166.

<https://doi.org/10.15658/rev.electron.educ.pedagog22.04061010>

ANEXOS

Anexo A: Encuesta



PUCE

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

MAESTRÍA EN INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN



OBJETIVO DE LA ENCUESTA.

Recopilar información sobre las percepciones y prácticas docentes en relación con la cultura popular y geek dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje en la Unidad Educativa "Carlos Ponce Martínez Fe y Alegría".

INDICACIONES

- 1.-Lea detenidamente los aspectos de la encuesta.
- 2.-Conteste todo el cuestionario con veracidad, sus criterios serán utilizados únicamente en los fines de esta investigación.
- 3.-Se utilizará la siguiente escala de valores.
 - 1.-Siempre (S)
 - 2.-Casi siempre (CS)
 - 3.-A veces (AV)
 - 4.-Nunca (N)

ITEM	PREGUNTA	RESPUESTAS			
		S (1)	CS (2)	AV (3)	N (4)
1	1.- ¿En las clases que imparte, Incluye referencias de la cultura popular?				
2	¿Utilizo elementos de la cultura geek en mi enseñanza (cómicos, videojuegos, series, películas, etc.)?				
3	¿Considero que la cultura popular y geek facilitan la comprensión de los contenidos académicos?				
4	¿He diseñado actividades o proyectos basados en elementos de la cultura popular o geek?				
5	¿Mis estudiantes muestran interés cuando utilizo referencias de la cultura popular y geek en el aula?				
6	¿Creo que el uso de la cultura popular y geek aumenta la motivación de los estudiantes?				
7	¿Encuentro dificultades al incluir elementos de la cultura popular y geek en mis clases?				
8	¿Considero que el uso de la cultura popular y geek influye positivamente en el rendimiento académico de los estudiantes?				

9	¿Considero necesario contar con estrategias específicas para integrar la cultura popular y geek en el aula?				
10	¿Me gustaría recibir más recursos y formación sobre cómo utilizar la cultura popular y geek en la enseñanza?				


Anexo B: Diseño propio de la matriz de diseño del cuestionario.

Objetivos Específicos	Formulación de preguntas	Sí cumple	No cumple	Ajustes a la pregunta
<p>2.-Describir el proceso de enseñanza y aprendizaje que utilizan los profesores de básica y bachillerato sobre la cultura popular y geek, en la “Unidad Educativa Carlos Ponce Martínez Fe y Alegría”, en la ciudad de Quito.</p>	<p>1.- ¿En las clases que imparte, Incluye referencias de la cultura popular?</p> <p>2. Utilizo elementos de la cultura geek en mi enseñanza (cómic, videojuegos, series, películas, etc.).?</p> <p>3. Considero que la cultura popular y geek facilitan la comprensión de los contenidos académicos.?</p> <p>4. He diseñado actividades o proyectos basados en elementos de la cultura popular o geek.?</p> <p>5. Cuento con los materiales y recursos adecuados para integrar la cultura popular y geek en mi enseñanza.?</p>	X		
<p>3.-Analizar el proceso de enseñanza y aprendizaje que utilizan los profesores de básica y bachillerato sobre la cultura popular y geek, en la “Unidad Educativa Carlos Ponce Martínez Fe y Alegría”, en la ciudad de Quito.</p>	<p>1. Mis estudiantes muestran interés cuando utilizo referencias de la cultura popular y geek en el aula.?</p> <p>2. Creo que el uso de la cultura popular y geek aumenta la motivación de los estudiantes.?</p> <p>3. He recibido capacitación sobre cómo integrar la cultura popular y geek en la enseñanza.?</p> <p>4. Encuentro dificultades al incluir elementos de la cultura popular y geek en mis clases.?</p> <p>5. Considero que el uso de la cultura popular y geek influye</p>	X		

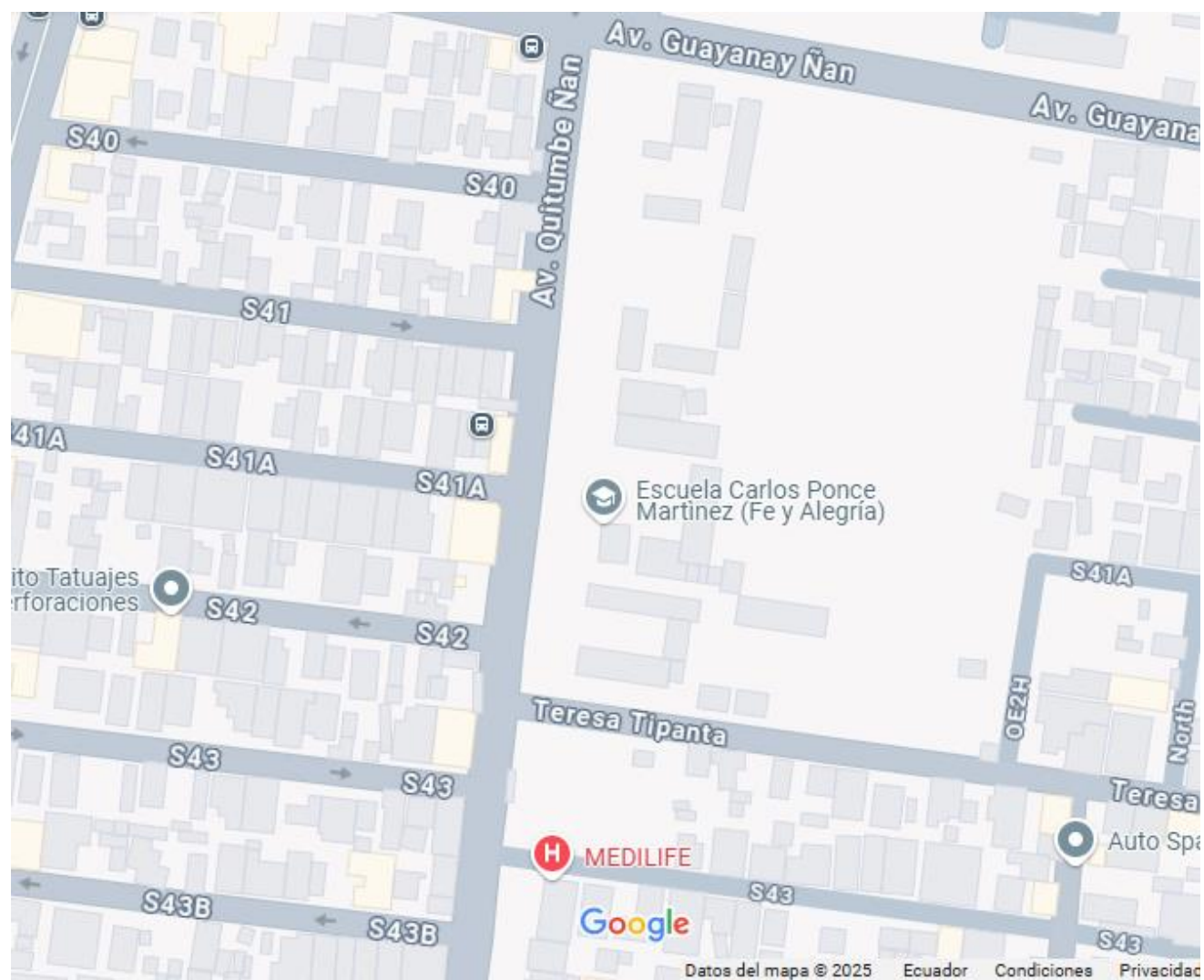
	positivamente en el rendimiento académico de los estudiantes.?			
4.-Diseñar una estrategia pedagógica para la mejora del proceso de enseñanza aprendizaje para la básica y bachillerato, sobre la cultura popular y geek.	<p>1. Considero necesario contar con estrategias específicas para integrar la cultura popular y geek en el aula.?</p> <p>2. Me gustaría recibir más recursos y formación sobre cómo utilizar la cultura popular y geek en la enseñanza.?</p> <p>3. Un programa de capacitación sobre este tema sería útil para mejorar mi práctica docente.?</p> <p>4. Estoy dispuesto/ participar en talleres o capacitaciones sobre cultura popular y geek en educación.?</p> <p>5. La inclusión de estos elementos en el currículo escolar beneficiaría el aprendizaje de los estudiantes.?</p>			

Anexo C: Revisión del Profesional.

9	¿Considero necesario contar con estrategias específicas para integrar la cultura popular y geek en el aula?				
10	¿Me gustaría recibir más recursos y formación sobre cómo utilizar la cultura popular y geek en la enseñanza?				

REVISION DE LA ENCUESTA	
Nombre	Mónica Zhañay
Cargo	Docente de Lengua y Literatura
Retroalimentación u Observaciones	<ul style="list-style-type: none"> - Colocar el sello de la Universidad, puesto que, otorga más formalidad al instrumento. - Es indispensable indicar el objetivo de la investigación, para que los encuestados conozcan la utilidad del instrumento de investigación. - Colocar el objetivo y las instrucciones en recuadros, para mantener la formalidad del instrumento. - En la sección de instrucciones, indicar que el instrumento es de carácter anónimo y con fines investigativos.
Firma	 <small>MONICA ALEXANDRA ZHAÑAY CAJAMARCA</small>

Anexo D: Mapa de la institución.



Anexo E: Fachada de la institución.

