

PHA PRO HOMINUM

REVISTA DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANAS

Un espacio para investigadores
noveles y consolidados en la
difusión del conocimiento

Volumen 3 n° 2 | Abril - Junio 2021

REVISTA MULTIDISCIPLINARIA DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANAS
Directorio Editorial

Consejo Ejecutivo

Director General

Franklin Salas

(Universidad Pedagógica Experimental Libertador / ACVENISPROH, Venezuela)

Director Administrativo

José Rolando Suarez

(Universidad Pedagógica Experimental Libertador / ACVENISPROH, Venezuela)

Directora Académica

Celia Cruz Betancourt

(Universidad Pedagógica Experimental Libertador / ACVENISPROH, Venezuela)

Directora de Relaciones Institucionales

Ana Riera

(ACVENISPROH, Venezuela)

Consejo Editorial

Editora-Jefa

Dra. Celia Cruz Betancourt (Universidad Pedagógica Experimental Libertador / ACVENISPROH, Venezuela)

Co-editores(as) Invitados

Militza Novoa-Seminario

Escuela de Educación Superior Pedagógico Público Pirua-Perú

Juan Calderón

Universidad Estatal de Milagro, Ecuador

Daniel Peña

Universidad Metropolitana, Ecuador

Correctores de estilo

Dilcia De Rosa

Diseño Gráfico

Genesi Uzcanga

Diagramador y Operador Digital

Iván Ordaz

Traductora

Francia Gamarra
(Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Venezuela)

Consejo Científico Internacional

Dilcia De Rosa

Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Venezuela

Ginete Serrano

Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Venezuela

Raúl Comas

Universidad Regional Autónoma de Los Andes, Ecuador

Aura Díaz de Perales

Universidad Metropolitana, Ecuador

José Alecio Lara

Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Venezuela

Argimiro Castillo

Universidad de Los Andes, Venezuela

Juan Calderón

Universidad Estatal de Milagro, Ecuador

Mónica Peñaloza

Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Venezuela

Alex Carlos Rendón Ali

Universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil, Ecuador

Sor Natalia Brizuela Camacho

Universidad Técnica Particular de Loja, Ecuador

Urrutikoetxea, Alar

Centro de Investigación I+D de la Universidad de Colima, México

Daniel Peña

Universidad Metropolitana, Ecuador

Luis Beltrán Medina Osío

Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Venezuela

Luis Alexander Ospina

Fundación DAICAD-Argentina

Concepción López-Andrada

Universidad de Extremadura, España

Verónica Violant Holz

Universidad de Barcelona. Barcelona, España

Aldo Ocampo-González

Centro de Estudios Latinoamericanos de Educación Inclusiva, Chile **Soledad Vercellino**

Universidad Nacional de Río Negro, Argentina

Gonzalo Tamayo Giraldo

Universidad de Manizales, Colombia

Emilio Ortiz Torres

Universidad de Holguín, Cuba

Jorge Luis Yangali Vargas

Universidad Nacional del Centro del Perú, Perú

Tania Mara Zancanaro Pieczkowski

Universida de Comunitária da Região de Chapecó, Brasil

Genoveva Verónica Ponce Naranjo

Universidad Nacional de Chimborazo, Ecuador

Claudia Patricia Jiménez Guzmán

Universidad de Manizales, Colombia

Luis Enrique Pincheira Muñoz

Centro de Estudios Latinoamericano de Educación Inclusiva CELEI, Chile

Bolívar R. Duchi Ortega

Universidad Estatal de Guayaquil, Ecuador

Carlos Esteban Alcívar Trejo

Universidad Estatal de Guayaquil, Ecuador

Francisco Enrique Morán Peñam

Universidad de Guayaquil (UG), Ecuador

Ligia Meibol Fajardo Vaca

Universidad Estatal de Milagro – UNEMI, Ecuador

Sinuhé Carlos Guardado López

Universidad Nacional Autónoma de México, México

PROHOMINUM.Revista de Ciencias Sociales y Humanas
(e-ISSN: 2665-0169/ Depósito legal: AR2019000059)

Prohominum, Revista de Ciencias Sociales y Humanas, es la publicación científica de la Asociación Venezolana de Investigación Social en Pro de la Humanidad (ACVENISPROH) Maracay Aragua (Venezuela). Prohominum se constituye en un escenario que coadyuve en la promoción, desarrollo y fortalecimiento de la cultura investigativa, con proyección regional, nacional y global, en el área de ciencias sociales y humanas, dirigida a brindar oportunidades de participación a Investigadores nóveles y consolidados con inquietud de mostrar a la comunidad científica sus avances y resultados investigativos.

Prohominum, se edita trimestralmente. Sus cuatro (4) publicaciones anuales admiten la difusión de trabajos realizados por investigadores nacionales o extranjeros, producciones que constituyan un aporte en el campo de las ciencias sociales y humanas ajustadas a los criterios de calidad científica reflejados en las normas de publicación. Sus artículos tienen posibilidad de presentarse en idioma español, inglés o portugués.

Solo publica artículos inéditos, relacionados con investigaciones culminadas, revisiones bibliográficas, informes de desarrollo tecnológico, ensayos científicos, propuestas de modelos e innovaciones educativas. Los mismos, no deben haberse enviado previamente, ni en paralelo, a otra revista. Criterios como originalidad, pertinencia social, rigurosidad científica, actualidad, aporte, entre otros; constituyen aspectos considerados para la valoración de las producciones enviadas a este portal electrónico para la difusión del conocimiento científico. Los artículos son arbitrados por expertos en sus temáticas, con amplios conocimientos metodológicos, bajo la técnica Doble Ciego.

Esta publicación tiene entre sus propósitos:

- Contribuir a la promoción y difusión del conocimiento científico multidisciplinario, vinculado al área de la Ciencias Sociales y Humanas; que sirva de base al enriquecimiento del acervo científico en América Latina y su contribución al mejoramiento de la calidad de vida humana, en armonía con el resto del mundo y del ambiente.
- Promover la investigación en el campo social, mediante la divulgación de contenidos, desde la rigurosidad científica, que sensibilicen a la comunidad investigativa novel, en desarrollo y consolidada, mediante el intercambio de experiencias y la construcción colectiva del conocimiento.

Prohominum, se edita en formato digital a través de la plataforma OJS. Sus artículos pueden ser presentados en los formatos OpenOffice o Microsoft Word. Esta revista busca consolidar un espacio para el diálogo y la reflexión científica con perspectiva inter y multidisciplinaria, con énfasis en las Ciencias Sociales entrelazadas con las ciencias jurídicas y ciencias económicas con visión humanística. Los artículos están enfocados en la interacción social, sus componentes (qué las sistematiza, los convenios que se conforman) y todo lo relacionado con la convivencia entre dos o más grupos sociales. Por ello, puede abarcar distintas áreas del saber social entre las cuales se distinguen: Educación, Humanidades, Economía, Administración, Artes, Derecho, Literatura, Filosofía, Sociología, Psicología, Antropología, Comunicación y demás áreas afines.

PROHOMINUM
REVISTA MULTIDISCIPLINARIA DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANAS

Tabla de contenido	pp
Editorial.....	7
Educación social no formal y el marketing político: Una perspectiva multivariante a través de las redes sociales. <i>Non-formal social education and political marketing: a multivariate perspective through social networks</i>	8 – 25
Glenda del Rocio Blanc-Pihuave, Laura Ximena Ortega-Ponce, Elke Jacqueline Yerovi-Ricaurte y Vilma Raffo Babici	
e-Sports: Desde la revisión socio histórica cultural hacia su conceptualización <i>e-Sports: From the socio historical cultural review to its conceptualization</i>	26 – 42
Pablo José Betancourt-Fajardo, Samuel Zambrano, Iván Jesús Ordaz-Martínez y Ana Lisbalby Riera-Morillo	
Análisis de las políticas públicas de seguridad vial en Ecuador, desde la educación ciudadana <i>Analysis of public road safety policies in Ecuador, from citizen education</i>	43 – 66
Erick Oñate-Cervantes	
e-Sport: revisión sobre diferentes tópicos relacionados. <i>e-Sports: review on different related topics.</i>	67 - 84
Rodrigo Emanuel Álvarez, Jeremías Sotelo-Ovejero, Nicolas Matías-Sanalitro, Julián De-Muria, Leonel Baratta, Leandro Bastian, Pablo Ariznabarreta y Gustavo Crespo	
Gerencia política de la ciudad y desarrollo sustentable construyendo gobernabilidad, habitabilidad y productividad <i>Political management of the city and sustainable development building governability, habitability and productivity</i>	85-100
Yennys Olivares y Pedro Alcalá-Afanador	
Seguridad y protección radiológica de los trabajadores de una empresa textil: Área radiodiagnóstico <i>Radiation safety and protection of textile workers: Radiological diagnostic area</i>	101-116
Danny Marcelo Jaramillo-Estrada, Andrea Carolina Zumba-Guerrero, Katherine Raquel Moya-Guerra y Mireya Paola Almeida-Alvarado	
Normas para publicar	117-118

Editorial

Prohominum, portal de Ciencias Sociales y Humanas, de la mano con la Asociación Civil Venezolana de Investigación Social en Pro de la Humanidad (**ACVENISPROH**), se enorgullece de presentar a través de esta ventana el Volumen 3 Número 2 del año 2021 a la comunidad científica. En esta oportunidad, artículos relacionados con distintas áreas del conocimiento que se agrupan en las Ciencias Sociales y Humanas.

1. Educación social no formal y el marketing político: Una perspectiva multivalente a través de las redes sociales.
2. e-Sports: Desde la revisión sociohistórica cultural hacia su conceptualización
3. Análisis de las políticas públicas de seguridad vial en Ecuador, desde la educación ciudadana
4. e-Sport: revisión sobre diferentes tópicos relacionados.
5. Gerencia política de la ciudad y desarrollo sustentable construyendo gobernabilidad, habitabilidad y productividad.
6. Seguridad y protección radiológica de los trabajadores de una empresa textil: Área radiodiagnóstico

Cada uno de estos artículos que conforman este número hacen referencia a la globalización de la educación. Es decir, podemos observar como cada uno de estos autores se apoyan en la educación, en la formación, para compartir temas tan triviales como lo es el marketing, e-Sport, gerencia política entre otras. Este fenómeno, deja en evidencia la necesidad de una formación integral. Y es que la crisis mundial que afrontamos desde el año pasado, nos ha invitado a trascender, a diversificar nuestras estrategias, a innovar para adaptarnos al mundo 3.0.

Es un hecho, que la realidad a la que estábamos acostumbrados antes de la pandemia, no volverá jamás. El mundo cambió, y si no nos adaptamos seremos desplazados por múltiples métodos, temáticas y herramientas que gracias a la virtualidad han pasado a ser ejes transversales en las investigaciones científicas.

Es por ello, que desde este portal asumimos el reto, y abrimos nuestra ventana para compartir investigaciones enmarcadas a los requerimientos globales que, abordadas desde los paradigmas cualitativos o cuantitativos, brindando información confiable y fidedigna para que nuestros ciberlectores se mantengan a la vanguardia de las necesidades mundiales en tiempo real.

Dra. Celia Cruz Betancourt
Editora

EDUCACIÓN SOCIAL NO FORMAL Y EL MARKETING POLÍTICO: UNA PERSPECTIVA MULTIVARIANTE A TRAVÉS DE LAS REDES SOCIALES

Non-formal social education and political marketing: a multivariate perspective through social networks

<https://doi.org/10.47606/ACVEN/PH0038>

Glenda del Rocio Blanc-Pihuave^{1*}

ORCID: [0000-0002-0011-023X](https://orcid.org/0000-0002-0011-023X)

Laura Ximena Ortega-Ponce

ORCID: [0000-0002-4207-3246](https://orcid.org/0000-0002-4207-3246)

Elke Jacqueline Yerovi-Ricaurte

ORCID: [0000-0002-9610-372X](https://orcid.org/0000-0002-9610-372X)

Vilma Raffo Babici

ORCID: [0000-0002-2399-981X](https://orcid.org/0000-0002-2399-981X)

Recibido: 15 diciembre 2020 / **Aprobado:** 08 marzo 2021

RESUMEN

El uso de las redes sociales, se ha incrementado de manera exponencial en todos los países del mundo, hasta en aquellos que se encuentra sumergidos en la mayor pobreza, siendo esa situación un caldo de cultivo para el aprovechamiento de las mismas en el área educativa y política. Es por ello, que el presente estudio tiene como fin el analizar la incidencia del marketing político en la educación social no formal desde la perspectiva multivariante de las redes sociales, investigación realizada bajo una metodología positivista, enfoque cuantitativo, investigación de campo, nivel descriptivo. Su población se estimó en 500.000 personas y la muestra integrada por 384 sujetos de los sectores del sur de la ciudad de Guayaquil, la técnica empleada fue la encuesta y su instrumento el cuestionario dicotómico. Como técnica de análisis de datos, se empleó el estudio estadístico. Entre los resultados el 85% de los encuestados manifestó que han respondido encuestas en línea a través del correo electrónico o en redes sociales, un 45% de ellos también han manifestado haber participado en encuestas a través de llamadas telefónicas y ninguna ha sido respondida de forma personal. Se concluye, que las cinco variables presentadas en la hipótesis tienen un papel importante en la determinación de la competitividad de la política.

Palabra clave: Marketing político, redes sociales, tecnología, Multivariante.

1. Escuela Superior Politécnica del Litoral, Universidad Ecotec

* Autor de correspondencia: gblanc@ecotec.edu.ec

ABSTRACT

The use of social networks has increased exponentially in all countries of the world, even in those that are immersed in the greatest poverty, being this situation a breeding ground for the use of the same in the educational and political area. Therefore, the purpose of this study is to analyze the incidence of political marketing in non-formal social education from the multivariate perspective of social networks, research conducted under a positivist methodology, presenting a quantitative approach, a field research type, with a descriptive level. The population was estimated at 500,000 people and the sample consisted of 384 subjects from the southern sectors of the city of Guayaquil, the technique used was the survey and its instrument was the dichotomous questionnaire. A statistical study was used as a data analysis technique. Among the results, 85% of the respondents stated that they have responded to online surveys through e-mail or social networks, 45% of them also stated that they have participated in surveys through telephone calls and none of them have been answered personally. It is concluded that the five variables presented in the hypothesis play an important role in determining the competitiveness of the policy.

Keyword: Political marketing, social networks, technology, Multivariate.

INTRODUCCIÓN

Entre las grandes revoluciones de Internet de los últimos años, están las redes sociales, que han supuesto un auténtico boom entre los internautas y que se han convertido en la fuente de información de muchas noticias en los medios de comunicación. Es por esa razón que, la tecnología se encuentra presente en todos los ámbitos de la vida cotidiana. Manifestándose, de una forma u otra, en casi todas las actividades que se realizan a lo largo del día, en la cual se implica la utilización de algún dispositivo tecnológico. Teniendo en cuenta que la noción de tecnología se encuentra vinculada al conjunto de los conocimientos que permiten fabricar objetos y modificar el medio ambiente, situación que se realiza con la intención de satisfacer alguna necesidad (Barrientos,2012).

Es por ese motivo que, la actividad tecnológica es determinante en la comunicación y desarrollo social del individuo. Razón por la cual, en las últimas décadas del siglo XX y las primeras del XXI, ellas han sido testigos de importantes cambios sociales relacionados con la incorporación de internet en la mayoría de ámbitos de la sociedad. Así como, su utilización de manera predominante en la educación social no formal (Costa-Bonino, 2014).

En ese sentido, los estudios sociológicos de la brecha digital han puesto de manifiesto que la aparición del internet puede generar desigualdad social entre los individuos, según sea su relación con esta tecnología, ya que el universo elector es tan variado que existe la necesidad de utilizar técnicas de investigación de mercados y segmentación para definir de forma exacta quién es su público, objetivo y cuáles son sus necesidades concretas (Herrera, 2000).

De este modo, se ponen en marcha las herramientas que proporciona el marketing, para generar aquello que satisfaga las necesidades comunicacionales de forma eficiente a su público y para que se produzca el intercambio deseado, estableciendo previamente cuál será su propósito. Se tiene entonces que el marketing político ha recibido numerosas críticas, especialmente en los últimos tiempos. Ello se debe al mal uso que se ha hecho del mismo y al poco conocimiento que se tiene de él. Sin embargo, su correcta aplicación presenta grandes ventajas para los grupos sociales y para la sociedad en su conjunto y justifica, por sí mismo, su uso.

Entre otras razones, por lo cual se considera que el marketing político, permite la creación de nuevas ideas, las cuales van más allá que la promoción de un candidato en periodo electoral. Como es concebido por parte del electorado, siendo empleado para el diagnóstico de sus necesidades mediante la utilización de técnicas de investigación como son las encuestas, los estudios de opinión pública y los análisis estadísticos, entre otros, los cuales permiten conocer las diferentes necesidades y cómo éstas cambian a lo largo del tiempo. Siendo sólo empleadas de ese modo, pueden generarse nuevas ideas o adaptar las ya existentes, a los cambios de necesidades de la sociedad (Grapsas, 2019).

Es por ello que, el fin del marketing político hace que el ciudadano participe de la política y busque alcanzar un fin que, en este caso, es un mejor gobierno. A pesar de que en muchos casos la ciudadanía encuentra a la política como algo lejano de su realidad, y por ello se involucra poco en la misma, pero con la aplicación del marketing político se debería facilitar esa relación de modo que el ciudadano participara activamente en el gobierno de su ciudad o región (Guijarro-Tarradellas, Babiloni-Griñón, Cardós Carboneras, s/f).

Siendo concebido en las sociedades contemporáneas, el vínculo entre la educación y los organismos internacionales es un tema de suma relevancia si consideramos que nuestras complejas sociedades han enfrentado, desde la segunda mitad del siglo XX, una serie de cambios, no siempre pacíficos, en los ámbitos de lo político, económico, social, cultural y tecnológico. Ciertamente, el llamado proceso de globalización ha impactado todas las esferas de las sociedades contemporáneas: por un lado, ha producido efectos no deseados en términos económicos, sociales políticos y culturales para los países menos desarrollados y con desigualdad; y por otro lado, ha permitido avances significativos en el ordenamiento jurídico y político de los países del orbe a través del reconocimiento de los derechos fundamentales y la declaración de la democracia como la forma de gobierno más deseable (Fernández, s/f).

Esos cambios que se han registrado, durante las últimas décadas del siglo XX, han hecho posible la conformación de un ordenamiento internacional encargado, por un lado, de vigilar el cumplimiento de los derechos humanos universales y por otro lado, de desarrollar políticas y lineamientos en materia de economía, ciencia y tecnología. Asimismo, la comunidad internacional ha puesto énfasis en el ámbito de la educación política, dirigida a los grupos sociales por considerarlos como una

pieza clave en el desarrollo y avance de las sociedades y de los miembros que la componen. Todas estas premisas se entrelazan en la importancia de la difusión del marketing político entre los grupos sociales sin perder de vista las necesidades educativas y las especificidades de la sociedad actual.

Objetivo de la investigación

Analizar la incidencia del marketing político en la educación social no formal desde la perspectiva multivariante de las redes sociales.

MARCO TEÓRICO

La educación en política

El significado de una política en el área educativa puede tener una variedad de posturas teóricas en el orden epistemológico, tomando como punto neurálgico las diferentes concepciones teóricas y metodológicas en el área en cuestión. De ahí que el hecho educativo es visualizado de conformidad a una variedad de enfoques que pretenden centrar su atención en un conjunto de rasgos del fenómeno, desechando aquellos elementos de análisis que no le son relevantes. Bajo ese criterio es explicable una variedad de interpretaciones sobre el fenómeno en cuestión.

Siendo la concepción materialista, cimentada en los principios básicos del Marxismo, la que ubica a la sociedad al igual que la naturaleza como un sistema integral cuyos componentes en interacción permanente engendra, nuevas cualidades que no poseen los elementos integrantes del mismo y que solo son producto de la estructura funcional del sistema. En opinión de Costa-Bonino ob cit, quien indica que

Otro criterio de elección de “targets” prioritarios de campaña es el grado de influenciabilidad de los electores. La aplicación de este criterio lleva a seleccionar como blanco prioritario a la familia de los “electores flotantes”, aquellos que cambian fácilmente de candidato y partido de preferencia, aún en el curso de una misma campaña. Estudios de sociología electoral han mostrado una muy significativa correlación entre los electores flotantes y las categorías menos interesadas en política (p.94).

Lográndose por deducción, inferir que una política es una relación de causa-efecto y viceversa, motivado a que posee un conjunto de lineamientos y conexiones, que a través del estudio de las leyes socio- históricas que rigen la sociedad pueden determinar, o al menos, prever un comportamiento social. En tal sentido la política aparece como un conjunto de leyes y principios, la orientación hacia un fin concreto. La política se expresa de una manera dinámica y dialéctica y su puesta en marcha puede ser expresada cualitativa y cuantitativamente como producto de las contradicciones que resultan del mismo proceso de producción de los bienes materiales determinados por la propiedad de los medios de producción.

En tal sentido, la política aparece como una totalidad antagónica, que es expresión del desarrollo histórico de la sociedad. Al amparo de tal concepción, la política educativa adquiere un carácter político totalizador. Expresada bien sea por su carácter instrumental o comunicativo, materializándose a través de los sistemas educativos. El sistema educativo asume así la puesta en práctica de la política educativa, expresada como factor de cohesión social y desarrollo socio-político.

La política bajo la óptica del método científico

Desde otro ángulo, eminentemente positivista, significa un curso de acción, entendida como proceso de decisión o como un programa de acción. Lo que sesgadamente limita su curso de acción y lo reduce a un espacio de racionalidad eminentemente instrumental, negando así las posibilidades de cambio. Lo anterior responde al hecho de que la sociedad se hace cada vez más compleja y sus límites interiores dan cabida a nuevos espacios de racionalidad, expresadas como zonas intermedias entre el hecho educativo y la sociedad civil. Esto puede explicar que la política acontece fuera del primero, y que su incidencia en el desarrollo socio-político sea menos determinante que las instituciones civiles muy activas como los sindicatos, la iglesia, corporaciones, entre otros.

Una nueva visión de la política, puede ser expresada hermenéuticamente por su carácter interpretativo, que pasa por el análisis crítico del curso de una acción gubernamental y el efecto de esa acción, infiriendo cambios en la política propiamente dicha. Desde el punto de vista werberiano la política se expresa como una modalidad peculiar de la acción de un gobierno que tiene un fin y metas muy precisas con sentido de dominación, orden regularizado y coactuante que solo es posible con la burocratización cualitativa de la administración pública, contenida normativamente en leyes, decretos, reglamentos y manuales que establecen el sentido burocrático de la organización social. Desde esa perspectiva es posible inferir que la política educativa proveniente del gobierno, es expresión de una burocracia eficiente dirigida a garantizar la regularidad y estabilidad del status-quo, y por tanto debe capacitar para un orden social establecido, pero que a medida que avanza se hace más complejo, dinámica y contradictoria. Toda estrategia bien planteada se mide bajo la óptica del método científico. Para ello, Juárez (2003), manifiesta:

Más que ser un concepto el de actividades implementadas a lo largo de una campaña para alcanzar un fin particular, es el incorporar un conjunto de actividades derivadas de la investigación de mercado que dictan las pautas mediante las cuales las producciones de comunicación, plataformas políticas y otras variables del proceso electoral, son determinadas. Agrupar un número variado de técnicas bajo el calificativo de *marketing* político genera un problema cuando el resultado de estas técnicas quiere ser analizado con mayor detalle (p. 71).

Siendo posible entonces, pensar en la política educativa como un poderoso mecanismo de legitimación de un orden social o muy por el contrario, una relación

causal capaz de generar crisis de legitimación permanente como expresión de un desarrollo socio-político dinámico y contradictorio capaz de producir las condiciones socio-políticas, económicas y culturales expresadas en nuevos espacios de racionalidad que compiten con la racionalidad instrumental, y que pueden expresarse en términos de la cotidianidad de un pueblo por alcanzar mayores niveles de bienestar social.

Políticas públicas para el desarrollo socio-político

La esencia de una política pública puede estar, en ser una modalidad peculiar de la acción estatal y dicha peculiaridad es que la política sea un tipo de desempeño del sector público de la sociedad. En el caso del sistema educativo debe estar en función del desarrollo socio-político desde una dimensión teórica-filosófica, científico social, histórico-cultural, así como ético político; que a partir de los diversos paradigmas pueda analizarse el fenómeno educativo para inducir los cambios deseados. Reconocer que las diferentes manifestaciones de la política educativa en Latinoamérica aparecen en el plano lógico-concreto como expresión de un tipo de racionalidad en la que el Estado, a través de la educación legitima un modelo de Desarrollo socio-político asociado históricamente al modo de producción capitalista (CEPAL, 2005; Pineda, s/f).

En esa dirección, cualquier política emanada del Estado niega nuevos espacios de racionalidad que aun cuando no sean determinantes, orientan la educación hacia nuevas formas de organización social basadas en la profundización de la participación social; en otros términos, el paso de una democracia formal representativa a una democracia real, en la cual el sujeto histórico sea el responsable de su propio devenir histórico.

Esta preocupación deja abierta la posibilidad real que el saber se genere en las propias instituciones educativas, como un proceso creciente y dinámica capaces de diseñar políticas en el orden científico-tecnológico y humanístico conducentes a cambios socio-políticos en función de mayores niveles de bienestar social. Conformándose una estructura cognitiva comunicativa basada en la creatividad, necesidades y potencialidades de sus miembros.

Lo anterior nos lleva a plantearnos el papel que debe cumplir el sistema educativo a la luz de los avances científicos-técnicos que se están produciendo a nivel mundial, en un contexto donde los países desarrollados legitiman su posición de vanguardia. Esto nos hace pensar que cualquier política pública pasa necesariamente por introducir cambios en el ámbito normativo, reforma del Estado que realmente valore el saber científico-tecnológico en el seno de las universidades. Por lo tanto, Varea (2021) indica que el momento de “la educación a distancia es crucial para la formación del trabajo para la vida, lo que se ha convertido en un fenómeno digital” (s/p).

Tomando aquí el término en el sentido más amplio. Revisar profundamente el contenido normativo para que el saber se legitime a partir de nuevos espacios de racionalidad. Desde esa óptica la política pública puede desenvolverse con un

elevado nivel de aceptabilidad e institucionalidad, y con una continuidad en el tiempo que pretende desvincularse de la acción gubernamental cada vez que hay un cambio político-partidista.

Entendiéndose, más como un proceso de elaboración de aproximaciones sucesivas que diseñada a partir de un contexto social, históricamente determinado, pueda atender un problema específico y/o una multiplicidad de problemas, pudiendo reelaborarse o alterarse de acuerdo a un patrón normativo o dentro de uno nuevo que las circunstancias sociales así la determinen. La política pública consiste en una sucesión encadenada de políticas individuales o sectoriales, que responden a una sucesión matrilineal en una perspectiva sincrónica en el tiempo y en el movimiento.

Redes sociales en el marketing político

Las nuevas formas de acceso a los electores se han vuelto cada vez más fácil por el uso de las redes sociales. Puesto que los targets son fácilmente seleccionables, y clasificables. El llegar al electorado se está acercando a través de los grupos de WhatsApp, Instagram, o encuestas en línea de Facebook, cuya plataforma solo genera un click del usuario sin largos procesos y desde la comodidad de los teléfonos móviles. Actualmente, se tiene una enorme facilidad para comunicarse con el resto del mundo de una manera rápida, fácil e incluso gratis a través de las redes sociales.

El uso de estas redes depende de las necesidades, del público, de los intereses y los gustos que tengan los cibernautas. Si bien es cierto que las redes sociales han abierto una ventana al mundo, también han expuesto a variaciones de la escritura tanto correctas como erróneas, que pueden confundir e influir en el uso del lenguaje. Cabe preguntarse ¿cómo están utilizando la escritura en las redes? ¿Es importante el uso correcto de la escritura en estos medios? Al respecto Salas (2015), afirma que:

El lenguaje evoluciona constantemente debido a las variaciones que la sociedad manifiesta, y hoy con las redes sociales es aún más notorio. Por eso la Real Academia de la Lengua Española (RAE) y otras organizaciones del lenguaje incorporan y adecúan términos (p. 59).

Es por ello que las redes sociales aportan expansión del mensaje electoral, de forma virtual llegando a nuevo público, a bajo costo y alta velocidad. Además, ofrecen permanente actualización de bases de datos, evaluación y mediciones de incidencias en tiempo real, ahorro de tiempo y dinero, contactos directos con destinatarios de proyectos, oportunidad de conocer opiniones de los actores con los que se interactúan, personalización y especificación del trabajo a realizar, conocer de forma permanente temas de interés, eventos y aspectos coyunturales.

En consecuencia, la comunicación entre el candidato, elector y la tecnología constituyen un trinomio importantísimo en el proceso electoral. Nadie puede imaginar su vida sin los medios de comunicación e información, inclusive la Inter-

net. Los medios de comunicación social son imprescindibles y, además, se han fundido con la publicidad, la gran financiadora de los medios y una de las bases del sistema capitalista. Tal como lo explica Sierra (2014):

El uso de los medios alternativos comunicacionales con fines de rentabilidad electoral, tiene su origen en el incremento de la participación ciudadana en las contiendas políticas mediáticas que cada día son más competidas imponiendo una mayor dinámica a los procesos electorales (p.122).

Estableciéndose en ese sentido las siguientes interrogantes, ¿Qué son los deportes, las noticias, los comentarios, el trabajo de los productores de la tv americana? Situación preguntada por el comentarista de televisión Howard Cosell. Sencillamente, todo aquello que sirva para rellenar los espacios vacíos entre dos páginas de publicidad o entre dos spots televisivos. En este sentido, la publicidad y los medios de comunicación se han convertido en una pareja muy rentable y esa rentabilidad es la que también permite financiar el avance tecnológico, es por ello que, Sánchez-Guzmán (1993) complementa la idea anterior expresando:

La crítica que viene soportando la publicidad desde los albores de su nacimiento como tal, a principios del siglo XIX, ha pretendido ocultar, como una cortina de humo impregnada de una suerte de olor a azufre diabólico, su verdadera misión económica y sus implicaciones sociales positivas en un mundo que ya no es posible concebir sin la existencia de mensajes publicitarios (p. 19).

Esas redes sociales, sirven para mantener una referencia de las personas con las que se quiere establecer el vínculo candidato y electores, incluidas sus direcciones y números de contacto y una serie de funcionalidades añadidas como: buzones de correo para enviar mensajes, foros temáticos a los que se puede acceder como miembro registrado, búsqueda de personas, organización de eventos, álbumes de fotografías, chat, entre otros. De acuerdo con Venzor (2012) quien indica que:

El internet y las redes sociales sostienen un crecimiento exponencial a nivel mundial, incluyendo países con menor desarrollo. En México por ejemplo (AMIPCI7) publica que 35.6 millones de mexicanos tienen acceso a internet y el 70% está en edad electoral. El 73% participa en alguna red social y el 87.7% son usuarios activos de información en blog. El 85% de los internautas navegan 10 horas diarias en promedio y solo se exponen 2 horas diarias a los medios tradicionales como radio y televisión, mientras dedican 4 horas en Facebook y Twitter y el resto del tiempo navegan en otras redes (p.8).

Esa situación se presenta, sobre todo cuando las redes sociales están en la comodidad de un teléfono móvil. Sin lugar a dudas, el uso del marketing por esas vías en los procesos electorales genera un valor agregado al candidato o al partido para lograr los objetivos políticos pese a las críticas que se hace a la

comercialización de la democracia. Todo ello forma parte de lo que se conoce como Campaña electoral, que es no sólo expandir el mensaje de un candidato, sino también la imagen.

Perspectiva multivariante en redes sociales en el marketing político

La técnica elegida para esta investigación es el HJ-biplot, que es una extensión de los biplots clásicos introducidos por Gabriel. Los métodos de biplot se han aplicado en numerosos campos de la ciencia y la tecnología debido a que esta técnica tiene muchas menos restricciones que los métodos convencionales, y a la ventaja de ser un instrumento estadístico específico para la inspección de las matrices de datos.

Siendo el HJ-biplot, en particular, una herramienta que se ha aplicado en numerosos estudios en diversos campos. Mediante el uso de HJ-Biplot es posible interpretar simultáneamente la posición que los componentes en espacio rotado, representados por vectores y los conjuntos representados por puntos y las relaciones entre ellos. HJ-Biplot consiste en una visualización gráfica de las filas y columnas. Este método permite: a) identificar agrupaciones de variables con patrones de comportamiento homogéneos, dado que la distancia entre puntos se asocia en términos de similitud, b) a través de los ángulos formados por las variables, comprobar las relaciones que se aproximan a las correlaciones entre ellas, de forma que los ángulos agudos se asocian a variables que tienen altas correlaciones positivas, los ángulos obtusos se asocian a variables que tienen altas correlaciones negativas, y los ángulos rectos se asocian a variables no asociadas; y 3) el orden de las proyecciones ortogonales de los puntos de muestra sobre las variables, se aproxima al orden de los puntos de muestra (Cárdenas; Galindo; Vicente-Villardón, 2007).

La educación social no formal

Otra variante que se evidencia en la dinámica de las redes sociales es la educación social no formal, la cual es opuesta a la educación convencional y tradicional, ya que ella implica relaciones interpersonales constantes, debido a su carácter socializador, no así la educación formal es básicamente presencial. Ésta modalidad amerita de la responsabilidad del trabajo conjunto de los grupos humanos, pero a distancia, es decir, el auto aprendizaje guiado es importante, puesto que tal como lo refiere López (2002) cuando menciona que “el educador social es quien debe marcar la forma de trabajo en el seno del grupo...proporcionar al grupo las herramientas necesarias para que la autonomía del mismo aumente progresivamente” (p.7). En este sentido, es un estudio auto dirigido por el estudiante, quien debe ser consciente del tiempo y forma de sobrellevar el cumplimiento de su trabajo.

Es por ello que Fanjul (2021). Indica que la educación a distancia representa un proceso de formación independiente en la que la tecnología cobra protagonismo, haciendo realidad de la igualdad de oportunidades lo que transforma la educación y responde a las demandas del sistema superior.

Mientras que, López (ob cit) agrega que “de hecho, la educación social se suele considerar una forma de intervención que pretende mediar en el proceso de socialización humana mediante acciones de tipo formativo” (p. 5). Al respecto, el papel del facilitador es de forma ocasional y precisa, ya que todo se desarrollará de acuerdo al rendimiento del grupo y su participación. Él sólo asignará tareas y el grupo seguirá sus instrucciones y podrá ir más allá de sus expectativas, ya que tiene la libertad del uso de todas las aplicaciones que ofrecen las redes sociales, demostrando la creatividad en cada labor, y elevando su calidad de vida individual y colectiva. Merino (2012) establece el concepto de la des formalización de la educación cuando cita por ejemplo “en el auge de la formación a distancia on line, no sólo en la universidad, sino también en la educación secundaria, favorecido por el gran desarrollo de los entornos de aprendizajes virtuales” (s/p). En ese sentido, se evidencia la dinámica cambiante de la educación en la actualidad en medio de la pandemia, la cual tuvo que readaptarse con sus pros y sus contras a las condiciones de los grupos sociales y de las nuevas exigencias en el mundo, apoyándose para su desarrollo en las diferentes plataformas de las redes sociales.

METODOLOGÍA

El estudio de la educación social no formal y el marketing político: una perspectiva multivariante a través de las redes sociales. Fue realizado bajo una metodología positivista, presentando un enfoque cuantitativo. Siendo empleado un tipo de investigación de campo, logrando un nivel descriptivo.

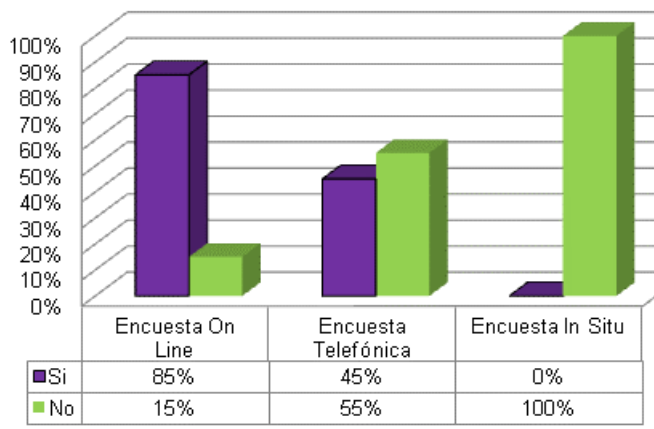
La población objeto de estudio, fue estimada en 500.000 personas que emplean las redes sociales, constituyéndose la muestra con 384 sujetos de los sectores del sur de la ciudad de Guayaquil. Para el desarrollo de la misma se empleó como técnica de recolección de datos la encuesta y como instrumento el cuestionario dicotómico, con una heterogeneidad del 50%. Mientras que, como técnica de análisis de datos, se empleó el estudio estadístico de los resultados de la encuesta. El margen de error fue de 5%, con un nivel de confianza de 95%. Siempre con consentimiento informado de los integrantes de la muestra.

RESULTADOS

Los resultados presentados a continuación, son el reflejo de los que indicaron los encuestados para el estudio de la educación social no formal y el marketing político: una perspectiva multivariante a través de las redes sociales, con la cual se persigue el descubrir de cómo influye el marketing político en la educación no formal

Variable: Acceso a la información por parte del electorado

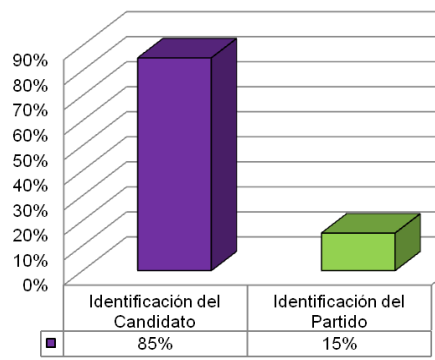
Gráfico 1.-Tipo de acceso a la información del electorado.



El análisis del mercado electoral es capaz de ofrecer esas respuestas. Las encuestas y cuestionarios son algunas de las metodologías de investigación que más se utilizan para poder conocer a los electores, sus deseos y sus necesidades. También con la ayuda de la Internet y las redes sociales, ha sido mucho más fácil realizar investigaciones acerca de los votantes y apuntar hacia dónde van sus opiniones y actitudes. Como se observa, el 85% de los encuestados manifestó que han respondido encuestas en línea a través del correo electrónico o en redes sociales, un 45% de ellos también han manifestado haber participado en encuestas a través de llamadas telefónicas y ninguna ha sido respondida de forma personal. Para ser capaz de obtener resultados positivos, la mercadotecnia política debe comprender lo que mueve a las personas, lo que las hace resistir a las dificultades y cómo construyen sus creencias en un mundo mejor y a la vez conocer la vía a través de la cual el electorado accede a esa información.

Variable: Creación de una Marca Política

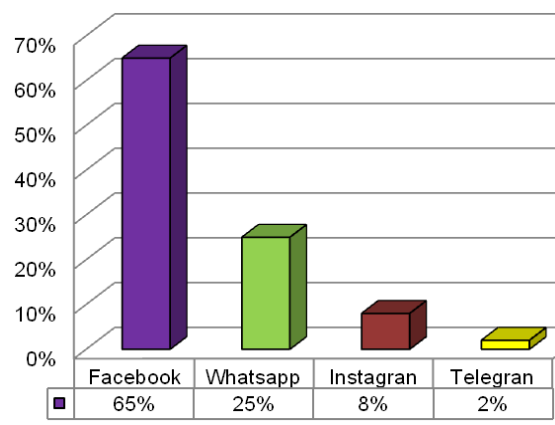
Gráfico 2.-Identificación de la marca Política



Los encuestados expresan con un 85% de afirmación que no identifican tanto al candidato sino al partido político. En la mayoría de los casos, incluso no le conocen su trayectoria, pero se dejan orientar por el partido a los cuales están suscritos. De la misma manera que en los negocios, los políticos también llevan una marca. El perfil de un candidato se estudia con el objetivo de planear la imagen que será proyectada a la sociedad en la que se publicita. Sea cual sea su marca, el marketing ayudará a construirla a través de una estrategia de branding.

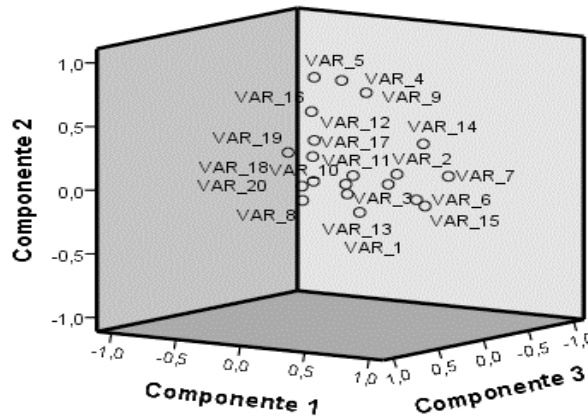
Variable: Construcción de una Comunidad

Gráfico 3.- Redes más populares en el marketing político



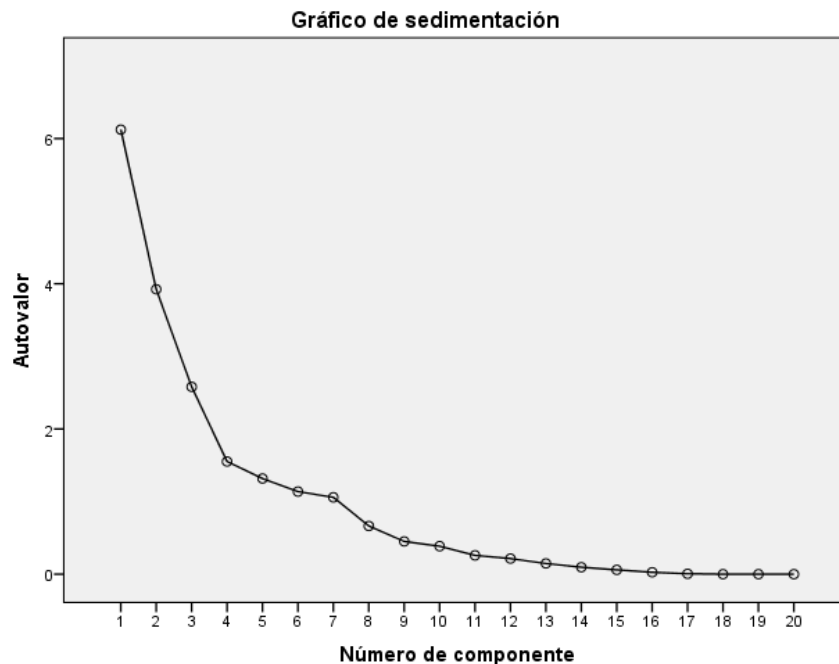
Con la popularización de las redes sociales, una de las herramientas más utilizadas es la creación de grupos. Las redes sociales permiten que varios usuarios se reúnan para debatir y conversar sobre temas de un mismo interés. Como se aprecia en el resultado de los encuestados, el 69% utiliza e interactúa a través de Facebook, un 25% en WhatsApp, 6% Instagram, y solo 2% Telegram. Un candidato necesita mantener el electorado a su lado si desea tener la fuerza política necesaria para ejecutar sus proyectos. Por eso se considera tan importante acercarse a las personas y crear una comunidad. Si en el pasado la única manera de hacerlo era a través del activismo y de la militancia política, hoy es posible alcanzar el mismo resultado de otras maneras. El Análisis de Componentes Principales es una técnica estadística multivariante cuyo objetivo principal es la definición de una estructura sub-yacente en una matriz de datos. El análisis factorial permite resolver el problema del análisis de la estructura de las interrelaciones (correlaciones) existentes en un número elevado de variables y casos, definiendo un número de dimensiones comunes subyacentes, denominadas componentes (Quagliano & Pagura, 1998).

Gráfico 4.- Grafico de componentes rotados en el marketing político



Las pruebas de validación que muestran la confiabilidad del estudio son la tabla de comunalidades y el gráfico de sedimentación (Alcívar-Trejo, Blanc-Pihuave & Calderón-Cisneros, 2018) en la tabla de comunalidades es una herramienta útil, ya que permite saber qué parte de la varianza o dispersión de la variable se está logrando reproducir, mostrando la validez de las variables. Si el nivel de extracción que muestra la tabla de comunalidades es menor a (0.500), significa que la variable a estudiar no se está explicando bien dentro del modelo, debido a que no tiene un nivel importante de representación (Terraza-Gurrea, 2006).

Gráfico 5.- Grafico de Sedimentación sobre el marketing político



El grado de representación que va a tener cada uno de los componentes, es decir, el grado de confiabilidad se obtiene de la gráfica de sedimentación, donde cada componente considera cierta proporción de la varianza de las variables analizadas (Calderón-Cisneros *et al.* 2019).

Seguidamente, se presenta la matriz de covarianza, en la cual se establece los diferentes valores que poseen los contenidos luego de la aplicación de los métodos estadísticos de análisis.

Tabla 1.- Método de extracción: análisis de componentes principales en el marketing político

Matriz de covarianzas de puntuación de componente

Componente	1	2	3	4	5	6	7
1 Intención de voto	1,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000
2 Simpatía	,000	1,000	,000	,000	,000	,000	,000
3 Clase social	,000	,000	1,000	,000	,000	,000	,000
4 Derecha	,000	,000	,000	1,000	,000	,000	,000
5 Izquierda	,000	,000	,000	,000	1,000	,000	,000
6 Nulos	,000	,000	,000	,000	,000	1,000	,000
7 Ausentismo	,000	,000	,000	,000	,000	,000	1,000

Método de extracción: análisis de componentes principales.

Método de rotación: Varimax con normalización Kaiser.

Calderón-Cisneros, Ortiz-Chimbo & Alcívar-Trejo (2018) aporta que para obtener las puntuaciones factoriales es necesario calcular un promedio ajustado de las cargas factoriales rotadas. Este promedio ajustado se obtiene de la suma de los valores absolutos de las cargas factoriales elevadas y divididas entre el número de variables con carga factorial en cada factor en cuestión; esto siempre y cuando estas variables estén altamente correlacionadas y no muestren alta correlación con otros factores distintos.

El contacto con los electores es muy importante. Es a partir de él que surgen ideas para implementar acciones, no solo de comunicación, sino también de propuestas y proyectos. Las redes sociales permiten que esa comunicación sea efectiva, Calderón-Cisneros, Ortiz-Chimbo & Alcívar-Trejo ob cit. establece que un

político que se interesa en escuchar y entender a las personas, mantiene lazos que, incluso, pueden colaborar si ocurre un intento de reelección del candidato. Otro beneficio es la posibilidad de mantener el pueblo informado a respecto del trabajo de un político, como, por ejemplo, cuáles fueron las medidas que ha tomado para mejorar la seguridad en un barrio.

DISCUSIÓN

Según los resultados obtenidos y en comparación con otros estudios, el marketing político ha contribuido a cambiar algunas prácticas tradicionales de la política tradicional. No solo por el avance de las tecnologías de la comunicación e información, sino incluso por la actual situación de confinamiento social producto de la pandemia por sars-covid.

En países latinoamericanos, su uso se ha masificado de la tal manera que un 55% de los candidatos encuestados manifiestan haber utilizado las redes sociales como instrumento de socialización de sus ideas, proyección de su imagen de candidato, socialización de actividades, tareas proselitistas y posicionamiento de sus programas.

En cuanto a las estrategias utilizadas en campaña, el 50% de los encuestados de algunas cohortes revisadas señalaron que utilizan las redes sociales como medio de información masiva para conocer el perfil profesional y público del candidato.

De todas formas, el papel que las tecnologías de la información y las comunicaciones está jugando en el mercadeo de la política partidista electoral, especialmente las redes sociales por internet es muy importante dada la visibilidad del logro de figuras en la función pública mundial. Tanto los candidatos como los electores, sea cual sea el grupo etario al que pertenezcan, ha hecho uso de las redes sociales con alta preferencia por aquellas de mayor uso en el ciberespacio como Facebook, Twitter, You Tube Google+ y Skype, con focalización en el desarrollo de campañas proselitistas, divulgación que se hace preferencialmente por el teléfono móvil, las tabletas y por último el ordenador, debido tal vez a la portabilidad y multifuncionalidad de los dos primeros.

CONCLUSIONES

El Análisis de Componentes Principales, mediante el tratamiento multidimensional y multivariante, establece coordenadas determinadas por la cercanía o lejanía de las variables en el estudio. Es así que se agruparon las variables en cinco dimensiones: la dimensión uno es la INTENCIÓN DE VOTO, la dos es SIMPATÍA, la tres es la que expresa la relevancia nacional de la DERECHA, la cuatro muestra el comportamiento de la IZQUIERDA y la cinco señala los NULOS.

Por otra parte, el recorrido por las distintas teorías del voto permitió comprender los factores que inciden en la manera en que se emite el sufragio. A nivel nacional a diferencia del plano local, se identificaron importantes esfuerzos para deducir la relevancia de estos factores, principalmente, a través de encuestas y el análisis de resultados de procesos electorales utilizando técnicas de regresión y programación lineal.

Sin embargo, no se encontraron técnicas que permitan analizar el sistema electoral como un todo en el que los factores se influyen entre sí. Más aún que sirvan de herramienta para explicar cómo esos factores emergen de un contexto histórico o estructura social.

Se concluye que, si bien las cinco variables presentadas en la hipótesis tienen un papel importante en la determinación de la competitividad de la política.

REFERENCIAS

- Alcívar Trejo, C., Blanc Pihuave, G., & Calderón Cisneros, J. (2018). Aplicación de la ciencia forense en los delitos informáticos en el Ecuador y su punibilidad. *Revista ESPACIOS*. 39(42). Recuperado de: <http://www.revistaespacios.com/a18v39n42/a18v39n42p15.pdf>
- Barrientos, P. (2012) El marketing del partido político en el gobierno. *Revista Semestre económico*, 13(26). Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/>
- Calderón Cisneros, J., Ortiz Chimbo, K. M., AlcívarTrejo, C., Espinoza Valdez, K. G., & Vicente Villardón, J. L. (2019). Análisis Multivariante de los Aspectos Emocionales y las Inteligencias Múltiples en la Era Digital. *RISTI:Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*, 234. Recuperado de: <https://scholar.google.es/citations%>
- Calderón-Cisneros, J., Ortiz-Chimbo, K. M., & Alcívar-Trejo, C. (2018). Exploratory factorial analysis as a multivariate method for the validation of academic data in virtual platforms. *Revista Lasallista de Investigación*, 15(2). Recuperado de: http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1794-44492018000200010&lng=en&nrm=iso
- Cárdenas, O; Galindo, P; Vicente-Villardón, JL (2007) Los métodos biplot: evolución y aplicaciones. *Revista Venezolana de Análisis de Coyuntura*. XIII(1). Recuperado de: http://saber.ucv.ve/ojs/index.php/rev_ac/article/view/10479/10222
- CEPAL.(2005). Políticas públicas para el desarrollo de sociedades de información en América Latina y del Caribe. Recuperado de: <https://www.cepal.org/es/publicaciones/>

- Costa Bonino, L. (2014) Manual de marketing político. Ed. Fin de Siglo. Recuperado de: <https://www.costabonino.com/manualmp.pdf>
- Fanjul, S. (2021). La Formación Profesional en línea, una alternativa para conseguir un trabajo rápido en la economía digital. El País. El Periódico Digital. Recuperado de: <https://elpais.com/noticias/educacion-adultos/>
- Fernández, H. (s/f). ¿Qué es la globalización? Recuperado de: <https://economyatic.com/globalizacion/>
- Grapsas, T. (2019) Marketing político: conoce qué es y por qué es importante saber sobre el concepto. Recuperado de: <https://rockcontent.com/es/blog/marketing-politico/>
- Guijarro Tarradellas, E; Babiloni Griñón, E; Cardós Carboneras, M. (s/f) El Marketing Político. Universidad Politécnica de Valencia Recuperado de: <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/53303/Marketing%2520pol%25C3%25ADtico.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Herrera, V. (2000) Cómo ganar las elecciones. Manual práctico de marketing político y electoral. Ed. Mejoras. Recuperado de: <https://isbn.cloud/>
- Juárez J. (2003) Hacia un estudio del marketing político: limitaciones teóricas y Metodológicas espiral Universidad de la guajira, Colombia- artículo tipo 1. Investigación científica y tecnológica IX (27). Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo>
- López, F. (2002). El Educador social como educador no formal: un gestor de grupos. Recuperado de: <https://www.researchgate.net/publication/2807379>
- Merino, R. (2012). La Educación social en la escuela/la escuela en la educación social. Recuperado de: <https://eduso.net/res/revista/16/el-tema-reflexiones-y-testimonios/la-educacion-social-en-la-escuela>
- Pineda, M (s/f) Políticas educativas y desarrollo socio – político. Recuperado de: <http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/a5n10/5-10-6.pdf>.
- Quaglino, M. B., & Pagura, J. A. (1998). Una propuesta para algunas aplicaciones de análisis de correspondencias múltiples. Terceras Jornadas Investigaciones En La Facultad de Ciencias Económicas y Estadística. Recuperado de: <https://core.ac.uk/download/pdf/>
- Salas, B. (2014) Identidad y Redes Sociales: Construcción Narrativa del yo Hipertextual. Universidad Complutense de Madrid. Facultad de ciencias Políticas y Sociología. Departamento de Sociología. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo>

Sánchez Guzmán, J (1993). Teoría de la publicidad. Madrid: Tecnos. Recuperado de: <https://books.google.co.ve>

Sierra, W. (2014). Marketing político y redes sociales: Herramientas para el proselitismo en regiones en conflicto. Recuperado de: https://revistascientificas.cuc.edu.co/economicascuc/article/view/526/pdf_60

Terrádez-Gurrea, M. (2006). Analisis De Componentes Principales. Revista Chilena de Obstetricia y Ginecolog, 71(1). Recuperado de: <https://www.academia.edu/>

Varea, R. (2021). Del trabajo para toda la vida a la formación para toda la vida. Recuperado de: <https://www.elpais.com/noticias/educacion-a-distancia>

Venzor, A. (2012). Análisis de las estrategias de marketing político y el uso de las redes sociales entre los candidatos a la presidencia de México: Universidad Autónoma de ciudad de Juárez. Recuperado de: <https://silo.tips/download/analisis-de-las-estrategias-de-marketing-politico-y-el-uso-de-las-redes-sociales>

**E-SPORTS: DESDE LA REVISIÓN SOCIOHISTÓRICA CULTURAL HACIA SU
CONCEPTUALIZACIÓN**

*e-Sports: From the socio-historical, cultural review towards its
conceptualization*

<https://doi.org/10.47606/ACVEN/PH0039>

Pablo José Betancourt-Fajardo¹
ORCID: [0000-0001-7007-9584](https://orcid.org/0000-0001-7007-9584)

Samuel Zambrano^{2*}
ORCID: [0000-0002-2145-4250](https://orcid.org/0000-0002-2145-4250)

Iván Jesús Ordaz-Martínez²
ORCID: [0000-0001-8945-0689](https://orcid.org/0000-0001-8945-0689)

Ana Lisbalby Riera-Morillo²
ORCID: [0000-0003-4334-5546](https://orcid.org/0000-0003-4334-5546)

Recibido: 30 noviembre 2020 / **Aprobado:** 05 marzo 2021

RESUMEN

En la actualidad, los videojuegos han captado la atención de un público variado, ya no sólo los jóvenes comparten esa afición, sino también los adultos se han inclinado por ellos, pero un gran grupo de jugadores y usuarios no conocen nada del sector de los e-Sports. Es por ello que la presente investigación tiene como fin el determinar la conceptualización de los e-Sports como deporte, de acuerdo a la comprensión de esta modalidad y el surgimiento de nuevos profesionales. Empleando para ello una metodología bajo el paradigma positivista, con un enfoque cuantitativo, con un diseño de tipo no experimental, siendo del tipo documental, presentando un nivel descriptivo. Como técnica de recolección de datos se empleó la revisión documental y sus instrumentos fueron el fichaje y el cuaderno de notas. La técnica de análisis manejada fue el análisis de contenido. Concluyendo que la definición de los e-Sports como deporte, ha tenido un avance en el ámbito social, por cuanto se han organizados campeonatos y la especialización de personas que se dedican a este fin, se encuentra en crecimiento.

Palabras clave: Gamer e-Sports, deportes electrónicos, videojuegos, lenguaje e-Sports.

-
1. Ministerio del Poder Popular para la Educación-Zona Educativa Aragua Venezuela
 2. ACVENISPROH/RED GIA
- * Autor de correspondencia: szambrano2211@gmail.com

ABSTRACT

Nowadays, video games have captured the attention of a varied public, not only young people shares this hobby, but also adults have been inclined towards them, but a large group of players and users do not know anything about the e-Sports sector. That is why this research aims to determine the conceptualization of e-Sports as a sport, according to the understanding of this modality and the emergence of new professionals. Using a methodology under the positivist paradigm, with a quantitative approach, with a non-experimental design, being of the document type, presenting a descriptive level. Documentary review was used as the data collection technique and its instruments were the file and the notebook. The analysis technique used was content analysis. It was concluded that the definition of e-Sports as a sport has had an advance in the social field, as championships have been organized and the specialization of people who are dedicated to this purpose is growing.

Keywords: e-Sports Gamer, electronic sports, video games, e-Sports

INTRODUCCIÓN

Mucho se ha dicho respecto al alcance de los Gamer e-Sports en los tiempos contemporáneos. Lo cual ha involucrado a los revolucionarios aportes realizados desde los Cybers a mediados del siglo XX, hasta las recientes experiencias con salas virtuales de telemática y la interacción más cercana con el jugador, que aportan a los Gamer e-Sports un entendimiento del universo virtual, el cual ha variado en diferentes sentidos tan impredecibles como lo es el desarrollo intelectual y la creación de estrategias por parte de los practicantes, situación que ha hecho que nadie sorprenda lo intangible de la discusión teórica involucrada en este artículo.

Siendo los e-Sports, considerados como la parte competitiva de los videojuegos, lo que lleva a la búsqueda de los mejores jugadores dentro de los mismos. Sin embargo, estos juegos han salido adelante en poca cantidad; únicamente los que son éxitos comerciales pueden dedicarse a premiar a sus participantes y a su vez, requiere que el juego permita mecánicas competitivas (Depor.com, 2017).

Es por ello que el presente estudio se refiere al fenómeno de los e-Sports, el cual está experimentando uno de los crecimientos más altos en seguidores a nivel global. Como lo plantea Galiana (2021) quien expresa en su Marketing Digital que “Gracias a los deportes electrónicos se han abierto las puertas a nuevas ideas de negocio en una esfera que ya mueve grandes cantidades de dinero” (s/p). En base a esa situación, se plantea y abordan las competiciones de videojuegos con un carácter profesional, dado que no son sólo un juego, sino una profesión donde se pretende impartir una formación general centrada en familiarizarse con el mundo

de los e-Sports y sus aspectos más destacados con el objetivo de obtener una amplia visión sobre el funcionamiento de los deportes electrónicos.

En ese sentido el tema de los e-Sports, sigue siendo motivo de revisión y hasta de especulación, por la falta de información, de aceptación o simplemente obviar la relevancia que hoy día están presentando esta actividad, es por ello que entre los profesionales de los deportes tradicionales, aso como los que se agrupan alrededor de los e-Sports, los cuales realizan grandes proezas para seguir abriendo camino de los deportes electrónicos en el campo de los deportes convencionales y tradicionalmente practicados (León-Zarceño, Grau-Alberola & Cortell, 2019) manifestándose lo relevante que resulta el generar un espacio que permita desde la revisión teórica, la conceptualización del eSports como deporte electrónico emergente resaltando sus avances históricos, terminologías asociadas, riesgos y beneficios para la salud humana.

De esta forma, es necesario comprender a los eSports desde una perspectiva más seria y profesional como la utilizada en cualquier deporte tradicional, para ello Riquelme (2020) menciona que “todos los eSports son videojuegos, pero no todos los videojuegos son e-Sports” (s/p). es por ello que surgen las siguientes interrogantes de estudio ¿Qué son los eSports? ¿Los e-Sports ofrecen algún beneficio para las personas que los practican? ¿Los e-Sports son considerado como un deporte?

Objetivo de la investigación

Determinar la conceptualización de los e-Sports como deporte, de acuerdo a la comprensión de esta modalidad y el surgimiento de nuevos profesionales.

MARCO METODOLÓGICO

El estudio sobre el e-Sports: Desde la revisión sociohistórica cultural hacia su conceptualización, se encuentra insertado dentro del paradigma positivista, presentando un enfoque cuantitativo, con un diseño de investigación no experimental, por cuanto no se manipularán las variables, sino que se determina su tendencia y analiza la misma, por lo cual se emplea para su ejecución la modalidad de estudio documental, presentando un nivel descriptivo por cuanto se describe la concepción y aceptación que se tiene de los e-Sports. Como técnica de recolección de datos se utilizó el fichaje, mientras que como instrumentos se tiene el cuaderno de notas, la clasificación de los datos y la ficha de contenido. Como técnicas de análisis de los datos se aplicó el análisis de contenido y el análisis dialectico.

DESARROLLO

Surgimiento de los e-Sports

En cuanto a la historia de los e-Sports, Gutiérrez-Pérez-Caballero (2016) considera que el primer videojuego para computadora fue el llamado Space War, diseñado en 1961 para correr en las supercomputadoras del momento, el cual se constituyó en el pionero de los videojuegos con el que se dio el origen a la práctica de los e-Sports. Sin embargo, haciendo referencia a los registros históricos del siglo XX, en los cuales se evidencia que fue el periodista Matt Bettignton hacia el año de 1999 quien comparó los e-Sports con los deportes tradicionales en el marco del lanzamiento de la Asociación de Gamers Online (OGA) y paralelamente la UKPCGC (Profesional Computer Gaming Championship) quienes organizaron acciones para que en el Reino Unido fueran reconocidos como deporte oficial (Pérez-Sagarzazu, 2019).

Es por ello que, los e-Sports se han convertido en una disciplina deportiva contemporánea, como lo menciona Casanova (2016) quien indica que “La fama que alcanzan los grandes deportistas electrónicos se compara a algunos de los mayores deportistas tradicionales. Son ídolos de masas en todo el mundo” (s/p). Aunque el término e-Sports fue acuñado a finales de los años noventa, no hay un consenso sobre cuál es la fecha exacta en la que nació esta actividad social. Al respecto, Muñoz & Pedrero-Esteban (2019) plantean que los e-Sports “han modificado la naturaleza individual y la dimensión temporal del ocio y entretenimiento a escala global” (p.75). mientras que, Díaz-Nosty (2017) añade que

gracias al internet imprimió un contexto globalizado que intervino todos los ámbitos de la dimensión humana y generó cambios drásticos en cuanto a la manera de comunicarse y relacionarse con los cercanos y los geográficamente distantes, pero al alcance del entorno digital y de un clic (p.23).

Con lo cual, se comienza a considerar a los eSports como una actividad distinta a solo la distracción y recreación, por lo que, Baker (2016), señala que el primer torneo de videojuegos que se conoce tuvo lugar en la Universidad de Stanford en 1972, en donde un grupo de cinco estudiantes compitió en el juego Space War para ganar una suscripción de la revista Rollings Stone. En 1980, la compañía de videojuegos Atari organizó un torneo del videojuego Space Invaders, que atrajo a 10.000 personas, lo que lo convirtió en el primer evento masivo para este tipo de actividad.

Evolución de los eSports

El desarrollo de internet y la necesidad de contenidos que llenaran este nuevo medio de comunicación hicieron que los deportes electrónicos comenzaran a tomar la estructura con la que los conocemos ahora. De acuerdo con el investigador de la Universidad del Danubio Krems, en Austria, Michael G. Wagner, a partir de la década del 90 del siglo pasado, los eSports tomaron dos rutas de desarrollo: una occidental y otra oriental.

Por lo cual, Riquelme ob cit. plantea que, en la historia de los e-Sports en Norteamérica y Europa, que estos se iniciaron por medio de los videojuegos llamados Doom en 1993 y Quake en 1996. Mientras que, en el continente asiático, específicamente en Corea del Sur donde se iniciaron como parte de una política pública que impulsó el crecimiento desmesurado de las redes sociales y, por ende, de las telecomunicaciones, abriéndose paso los e-Sports, debido a su alto impacto social, en el mundo científico como objeto de investigación emergente (González-Suárez, 2019). Es por ello que, de acuerdo con la teoría de la autodeterminación, Ryan & Deci (2000) consideran que:

La macro teoría de la motivación humana y la personalidad que trata de las preocupaciones inherentes al crecimiento y las tendencias innatas y necesidades psicológicas de las personas. Se refiere a la motivación que hay detrás de las decisiones de las personas, sin influencia externa e interferencia. Esta teoría se centra en el grado en que el comportamiento del individuo es auto motivado y auto determinado (p.2).

Es por ello que, sugieren que los seres humanos requieren satisfacer tres necesidades psicológicas básicas; competencia, relación y autonomía. Primero, las necesidades de competencia se manifiestan al momento de percibir eficacia en la realización de actividades y la obtención de resultados positivos. Segundo, la autonomía se encuentra principalmente relacionada con la percepción de libertad y la capacidad de tomar decisiones propias. Tercero, la relación se refiere a la percepción de ser aceptado e integrado por las personas de un grupo. Consecuentemente, si se trae a discusión las definiciones y los beneficios previamente mencionados de los e-Sports, podemos entender que los e-Sports es un perfecto lugar en el que herramientas de integración pueden ser generadas para un desarrollo positivo de la sociedad. Es por ello que, se vuelve necesario encaminar a la humanidad hacia la disminución de la estigmatización del videojuego, el cual es solo percibido como una actividad lúdica e infantil (Héas, 2003; Serrano y Espinoza, s/f).

De la misma manera, puede ser considerado como un producto poco saludable dado que genera pasividad y adopción en la población joven algunos de ellos potencialmente en edad productiva (Jonasson y Thiborg, 2010), estableciendo al videojuego como generador de un sinnúmero de conductas violentas y agresivas (Jenkins, 1999; Suasnabas-Pacheco; Guevara-Albán; Schuldt-Gando, 2017), éstas son algunas de las acepciones atribuidas a los videojuegos en los últimos tiempos, lo cual sigue siendo tema debatible.

Siendo otras de las estigmatizaciones, la que conlleva a la consideración si es un deporte o no lo es como lo plantea Cepeda (2019) quien considera que las concepciones que rodean a los e-Sports corresponde a sí estos pueden ser considerados como deporte, ya que aparentemente no generan esfuerzo físico. Sin embargo, Ayora (2019) resalta que el Comité Olímpico Internacional considera a los e-Sports una actividad deportiva. Comparable con los deportes tradicionales

en cuanto a su impacto social, espíritu deportivo, espectáculo y rendimiento físico o mental, entrando en la categoría de deporte mental comparables con el ajedrez o el póker (Matt Pro Academy, 2016).

No obstante, Roncero (2018) invita a mirar la otra cara de esta moneda al considerar, aspectos como el potencial económico del sector (que para el 2017 alcanzó los 655 millones de dólares, para el 2018 unos 906 millones de dólares, con estimación de 1650 millones para el cierre del 2021) aunado a la cantidad de espectadores que se incrementan anualmente, constituyen una motivación para profundizar en investigaciones sobre esta temática.

Los e-Sports a nivel comunicativo están creciendo potencialmente y están ya alcanzando cifras asombrosas, es por ello que por ser una industria en constante crecimiento que con el paso de los años Las nuevas generaciones de adolescentes han encontrado su refugio en estas disciplinas, que se han traducido en la creación de los e-Sports, la nueva modalidad en la que a los jugadores no les hace falta sudar la camiseta para abarrotar pabellones, levantar a los aficionados de sus asientos y tener legiones de seguidores que en esta disciplina electrónica deportiva, que normalmente se juega en ordenadores tremendamente potentes, otros de los deportes incomprendidos en los que la concentración y la mente pasa por encima de los músculos y el fondo físico.

Los e-Sports como deporte

En ese sentido, se encuentran estudios acerca de la implementación de los videojuegos para potenciar la actividad escolar como el realizado por Sáez-López *et al.* (2015) el cual arrojó como resultado que la muestra integrada por profesores, alumnos y padres en la implementación de videojuegos en la educación formal, los padres veían en los videojuegos actitudes negativas, pero la mayoría de la muestra lo consideró divertido, potenciador de la creatividad dado que ayuda a acercarse al aprendizaje por descubrimiento. Inclusive en la investigación de Padilla *et al.*, (2012) valora el uso de videojuegos multijugadores que permite que los miembros de esta comunidad desarrollen acciones colaborativas en el marco del mundo digital, donde como humanidad estamos inmerso, por ende, es prudente sopesar las competencias colaborativas, creativas, didácticas, que le permitan desarrollar un aprendizaje significativo a los miembros del team e-Sports gamer.

Siendo los e-Sports, la modalidad electrónica deportiva que engloba multitud de videojuegos, está en auge y mueve grandes cantidades de dinero, pero a medida que la pandemia global eliminó los eventos en vivo, muchas marcas han descubierto que todavía hay un gran valor disponible, a través de las plataformas de redes sociales y los motores de creación de contenido que ofrecen las principales organizaciones de deportes electrónicos ocasionalmente. Especialmente, en el mundo de los e-Sports, existe una malinterpretación que genera la idea de que todos los que juegan un eSports en un equipo a nivel competitivo -fuera de un solitario o un ambiente ladder- está interesado o busca

convertirse en profesional, pero la mayoría busca una satisfacción personal, además de colectiva al ver hasta donde se puede llegar y así conseguir la excelencia.

Siendo esa una de las razones por las cuales los e-Sports poseen una consideración como deporte, por lo que se tiene en la actualidad que los practicantes de los videojuegos, han sido reconocidos los jugadores profesionales en Norteamérica y Alemania, de igual manera son vistos como atletas por lo cual, el Comité Olímpico Coreano le confirió rango de deporte olímpico a los e-Sports (Casanova, 2016).

Siendo los primeros en otorgar dicha categoría, con lo cual se eleva a los e-Sports al rango de deporte, superando el estereotipo de actividad recreativa, dicho reconocimiento se ha ido incrementando en diversos países, al punto de la organización de diferentes torneos amateur y profesional de esta actividad deportiva.

Lexicología y terminología asociada al e-Sports gamers

El mundo de los e-Sports s ha generado una nueva forma del lenguaje, que sólo aquellos inmersos en el ámbito Gamer, los comprenden. Son muchas palabras y siglas dentro del mundo de los videojuegos, pero estas ya forman una herramienta de comunicación para enfrentarse al universo online se enumeran algunas abreviaturas y acrónimos que habitualmente se usan en el mundo online (Postigo y Fernández, 2019), el cual, se implementa con el objeto de crear una especie de diccionario gamer que acompañe en la aventura de sumergirse en el panorama lingüístico de los gamers, cuyo propósito sea el de comunicarse de forma efectiva, compartiendo conceptos, palabras y experiencias entre los usuarios (Ayora ob cit.).

Es por ello que, durante el juego se producen situaciones como el desarrollo de estrategias, batallas, desarrollo de personas etc. En esos momentos los jugadores emplean un lenguaje que ayuda al resto a entender qué está pasando, cuál es el siguiente paso, fomenta la competitividad o expresa diferentes emociones. Además, fuera del juego, la comunidad comparte lenguaje en foros, comentarios y preguntas personales que le imprimen un matiz social a lo que Morales-Ariza (2015) denomina “jerga gamer” (p.2).

A continuación, se presenta el cuadro 1 en el cual se plasman algunas de las palabras, términos o vocablos más comunes utilizadas en el lenguaje de los gamers y cómo su significado está relacionado con emociones positivas o negativas de los participantes, así lo refieren Gemma (2020) y eSport tech (2019):

Cuadro 1. Términos que integran el lenguaje de los eSports:

• GG - «Good Game» / Buena partida.
• GJ - «Good Job» / Buentrabajo.
• WP - «Well Played» / Bienjugado.

• GL - «GoodLuck» / Buena suerte.
• HF - «Have Fun» / Diviértete.
• W8 - «Wait» / Espera.
• AFK - «Away From Keyboard»/ lejos Del Teclado, inactivo.
• BRB - «Be Right Back» / ahoravuelvo.
• ASAP - « As Soon As Possible» / tan pronto como sea posible.
• MB - «My Bad» / culpa mía.
• STFU - «ShutThe F*** Up»/ te ruego educadamente que guardes silencio (o al menos eso debería significar, por desgracia la expresión es bastante más desagradable).
• LOL - «LaughingOutLoud» / riendo en voz alta.
• ROFL - «Rolling OntheFloorLaughing» / partirse de la risa, aumentativo del anterior.
• DPS - «Damage Per Second» / daño por segundo.
• CD - «Cool Down» / tiempo de recarga.
• HP - «Health Points» / puntos de salud.
• RDY - «Ready» / preparado.
• FTW - «For The Win» / a por la Victoria, a tope.
• WTF - «What The F***» / ¿Pero qué ***?.
• OMG - «Oh My God» / oh diosmio.
• JK - «Just Kidding» / solo bromeaba.
• IDK - «I Don't Know» / no lo sé.
• IRL - «In Real Life» / en la vida real.
• OMW - «OnMyWay» / voy de camino.
• YOLO - «YouOnly Live Once» / solo se vive una vez.
• BTW - «By The Way» / porcierto.
• DC - «Disconnect» / desconectado.
• EZ - «Easy» / fácil.
• NVM - «Nevermind» / no importa.
• NP - «No Problem» / sin problema.
• TY - «ThankYou» / gracias.
• BB - «ByeBye» / adiós.
• -Caster: se trata del narrador profesional que se encarga de traducir lo que se ve en pantalla al espectador. Puede haber varios tipos de "caster" dependiendo del juego en cuestión.
• Forfeit (FF): Cuando aparece esta palabra es que la partida se ha dado por perdida.
• GG (Goodgame): Cuando se termina una partida se estila a usar esta abreviatura. Se usa para reconocer el desempeño del equipo enemigo y declarar al juego como satisfactorio.
• Backdoor: mayormente usado en League of Legends o Dota 2 para nombrar la jugada de escape de la zona de visión enemiga y ganar la partida sin que el equipo enemigo se entere.
• Clan: se denomina así al grupo de personas que se organizan para jugar diferentes entregas.
• Meta: esta palabra es usada para nombrar a los mejores objetos, héroes u atributos que están en tendencia en un juego.
• Buff: cuando se realiza un Buff se incrementan las características de un elemento en particular del juego.
• Nerf: es lo contrario de Buff. Aquí se reducen ciertas estadísticas de objetos u otros elementos.
• Gank: se trata del ataque sorpresa a otro jugador.
• Flank: flanquear al enemigo o rodearlo.
• OP: significa que algo tiene demasiado poder, normalmente se estila a "nerfear" estos elementos.
• Ragequit: salir repentinamente de la partida y no volver.
• Recategorización: Esto significa crear en inglés una nueva palabra a partir de otra y en español, se añaden sufijos a la palabra inglesa: report -> reportar, tilt->tiltear

(estado de frustración de un jugador que afecta a su capacidad de rendimiento en el juego).
<ul style="list-style-type: none"> • Economía del lenguaje. En los juegos colaborativos o multijugador es muy importante interactuar además de jugar. De ahí nació la necesidad de economizar las palabras y esto dio lugar a: gl (goodluck/buena suerte), gg/bg (goodgame/badgame), afk (awayfromkeyboard) cuando el jugador se ausenta del juego.
<ul style="list-style-type: none"> • Cheater: persona que suele usar trampas.
<ul style="list-style-type: none"> • Kickear: se utiliza cuando se expulsa a un usuario de una partida.
<ul style="list-style-type: none"> • Fail: hace referencia a un fallo durante el juego o una acción vergonzosa.
<ul style="list-style-type: none"> • FTW (ForTheWin): significa por la victoria y lo utilizan para dar ánimos a los compañeros de partida.
<ul style="list-style-type: none"> • Owned: cuando un jugador es atrapado por sorpresa. Humillación.
<ul style="list-style-type: none"> • Burstear: este verbo se refiere a la acción de causar mucho daño en muy poco tiempo.
<ul style="list-style-type: none"> • Flamear: insultar de forma exagerada y sin motivo racional a otros jugadores.
<ul style="list-style-type: none"> • Spammear: generar un exceso de información irrelevante durante el juego para molestar a los compañeros. También sirve para acciones sin sentido realizadas con el mismo fin.

Adicional, al manejo de una nomenclatura lingüística propia de los e-Sports, se debe tener presente que no solo se necesita entrenamiento, pericia y un conocimiento exhaustivo de cada juego, sino que también es recomendable contar con el mejor equipamiento posible, ya sean teclados, ratones, auriculares, sillas y cualquier otro implemento que nos proporcione ventajas en el gamer (González, 2017; Buzón, 2020), entre ellos tenemos:

Teclados: En cuanto a este dispositivo de ingreso de datos González ob cit. indica que “son accesorios que se usan para aportar una capacidad de respuesta veloz en cada juego, es necesario para afrontar los momentos más ajustados” (s/p).

Ratones: Es considerado por González ob cit, como “un dispositivo periférico de entrada que pueden marcar la diferencia a la hora de lanzar una habilidad, ejecutar un disparo preciso o mover a un personaje a la posición idónea” (s/p).

Por otra parte, Ros (2020) recomienda una variedad de periféricos para los gamers, no solo en cuanto a “sus precios sino a la calidad que deben tener los mismos, debido a las largas sesiones delante de la PC “(s/p).

Auriculares: es un dispositivo que permite colocar cerca de los oídos unos altavoces para generar ondas sonoras audibles, la complementación con el micrófono para la comunicación bidireccional, el cual es definido por Ros ob cit. como “un accesorio esencial para escuchar cada sonido a tiempo y de manera precisa, tomar decisiones durante la partida y obtener la victoria. Además, hacen posible una comunicación fluida entre miembros de un mismo equipo” (s/p)

Sillas Gaming: A pesar de que haya jugadores principiantes que se enfocan únicamente en los anteriores accesorios, hay otro elemento clave en el rendimiento de un gamer: las sillas. A lo cual Ros ob cit. indica que se debe “elegir la silla adecuada puede evitar distracciones generadas por molestias innecesarias, al tiempo que elimina posibles problemas de salud” (s/p).

Los videojuegos y sus categorías

De forma generalizada, González Ob cit. “los videojuegos recrean entornos y situaciones virtuales en los que el videojugador puede controlar a uno o varios personajes (o cualquier otro elemento de dicho entorno), para conseguir uno o varios objetivos por medio de reglas determinadas” (s/p).

No obstante, el mundo de los juegos virtuales es tan amplio que se hace necesario establecer una clasificación, ya que existen aquellos dirigidos a niños y otros a adultos, de allí su categorización por temática, y por último, se especificarán por tipo de video consola.

A partir de la temática podemos encontrar mucha variedad y diferentes tipos de videojuegos de rol, en la que el usuario asume un determinado papel o personalidad, lo que significa que está interpretando a un personaje jugador. Clasificación de tipos de videojuegos realizada por González ob cit:

Acción: son aquellos video juegos que se encuentran integrado esencialmente por la lucha y peleas, los cuales se fundamentan en rutinas de repetición, con el cual se persigue que el personaje ejecute una acción.

Arcade: son aquellos que se encuentran fundamentados en el empleo de las plataformas, los laberintos, las aventuras, con lo cual se busca que el deportista valla superando niveles, preestablecidos para seguir a un nivel superior, lo que incluye nuevas exigencias. Para el logro de los objetivos planteados se necesita el mantener un ritmo de acción rápido y lo que trae como consecuencia la necesidad de tiempos mínimos de reacción.

Deportivo: en esos videojuegos, se toma como referencia los diferentes deportes tradicionales como el fútbol, el tenis, el baloncesto y las competencias de autos de velocidad, con lo cual se busca que el practicante logre desarrollar una habilidad, con su debida rapidez mental y logre crear una precisión en las decisiones que tome.

Estrategia: estos videojuegos son definidos por González ob cit como aquellos que “consisten en trazar una estrategia para superar al contrincante. Exigen concentración, saber administrar recursos, pensar y definir estrategias, aquí entran: los de aventuras, rol, tácticas militares” (s/p).

Simulación: estos juegos se encuentran constituido fundamentalmente por el manejo de aviones, el empleo de simuladores de diferentes acciones y equipos con los cuales se obtiene una destreza y conocimientos en el manejo se los mismos.

Juegos de mesa: son definidos por González ob cit como aquellos que persiguen la “habilidad, preguntas y respuestas. La tecnología informática que sustituye al material tradicional del juego y hasta al adversario” (s/p).

Juegos musicales: juegos que inducen a la interacción del jugador con la música y cuyo objetivo es seguir los patrones de una canción. Como puede ser el caso del juego de la voz para ps3 en el que las letras de la canción aparecen en pantalla junto a unas barras que nos indican cómo estamos cantando, si nos estamos acercando al tono de la canción y la puntuación que estamos consiguiendo

En cuanto a la clasificación de los tipos de consolas de videojuegos que existen se tienen:

Consolas de bolsillo, son descritas por González ob cit como aquellas que, “son sencillas, para quien se inicia en el mundo de los videojuegos. Los juegos de estrategia y ludo-educativos gustan bastante a los niños. Este tipo de consolas, pueden llevarse en un bolsillo, para divertirse en cualquier lugar” (s/p)

Existen también las **consolas de salón**, como la conocida Xbox, que ha desarrollado capacidades multimedia parecidas a las de un ordenador. PlayStation todo un éxito en ventas para Sony, no sólo del dispositivo sino de sus accesorios: volante, pistola, guitarras, tarjetas de memoria, etc., y por último, Nintendo Wii, popularmente “la Wii”; es innovadora, ya que ha revolucionado la forma de jugar, ofreciendo la interacción del jugador a través de un mando que le obliga a desplazarse por el espacio (González ob cit.)

Lesiones frecuentes Vs. Posturas adecuadas

Otro aspecto polémico entre quienes practican los videojuegos, son las lesiones frecuentes en contraposición a las posturas adecuadas, entre las afecciones se señalan las músculo-esqueléticas relacionadas con lesiones de cuello, espalda y extremidades superiores, tales como: las cervicalitis o dolores en el cuello, dorsalgias y lumbalgias, siendo estas las zonas de la espalda, la tendinopatías del supraespinoso o lesiones en el martillo rotador, son lesiones asociadas a la zona de los hombros, pero también por la utilización del ratón se corre el riesgo de sufrir de epicondilitis o codo de tenista o dolores por la compresión del nervio medio con la mesa del ordenador, tendinitis o tenosovitis de Quervain por la posición del pulgar, artrosis y artritis en los dedos, entre otras, son las zonas corporales que con mayor frecuencia se ven afectadas en los jugadores de los e-Sports (Guía de Fisioterapia, 2020; Petrone *et al*, 2019; Bricot, 2008).

Además, con el padecer de los dolores de espalda a los que Chacón-Borrego, Ubago-Jiménez, La Guardia-García (2017) establecen que a estos se suman otros factores de riesgo como el envejecimiento, sedentarismo, la obesidad, discopatías, artritis, cáncer y el tabaquismo, entre otras, así como lo señala también Rosas (2011). Estos factores potencialmente negativos, deben ser considerados por los videojugadores, al igual a problemas relacionadas con su salud mental asociados a la adición a los juegos o trastornos para actuar adecuadamente en sociedad, por lo que se considera importante la higiene mental y postural para prevenir daños a su salud (Vidal-Oltra, 2016; Requera-Rodríguez *et al.*, 2018; Zwibelet *al.*, 2019). en

la figura 1 se muestra las diferentes posturas que adoptan los deportistas de los e-Sports al momento de ejecutar su actividad deportiva. Es por ello que en la figura 1, se muestran las posturas más tradicionales que asumen los jugadores de los e-Sports, indicándose en la misma cuales son las inadecuadas y cuál es la correcta.

Figura 1. Postura corporal adecuada



Fuente: Cortesía google (2020).

Así mismo, para lograr una salud sin problemas, los jugadores deben mantener una alimentación y vida sana. Puede que las bebidas energéticas y las patatas fritas se hayan convertido en un cliché entre los jugadores, pero desde luego no son los elementos que deben formar parte de la dieta. Un jugador debería tener un entrenamiento físico de 3 o 4 días a la semana durante media hora, propiciar el trabajo mental, además de limitar el entrenamiento de 3 a 4 horas diarias para fortalecer táctica y habilidad, levantarse de la silla cada 50 minutos, utilizar una silla adecuada, garantizar una buena hidratación permanente, entre otras (Guía de fisioterapia ob cit).

DISCUSIÓN

El desarrollo, ejecución y la práctica de los e-Sports, sigue ganando espacio y reconocimientos en el transcurso del tiempo razón por la cual, cada día son más los aficionados que se incorporan a esta modalidad, motivado a que la misma ofrece una forma diferente de ganarse la vida para los que se dediquen de manera exclusiva a esta actividad deportiva, de igual manera puede lograr proyectarse como un personaje reconocido, entre otros aspectos. Al ser los a lo largo del tiempo competiciones de videojuegos los cuales pueden ejecutarse por parte de multijugadores, así como entre jugadores profesionales teniendo como característica principal la creación de estrategia en tiempo real, en la cual se busca la ejecución en primera persona, teniendo como locación las arenas de batalla con multijugador eso de manera individual en línea, con lo cual se aporta a los competidores un escenario para desarrollar sus habilidades, su agilidad y las destrezas mentales asociadas a la creatividad que está creando, logrando con ello un espíritu colaborativo-competitivo, el sentido de pertenencia a una familia en el mundo digital de la que se es miembro y se goza de aceptación, respaldo, respeto y también consideración.

A partir de la revisión documental-teórica, se ha orientado la investigación hacia la conceptualización y ubicación histórica de la existencia de los e-Sports,

como un deporte electrónico emergente, cambiando la concepción y el estereotipo de seguir siendo una actividad para pasar el tiempo de ocio, y no como un trabajo profesional o deporte, como se conciben los tradicionales.

Es importante resaltar que, a raíz de este boom de los e-Sports, se siguen haciendo esfuerzos para incluir en un futuro no muy lejano, a los e-Sports en los Juegos Olímpicos, lo cual sigue siendo una tarea pendiente para los jugadores. Respondiendo a la interrogante ¿Los e-Sports son un deporte?, según la definición, el deporte es una actividad física, ejercida como juego o competición, cuya práctica supone entrenamiento y sujeción a normas, por lo que se concluye su afirmación. De hecho, en un intento por explorar la incorporación de los e-Sports al Movimiento Olímpico, el Comité Olímpico Internacional e Intel se asociaron para anunciar el torneo Intel World Open antes de los Juegos Olímpicos de Tokio 2020 (Banyaiet *al.*,2019), mostrando así el interés de aceptar esta disciplina como un deporte de reconocimiento mundial.

CONCLUSIÓN

Concepción que se tiene de los e-Sports, es que es un juego que se realiza por medio de la computadora o equipos electrónicos como el teléfono, consola entre otros, por lo cual es de preferencia entre la población infantil y juvenil.

La definición de los e-Sports como deporte, ha ido progresando en el ámbito social, por cuanto se han organizado campeonatos y la especialización de personas que se dedican a este fin se encuentra en crecimiento, así como los beneficios económicos que los mismos generan, por tal motivo se presenta un aumento en la conceptualización de los e-Sports como un deporte de competencia.

Adicionalmente se ha comprobado que, con la práctica de los e-Sports, los practicantes logran desarrollar su poder creativo el cual desarrollan por medio de la sana competencia que se realiza en el video juego por ser el que logre una mayor puntuación, adicionalmente se convierte el practicante en un ser organizado, por cuanto diseña estrategias y métodos para la superación de los obstáculos que le impone el video juego.

Con todo lo expuesto se establece que los e-Sports, presentan un sostenido aumento de su comprensión y aceptación dentro de la población infantil, juvenil y adulta, por lo cual se ha constituido en un deporte con amplio crecimiento y difusión a nivel mundial.

REFERENCIAS

- Ayora V. (2019) El COI acepta a los eSports como “actividad deportiva”. Recuperado de: <https://www.marca.com/esports/2019/04/06/5ca8f65c22601dfd0a8b463a.html>
- Baker, C. (2016) Stewart Brand Recalls First 'Spacewar' Video Game Tournament. Rolling Stone. Recuperado de <https://www.rollingstone.com/culture/news/stewart-brand-recalls-firstspacewar-video-game-tournament-20160525>
- Bányai, F; Griffiths, M; Demetrovics, Z; Király, O. (2019) The mediating effect of motivations between psychiatric distress and gaming disorder among esport gamers and recreational gamers. Comprehensive Psychiatry 94. Recuperado de: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0010440X19300409https://doi.org/10.1016/j.comppsy.2019.152117>
- Bricot, B. (2008). Postura normal y posturas patológicas. Revista ipp 1(2). Recuperado de: http://www.ub.edu/revistaipp/hemeroteca/2_2008/bricot_n2.pdf&ved=2ahUKewjz2tHUmqTxAhUEh-AKHSDdD2UQFjAAegQjAxAC&usg=AOvVaw2cx3JJfQF_S5zyeoiMczHu
- Buzón, M. (2020). Sillas gaming, teclados, ratones y auriculares en las ofertas destacadas del Black Friday 2020. Recuperado de: <https://www.3djuegos.com/noticias-amp/209578/sillas-gaming-teclados-ratones-y-auriculares-en-las-ofertas/>
- Casanova, J (2016) La historia de los eSports. Recuperado de: https://as.com/videos/2016/10/20/informativosesports/1476950163_201291.html
- Cepeda D. (2019) El debate de hoy: ¿Son los eSports un deporte? Recuperado de: <https://eldebatedehoy.es/sociedad/son-los-esports-un-deporte/>
- Chacón Borrego, F; Ubago Jiménez, JR; La Guardia García, JJ. (2017) Educación e higiene postural en el ámbito de la Educación Física. Papel del maestro en la prevención de lesiones. Retos. 34. Recuperada de: <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/54319>
- Depor.com (2017) Videojuegos: Los 20 mejores videojuegos de 2017 según Deporplay. Recuperado de: <https://depor.com/depor-play/videojuegos/20-mejores-videojuegos-2017-depor-play-fotos-58488/>

- Díaz Nosty, B. (ed.) (2017) Diez años que cambiaron los medios (2007-2017). Barcelona: Ariel y Fundación Telefónica. Recuperado de: https://www.fundaciontelefonica.com/arte_cultura/publicaciones-listado/paginaitem-publicaciones/itempubli/602/
- E-Sport tech (2019). Glosario Gamer de E-Sport Tech. Recuperado de: <https://e-sport.tech/glosario-gamer/>
- Galiana, P. (2021) Qué son los eSports y cuáles son sus modelos de negocio emergentes. Marketing DigitalI EBS. Recuperado de: <https://www.iebschool.com/blog/que-es-esports-marketing-digital/>
- Gemma, GL (2020) El lenguaje de los gamers: Emociones y videojuegos. Recuperado de: <https://emotionalseo.com/es/el-lenguaje-de-los-gamers-emociones-y-videojuegos/>
- González Suárez, J. (2019). Influencia de los deportes electrónicos sobre el apoyo social autopercebido. Revista de Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico; 4(e5). Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/334353433_Influencia_de_los_deportes_electronicos_sobre_el_apoyo_social_autopercebido
- González, D (2017). ¿Qué tipos de videojuegos existen? Clasificación y diferencias. Recuperado de: <https://www.euronics.es/blog/que-tipos-de-videojuegos-existen-clasificación-y-diferencias/>
- Guía de Fisioterapia (2020) Lesiones frecuentes de los Gamers. Recuperado de: <https://guiadefisioterapia.com/lesiones-frecuentes-de-los-gamers/>
- Gutiérrez Pérez Caballero, R. (2016). eSports: Historia e Importancia. Recuperado de: <https://medium.com/@ricardogutierrezprezcaballero/esports-historia-e-importancia-84e84b713c0e>
- Héas, S. (2003) Du joueur de jeuxvidéo à l'e-sportif: vers un professionnalismeflorissant de l'élite?, en Roustan, M. (Ed.) La pratique du jeuvidéo: réalitéouvirtualité?. Paris, Francia: Ed. L'Harmattan. Recuperado de: <http://www.stephaneheassociologue.fr/publication/jouer-jeux-video-e-sportif-professionnalisme/>
- Jenkins, H. (1999). Professor Jenkins goes to Washington. Harper's Magazine, 19 (1). Recuperado de: http://kurtlancaster.com/socfilm/week11/data/resources/Professor_Jenkins_Goes_to_Washington.pdf
- Jonasson, K. y Thiborg, J. (2010) Electronic sport and its impact on future sport. Sport in Society, 13(2). Recuperado de. doi: 10.1080/17430430903522996

- León Zarceño, E M; Grau Alberola, E; Cortell, M. (2019) Los eSports al debate. Información psicológica: debat. 118. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7289765.pdf>
- Matt Pro Academy. (2016) Los e-Sports son un deporte. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=IKHINNJ-olU>
- Morales Ariza, L. (2015). La terminología “gamer” en el contexto del videojuego multijugador en línea. Recuperado de: <https://www.revistaelectronicalinguaje.com/wp-content/uploads/2015/10/vol-02-05.pdf>
- Muñoz, DM & Pedrero Esteban, LM (2019) Los eSports: origen, evolución y tendencias. Revista de Cultura Visual. Vista 4.
- Padilla Zea, N; Collazos Ordoñez, CA; Gutiérrez Vela, FL y Medina Medina, N. (2012) Videojuegos educativos: Teorías y propuestas para el aprendizaje en grupo. Ciencia e Ingeniería Neogranadina; 22(1). Recuperado de: <https://es.scribd.com/document/262747705/Document-Game>
- Pérez Sagarzazu, G. (2019) Introducción de los deportes electrónicos en la Universidad y diseño de su estructura organizativa: UNAV Esports. Tecnun Universidad de Navarra Proyecto Fin de grado de Ingeniería Industrial. Recuperado de: <https://dadun.unav.edu/bitstream/10171/59290/1/TFG%20UNAV%20Esports%20con%20Anexos.pdf>
- Petrone, P; VelazPardo, L; Gendy, A; Velcu; L; Collin, E.M; Brathwaite, K. Joseph D’A. (2019). Diagnóstico, manejo y tratamiento de las lesiones cervicales traumáticas. Revista Cirugía Española;97(9). Recuperado de: <https://www.elsevier.es/es-revista-cirugia-espanola-36-articulo-diagnostico-manejo-tratamiento-lesiones-cervicales-S0009739X19301976>
- Postigo, A. Y & Fernández, M (2019) Análisis multidimensional del aprendizaje de lengua extranjera en esports. Revista Electrónica de Investigación y Docencia REID 22. recuperado de: <https://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/reid/article/view/4560/4360>
- Reguera Rodríguez, R; Socorro Santana, MC; Jordán Padrón, M; García Peñate, G & Saavedra Jordán, LM. (2018) Dolor de espalda y malas posturas, ¿un problema para la salud? Revista Médica Electrónica, 40(3). Recuperado de: [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1684-18242018000300026&lng=es&tlng=es.](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1684-18242018000300026&lng=es&tlng=es)

- Riquelme, R. (2020) ¿Qué son los eSports? Todo sobre el fenómeno de los deportes electrónicos. El Economista. Recuperado de: <https://www.economista.com.mx/tecnologia/que-son-los-esports-20200207-0058.html>.
- Roncero MA (2018) Los deportes electrónicos (eSports): el espectáculo de las competiciones de videojuegos. Tesis doctoral presentado ante la Universidad Complutense de Madrid.
- Ros, I. (2020) Los periféricos gaming no solo sirven para jugar, también ofrecen un gran valor para trabajar, estudiar y socializar. Recuperado de <https://muycomputer.com>
- Rosas, MR (2011). Lesiones deportivas. Clínica y tratamiento. Offarm 30(3). Recuperado de: <https://www.elsevier.es/es-revista-offarm-4-articulo-lesiones-deportivas-clinica-tratamiento-X0212047X11205082>
- Ryan, RM & Deci, EL (2000) La teoría de la autodeterminación y la facilitación de la motivación intrínseca, el desarrollo social y el bienestar. American Psychological Association; 55(1): Recuperado de: https://selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2000_RyanDeci_SpanishAmPsych.pdf
- Sáez López J. M, Mille J, Vázquez Cano E. y Domínguez Garrido M. C. (2015). Exploring Application, Attitudes and Integration of Video Games: Minecraft Edu in Middle School. Educational Technology & Society;18(3). Recuperado de: https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2700646.
- Serrano A y Espinoza R. (s/f) ¿Qué es importante saber acerca de los videojuegos? Aciprensa. Recuperado de: <https://www.aciprensa.com/recursos/los-video-juegos-465/>
- Suasnabas Pacheco LS, Guevara Albán GP, SchuldtGando OP (2017) Videojuegos y su relación con la violencia. Recimundo; 1(4): 983-1000. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6732718.pdf>
- Vidal Oltra, A. (2016). La postura corporal y el dolor de espalda en alumnos de educación primaria. Una revisión bibliográfica. Emás F: Revista Digital de Educación Física; 38. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5351992>
- Zwibel, H; Di Francisco-Donoghue, J; De Feo, A; Yao, S. (2019) An Osteopathic Physician's Approach to the Esports Athlete. J Am OsteopathAssoc; 119(11). Recuperado de: www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/31657829.

Análisis de las políticas públicas en seguridad vial en Ecuador, desde la perspectiva de la educación ciudadana

Analysis of public policies on road safety in Ecuador, from the perspective of citizen education

<https://doi.org/10.47606/ACVEN/PH0040>

Erick Oñate-Cervantes^{1*}
ORCID: [0000-0003-1872-4931](https://orcid.org/0000-0003-1872-4931)

Recibido: 12 diciembre 2020 / **Aprobado:** 30 marzo 2021

RESUMEN

Los índices de accidentes de tránsito siempre han sido motivo de atención para el Estado, porque representan un indicio de cómo se desenvuelven sus políticas en materia vial, es por ello que, esta investigación, trata sobre el análisis de las Políticas Públicas de Seguridad Vial en Ecuador, desde la acción ciudadana, enfoque cuantitativo, estudio de campo, presentando un carácter descriptivo. Población estuvo constituida por un especialista psicólogo, con participación en programas de educación vial. La muestra de 726 sujetos (mujeres y hombres, mayores de edad, con vehículo y pertenecientes al área geográfica en estudio). Se aplicaron las técnicas de la entrevista y la encuesta, utilizando un Guion de entrevista y un cuestionario respectivamente. Los resultados arrojaron la caracterización de las políticas públicas de educación y seguridad vial vigentes, reportándose nudos críticos en su operatividad, con gran incidencia del escaso presupuesto disponible. Las políticas del Estado ecuatoriano en materia de educación y seguridad vial son pertinentes y en armonía con los convenios internacionales suscritos por la nación. Ejecutadas a través de planes y programas públicos vinculados a la educación y seguridad vial, mediante procesos formativos con apoyo de entes gubernamentales y privados.

Palabras clave: Política pública, educación, seguridad vial, accidente de tránsito.

1. Filiación: UNEMI

* Autor de correspondencia: erickt9@hotmail.com

ABSTRACT

The rates of traffic accidents have always been a matter of attention for the State, because they represent an indication of how its road policies are developed, which is why this research deals with the analysis of Public Road Safety Policies in Ecuador, from the point of view of citizen action. Research conducted with a quantitative approach, being a field study, presenting a descriptive character. The study population consisted of a psychologist specialist, with participation in safety education programs. As well as, a sample of 726 subjects (women and men, of legal age, with a vehicle and belonging to the geographical area under study). Interview and survey techniques were applied, using an interview script and a questionnaire, respectively. The results showed the characterization of current public policies on education and road safety, reporting critical knots in their operation, with great incidence of the scarce budget available. The Ecuadorian government's policies on education and road safety are relevant and in harmony with the international agreements signed by the nation. These policies are implemented through public plans and programs related to education and road safety, through training processes with the support of governmental and private entities.

Keywords: Public policy, education, road safety, traffic accidents.

INTRODUCCIÓN

Los accidentes de tránsito, se han convertido en los últimos años en un problema de salud pública, es por ello que diversos países han diseñado y realizado diferentes programas con la intención de reducir el número de eventos vehiculares. Para lograrlo, han implementado proyectos educativos para la concienciación de la población sobre esta problemática. La Organización Mundial de la Salud (OMS), ha realizado llamados a los Estados miembros, para el diseño de programas de educación vial. Todos estos esfuerzos se realizan con el fin de disminuir el número de casos de accidentes viales que ocurren en el mundo, los cuales han mantenido una tendencia alta, a pesar de las medidas que han tomado los diferentes entes gubernamentales nacionales para disminuirlos. De acuerdo con la OMS (2018) en su informe Accidentes de Tránsito, indica que “cada año se pierden aproximadamente 1,3 millones de vidas como consecuencia de los accidentes de tránsito. Entre 20 y 50 millones de personas sufren traumatismos no mortales, y muchos de esos traumatismos provocan una discapacidad” (s/p). En este sentido, la OMS ha adoptado varias resoluciones sobre la seguridad vial y proponen acciones a los países para hacer frente a la situación.

Para el Programa Integral de Seguridad (2017), un accidente de tránsito es “un evento producido por el tránsito vehicular, en el que interviene por lo menos un vehículo, causando daños materiales, lesiones y/o muerte de personas” (p. 175).

Evento que puede producir lesiones parciales, permanente y hasta pérdida de vidas, lo cual involucra daños económicos para los afectados y al Estado, por cuanto se puede incapacitar a una persona activa para el desarrollo del país.

La República del Ecuador, no escapa a esta realidad, ya que se observa el incremento de casos de accidentes de tránsito, causando daños patrimoniales y a las personas involucradas en estos hechos. En este sentido, se ha incorporado a los programas de vigilancia vehicular, diversos equipos de supervisión y seguimiento del tráfico en las principales ciudades del país, para buscar disminuir la alta tasa de accidentes de tránsito. Pero, la imprudencia de los conductores y de los peatones, sigue prevaleciendo.

Sin embargo, el Estado ecuatoriano, cuenta con un marco legal vigente que regula las diferentes situaciones de tráfico vehicular, así como coloca a disposición de todos los ciudadanos una página web, en la cual pueden acceder, recibir información y orientación de los diferentes temas relacionados con la situación vehicular que se imparten por esta plataforma multimedia. La mayoría de las causas, de los casos de accidentes que se registran, son producto de la imprudencia ciudadana, como: el exceso de velocidad, conducir bajo efectos de sustancias alcohólicas, incumplimiento de las normas de tránsito establecidas.

Ante esta realidad, surgen las siguientes inquietudes: ¿Cuáles son los factores que deben ser revisados en la Política pública de seguridad vial en Ecuador, en cuanto a mecanismos de educación, desde la perspectiva del ciudadano? ¿Qué mecanismos se utilizan en la actualidad para el cumplimiento de la política de educación vial ciudadana, de acuerdo a las autoridades pertinentes? ¿Cuál es la información y alcance que poseen los ciudadanos en cuanto a los mecanismos actuales en materia de educación y seguridad vial en el Ecuador?

Para efectos de este estudio, se consideró la circunscripción de la parroquia Ximena, que ocupa un área significativa del sur de la ciudad de Guayaquil, República del Ecuador, la cual cuenta aproximadamente con 546.254 habitantes según INEC (2016) y es la segunda parroquia más poblada de la ciudad, por lo que existe gran afluencia vehicular propiciándose condiciones para numerosos accidentes de tránsito.

Según la Agencia Nacional de Tránsito de Ecuador (ANT), citada en INEC (2016), define accidente de tránsito, como:

Todo suceso eventual o acción voluntaria que con efecto de una o más causas y con independencia del grado de estos, ocurre en vías, o lugares destinados al uso público y privado, ocasionado personas muertas, individuos con lesiones de gravedad diversas y daños materiales de vehículos, vías o infraestructura con la participación de los usuarios de la vía, vehículo y/ o entorno (s/p).

En relación a lo anterior, Acosta y Manobanda (2018), citan un ejemplo significativo en la provincia de Guayas, por lo cual, refieren:

Definitivamente, Guayas es la provincia ecuatoriana con mayor número de accidentes de tránsito, lesionados y muertes en las carreteras, en el año 2016, registró según los datos del INEC: 7.899 accidentes viales, siendo la causa más frecuente del accidente: distraimiento del conductor mientras conduce, como el uso del celular, maquillarse mientras conduce (p.53).

Las Unidades de Educación y Seguridad Vial, dependiente de la Comisión Nacional de Tránsito del Ecuador, están llamadas al cumplimiento de los propósitos previstos en las políticas de seguridad vial, por lo tanto han llevado adelante diversas acciones que fortalecen la cultura ciudadana, en materia de seguridad vial y atendiendo a los criterios establecidos en el marco constitucional, realizan revisiones permanentes a los procesos, metodologías, abordajes técnicos y de talento humano; que conlleven al perfeccionamiento de su capacidad.

Por ello, el estudio es pertinente, ya que pretende coadyuvar en el mejoramiento de una institución al servicio del país. En este sentido, se definen los factores que influyen en la seguridad vial, los cuales deben ser incluidos en diversos mecanismos educativos para concienciar al ciudadano en la problemática de la ocurrencia de los accidentes de tránsito.

En consecuencia, el propósito principal del presente estudio, es generar una aproximación educativa sobre la aplicación de las políticas públicas de seguridad vial, que permita la prevención y disminución de siniestros viales. Asimismo, realizar un análisis de los factores que influyen en las políticas públicas de seguridad vial de Ecuador, implementadas y su impacto en la sociedad. Con ello se podrá realizar un plan educativo, que concientice a los ciudadanos y disminuya la grave problemática de la ocurrencia de los accidentes de tránsito y las consecuencias físicas, sociales y económicas que esto acarrea.

MARCO TEÓRICO.

Durante las últimas décadas, los automóviles han mostrado tener gran importancia en el mundo, ya que no sólo facilita la movilidad de la sociedad, sino que también genera un aporte para el crecimiento del sector productivo. La circulación de flujo de vehículos, acarrea congestión y accidentes de tránsito, los cuales son originados por múltiples factores. En tal sentido, Elvik y Vaa (2006), establecen que, “la mayor parte de los accidentes de tráfico están relacionados con el factor humano, incluidos los errores cometidos durante la conducción, entre los que, sin duda, son los relacionados con las infracciones, ya que poseen mayor incidencia sobre la seguridad vial” (p. 45).

Esta situación hace necesaria la existencia de un proceso de control por parte de las autoridades, en consecuencia, para Hakkert et al. (2001):

Parece que las expectativas de los conductores sobre las actividades de supervisión y control son críticas, para disuadirlos de cometer infracciones, por lo que si el objetivo de la supervisión es el cumplimiento de las normas de circulación se debe estimular precisamente esa disuasión (p. 33).

Estas medidas de control y supervisión de tráfico, según Wegman (1992), lo refiere:

Se identifican con el área de actividad desarrollada por las unidades policiales dirigida a controlar la conducta en el uso de la vía mediante la prevención, la persuasión y las medidas punitivas, con el objetivo de mejorar la seguridad y eficiencia del tráfico. En consecuencia, la legislación y supervisión/control de esa normativa deben considerarse como estrategias indisolubles dentro de la política de seguridad vial (p. 89).

Lo cual indica que la vigilancia, es la base para que los conductores, sean persuadidos a actuar adecuadamente, las sanciones establecidas en las normas actúan directamente sobre el factor humano mediante la disuasión, con la finalidad de que aumente la percepción, tanto objetiva como subjetiva, del control.

El Estado ecuatoriano presenta en la actualidad un cuerpo normativo robusto, así como una serie de programas de concienciación para el cumplimiento de las mismas, igualmente que un grupo de sanciones que actúan de modo persuasivas, pero a su vez, se ve escaso la parte educativa que sensibilice el comportamiento humano en la conducción y evitar todos los accidentes. En cuanto al efecto de las sanciones en el comportamiento de los conductores, Goldenbeld (2005), expresa que “la literatura ha evidenciado que, sin la existencia de un adecuado sistema de sanciones basado en la certeza y aplicado sin demora, este efecto disuasorio podría verse limitado” (p. 37). Si bien otros estudios como los de Castillo-Manzano et al. (2015), han revelado que, independientemente de su severidad, “el impacto de las sanciones por sí solas, parece diluirse en el tiempo si no se ven reforzadas por una vigilancia efectiva sobre conductas de riesgo” (p. 5).

Para Zaidel (2002), quien reafirma que: “la aplicación efectiva de la supervisión del cumplimiento de las normas de circulación, no solamente depende del desarrollo legislativo y de la existencia de un adecuado sistema punitivo para los infractores, sino también de las actitudes de los propios usuarios” (p. 25). Es imprescindible para el control del cumplimiento de las normas de tráfico, el lograr la disuasión de los conductores, porque se podría reducir considerablemente la supervisión de los usuarios a un nivel más específico y fortalecerse con un programa educativo para concienciar a la comunidad de cumplir lo dispuesto en la normativa vial vigente. Castillo Manzano (2017), establece que “las actividades de control y supervisión del tráfico han constituido una de las estrategias fundamentales para mejorar los resultados en términos de seguridad vial”. (p. 7).

Sin embargo, esta actividad tiene sus limitaciones como las indica Elvik y Vaa ob cit, “los recursos policiales para controlar la circulación por calles y carreteras son ciertamente limitados y existe un importante coste de oportunidad inherente a la planificación de los mismos” (p. 49).

Se ratifica la necesidad de un aporte presupuestario del Estado en materia de seguridad vial. Calle (2018), indica que se prepara una campaña de control y concienciación por parte de la Agencia Nacional de Tránsito (ANT), la cual “busca prevenir siniestros, mejorar la seguridad vial y salvar la vida de los conductores de autos y motociclistas en el país, para reducir de esta manera el alto índice de accidentes de tránsito” (p. 3). Prosigue Calle ob cit.

la campaña tiene por objeto levantar niveles de conciencia y cultura de prevención para ir bajando los altos índices de siniestralidad que se registran en el Ecuador y que han ubicado al país como una de las naciones más peligrosas en este aspecto (p. 3).

En Ecuador, el Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC) citado en el artículo Accidentes de tránsito, la sexta causa de muerte en el Ecuador (2016), ha situado los accidentes de tránsito como la sexta causa de mortalidad, detrás de enfermedades como la diabetes y afecciones cardíacas (s/p).

En cuanto al nivel de los accidentes de tránsito que han ocurrido en el país para los años 2017, Calle ob cit. establece que se lamenta “porque un promedio de 6 personas pierde la vida cada día en el Ecuador por siniestros de tránsito que se podrían haber evitado en un 98%, ya que el restante 2% son realmente accidentes, es decir, hechos inevitables”. (s/p). Ante la gravedad de estos hechos, el ministro de Obras Públicas, Boris Palacios (2018), afirmó que “el Gobierno central realiza una cruzada con autoridades seccionales, conductores, dueños de las empresas de transporte, peatones y más para cambiar este panorama” (s/p). Rodríguez (2018), explicó que “los programas de capacitación de las empresas, la educación de sus conductores, la calidad de sus vehículos, la gestión en seguridad vial y la atención a sus pasajeros, tendrían una evaluación de sus usuarios”. (s/p).

Los factores que influyen en el problema son múltiples y sufren cambios. En la medida en que los accidentes se producen en función de una probabilidad de estos cambios en el parque de vehículos y su uso, se esperaría un incremento de los accidentes de tráfico, las lesiones y la mortalidad que causan. Desde finales de los años setenta, se han desarrollado políticas de prevención más estructuradas, con los primeros planes de seguridad vial. Algunos surgieron en una fecha clara de entrada en vigor, pero otras son de naturaleza más gradual, es decir que su aplicación efectiva no fue inmediata, ni tampoco territorialmente homogénea.

Principales factores de la ocurrencia de accidentes de tránsito

El principal es el factor humano, los cuales se agravan cuando se les unen los siguientes factores externos:

Control de alcoholemia: La prohibición de conducir bajo la influencia del alcohol se fijó en 1990 y se concretó en 1992, respecto de los niveles de alcoholemia. Hasta 1994 no se reguló el uso de espirómetros que facilitó la vigilancia efectiva de su cumplimiento. Desde mayo de 1999, están en vigor los

actuales niveles máximos. Preocupa la conducción bajo los efectos de otras drogas, para las que no hay instrumentos que faciliten la vigilancia. Aunque de manera experimental se han introducido en algunas comunidades autónomas kits que facilitan resultados in situ. Por ello, actualmente se requiere un análisis de sangre u orina que sólo se practica en circunstancias especiales.

Al respecto la OMS (2018) indica que:

El conducir bajo los efectos del alcohol o de cualquier sustancia psicoactiva o droga aumenta el riesgo de un accidente con desenlace fatal o lesiones graves. En casos de conducción bajo los efectos del alcohol, el riesgo de accidente de tránsito comienza incluso con bajos niveles de concentración de alcohol en sangre (BAC) y aumenta considerablemente cuando el BAC del conductor es $\geq 0,04$ g/dl. En casos de conducción bajo los efectos de drogas, el riesgo de accidente de tránsito aumenta en diversos grados en función de la sustancia psicoactiva (s/p).

Límites de velocidad: Los límites de velocidad contribuyen a reducir el riesgo de accidentes. En Ecuador se introdujeron por orden ministerial el 6 de abril de 1975, fijando un límite de 130 km/h, se bajaron en 1976 a 100 km/h y se elevaron en 1981 hasta 120 km/h, fecha desde la que se han mantenido. El grado de cumplimiento efectivo varía, y depende en buena parte de la acción coercitiva de la policía de tráfico. El uso creciente de radares y la denuncia de infractores contribuyen a mejorar el grado de cumplimiento. En este sentido, la OMS ob cit. establece que: “el aumento de la velocidad promedio guarda relación directa con la probabilidad de que ocurra un accidente de tránsito y con la gravedad de sus consecuencias” (s/p).

Cinturón de seguridad y dispositivos de retención infantiles: La obligación de instalar cinturones de seguridad en los asientos delanteros de los vehículos nuevos, se remonta a enero de 1973, y desde enero de 1974 afecta a todos los vehículos. El uso obligatorio del cinturón de seguridad en los asientos delanteros entró en vigor en abril de 1975. Sin embargo, los datos muestran un grado de cumplimiento con su uso inicialmente bajo. Posteriormente, creció: en 1994 en un 67,2% en vías interurbanas, luego se elevó hasta el 81% en 1996.

Desde 1992 es obligatorio su uso en vías urbanas y en los asientos posteriores. El uso de sillas infantiles, es hoy general para los niños más pequeños. Aunque la ley exige que se use un sistema de retención apropiado para cada edad hasta los 12 años, su uso real es bajo en los niños mayores.

La OMS ob cit. muestra que:

El uso del cinturón de seguridad disminuye entre un 45% y un 50% el riesgo de defunción de los ocupantes delanteros de un vehículo. En cuanto a los ocupantes de los asientos traseros, el cinturón reduce en un 25% el riesgo de defunción y de traumatismos graves. El uso de los sistemas de sujeción para niños se puede traducir en una reducción del 60% en la mortalidad (s/p).

Casco para motoristas: El uso del casco por los motoristas reduce el riesgo de lesiones craneales, y por tanto de mortalidad en los accidentes. La obligatoriedad del uso del casco en vías interurbanas en Ecuador se produjo en 1982, y posteriormente se extendió a vías urbanas y a los usuarios de ciclomotores desde otoño de 1992. El cumplimiento efectivo de esta norma sigue siendo muy inferior a lo deseable en vías urbanas. La OMS ob cit, establece que “usar correctamente un casco de motociclista puede reducir el riesgo de muerte casi en un 40%, y el riesgo de lesiones graves en más del 70%” (s/p).

Vehículos inseguros: En relación propiamente del automóvil, la OMS ob cit indica que,

Los vehículos seguros desempeñan un papel esencial para evitar accidentes y reducir la probabilidad de lesiones graves. Existen algunos reglamentos de las Naciones Unidas sobre la seguridad de los vehículos que, si se aplicaran a los criterios de fabricación y producción en los países podrían salvar muchas vidas. Algunos de esos reglamentos exigen que los fabricantes de vehículos cumplan normas relativas a impactos frontales y laterales, incluyan el control electrónico de estabilidad (para prevenir el sobre viraje) y aseguren que todos los vehículos tengan airbags y cinturones de seguridad. Sin esas normas básicas, el riesgo de accidentes de tránsito aumenta considerablemente, tanto para los ocupantes del vehículo como para quienes están fuera de él (s/p).

En cuanto a las incidencias de los accidentes de tránsito en el Ecuador, el Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC) (2016) indica que, la sexta causa de muerte es por accidentes de tráfico, en el Ecuador:

Los accidentes de tránsito se ubican como la sexta causa de mortalidad, detrás de enfermedades como la diabetes y afecciones cardíacas. Estos datos evidencian la existencia de un total de 12.460 siniestros correspondientes a los meses de enero a junio del presente año, en donde las provincias de Pichincha y Guayas encabezan las listas de los eventos de tránsito terrestre. Prosiguen los datos indicando que en el 2017 se produjeron 28.967 accidentes de tránsito, dejando 2.153 muertos, mientras que en 2016 hubo 30.269 contrariedades y 1.967 fallecidos (s/p).

En consecuencia, hay que darle atención a la *inseguridad vial en Ecuador, ya que* cada cierto tiempo se presentan eventos de magnitud en las carreteras ecuatorianas, debido *al exceso de velocidad*, el irrespeto a las señales de tránsito, la imprudencia, la impericia y la embriaguez de los conductores.

Según los datos de la OMS (2015) los accidentes de tránsito vial, ubican

El Ecuador, en la posición N° 74 en el mundo, por la cantidad de muertes alcanzando 3,344 o el 4.63% del total de muertes en el año 2015. Siendo la tasa de mortalidad ajustada por edad de 21.22 por 100,000 habitantes. Lo cual pone de relevancia este alto índice de mortalidad por causa de accidentes viales (s/p).

Estas estadísticas se relacionan con lo expuesto por Burgos Alvarado & Correa Peralta (2019), quienes indican la evolución de los fallecidos por accidentes de tránsito, que han ocurrido en el Ecuador desde el año 2010 hasta el año 2015, en la cual se observa una reducción en el año 2015, del índice de fallecidos por cada 100 mil habitantes. Establece que la causa de los decesos, la mayoría fue por atropello con un 24%, seguido por el choque frontal con un 16%, debido a la alta velocidad.

Cabe señalar que la tasa de siniestros por accidentes de tránsito ocurridos en el país desde el año 2016 hasta el año 2019, ha registrado una leve disminución, tal como lo registró la Agencia Nacional de Tránsito (2019). Existen otras estadísticas preocupantes, como los lesionados temporales y permanentes, que producen esos accidentes de tránsito, así como los traumas que causan en niños y jóvenes. Asimismo, hay que visualizar que la población más propensa a sufrir accidentes de tránsito son los jóvenes, de entre los 19 y 29 años. La manera de revertir la anterior situación, es con la implementación y reforzamientos de programas educativos de concienciación, por parte de las autoridades de tránsito terrestre y el Ministerio de Transporte y Obras Públicas, como los que se vienen implementando desde el año 2018 denominado Plan Pasajero Seguro.

De acuerdo, a la información suministrada por la Agencia Nacional de Tránsito del Ecuador (2018), este programa fue respaldado por el Presidente de la República y se suscribió al Pacto Nacional por la Seguridad Vial, con “el propósito de que todos los actores de la seguridad vial, estuvieran comprometidos con las acciones que permitan reducir el número de víctimas por siniestros de tránsito” (s/p). Con la implementación de este plan la Agencia Nacional de Tránsito del Ecuador (2018), busca:

Promover e impulsar el transporte seguro de pasajeros, el reconocimiento de las empresas que son exitosas mediante mecanismos de incentivos, el inicio del proceso de certificación de las operadoras en la norma ISO39001 gestión de la seguridad vial. Mostrar también el avance de la implementación de acciones del Pacto Nacional de la Seguridad Vial (s/p).

En este sentido, se apela a la capacitación educativa de los trabajadores del transporte público, con la realización de talleres y el otorgamiento de incentivos financieros para prestar un mejor servicio y disminuir los índices de accidentes de tránsito. Adicional, se realiza una campaña sensibilizadora con los infractores, no imponiéndoles una multa, sino asignándoles dictar charlas sobre los efectos que causan los accidentes de tránsito en la población. Entre las temáticas de las charlas están las siguientes:

El exceso de velocidad, como sistema de control, con respecto a ello Castillo Manzano (2017), plantea incorporar “el exceso de velocidad en los sistemas de carnet por puntos y asegurarse que las penas aumentan, según el nivel de exceso de velocidad, así como para los reincidentes” (p. 12). En el plano educativo talleres de manejo y normativa legal vigente.

El consumo de alcohol al volante, Castillo Manzano ob cit, propone: “establecer la obligatoriedad de someterse a la prueba de alcoholemia, en todos los controles en carretera de policías, así como en todas las colisiones mortales y graves” (p. 13). Igualmente, “extender el montaje obligatorio de recordatorios del **cinturón de seguridad** en todos los asientos de los vehículos y de retención infantil” (p. 13). En el área educativa, es recomendable dictarle charlas y muestras de videos donde se evidencie la cantidad de vidas que se salvan por el uso del cinturón de seguridad. **El uso del teléfono móvil**, también ha sido motivo de atención al momento de conducir, Castillo Manzano ob cit. indica la “realización de controles intensivos de una semana de duración, al menos dos veces al año, junto con campañas publicitarias específicas” (p. 15).

En este orden de ideas, Novoa, Pérez, & Borell (2009), manifiestan que:

El conjunto de los programas impartidos a conductores con un elevado número de infracciones o colisiones son efectivos para reducir las colisiones de tráfico en estas personas (reducción del 6,5%). Sin embargo, su efectividad depende de los componentes incluidos en el programa: la anulación y la suspensión del permiso de conducir se encuentran entre las intervenciones más efectivas, mientras que el uso de folletos con material educativo o informativo no es efectivo (p. 8).

Del análisis sobre la aplicación de las políticas de seguridad vial en el Ecuador, durante los últimos años, se puede evidenciar por la revisión bibliográfica que reposa en los entes de control como la Agencia Nacional de Tránsito, que existe una disminución de los siniestros viales en Ecuador, consolidándose dicha proyección con la aplicación sistematizadas de los programas de educación, en concordancia con las leyes de tránsito vigentes al momento de su aplicación.

METODOLOGÍA

El diseño metodológico fue realizado desde un enfoque positivista, cuantitativo, con un nivel descriptivo y con respaldo en la realización de una revisión documental y un trabajo de campo. La población objeto de estudio estuvo establecida de la siguiente manera:

a) Especialista en el área, constituido por el psicólogo de la Institución rectora del abordaje del fenómeno estudiado, considerado de significativa pertinencia por su pericia en el área; b) Sujetos que posean automóvil y pertenecientes al área al cual se circunscribe el estudio (Parroquia Ximena de la Ciudad de Guayaquil, Guayas-Ecuador) y con voluntad de participar en la investigación, de carácter anónimo. Solicitando su consentimiento para participar en este estudio.

En cuanto a, la muestra quedó constituida por un 1 especialista psicólogo con experiencia en el área de educación vial, coincidiendo con la población, por lo cual, resulta de carácter censal. Mientras, para efectos de los ciudadanos, se

consideró 546.254 habitantes, INEC (2010). No obstante, se realiza una proyección intercensal del 1,58% según el INEC, por lo cual, teóricamente, la población estimada se considera de 554.885. Para efectos de este estudio, la muestra estuvo constituida por 726 sujetos de estudio, mayores de 18 años, de manera aleatoria y en correspondencia a la circunscripción geográfica, con vehículo y licencia vigente. Se utilizó la fórmula estándar para cálculo de la muestra, considerando un 50% de heterogeneidad de la población, un margen de error del 3,81%, y un nivel de confianza del 96% para ofrecer fortaleza a los resultados.

En cuanto a las técnicas e instrumentos de recolección de datos se ejecutaron desde 2 perspectivas: por un lado, la aplicación de la técnica de la entrevista, operacionalizada a través de un Guión de entrevistas dirigida al especialista. De la misma manera, se consideró la técnica de la Encuesta, con aplicación a través de un cuestionario con preguntas en formato tipo Likert, el cual, fue validado con la técnica de juicio de expertos y calculado su índice de confianza, luego de una prueba piloto con diez 10 sujetos con las características establecidas de la población objeto de estudio, con el propósito de precisar la legibilidad y pertinencia de los ítems. Los resultados, producto de la aplicación del software SPSS, dieron como premisa la confiabilidad del instrumento al presentar un índice Alfa de Crombach del 0.93.

Para el análisis de los datos, se estableció desde dos parámetros: por un lado, se utilizaron las técnicas de análisis de contenido que permitió la interpretación de datos y fuentes de carácter documental relacionadas a la temática, así como también la técnica de la contrastación que propicia el desarrollo de diagnósticos interpretativos con base a la confrontación de los datos resultantes del trabajo de campo, fuentes documentales y el aporte del investigador. Por otro lado, se aplicó la técnica de la estadística descriptiva para los datos de corte cuantitativo, a fin de determinar la frecuencia de ocurrencia de aspectos ligados al fenómeno objeto de estudio.

RESULTADOS

Resultados relacionados a la entrevista al especialista

La entrevista realizada al especialista arrojó situaciones significativas en las que infiere la existencia de planes y programas que se corresponden al ordenamiento legal que regula la materia. Sin embargo, existen factores que se constituyen como nudos críticos que ejercen presiones adversas para el cumplimiento de los propósitos previstos en la Ley. Al respecto, pone de manifiesto la insuficiencia de asignación de recursos y la permanencia en el tiempo de los programas concebidos para la ejecución de las políticas públicas en materia de seguridad y educación vial. De igual manera, afecta la actividad operativa que permite dar seguimiento y control de los resultados que, efectivamente, en proporciones

significativas son positivos; en correspondencia a jornadas especiales de educación vial, operativos de temporada, centros educativos y otras acciones que se realizan como parte de los planes anuales de la Institución rectora.

De acuerdo con lo anterior, se infiere que son situaciones por mejorar, así lo expresan Gutiérrez y España (2012):

En el factor humano es donde pocos gobiernos tienen éxito en la gestión de preservar la vida humana. La inversión económica en Educación vial determina que la calidad de vida de los habitantes de una nación organizada pueda disfrutar de su seguridad vial (p.13).

La circunstancia descrita coincide con la propuesta del especialista, al poner de manifiesto la importancia que implica la posibilidad de incorporación de una asignatura en las actividades académicas, desde las primeras edades de la escolaridad. Esta experiencia se realiza en otros países, de manera exitosa, tal evidencia lo comenta Martin *et al.*, (2015):

La educación vial debería iniciarse en los primeros momentos de la infancia, con la participación activa de las familias y las instituciones educativas, pero también de otros sectores, como la salud y el transporte. Más allá del ámbito en que se desarrolle, resulta fundamental reflexionar críticamente sobre los objetivos, contenidos y enfoques que guían actualmente la tarea educativa. (p.388).

A ello, agrega:

Incentivar el uso del transporte público y de formas activas de movilidad, deberían ser prioridades en los planes de desarrollo urbano. Sin embargo, según los datos ofrecidos por la OMS, ob cit son pocos los países que diseñan políticas que promuevan el uso de medios de transporte alternativos. Algunos países podrían señalarse, como ejemplo: Holanda o Alemania, que son pioneros en el desarrollo de intervenciones que favorecen e incentivan el transporte activo, y que han generado información científica al respecto. (s/p).

En tal sentido, las políticas públicas en materia de educación y seguridad vial son integrales, ya que no sólo corresponde al conocimiento de las normas y convivencia vial, sino que también involucran la apertura a cambios en los patrones de movilidad, a través de medios alternativos de transporte que minimizan las vinculadas a altos volúmenes vehiculares. Estos comportamientos pueden ser sensibilizados desde los primeros años de escolaridad, atendiendo además razones de orden social, económico, ahorro de energía y conservación de la naturaleza, con experiencias exitosas probadas en países de Europa.

Por ello, debe considerarse lo expresado por Martin *et al.*, (2015), cuando afirman:

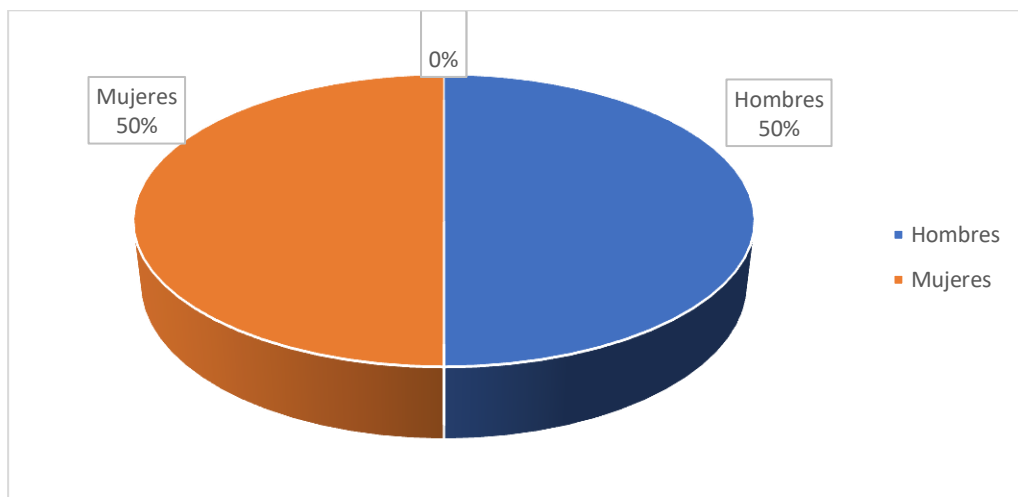
En síntesis, la educación vial durante la infancia presenta el desafío de actuar con conocimiento sobre las limitaciones típicas de la edad y su interacción con un sistema vial que ha sido creado para otros usuarios. Frente a esta realidad, la tarea principal es proveer a los niños y niñas de conocimientos prácticos y dispositivos de seguridad adecuados. No alcanza con transmitir conceptualmente cuáles son las normas viales y la importancia de respetarlas. Además, resulta necesario favorecer el aprendizaje y el entrenamiento de estas habilidades en contextos seguros. Los adultos tienen un papel fundamental en la transmisión de esos conocimientos (p. 388).

Por tanto, puede inferirse que las políticas públicas de educación y seguridad vial trascienden al mero conocimiento vinculante, a la apropiación de información relacionada con el ordenamiento jurídico, en este caso del Ecuador; sino que además reviste la participación de otros órganos del Estado, así como la participación activa de ciudadanos, padres, representantes, docentes, profesionales del sector salud, comunicadores sociales, entre otros.

Resultados relacionados a la aplicación del cuestionario al Ciudadano

Los resultados relacionados a la aplicación del cuestionario al ciudadano, apuntaron al cumplimiento de los objetivos del estudio, haciendo énfasis en la información disponible por parte del ciudadano en materia de educación vial, acceso y disposición de participar en programas que pretendan dar cumplimiento a las políticas públicas en materia de seguridad y educación vial.

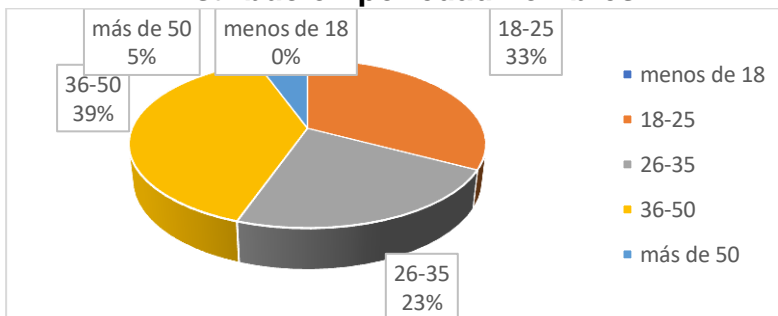
Gráfico 1
Distribución por Sexo



Nota: Trabajo de campo (2020)

En el gráfico 1, se aprecia que la muestra consultada se distribuye en 50% para cada categoría, es decir, hombres y mujeres.

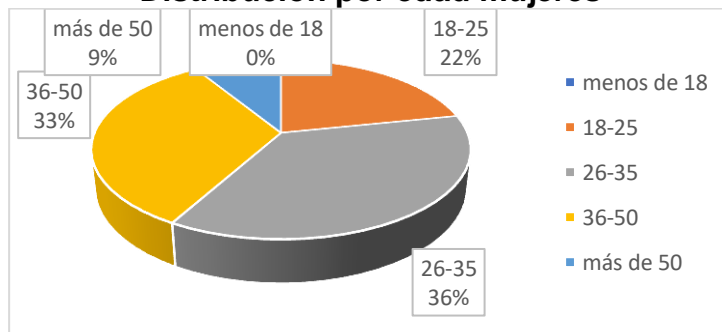
Gráfico 2
Distribución por edad hombres



Nota: Trabajo de campo (2020)

En el gráfico 2 se aprecia que la muestra se distribuye en la mayoría entre 36 y 50 años con 39%, seguida de la categoría de entre 18 y 25 años con 33%, entre 26 y 35 con 23% y un 5% para la categoría de más de 50 años.

Gráfico 3
Distribución por edad mujeres



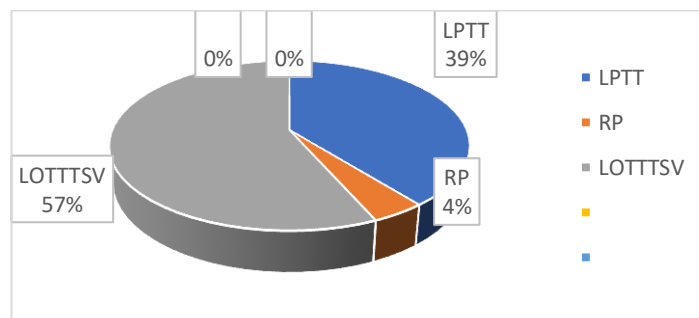
Nota: Trabajo de campo (2020)

En el gráfico 3 se aprecia que la muestra se distribuye, entre 26 y 35 años con 36%, seguida de la categoría de entre 36 y 50 años con 33%, entre 26 y 35 con 36% y un 9% para la categoría de más de 50 años.

Ítem 1

Cuál es el instrumento jurídico que rige las normas relacionadas que regula el actuar de peatones, pasajeros y ciclistas que utilizan las vías públicas, están establecidas en:

Gráfico 4:



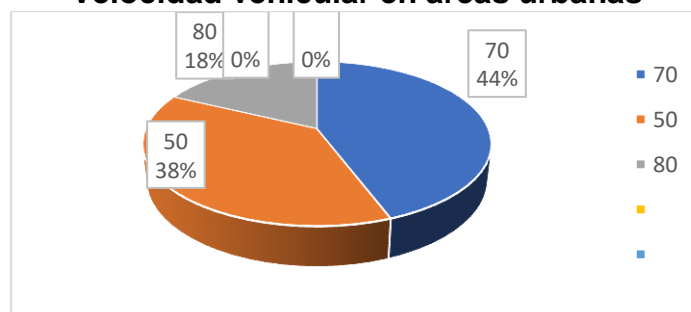
Nota: Trabajo de campo (2020)

Los resultados reportan que la mayoría se ubican en la alternativa correcta Ley Orgánica de Transporte Terrestre, Tránsito y Seguridad Vial con un 57%. Sigue la alternativa incorrecta de Ley Provincial de tránsito terrestre con un 39%. A pesar de que la mayoría se ubica en la alternativa correcta, permite inferir que existe un desconocimiento o apropiación errónea sobre el ordenamiento jurídico vigente en la materia. Cabe destacar que la proporción de los que se ubicaron en la alternativa correcta es menor en mujeres (39%) que hombres. (61%).

Ítem 2

¿Cuál es el límite de velocidad permitido en áreas urbanas?

Gráfico 5
Velocidad vehicular en áreas urbanas



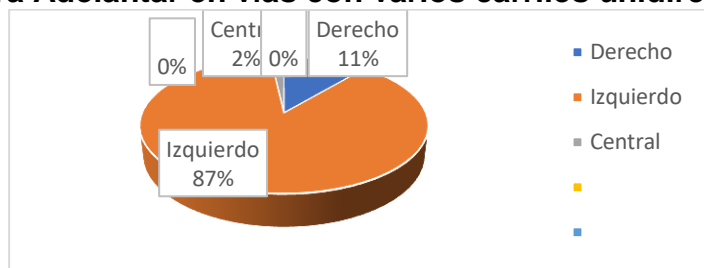
Nota: Trabajo de campo (2020)

Los resultados reportan que la mayoría se ubican en la opción incorrecta 70 km/h con un 44%. Sigue la correcta de 50 km/h con un 38%. En este orden, la mayoría se ubica en la alternativa incorrecta, a la cual habría que sumar 18% adicional. Este resultado permite inferir que existe un desconocimiento o apropiación errónea sobre el ordenamiento jurídico vigente en la materia. La proporción de los que se ubicaron en la alternativa correcta es menor en mujeres (32%) que hombres. (68%)

Ítem 3

¿En vías con varios carriles unidireccionales, por cual lado puede adelantarse un vehículo?

Gráfico 6
Lado para Adelantar en vías con varios carriles unidireccionales



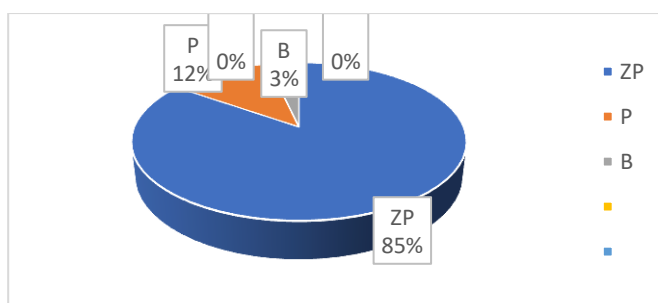
Nota: Trabajo de campo (2020)

Los resultados reportan que la mayoría se ubican en la opción correcta Izquierdo con un 87%. La alternativa incorrecta de Derecha con un 11%, lo que permite inferir que existe conocimiento y apropiación correcta en la mayoría sobre el ordenamiento jurídico vigente en la materia. La proporción de los que se ubicaron en la alternativa correcta es similar en mujeres (51%) y hombres. (49%).

Ítem 4

¿Cuál es la alternativa correcta para que un ciudadano cruce la calzada?

Gráfico 7
Cruce de calzada por parte de ciudadanos



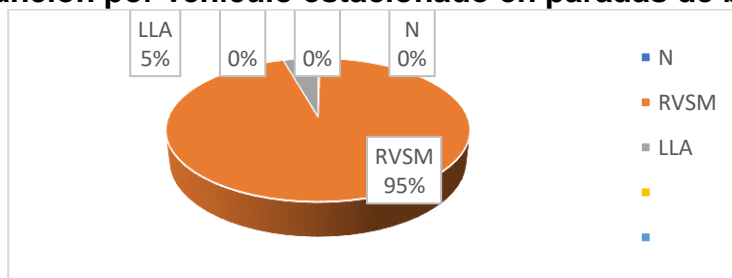
Nota: Trabajo de campo (2020)

Los resultados reportan que la mayoría se ubican en la alternativa correcta Zonas peatonales con un 85%. No obstante, cabe destacar que existe un número significativo del 15% que asumen información errónea. En cuanto a la proporción de los que se ubicaron en la alternativa correcta es muy similar en mujeres (49%) que hombres. (51%).

Ítem 5

¿Cuál es la alternativa correcta en la acción de un funcionario al visualizar un vehículo estacionado en una parada de bus?

Gráfico 8
Sanción por vehículo estacionado en paradas de bus



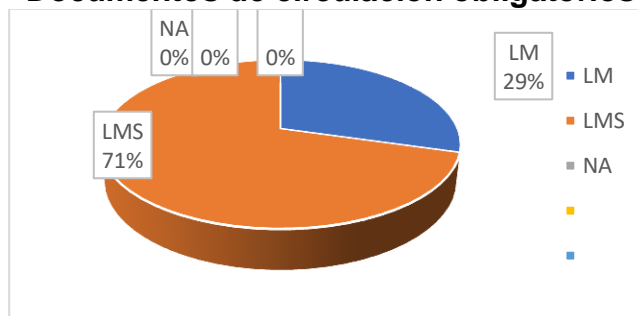
Nota: Trabajo de campo (2020)

Los resultados reportan que la mayoría se ubican en la alternativa incorrecta Retiro de vehículo y sanción de multa con un 95%. Sigue la alternativa correcta de llamado de atención con un 32%. La proporción de los que se ubicaron en la alternativa correcta es muy similar en mujeres (49%) que hombres. (51%), considerando para el enunciado la característica sexo.

Ítem 6

¿Cuáles son los Documentos para comisiones provinciales que son requisito de circulación obligatorio?

Gráfico 9
Documentos de circulación obligatorios

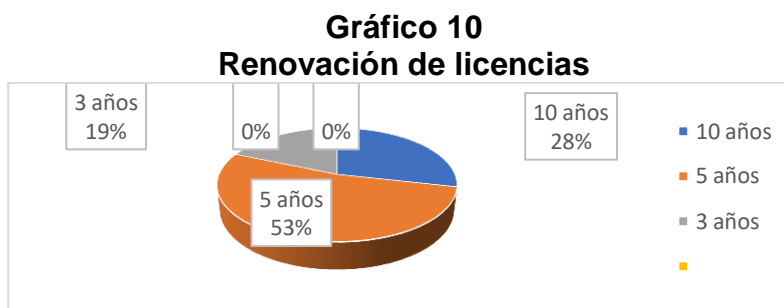


Nota: Trabajo de campo (2020)

Los resultados reportan que la mayoría se ubican en la alternativa incorrecta Permiso de circulación, matrícula y seguro vehicular con un 71%. Sigue la alternativa correcta de Licencia y matrícula con un 29%. La proporción de los que se ubicaron en la alternativa incorrecta es muy similar en mujeres (41%) que hombres. (59%), considerando para el enunciado la característica sexo.

Ítem 7

¿Cada cuánto tiempo debe realizar la renovación de licencia de conducir?

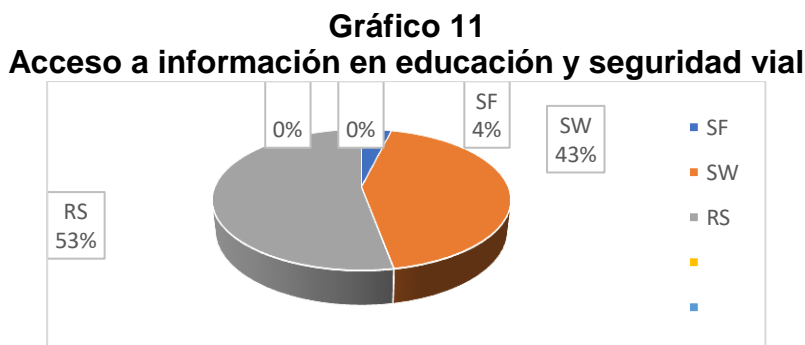


Nota: Trabajo de campo (2020)

Los resultados aportan que la mayoría respondieron correctamente, es decir, cada 5 años con un 53%. Siguiendo, la alternativa incorrecta de cada 10 años con un 28%. Cabe destacar que la proporción de los que se ubicaron en la alternativa incorrecta es mayor en mujeres (73%) que hombres. (27%).

Ítem 8

¿Tiene usted idea de a dónde acudir en caso de requerir de información sobre educación y seguridad vial?



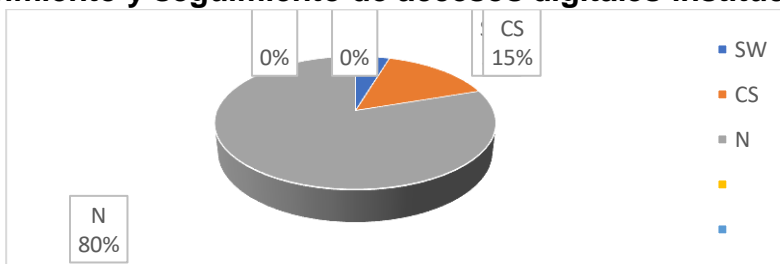
Nota: Trabajo de campo (2020)

Los resultados arrojan que la mayoría se ubican en la alternativa redes sociales con un 53%. Sigue la alternativa de sitio web con un 43% y de último, sede física con un 4%. Se puede inferir que prefieren accesos vía digital para la obtención de información. La proporción de los que se ubicaron en las alternativas de acceso digital es mayor en mujeres (61%) que hombres (39%).

Ítem 9

¿Conoce y sigue el sitio web y redes sociales de la Comisión Nacional de Tránsito del Ecuador?

Gráfico 12
Conocimiento y seguimiento de accesos digitales institucionales



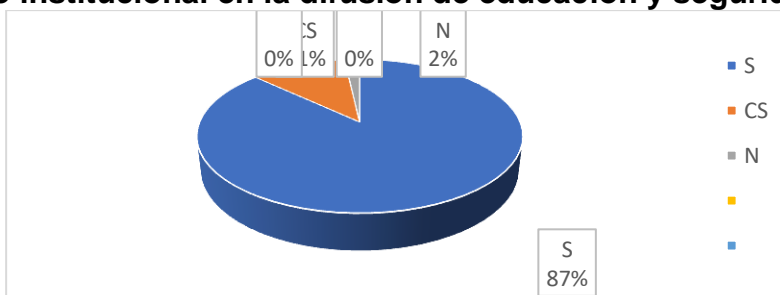
Nota: Trabajo de campo (2020)

En los resultados se observa que la mayoría se ubican en la alternativa nunca con un 80%. Sigue la opción de casi siempre con un 15% y siempre con un 5%. Se puede inferir que, a pesar de preferir los accesos digitales para la obtención de información sobre la seguridad y educación vial, no utilizan los mecanismos oficiales de la Comisión de Tránsito del Ecuador. La proporción de los que se ubicaron en las alternativas vinculadas al uso o no del acceso institucional es menor en mujeres (12%) que hombres (88%).

Ítem 10

¿Ha participado en charlas u operativos de temporada que le hayan suministrado información pertinente a la educación y seguridad vial?

Gráfico 13
Apoyo institucional en la difusión de educación y seguridad vial



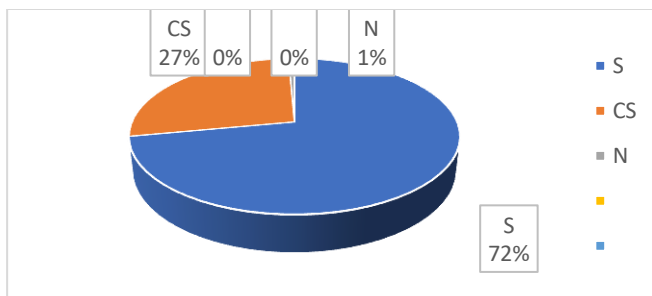
Nota: Trabajo de campo (2020)

Los resultados reportan que la mayoría decidió la alternativa siempre con un 87%. Siguiendo la de casi siempre con un 11%, lo que se puede inferir que se percibe la acción institucional en operativos o charlas de sensibilización que fortalecen sus competencias en materia de educación y seguridad vial. En cuanto a la proporción de los que se ubicaron en la alternativa siempre y casi siempre es similar en mujeres (42%) que hombres (58%). No así en la opción nunca donde aumenta en mujeres (66%) y en hombres (34%).

Ítem 11

¿Estaría dispuesto a participar en actividades que fortalezcan su conocimiento en el área de educación y seguridad vial?

Gráfico 13
Intención de participación



Nota: Trabajo de campo (2020)

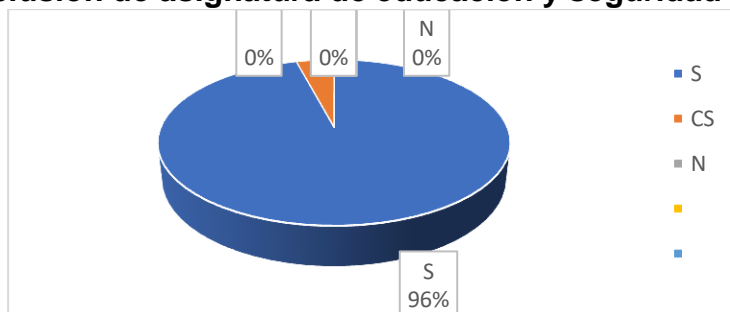
Los resultados reportan que la mayoría se ubican en la opción siempre con un 72%, casi siempre con un 27%, lo que se puede inferir que hay disposición a participar en actividades que fortalezcan su conocimiento en el área de educación y seguridad vial, considerando lo expresado en la Constitución (2008) en su artículo 16 expresa, numeral 5: “Integrar los espacios de participación previstos en la Constitución en el campo de la comunicación” (p.14).

De la misma manera, consagra en su artículo 1 lo siguiente: “La soberanía radica en el pueblo, cuya voluntad es el fundamento de la autoridad, y se ejerce a través de los órganos del poder público y de las formas de participación directa previstas en la Constitución” (p.8). Es decir, es un derecho ciudadano el acceder a la información. En este caso, a competencias que favorezcan mejorar una circunstancia de gran impacto en la sociedad ecuatoriana, como lo son los accidentes de tránsito, desde una perspectiva de convivencia y de la salud pública.

Ítem 12

¿Cree Usted que sería necesario la incorporación de una asignatura en el sistema de educación primaria vinculada a la educación y seguridad vial en el Ecuador?

Gráfico 14
Inclusión de asignatura de educación y seguridad vial



Nota: Trabajo de campo (2020)

Los resultados arrojan que un 96% se ubican en la alternativa siempre, lo que presume la necesidad de incorporar una asignatura o programa educativo, en el sistema de primaria; que se encuentre vinculada a la seguridad vial, permitiendo sensibilizar a edad temprana a niños y niñas ecuatorianos, a fin de consolidar valores viales que contribuyan a la convivencia y el respeto ciudadano.

Esta investigación propuso una **matriz FODA** que permitió reconocer lo imperativo del aspecto del déficit financiero, para lo cual proponen estrategias que promuevan la detección de fuentes de financiamiento, de carácter externo no reembolsables, con base a la realización en conjunto con organismos públicos y la academia ecuatoriana, que fortalezcan la voluntad institucional de los entes y potenciar su capacidad de respuesta en la sensibilización de la educación y seguridad vial. Aun cuando las políticas se encuentran atendiendo los estándares internacionales en la temática, se ven minimizadas al no contar con los recursos financieros suficientes que permitan el cumplimiento de los planes operativos institucionales, por lo que es necesario, promover la voluntad de llevar adelante iniciativas que coadyuven al cumplimiento de su misión y visión organizacionales.

CONCLUSIONES

En conclusión, las políticas del Estado ecuatoriano en materia de educación y seguridad vial son pertinentes y en armonía con los convenios internacionales suscritos por la nación.

En este contexto, estas políticas se ejecutan, a través de planes y programas públicos vinculados a la educación y seguridad vial, mediante procesos formativos con apoyo de entes gubernamentales y privados en la formación teórica y práctica de los conductores vehiculares. Asimismo, la plataforma operativa y de talento humano disponible cumple las metas e indicadores de ejecución física de los planes operativos anuales de la Comisión Nacional de Tránsito del Ecuador en materia de educación vial y en correspondencia al marco

legal vigente: asesoría formativa a entes gubernamentales y privados de formación, charlas de formación en instituciones educativas en la sede cantonal o con movilidad a solicitud de la organización interesada. Realizan operativos especiales de temporada o feriados como momentos y espacios propicios para el fortalecimiento de la apropiación de información en educación vial por parte de los ciudadanos.

Sin embargo, se reportan nudos críticos relacionados a la insuficiencia de recursos financieros para el cumplimiento de las metas previstas, especialmente en el marco de la declaración de pandemia mundial en el año 2020. Se conciben una serie de iniciativas o recomendaciones que puedan coadyuvar al mejoramiento de la política pública ecuatoriana en materia de educación y seguridad vial: Propiciar el conceso, mediante el debate legislativo, para la inclusión de un eje transversal de formación ciudadana vial en el ámbito de educación primaria en el país.

Fortalecer el orden legal a fin de propiciar la participación activa de la empresa privada en el financiamiento de programas de formación y sensibilización en seguridad y educación vial. Vincular al Sector salud como actor fundamental en los procesos de sensibilización y concienciación para la prevención de accidentes de tránsito. Incorporar a la academia ecuatoriana, mediante la participación activa de las universidades, en correspondencia a lo establecido en el orden legal que rige a la Educación superior. Establecer convenios con las organizaciones sociales y las comunidades organizadas en la difusión de información relacionada a la temática.

REFERENCIAS

- Acosta, M. y Manobanda, B. (2018) Análisis del delito de muerte culposa por accidente de tránsito en la ciudad de Guayaquil período 2016, hasta abril del 2018. Recuperado: <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/34113/1/Acosta%20Escalante%20Mar%C3%ADa%20-%20Manobanda%20Bautista%20Elda%20148.pdf>
- Agencia Nacional de tránsito del Ecuador (2018). Plan pasajero seguro. Agencia Nacional de Tránsito del Ecuador. Recuperado de: <https://www.gob.ec/cte/tramites/educacion-seguridad-vial-ciudadania-linea/>
- Agencia Nacional de Tránsito. (2019). Documento en línea. Ecuador Recuperado de: https://www.ant.gob.ec/phocadownload/pasajero_seguro/pasajero_seguro_diptico_web.pdf.
- Burgos Alvarado, E. & Correa Peralta M. (2019). Diagnóstico de las campañas de educación vial para reducir las muertes y accidentes en el tránsito en Ecuador. Revista Mapa, 5(16). Recuperado de: <http://repositorio.unemi.edu.ec>

- Calle, P. (2018). Autoridades presentan nueva campaña para reducir accidentes. El Universo. Ecuador. Recuperado de: <https://www.eluniverso.com/noticias/2018/05/31/nota/6785618/autoridades-presentan-nueva-campana-reducir-accidentes>
- Castillo Manzano, J. (2017). La contribución a la seguridad vial de la supervisión del cumplimiento de las normas de circulación. Fundación MAPFRE. Sevilla España. Recuperado de: <https://www.fundacionmapfre.org/>
- Castillo-Manzano, J., Castro-Nuño, M., Fageda, X. (2015). Are traffic violators criminals? Searching for answers in the experiences of European countries. Transport Policy. Recuperado de: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii>
- Edición Médica (2020) Accidentes de tránsito, la sexta causa de muerte en el Ecuador (2018). Salud pública. Ecuador. Recuperado de: <https://www.edicionmedica.ec/secciones/salud-publica/accidentes-de-transito-la-sexta-causa-de-muerte-en-el-ecuador-92660>.
- Elvik, R., Vaa, T. (2006). El manual de medidas de seguridad vial. Fundación Instituto Tecnológico para Seguridad del Automóvil. Madrid. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es>
- Goldenbeld, Ch., Schagen, I. (2005). The effects of speed enforcement with mobile radar on speed and accidents. An evaluation study on rural roads in the Dutch province Friesland. Accident Analysis and Prevention. Recuperado de: <https://www.researchgate.net/publication/>
- Gutiérrez, A. y España, O. (2012). Estudio del proceso de comunicación del programa de educación vial con los alumnos de los colegios participantes de la ciudad de Cuenca. Recuperado: <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/1804/1/tc272.pdf>
- Hakkert, A., Gitelman, V., Cohen, A., Doveh, E., Umansky, T. (2001). The evaluation of effects on driver behavior and accidents of concentrated general enforcement on interurban roads in Israel. Accident Analysis and Prevention, Recuperado de: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/>
- Instituto Nacional de Estadística y Censo (2016) Anuario de Transporte 2016. Recuperado: https://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Estadisticas_Economicas/Estadistica%20de%20Transporte/2016/2016_AnuarioTransportes_%20Principales%20Resultados.pdf
- Martín, F., López, S. Tosi, J., Nucciarone, M., y Ledesma, R. (2015) Educación vial y movilidad en la Infancia. Revista Psicol. Esc. Educ. vol.19 no.2 Maringá May/Aug. 2015. Recuperado: <https://www.scielo.br/pdf/pee/v19n2/2175-3539-pee-19-02-00387.pdf>

- Novoa, A., Pérez, K. y Borrell, C. (2009). Efectividad de las intervenciones de seguridad vial basadas en la evidencia: una revisión de la literatura. *Revista de Salud Pública* Recuperado de: <https://www.scielosp.org/article/gs/2009.vs/>
- OMS (2018). Accidentes de tránsito, Organización Mundial de la Salud. Recuperado de: <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/road-traffic-injuries&ved>
- OMS. (2015). Informe de Seguridad Vial. Editorial OMS. Ginebra. Recuperado de: https://www3.paho.org/hq/index.php?option=com_content%26view
- Palacios, B. (2018). Autoridades presentan nueva campaña para reducir accidentes. *El Universo*. Ecuador. Recuperado de: <https://www.eluniverso.com/noticias/2018/05/31/nota/toridades-presentan-nueva-campana-reducir-accidentes>.
- Peden, M., McGee, K., Sharma, G. (2002) . The injury chart book: a graphical overview of the global burden of injuries. Geneva: World Health Organization. Recuperado de: <https://whqlibdoc.who.int/publications/>
- Programa Integral de Seguridad (2017). Programa de mediano plazo: Programa integral de seguridad vial. 2016 – 2018 para la Ciudad de México. Recuperado de: https://www.semovi.cdmx.gob.mx/storage/app/media/PISVI_Low.pdf&ved
- Reglamento: Ley De Transporte Terrestre Transito Y Seguridad Vial (2012). Decreto Ejecutivo 1196. Registro Oficial Suplemento 731. Recuperado de: <https://www.obraspublicas.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/03/Decreto-Ejecutivo-No.-1196-de-11-06-2012-REGLAMENTO-A-LA-LEY-DE-TRANSPORTE-TERRESTRE-TRANSITO-Y-SEGURIDAD-VIA.pdf>
- Rodríguez, J. (2018). Autoridades presentan nueva campaña para reducir accidentes. *El Universo*. Ecuador. Recuperado de: <https://www.eluniverso.com/noticias/2018/05/31/nota/6785618/autoridades-presentan-nueva-campana-reducir-accidentes>
- Wegman, F. (1992). Legislation, regulation and enforcement to improve road safety in developing countries. Contribution to the World Bank Seminar on Road Safety, Washington. Recuperado de: <https://www.swov.nl/sites/default/files/publicaties/rapport/>
- Zaidel, D. (2002). The impact of enforcement on accidents. ESCAPE Project. Deliverable 3. Technical Research Centre of Finland (VTT). Finland. Recuperado de: https://virtual.vtt.fi/virtual/proj6/escape/escape_d3.pdf

**E-SPORTS: REVISIÓN SOBRE DIFERENTES
TÓPICOS RELACIONADOS**

E-Sports: review on different related topics

<https://doi.org/10.47606/ACVEN/PH0041>

Rodrigo Emanuel Álvarez¹
ORCID: [0000-0002-1901-7860](https://orcid.org/0000-0002-1901-7860)

Jeremías Sotelo-Ovejero¹
ORCID: [0000-0003-0248-8882](https://orcid.org/0000-0003-0248-8882)

Nicolas Matías-Sanalitro¹
ORCID: [0000-0002-7472-8171](https://orcid.org/0000-0002-7472-8171)

Julián De-Muria¹
ORCID: [0000-0003-1290-1685](https://orcid.org/0000-0003-1290-1685)

Leonel Baratta¹
ORCID: [0000-0002-6246-1270](https://orcid.org/0000-0002-6246-1270)

Leandro Bastian¹
ORCID: [0000-0003-4533-009X](https://orcid.org/0000-0003-4533-009X)

Pablo Arizna-Barreta¹
ORCID: [0000-0003-4783-227X](https://orcid.org/0000-0003-4783-227X)

Gustavo Crespo¹
ORCID: [0000-0002-0509-5331](https://orcid.org/0000-0002-0509-5331)

Recibido: 30 diciembre 2020 / **Aprobado:** 28 marzo 2021

RESUMEN

Los deportes electrónicos como se encuentra hoy en día, son un sector en plena expansión. Y que, en un futuro a través de las herramientas asociadas, no solo seguirán atrayendo a jóvenes, sino también a los adultos que estén interesados en las constantes actualizaciones en tecnología. Es por ello que el estudio de la introducción a los e-sports: revisión sobre diferentes tópicos, presenta como fin el establecer la visión de los e-Sports desde una postura psicológica, comunicativa de la preparación física. Para ello se emplea una postura positivista, la cual se encuentra inmersa en un enfoque cuantitativo, siendo del tipo de investigación documental, teniendo la misma un nivel descriptivo. Para la técnica de recolección de datos, se empleó el fichaje, como instrumentos se empleó la ficha de contenido y la clasificación de los datos. Como técnicas de análisis de los datos se aplicó el análisis de contenido y el análisis hermenéutico. Se concluye que, en el desarrollo del ámbito competitivo de los e-Sports, es común y frecuente encontrar padecimientos de trastornos musculoesqueléticos, así como problemas de la desregulación metabólica, al igual que la fatiga ocular. Otra afección común son las alteraciones del ritmo circadiano, y los trastornos de salud mental, entre otras patologías que pueden aparecer con frecuencia en cada practicante de los deportes electrónicos.

Palabras clave: Ergonomía, psicoeducación, lesiones, e-Sports

¹Asociación de Deportes Electrónicos y Videojuegos De Argentina DEVA

Autor de correspondencia: ralvarez@deva.org.ar

ABSTRACT

e-Sports as it is today, is a sector in full expansion. In addition, that, in the future through the associated tools, will not only continue to attract young people, but also adults who are interested in constant updates in technology. That is why the study of the introduction to e-sports: review on different topics, aims to establish the vision of e-Sports from a psychological, and communicative and physical preparation point of view. For this purpose, a positive posture is used, which is immersed in a quantitative approach, being of the documentary research type, with a descriptive level. For the data collection technique, the file was used, as instruments; the content card and the data classification were used. Content analysis and hermeneutics analysis were used as data analysis techniques. It is concluded that, in the development of the competitive field of e-sports, it is common and frequent to find musculoskeletal disorders, as well as problems of metabolic dysregulation, as well as eye fatigue. Other common conditions are circadian rhythm disturbances, and mental health disorders, among other pathologies that can appear frequently in every e-Sports practitioner.

Keywords: Ergonomics, psychoeducation, injuries, e-Sports.

INTRODUCCIÓN

El lograr visualizar el mundo de los deportes electrónicos, no solo desde una visión económica, cultural y social sino también desde unos ámbitos más amplios como es desde la postura de la psicología, la preparación física y las ciencias de la comunicación, las cuales se encuentran relacionadas a esta actividad, que hoy en día se encuentra en pleno desarrollo, resulta ser una misión fascinante. Es por ello que se puede observar el crecimiento exponencial que presenta esta industria es imparable. A tal punto, que existen ligas y competiciones, las cuales cuentan con su reglamentación, apoyo de medios de transmisión y jugadores profesionales, además de aficionados que han revolucionado todo un sector económico que no se conocía.

Es por ello, que se resalta la importancia de profundizar en esta temática, motivado a que cada día se incrementa la cantidad de población practicante, así como también el número de espectadores, lo cual es expuesto por Orús (2021) quien indica que “durante el 2019 los e-Sports tuvieron una audiencia de 395 millones de personas a nivel mundial, y se proyecta que para el 2023 dicha cifra ascienda a 645 millones” (p.2). Eso demuestra la penetración que tiene en el mercado este fenómeno global, y aunado a que fue una de las pocas actividades económicas que en el año 2020 no se vio impactado por la pandemia productor del Covid-19, motivado a que no se vio una desaceleración de su crecimiento.

Objetivo de la investigación

Establecer la visión de los e-Sports desde una postura psicológica, comunicativa de la preparación física.

MARCO METODOLÓGICO

El estudio de la introducción a los e-Sports; revisión sobre diferentes tópicos, se plantea desde una postura positivista, la cual se encuentra inmersa en un enfoque cuantitativo, siendo del tipo de investigación documental, teniendo la misma un nivel descriptivo. La técnica de recolección de datos, se empleó el fichaje, como instrumentos se empleó la ficha de contenido y la clasificación de los datos. Como técnicas de análisis de los datos se aplicó el análisis de contenido y el análisis hermenéutico.

DESARROLLO

Los e-Sports como deporte en evolución

El abordar los e-sports, rápidamente la imaginación nos enlaza con la experiencia vivida durante la infancia ante un videojuego. Sin embargo, la globalización y los avances del internet, abrieron un abanico de posibilidades para impulsar nuevas formas de comunicación rompiendo las barreras geográficas, fortaleciendo entre otras, actividades propias para la recreación de los seres humanos, facilitando la posibilidad de competir contra otras personas y la consolidación de ligas que integran grandes comunidades de jugadores que se han ido agrupando alrededor de las competiciones asociadas a los videojuegos (Marcano, 2012). Es por ello que, los deportes electrónicos o e-Sports son considerados como un deporte emergente, los cuales han sido el resultado de la profesionalización del mundo competitivo de los videojuegos, convirtiéndose en un mercado deportivo, el cual es referido por Antón-Rocero y García-García (2014), quienes indican que “han demostrado estabilidad, rentabilidad y potencial de crecimiento” (p.98), mientras que, Tainim (2017) expresa que:

El auge de atracción hacia los e-Sports Gamer desde el 2019 la audiencia fue de 148 millones, llevando a tener un aumento del 11,7% al siguiente año no es sorprendente para quienes llevan tiempo en el sector, durante muchos años en la Liga de Videojuegos Profesional, organizadora de competiciones en España y Latinoamérica adquirida por Mediapro y ahora en la patronal europea del videojuego ISFE (s/p).

Entonces, el mercado de los e-Sports está madurando y evolucionando progresivamente mediante nuevas formas de generación de ingresos. Esto plantea de una manera lógica que, en un contexto de pandemia global, el rubro encontró alternativas de monetización que no se encuentran disponibles para los deportes tradicionales. También se demuestra la capacidad de la industria de los

deportes electrónicos de reconocer y aprovechar las ventajas competitivas por sobre los deportes tradicionales para seguirse desarrollando.

Con respecto al eje económico, Fernández (2017), plantea que “en el año 2020, el rubro de los e-Sports generará ingresos por alrededor de mil quinientos millones de dólares, representando esto un crecimiento del 15,7% respecto al año anterior” (s/p). En ese sentido, el autor se adelantaba al futuro que se iba evidenciando con los e-Sports. De la misma manera, manifestó que se podía determinar que cerca de las tres cuartas partes de esos ingresos provendrían de los sponsors y los derechos de medios de comunicación, de allí que representaría uno de los pocos negocios que tendría crecimiento durante el 2020 y más allá.

Es por ello que, al focalizar la realidad de los e-Sports en América Latina, se evidencia que los países con mayor nivel de auge en la escena son Brasil y México, presentando un nivel más cercano con un ritmo de crecimiento sostenido se encuentran Colombia, Argentina y Chile (Riquelme, 2020). De igual manera se observa un fuerte impulso de los e-mobile (e-Sports que se practican en dispositivos móviles) en el año 2019, en el cual Brasil demostró que el futuro se encuentra posiblemente en la utilización de los celulares, más que en consolas o PC.

En ese sentido, se tiene que los juegos para dispositivos móviles representaron un elemento disruptor en los mercados emergentes, debido a que permitieron acelerar la disminución de la brecha entre los países con mayor desarrollo de los e-Sports frente a los que no muestran estas condiciones tal es el caso de China, el cual se consolida como el mercado más grande a nivel global, con un total de ingresos de US\$ 37945 millones con un crecimiento interanual del 18% respecto al 2017. Seguido por Estados Unidos y Europa Occidental con ingresos de US\$ 252.8 millones y US\$ 2032 millones respectivamente (Guijarro-Marín, 2019; Riquelme ob cit.).

Mientras que, Cueto (2019), indica que, México cuenta con más de 70 millones de personas que se consideran jugadores. De los cuales un 10% de ellos declara haber competido profesionalmente al menos una vez. Siendo el mercado gamer en México ubicado a nivel mundial en el decimosegundo puesto, por encima de Brasil, lo cual lo coloca como el mercado gamer más rentable de América Latina.

Manifestación física y lesiones en los e-Sports

Con la presente investigación, se quiere reflejar profundamente el conjunto de conocimientos científicos destinados a mejorar el trabajo, sus sistemas, productos y ambientes para que se adapten a las capacidades, las limitaciones físicas y mentales del jugador de los e-Sports, siendo esa situación la Ergonomía, la cual es referida por Andrés (2017), de la siguiente manera “el objetivo de esta disciplina es adaptar el trabajo a las principales necesidades del empleado y facilitar el análisis de las condiciones laborales, así como las posibles lesiones que las posturas, los movimientos y las fuerzas pueden ocasionar” (s/p).

Por lo que se enfoca, a la ergonomía de una forma muy explícita, la cual es identificar, analizar y reducir riesgos en los practicantes y en su entorno, o adaptar el puesto de trabajo a la persona que lo utiliza, pero también contribuir a la evolución en las situaciones de trabajo o juego, introduciendo nuevas tecnologías e innovaciones en este campo y aumentar la motivación en práctica, ejecución y trabajo.

Siendo referido por Apud & Meyer (2003), el término de ergonomía como aquel que deriva de dos palabras griegas: ergo (trabajo) y nomos (leyes, reglas). Por lo tanto, en el estricto sentido de la palabra, significa leyes o reglas del trabajo. Fue introducida en 1949 por el psicólogo británico K.F.H. Murrell, cuando un grupo de científicos se reunió en Inglaterra para formar la Sociedad de Investigaciones Ergonómicas.

La idea fue cobijar bajo el mismo alero a ingenieros, fisiólogos, anatomistas, psicólogos, higienistas industriales, arquitectos, profesionales del área de la salud y en general personas interesadas en el comportamiento humano en el trabajo. Murrell en el año 1965, en su clásico libro denominado Ergonomics, señala la razón que lo llevó a proponer la palabra ergonomía. Él plantea que es simple, que se puede traducir a cualquier idioma y, lo más importante, que no otorga preponderancia a ninguna especialidad en particular, lo que resalta su carácter multidisciplinario, así lo refiere Leiróz (2009), cuando añade que “es una ciencia multidisciplinar que estudia las habilidades y limitaciones del ser humano.” (p.34).

En este sentido, la ergonomía diseña y brinda las condiciones necesarias del lugar de juego, que responda a las características físicas y psicológicas del gamer, lo que lleva a señalar, que una excelente y adecuada ergonomía debe ser vital para los jugadores profesionales e iniciados serios, que desean y quieren mejorar su rendimiento en los juegos. Para ayudar a los compañeros de juego a rendir al máximo, se plantean una serie de recomendaciones, como: mantener una buena postura de la espalda para lo que se sugiere establecer un ángulo de respaldo derecho pudiendo apoyarnos en un cojín o establecer de acuerdo con el jugador y la posición de los implementos de juego, la altura correcta de la silla aunado a mover la pantalla ángulo correcto y a la distancia apropiada que permita tener los brazos apoyados adecuadamente (Slam Rancing, s/f).

Por lo cual, debe ser imprescindible conocer y diferenciar como el cuerpo interviene en las diversas actividades físicas, sean estas de raíz deportivo o no, con objeto de entender cómo las personas pueden optimizar su trabajo corporal para evitar problemas y lesiones, es por ello que Sáez (2017), indica que:

Las lesiones constituyen uno de los capítulos más importantes dentro de la Medicina Legal. Desde el punto de vista de su gravedad, las lesiones se clasifican como mortales y no mortales. Podemos considerar como lesión cualquier alteración dañosa producida en el cuerpo particularmente en los tejidos por una causa externa o una enfermedad (p.2).

En ese sentido, al hablar sobre deportes electrónicos, tenemos que tener una mirada más amplia y no sólo ahondar en los conocimientos económicos o del mercado. Es también abarcar sobre las consecuencias que su práctica influye en la salud de los gamers. Por lo cual, de acuerdo a lo expresado por Muñoz y Martínez (2018) quienes indican que:

A pesar del carácter aparentemente sedentario de los jugadores de E-sports, las lesiones no son menos frecuentes que en otros deportes. La gran cantidad de horas que estos deportistas emplean para entrenarse a diario, unida a la presión bajo la que compiten, fomenta que aparezcan con cierta frecuencia problemas de espalda, cuello, codo o muñeca, requiriendo en algunos casos intervención quirúrgica (p.18).

Es por ello que, se considera importante, tipificar las lesiones que podemos encontrar al realizar este tipo actividad, ya que permitirá prevenir la aparición de dolencias y afecciones comunes, sino también fomentar un mejor rendimiento deportivo y hábitos más saludables dentro del ámbito competitivo y amateur.

Siendo, que cada deporte tiene movimientos específicos de ejecución, los cuales deben ser estudiados y analizados sistemáticamente. Al igual que los diferentes grupos musculares que actúan en la ejecución de dichos movimientos, lo que es fundamental para tratar de prevenir lesiones, tal como lo recomienda Healthy Movement (2017), quien indica que, los e-Sports considerados como un deporte de alta competencia, aun cuando es inevitable no compararlo con el mal estereotipo que por años ha tenido, sus participantes tienen que ser apreciados como deportistas de élite. Pues, forman parte de una actividad que requiere horas y horas de entrenamiento diario para mejorar la técnica, agilidad y concentración, que conlleva el estar a la altura de cualquier deportista de renombre. Lo que tiende a provocar un desgaste físico y mental, al igual que cualquier otro deporte, derivando en una lista de lesiones que se pueden prevenir y tratar.

Mientras que, procurando ser más específicos, la Real Academia de la Lengua Española (2020), define al Deporte como “una actividad física que es ejercida por medio de una competición y cuya práctica requiere de entrenamiento y normas” (s/p). Pero, cuando la práctica del deporte pasa a ser una actividad profesionalizada, convierte a quien lo realiza en un trabajador. Lo que hace llamativo a los e-Sports, que de un simple juego pasó a convertirse en un empleo novedoso, lucrativo, pero con los mismos riesgos de enfermedades y/o lesiones como cualquier deporte o trabajo convencional. Es por ello que Márquez, Rodríguez y De Abajo (2006), establecen que:

El progreso científico y tecnológico desde mediados del siglo XIX ha hecho que, especialmente en los países desarrollados, los seres humanos se encuentren mal adaptados a un tipo de vida en la que existe una enorme disponibilidad de energía y en la que ya no es necesario un gran esfuerzo físico (p.83).

Por lo cual, se tiene al sedentarismo como una inacción de cientos de movimientos de acción por minuto, y la mala postura que lo acompañan, es probable que los atletas electrónicos sufran entonces de lesiones músculo-esqueléticas, incluidas disfunciones del cuello, columna lumbar y extremidades superiores, a consecuencia de la repetición de prácticas inadecuadas. Lo que representan un problema de salud, que inicialmente se percibe como solo asociado a los jugadores, pero cuando esta actividad se concibe como una posibilidad de ser mirada como un trabajo, a través del cual los jugadores derogan gran cantidad de dinero, se convierte en un problema de salud ocupacional (Rodríguez-Ruíz y Pérez-Mergarejo, 2011).

También puede haber desregulación metabólica caracterizada por hábitos de dieta y ejercicio que no son característicos de un atleta tradicional, los cuales pueden exacerbar estos problemas, pudiendo provocar obesidad a grandes escalas, confirmando el estereotipo de un jugador sedentario, por lo que hay academias de e-Sports que, dentro de su plan de entrenamiento para los jugadores, incluyen asesoría nutricional como es el caso de la Academia Mexicana de e-Sports, incorporando en ella macronutrientes (Vásquez, 2021).

Entre las diferentes afecciones que puede padecer un practicante de los e-Sports, se puede mencionar la fatiga ocular, la sequedad ocular, la astenopía, la visión borrosa, digital y las alteraciones del ritmo cardíaco. Las cuales son relativamente comunes, debido a la exposición de la iluminación de los LEDs que poseen los monitores, además de la jugabilidad prolongada y la demanda de seguimiento de múltiples objetos a lo que Custodio-Sánchez (2021), denomina Síndrome Visual Informático, propio de quien experimenta largas horas frente a un equipo informático, computador o teléfono celular.

Igualmente, pueden presentarse trastornos de salud mental relacionados con la adicción a los juegos, trastornos de la conducta social, depresión, ansiedad y alexitimia, en niveles variados dependiendo del género y tipo de juego. Dicha adicción es considerada por Humphreys (2019), más fuerte que la adicción al alcohol; siendo los tratamientos por el uso del videojuego aquellos centrados en que el paciente reconozca su adicción y desee reconectarse con la realidad (OMS, s/f).

Explorar y abordar de forma proactiva estas preocupaciones promoverán la salud, evitarán más lesión y probablemente mejorará el rendimiento. Estos problemas son absolutamente previsible y evitables. Con el desarrollo que han adquirido las ciencias del deporte y la comprensión en Ergonomía en los e-Sports, con un poco de planificación, se puede prevenir las lesiones, manteniéndose seguro mientras se hace o se realiza la práctica y ejecución del ejercicio, previniendo así la aparición de las enfermedades (Terrero-Blanco *et al.*, s/f).

La utilización de conocimientos científicos relativos al hombre y necesarios para concebir herramientas, máquinas y dispositivos que puedan ser utilizados con el máximo de confort, de seguridad y eficacia para el mayor número posible

de personas en primera instancia, es la aplicación de la ergonomía en la estación de juego. Desde el uso correcto de una silla ergonómica, mouse, teclado y monitor a la altura que corresponde, son el eje primario a modificar para prevenir lesiones. Se consideran al incorporar medidas también para los e-mobile, como el uso prudential del teléfono móvil, realización de pausas activas y evitar mantener posturas forzadas por demasiado tiempo. Los elementos físicos que se utilizan cuando se trabaja con el computador, desde el más simple, hasta el más complejo deben brindar las condiciones para que al colocarlos ordenadamente configuren adecuadamente el trabajo.

Pero aun con esta visión, no podemos evitar el sedentarismo asociado. Es por esto mismo, que el único camino viable es realizar un trabajo en equipo interdisciplinario, en donde actúen agentes de salud especializados en nutrición, psicología, medicina, kinesiología, y otros. Tener buena posición académica y manejar las lesiones es responsabilidad de las instituciones, de los jugadores, entrenadores y los que interactúan con estos deportistas con regularidad. Como lo plantea Pomés (2008),

Podríamos decir también que antes de la posición de base tenemos que tener en cuenta la postura misma del deportista: la manera en cómo se organiza su cuerpo en el espacio teniendo en cuenta todas las fuerzas que pueden actuar, siendo, a nivel físico, la gravedad, la más importante (p.2).

Por esa razón, bajo el mandato de las instituciones académicas y los departamentos deportivos, los e-Sports deben someterse a una evaluación de salud anualmente para ayudar a prevenir lesiones y ser examinado por médicos, similar a otros colegios y bachilleres tradicionales.

Factor psicológico y preparación de los equipos

Acercarse a una actividad deportiva requiere de una preparación integral que enfatiza lo físico, pero también lo psicológico, pues como lo plantea García (2016):

El deporte presupone determinadas exigencias psicológicas para quien lo practica, la competición es el eje central alrededor del cual gira todo deporte. Sin competición, sin lucha por la victoria y superación personal, no hay deporte. Puede haber actividad física sin competición, pero no puede haber deporte sin competición (s/p).

Siendo, la psicología del deporte, aquella que surge hace más de un siglo, buscando llevar adelante dos vertientes en cuanto a los deportistas: la prevención y el incremento del rendimiento. Ambas llevadas a cabo a partir de la incursión a los deportistas de alto rendimiento en prácticas saludables y guiadas por el psicólogo. Es por ello, que la práctica deportiva con moderación, mejora nuestro estado de salud y añade múltiples beneficios a nivel psicológico, así como a los sistemas inmunológicos, musculo-esquelético y cardiovascular, por lo que García ob cit. plantea que:

El deporte de rendimiento tiene como principal objeto la consecución de unos resultados óptimos en la competición deportiva, y se enmarca en una institución, organización o entidad, regulándose por una normativa de carácter institucional. Este tipo de deporte implica una práctica relativamente continuada (no esporádica), planificada y realizada habitualmente dentro de unos márgenes de edad, en función de la modalidad deportiva practicada, ya sea amateur o profesional (s/p).

A pesar de ello, también es necesario reconocer que la práctica deportiva no está exenta de riesgos, por lo que debemos ser conscientes, de que no es igual de apropiada para todo el comportamiento en el ámbito de la actividad física y el deporte. Aunque se trata de un área relativamente joven, está ampliamente reconocida y representada por asociaciones y organizaciones de nivel nacional e internacional en psicología del deporte. Por lo que no pueden obviar a los deportes electrónicos, aunque no se ponga tanto en juego la acción motriz. Pero sigue estando presente el procesamiento cognitivo necesario para llevar adelante una acción, haciendo especial hincapié en técnicas tales como la visualización, control del estrés, control emocional, considerar al ambiente de alto rendimiento como un sector que cuenta con los recursos necesarios como para adquirir a un psicólogo deportivo en el equipo. Pero así y todo es una práctica muy reciente.

Mientras que García *et al.* (2018), indican que “el empleo regular de los videojuegos y e-Sports mejoran las capacidades cognitivas, habilidades psicológicas y el desarrollo de valores de las personas” (s/p). Es válido hacer énfasis en que estimula la actividad cerebral y en cuanto a la escena competitiva, en los últimos diez años se ha masificado su práctica, y lo que sencillamente empezó como diversión, ya hoy forma parte de la profesionalización de los videojuegos, permitiendo su desarrollo en un ambiente sano y armonioso.

Variables psicológicas a considerar durante la preparación de los equipos

La relevancia que cobra en la psicoterapia y en ello las variables específicas a desarrollar en el conocimiento de los factores que intervienen hacia el éxito o fracaso de ésta, es nuestra motivación al presentar esta sistematización en los e-Sports gamers, no pretende ser exhaustiva. Sin embargo, consideramos que su lectura y posterior profundización puede ser un aporte para la formación de jugadores y entrenadores. Desarrollando actividades de preparación mental como la motivación, manejo de la ansiedad, control de la atención, desarrollo de la concentración, el manejo de la personalidad y la autoconfianza (Sánchez-Jiménez y León-Ariza, 2012).

Sin embargo, en el presente artículo, solo se hará énfasis en tres de ellas como lo son: cohesión de equipo, motivación y estrés. Las mismas son seleccionadas, pues son consideradas por los investigadores como tres pilares extremadamente fuertes (así como también lo es la comunicación) para la mejora del rendimiento deportivo en atletas de alto rendimiento. En ese sentido, el

modelo deportivo del equipo es determinante. Si bien en las organizaciones los grupos que se forman son continentes y contenedores de la angustia individual, los equipos incorporan la necesidad de producir y de llegar a resultados.

Cohesión de equipo

La tendencia de un grupo de individuos a encontrarse y a permanecer juntos en aras de conseguir las metas propuestas es lo que para González (2007), caracteriza el término de cohesión grupal, lo que reflejaría la tendencia de un grupo a unirse y permanecer unido en búsqueda de sus objetivos. La escasa investigación realizada en relación con el rendimiento deportivo, sugiere, en líneas generales, una relación positiva entre la cohesión de equipo y el éxito deportivo en los deportes que requieren cooperación (Widmeyer *et al.* 1985). Aunque como señala Brawley (1990), quien establece que “la investigación no aclara suficientemente si la cohesión es causa o efecto” (p.2). Cabe señalar que tal afirmación le da fuerza a los aspectos beneficiosos de los videojuegos, cuando permiten fortalecer y motivar al compañerismo, trabajo en equipo, entre otros.

Es por ello que, cuando se habla de cohesión de equipo, se habla del establecimiento de una base sólida de trabajo. El punto más fuerte de la cohesión, es la explicación directa de que no se trata solamente de reunir una serie de jugadores, sino que ello implica mucho más de lo que se observa. Es realmente frecuente pretender realizar cambios, incorporar jugadores, o simplemente iniciar un trabajo de alta competitividad, la pregunta es si el ambiente y mercado está apto para el trabajo, o si todavía hay que hacer más sobre el mismo.

No todos los equipos tienen los mismos tiempos para la constitución de este espacio de trabajo, tampoco el proceso es el mismo. Lo que se busca a través de la cohesión de equipo es que por medio de una serie de fases los equipos vayan pasando hacia su consolidación, para llegar a un punto en el cual estén compenetrados. El trabajo del psicólogo deportivo, en este lugar, es asegurarse que los integrantes estén en un buen camino destacando que la construcción y consolidación de un equipo, no es sinónimo de la construcción y consolidación de atletas. Por lo cual el establecimiento de roles, la constitución de un clima facilitador para la actividad laboral, la creación de la química y sinergia, va a ser entonces la finalidad principal de la cohesión de equipo.

Estrés

Otra variable psicológica a considerar durante la preparación de los equipos de e-Sports corresponde al estrés, el cual genera una reacción fisiológica del organismo en el que se activan diversos mecanismos de defensa para afrontar una situación que se percibe como amenazante. El estrés es una respuesta natural y automática que produce una sobrecarga de tensión y nos prepara para enfrentar una situación amenazante, puede provocar la aparición de enfermedades y anomalías patológicas que impiden el normal desarrollo y funcionamiento del cuerpo humano (Sandín, 2003).

Es por ello que, aún hoy persiste la necesidad de disminuir el estrés y la ansiedad para lograr una vida llevadera y armoniosa. El estrés como reacción neurofisiológica lleva al cuerpo a la acción, a través de un cálculo que un sujeto hace entre los recursos que demanda una situación específica y los recursos que uno tiene.

En ese sentido, Sandín ob cit. define al estrés como “la respuesta a una presión o amenaza” (s/p). Es por ello, que la ansiedad va a provocar una alteración en el sujeto, quien se verá imposibilitado de actuar equilibradamente. La psicología del deporte ha optado por acudir al concepto de Arousal para hacer mención a la activación que un deportista lleva adelante en el desempeño respecto a una competencia, entrenamiento o acción determinada.

Siendo definido entonces como una activación psicofisiológica que puede variar del sueño profundo a la sobre activación, en la cual la atención no puede mantenerse en un punto específico. De esta forma, un deportista poco activado no podría llevar adelante sus acciones eficazmente, dada su falta de atención, así como un deportista sobre activado sería incapaz de regular sus impulsos y sobreactuaría, perjudicando su rendimiento. Es por esto que no se necesita ni mucha ni poca activación, sino más bien un punto óptimo. Pero, también es de señalar que muchos jugadores opinan que sus niveles de estrés reducen con los videojuegos (Psicoactiva, 2021).

Es por ello que, de la mano de esa definición, se posan los desarrollos sobre el sistema nervioso tanto simpático (SNS) como parasimpático (SNP), miembros principales del sistema nervioso autónomo (SNA). Der acuerdo a lo planteado por Höcht *et al.* (2017) quienes establecen que:

El sistema nervioso autónomo, compuesto por el SNS y SNPS, cumple un papel primordial en la regulación neuronal de la presión arterial. Las fibras post ganglionares no adrenérgicas del SNS inervan numerosos órganos involucrados en el mantenimiento del nivel de presión arterial, entre ellos, el músculo liso arterial y venoso, el miocardio y el riñón. El SNS está compuesto, además, por la médula adrenal, que se comporta como un órgano endócrino liberando al torrente sanguíneo principalmente adrenalina y, en menor cantidad, noradrenalina y dopamina (p.208).

Por lo cual, es importante hacer especial hincapié en estas dos vertientes del SNA, dada su implicancia en el punto justo de activación de los deportistas. Es menester mencionar el efecto de doble incumbencia que tienen, ya que cuando uno baja, el otro sube. De esta forma, si el SNS está muy activado, el SNP va a pasar más desapercibido. El SNS es donde habita la producción de estrés, ansiedad y activación. De la mano de la liberación de noradrenalina, se da lugar a la tonificación de músculos, el aumento de la respiración y el aumento de la frecuencia cardíaca. Mientras que, del otro lado, el SNP es quien, liberando acetilcolina, reduce todo lo que el SNS aumentaba. De esta forma, una total

activación del SNS, llevaría a una sobre activación, mientras que el sueño profundo se daría con el protagonismo del SNP, tanto nuestro cuerpo como la propia mente son regulados por el cerebro y todas las conexiones que él mismo contiene.

Motivación

Al hablar de compromiso y adherencia al deporte, la motivación resulta una variable importante a ser considerada, así lo expresa Chóliz (2004), al mencionar que “El propio concepto de motivación no es sino un constructo hipotético que designa a una serie de variables que están relacionadas con estas dos dimensiones conductuales” (p.13). Eso trataría de la intensidad y dirección que un deportista le daría a una actividad en específico. La cual incorpora variables como la duración de dicha intensidad. Los autores hacen alusión en los factores personales como situacionales que entran en juego en la motivación, por lo que no se trataría de una percepción generalizada de la motivación, sino que varía de un deportista a otro, así como también de un contexto a otro.

La motivación sería uno de los grandes indicadores de voluntad individual hacia el entrenamiento y el rendimiento tanto competitivo, específicamente, como diario. El rendimiento puede variar significativamente según el nivel motivacional de cada sujeto. El rol de un psicólogo deportivo dentro de un equipo, va a ser mantener el nivel de motivación lo más alto posible, de la mano de herramientas tales como lo son la sabia cohesión de un equipo que genere una sensación de pertenencia, distinción del resto y clima laboral apto y el establecimiento de metas que uno como deportista se pone frente a sus ojos. Como se observa en lo planteado por Valdés (2017),

La esencia de este nuevo deporte se basa en los fundamentos de las competiciones de los deportes tradicionales adaptándolas a su mundo: equipos, ligas, torneos, fichajes, comentaristas y entrenadores. Todos estos ingredientes forman parte de la receta que ha hecho que los deportes electrónicos lleguen al clímax de su existencia, convirtiéndolos en una nueva forma de entender el deporte y el entretenimiento (p.3).

Es también menester del psicólogo deportivo el establecimiento adecuado de los objetivos del equipo, sobre cómo establecer las metas, sabiendo cuales están mal propuestas, e inclusive contraproducentes. Esto se daría en situaciones donde no se logran los propósitos, al ser demasiado optimistas y poco realistas.

Medios audiovisuales y comunicación en los e-Sports

En cuanto a los medios audiovisuales y comunicación en los e-Sports, Antón (2018), al valorar la globalización e internalización digital menciona que “algunas ciudades y regiones han encontrado en el deporte un camino hacia la proyección externa a través de marcas fuertes, como clubes y equipos, y también a través de

la organización de competiciones deportivas” (p.78). Lo cual, resulta importante destacar para comprender el avance de los e-Sports dentro de Latinoamérica, que los diarios de mayor alcance han creado secciones especializadas en materia de deportes electrónicos, tanto así que incluso el diario Olé, siendo el periódico deportivo parte del grupo Clarín especializado en deportes convencionales, ha abierto una sección donde ya no trata el fenómeno de los e-Sports como una curiosidad, sino que le da el mismo tratamiento que a otros deportes. Como se ve en su nota publicada (2020) titulada: El mercado de países latinoamericano de League of Legends para el 2021, podemos apreciar cómo se toma en cuenta ya no solo el deporte en sí mismo, sino el mercado que subyace en materia de e-sports. Tal y como lo expresó Climent (2016):

En los últimos años, los servicios a la carta y de streaming han ido encontrando su lugar en los sitios webs de las principales cadenas de televisión alrededor del mundo. En este sentido, Europa, Asia, Norteamérica y Latinoamérica no son una excepción, pero el contenido deportivo en vivo sigue siendo seguido mayoritariamente a través del medio tradicional (p.10).

Al darle este protagonismo el mercado de jugadores latinoamericanos de League of Legends en una sección en su periódico se está reconociendo a esta disciplina. Y con ello, también se acepta la profesionalización de esta variedad de deporte, al nivel de los deportes convencionales, donde no solamente los torneos o los resultados de los encuentros son importantes en materia periodística, sino también la dinámica de movimientos de jugadores y la conformación de los equipos en cara a los encuentros del año entrante, tanto así como el movimiento de los mismos a diferentes regiones, destacando la incorporación de jugadores locales a equipos de mayor renombre en el mundo electrónico. Considerando lo planteado por Galiana (2021):

Los videojuegos ya no son solo un juego de niños. En la actualidad esta disciplina llena estadios. Además, se realizan competiciones en todo el mundo e incluso son “trending topic” en las redes sociales. Su expansión ha provocado el aumento en los modelos de negocio interesados en promover los deportes electrónicos y crear un nuevo ecosistema (p.5).

Eso demuestra a su vez, una evolución más en el tema de los e-sports, donde ya no solo es el deporte en sí motivo de interés sino también los mismos jugadores, pasando a ser centro de la escena y adquiriendo un protagonismo de acuerdo a su rendimiento y su migración dentro del desarrollo de su carrera profesional. Los jugadores dejan de ser invisibles detrás de un nuevo fenómeno, para ser ahora protagonistas del deporte, repercute no sólo en contratos millonarios, propios del deporte, también en sponsors, publicidad, Partners y otros.

Sin duda, que los medios de prensa tradicionales ya no sólo voltean a ver con interés los e-Sports, sino que aplican estrategias y modalidades de la prensa convencional para seguir de cerca a esta nueva dinámica, ya que sin duda se ha

convertido en un fenómeno que cobra el interés público y masivo en Latinoamérica y en Argentina, y en este caso las cadenas privadas, como: Movistar, Orange, Bimbo, Gol TV, Neox, Deloitte, entre otros, incluyendo a todos los fabricantes de ordenadores y periféricos ya están interesados en los e-Sports como negocio (Antón- Rocero y García- García ob cit.).

CONCLUSIÓN

La revisión referencial realizada, lleva a valorar la importancia que están teniendo los e-Sports como deporte emergente, pero también como un espacio que permite al jugador ejercer el deporte y a la vez hacer de esa práctica su escenario laboral, lo que va a requerir más estudios prospectivos a corto y mediano plazo, siendo parte importante estudiar las consecuencias de la práctica de los e-Sports sobre la salud, una actividad relativamente nueva.

Es por esa razón que, en el desarrollo del ámbito competitivo de los e-Sports, son comunes y frecuentes encontrar padecimientos de trastornos musculoesqueléticos, así como problemas de la desregulación metabólica, al igual que la fatiga ocular, otra afección común son las alteraciones del ritmo circadiano, y los trastornos de salud mental, entre otras patologías que pueden aparecer con frecuencia en cada practicante de los deportes electrónicos.

Siendo necesario que, se fomente la prevención de dichos efectos negativos sobre la salud, lo cual a su vez llevará a una mejora en el rendimiento deportivo. Para lo cual, se sugiere el empleo de las diferentes herramientas sugeridas para el logro de esos objetivos, como son la inclusión de hábitos saludables, la aplicación de los recursos de la ergonomía y los servicios del trabajo interdisciplinario del equipo de salud.

Con respecto al ámbito de la psiquis de los jugadores, prevalecen las evidencias que señalan el valor agregado que la psicología deportiva y el asesoramiento de expertos en la materia aportan a un equipo deportivo de alto rendimiento. No solamente por la prevención de desarrollo de patologías y cuidado de los deportistas, sino también por el incremento en el rendimiento de los mismos. Por el momento, en Latinoamérica, son preguntas que no tienen una respuesta clara. Como latinos siempre hemos buscado, de manera consciente o inconsciente, imitar lo de afuera, llámese Estados Unidos o Europa, en menor medida quizás Asia, pero lo que es seguro, es que de estos podremos aprender sobre qué hacer y no hacer con el tratamiento de los e-Sports, desde los medios de comunicación y nuestra vida diaria, en el entorno que nos rodea, en el desarrollo, evolución de la tecnología, en la interacción del ser humano y en la sociedad.

Por último, con lo que respecta a la comunicación, si bien genera gran entusiasmo y expectativa que los medios tradicionales se involucren en la escena competitiva de los e-Sports, hay muchas razones para considerar los e-Sports como un auténtico deporte. Estos reúnen todas las cualidades de uno, ya que requieren preparación, concentración, entrenamiento, mejoría y superación de

determinadas habilidades. Sin contar, con los millones de seguidores con los que hoy cuentan.

REFERENCIAS

- Andrés, D. (2017) ¿Qué es la ergonomía y cómo afecta a la salud y al rendimiento laboral?. Recuperado de: <https://cuidateplus.marca.com/salud-laboral/2017/10/15/-ergonomia-afecta-salud-rendimiento-laboral-145816.html>
- Antón Rocero M. y García García F. (2014) Deportes electrónicos. Una aproximación a las posibilidades comunicativas de un mercado emergente. I(19). Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/275548315_Deportes_electronicos_Una_aproximacion_a_las_posibilidades_comunicativas_de_un_mercado_emergente
- Antón, M. (2018) Los Eventos de Deportes Electrónicos (Esports) Como Herramienta de Promoción Turística. Recuperado de: <https://www.eumed.net/actas/18/turismo/7-los-eventos-de-deportes-electronicos.pdf>
- Apud, E & Meyer, F. (2003) La importancia de la ergonomía para los profesionales de la salud. Ciencia y enfermería. 9(1). Recuperado de: <https://scielo.conicyt.cl/pdf/cienf/v9n1/art03.pdf>
- Brawley, L. R. (1990) Group cohesion: Status, problems, and future direction. *International Journal of Sport Psychology*. Recuperado de: <https://www.cabdirect.org/cabdirect/abstract/>
- Chóliz, M. (2004) Psicología de la Motivación: el proceso motivacional. Recuperado de: <https://www.uv.es/=cholz/asignaturas/motivacion/Proceso%20motivacional.pdf>
- Climent, X. (2016) Análisis de las técnicas de emisión y realización para eSports. Recuperado de: <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/68377/CLIMENT%20-%20An%C3%A1lisis%20de%20las%20T%C3%A9cnicas%20de%20Emisi%C3%B3n%20y%20Realizaci%C3%B3n%20para%20eSports.pdf?sequence=2>
- Cueto, J. (2019) eSports: el millonario negocio de los videojuegos en México (y qué empresas están apostando por él). BBC News Mundo. Recuperado de: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-48757937>
- Custodio Sánchez, K. (2021) Trascendencia del síndrome visual informático debido a la exposición prolongada a aparatos electrónicos. Revista de la Facultad de Medicina Humana, 21(2). Recuperado de: <https://dx.doi.org/10.25176/rfmh.v21i2.3611>

- Fernández, I (2017) Los eSports generarán más de 1.500 millones en 2020. El Plural El telescopio. Recuperado de: https://www.elplural.com/el-telescopio/tech/los-esports-generaran-mas-de-1-500-millones-en-2020_106281102
- Galiana, P. (2021) Qué son los esports y cuáles son sus modelos de negocio emergentes. Recuperado de: <https://www.iebschool.com/blog/que-es-esports-marketing-digital/>
- García, A; Jiménez, M; Borja, T; y Suárez, A. (2018) Beneficios cognitivos, psicológicos personales del uso de los videojuegos y esports: una revisión. Recuperado de: <https://www.revistapsicologiaaplicadadeporteyejercicio.org/art/>
- García, M. (2016) Psicología del deporte: Presiones deportivas y disposición combativa. Recuperado de: <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/6401/1/Psicolog%C3%ADa%20deportiva%20presiones%20deportivas%20y%20disposici%C3%B3n%20combativa.pdf>
- González, O. (2007) Cohesión de equipo. Revista Digital; 12(114). Recuperado de: <https://efdeportes.com/efd114/cohesion-de-equipo.htm>
- Guijarro Marin, A. (2019) Análisis cuantitativo sobre los e-Sports. Trabajo para optar al grado de Economía- Universidad de Alicante. Recuperado de: <https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/85807/1/TFG-Alvaro-Guijarro-Marin.pdf>
- Healthy Movement (2017) Ergonomía e higiene postural en los eSports. UCAM. Recuperado de: <https://www.ucamesports.com/publicaciones-academicas/ergonomia-e-higiene-postural-en-los-esports>
- Höcht, C; Bertera, F; Walter, J & Taira C. (2017) Rol del sistema simpático y parasimpático. Recuperado de: <https://www.saha.org.ar/pdf/libro/Cap.043.pdf>
- Humphreys, G. (2019) Sharpening the focus on gaming disorder. Boletín de la Organización Mundial de la Salud; 97. DOI: <http://dx.doi.org/10.2471/BLT.19.020619>
- Leiróz, L. (2009) Historia de la ergonomía, o de cómo la ciencia del trabajo se basa en verdades tomadas de la psicología. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/>
- Marcano, B (2012) Características sociológicas de videojugadores online y el E-Sport. El caso de call of duty: En Pedagogía Social. Revista Interuniversitaria. 19. ISSN: 1139-1723. Recuperado de: Doi: 10.7179/Pr

- Márquez, S.; Rodríguez, J. & De Abajo, S. (2006) Sedentarismo y salud: efectos beneficiosos de la actividad física. Recuperado de: <https://core.ac.uk/download/pdf/41584471.pdf>
- Muñoz, J. & Martínez, J. (2018) Guía legal sobre esports. Liga de videojuegos profesional ontier España. Recuperado de: <https://es.ontier.net/ia/guialegalesports-2018web.pdf>
- OMS (s/f) Hacia una mejor delimitación del trastorno por uso de videojuegos. Boletín de la Organización Mundial de la Salud. Recuperado de: <https://www.who.int/bulletin/volumes/97/6/19-020619/es/>
- Orús, A. (2021) Evolución anual del número de espectadores de las competiciones de videojuegos a nivel mundial entre 2015 y 2023 (en millones) Recuperado de: <https://es.statista.com/estadisticas/711557/audiencia-anual-de-esports-a-nivel-mundial/>
- Pomés, MT. (2008) Postura y deporte. La importancia de detectar lesiones y encontrar su verdadera causa. Revista IPP;1. Instituto de posturología y podoposturología. Recuperado de: http://www.ub.edu/revistaipp/hemeroteca/2_2008/t_pomes.pdf
- Psicoactiva (2021) Cómo los videojuegos pueden aliviar nuestros niveles de estrés. Recuperado de: <https://www.psicoactiva.com/blog/>
- Real Academia de la Lengua Española (2020) Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española. Recuperado de: <https://dle.rae.es/deporte>
- Riquelme, R (2020) ¿Qué son los eSports? Todo sobre el fenómeno de los deportes electrónicos. El Economista. Recuperado de: <https://www.economista.com.mx/tecnologia/que-son-los-esports-20200207-0058.html>.
- Rodríguez-Ruíz, Y; Pérez-Mergarejo, E (2011) Ergonomía y simulación aplicadas a la industria. Ingeniería Industrial; XXXII(1). Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/3604/360433575002.pdf>
- Sáez, A. (2017) Patología forense lección: lesiones y contusiones. Diferenciación entre lesiones vitales y postmortales. Recuperado de: <https://www.ucm.es/data/cont/docs/1653-2019-04-27-107-2017-12-06-Tema%201.%20Delito%20y%20falta%20de%20lesiones...pdf>
- Sánchez Jiménez, A y León Ariza, HH (2012) Psicología de la actividad física y del deporte. Hallazgos;9 (18). ISSN: 1794-3841. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=413835216011>
- Sandín, B. (2003) El estrés: un análisis basado en el papel de los factores sociales. Recuperado de: <https://www.researchgate.net/publication/>

- SlamRancing (s/f) Blog 10 consejos de ergonomía para los jugadores. Recuperado de: <https://www.slamracing.pe/ergonomia-salud-postura/>
- Tainim, J. (2017) Esports el deporte del futuro. Xataka Esports. Recuperado de: <https://esports.xataka.com/analisis/el-auge-de-los-esports-como-y-por-que-se-preve-que-superen-los-1-000-millones-de-dolares-en-2019>
- Terrero Blanco JL, Gutiérrez Ortega F, Aznar Lain S, Elías Ruiz V, González Peris M, Ibáñez Santos, J, Lara Hernández MT, López de las J;Heras FJ *et al.*, (s/f) Plan Integral para la Actividad Física y el Deporte, Versión 1: Actividad Física y Salud. Recuperado de: https://www.munideporte.com/imagenes/documentacion/ficheros/20101124_173147anexo_plan_csd.pdf
- Valdés, A. (2017) eSports: La nueva era de la competición deportiva. Recuperado de: <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/65271/TFG%20COMPLETO.pdf;sequence=1&isAllowed=y>
- Vásquez, F. (2021) Nutrición para romper estereotipos en los eSports. El Economista. Recuperado de: <https://www.eleconomista.com.mx/deportes/Nutricion-para-romper-estereotipos-en-los-esports-20210406-0119.html>
- Widmeyer, W. N., Brawley, L. R., & Carron, A. V. (1985) The measurement of cohesion in sport teams: The group environment questionnaire. London, Ontario: Sports Dynamics. Recuperado de: <https://www.efdeportes.com/efd114/cohesion-de-equipo.htm>

**GERENCIA POLÍTICA DE LA CIUDAD Y DESARROLLO SUSTENTABLE:
CONSTRUYENDO GOBERNABILIDAD, HABITABILIDAD Y PRODUCTIVIDAD**

*City policy management and sustainable development
Building governance, livability and productivity*

<https://doi.org/10.47606/ACVEN/PH0042>

Yennys Olivares¹

ORCID: [0000-0001-8764-018X](https://orcid.org/0000-0001-8764-018X)

Pedro Alcalá-Afanador^{2*}

ORCID: [0000-0001-9031-6348](https://orcid.org/0000-0001-9031-6348)

Recibido: 30 noviembre 2020 / **Aprobado:** 10 febrero 2021

RESUMEN

Satisfacer las necesidades poblacionales de acuerdo a un desarrollo sustentable, no es tarea fácil para los gobiernos, en un mundo regido por el consumismo, y la poca educación en materia ecológica de la ciudadanía. Ya que, las políticas gerenciales de una ciudad, tendrían que ser pertinentes con una administración de recursos de manera eficiente y sin comprometer a las generaciones futuras. Debido a ello, esta investigación presenta como fin el establecer la visión de la gerencia política de la ciudad y desarrollo sustentable para la construcción de la gobernabilidad, la habitabilidad y la productividad. Se empleó una metodología de corte positivista, con un enfoque cualitativo, teniendo la modalidad de tipo documental y un nivel descriptivo. Como técnica de recolección de datos se usó el fichaje, para lo cual contó con la clasificación de los datos y la ficha de contenido. El análisis de los datos se realizó por medio del análisis dialectico. Entre los resultados se nos invita a repensar que los derechos de la ciudad son bienes públicos universales, que deben ser defendidos corresponsablemente: Estado/Ciudadanía, por lo tanto, es necesario promover de forma continua y permanente, que el agua, el aire, la tierra y la energía como derechos de la ciudad, son bienes públicos universales de todos los ciudadanos.

Palabras claves: gerencia política, desarrollo sustentable, gobernabilidad, habitabilidad, productividad.

1. Universidad Nacional Experimental Politécnica de la Fuerza Armada Núcleo Aragua-Venezuela

2. Instituto de Altos Estudios Arnoldo Gabaldón - Aragua-Venezuela

* Autor de correspondencia: pabloalcalaafanador1@gmail.com

ABSTRACT

Satisfying the needs of the population in accordance with sustainable development is not an easy task for governments in a world ruled by consumerism and the lack of education in ecological matters among citizens. The management policies of a city should be pertinent to an efficient administration of resources without compromising future generations. Therefore, the purpose of this research is to establish the vision of the political management of the city and sustainable development for the construction of governance, habitability and productivity. Therefore, a positivist methodology was used, with a qualitative approach, having a documentary type modality and a descriptive level. The data collection technique used was the signing, which included the classification of the data and the content card. The data analysis was carried out by means of dialectical analysis. Among the results, we are invited to rethink that the rights of the city are universal public goods. Which must be defended jointly: State/ Citizenship, therefore, it is necessary to promote continuously and permanently, that water, air, land and energy as the rights of the city, are universal public goods, of all citizens.

Keywords: political management, sustainable development, governance, livability, productivity.

INTRODUCCIÓN

Desde hace 2.500 años, con la llamada revolución neolítica, el hombre entró en conflicto con la naturaleza, al no sentirse parte de ésta, sino que su misión era dominarla, someterla, e iniciar así, un proceso hasta cierto punto “inconsciente” de depredación y destrucción de la misma. La naturaleza es la única fuente que no garantiza, a través de la protección y conservación de las fuentes de agua, de un aire con alta concentración de oxígeno y bajas concentraciones de CO₂, suelos fértiles, y fuentes energéticas no contaminantes, la garantía de la vida animal, vegetal y humana.

Uno de los mayores efectos de las guerras en el medio ambiente tuvo lugar durante las dos guerras mundiales, con ello al parecer, el hombre se percató de su vocación destructora y depredadora de su hábitat. Los organismos supranacionales como la Organización de Naciones Unidas (ONU) y sus agencias de salud como: La Organización Mundial de la Salud (OMS), su oficina regional para las Américas y la Oficina Panamericana de la Salud (OPS), comenzaron a preocuparse por el futuro del ambiente y su relación con el desarrollo sustentable. En tiempos de guerra, la naturaleza sufre una degradación acelerada, ponen en peligro la biodiversidad y los ecosistemas, pozos de agua contaminada, suelos envenenados, bosques talados, cultivos quemados, animales sacrificados, sin mencionar los costos humanos y materiales; así como Mönch (2013), lo refirió: “El coste ecológico de la guerra es inmenso, pero mientras el conflicto armado siga siendo una opción viable la naturaleza seguirá pagando el precio”. (s/p).

En la actualidad, organismos internacionales como la Organización de las Naciones Unidas (ONU), Organización Mundial de la Salud (OMS), Organización Panamericana de la Salud (OPS), Organización de Estados Americanos (OEA), entre otros, preocupados por el desarrollo sustentable, el cambio climático, la pobreza, los Objetivos del Milenio, como compromiso de los gobiernos en la materia han puesto su empeño, pero, los resultados siguen siendo desalentadores y contraproducentes. En este marco de incertidumbre, nos atrevemos a adelantar unas orientaciones a los Gerentes Políticos de la Ciudad, para crear gobernabilidad, habitabilidad y productividad en sus respectivos territorios, y con ello, lograr un desarrollo humano sustentable y sostenible económicamente, en el marco de la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999), que nos demanda un Estado social de justicia y derecho, así como, una democracia participativa y protagónica.

Los gerentes políticos de las ciudades, alcaldes y gobernadores, deben incorporar y darle la debida importancia en su agenda política, a los temas de cambio climático, respeto a los derechos ambientales y el desarrollo sustentable. Así tendremos un espacio viable y protegido por nosotros mismos, regulado por leyes que lo resguarden.

Por otra parte, la gobernanza, según Cátala (2001), establece que “puede verse como la pauta o estructura que emerge en un sistema sociopolítico como el resultado conjunto de los esfuerzos de interacción de todos los actores intervinientes” (p.21). Esta definición puede ser confundida con la gobernabilidad, aunque ambas se interrelacionan, se les debe saber separar en cuanto a su origen y finalidad; donde la gobernanza se caracteriza por ser producto de los acuerdos entre la sociedad y el poder, utilizando métodos que garanticen reglas donde todos ganan. De igual manera, el Banco Mundial (1992), coincide con dicha acepción, refiriéndose a la gobernanza como: “al proceso mediante el cual los grupos estatales y no, interactúan para diseñar y aplicar políticas, trabajando en el marco de un conjunto de reglas formales e informales, que son moldeadas por el poder” (s/p).

Para Vegas, H (2017) señala en relación a su estructura que:

La estructura de gobernanza político-administrativa venezolana está propuesta en la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela-2000 a lo largo de todo su contenido, en la que se asume al Consejo Federal de Gobierno, el Consejo Estatal de Coordinación y Planificación de Políticas Públicas, y el Consejo Local de Planificación de Políticas Públicas, en ellas están representadas las tres vertientes del poder público en Venezuela: República (Nacional), Estatal (Regional) y Municipal (Local) (p.157).

En cuanto a la relación hombre - naturaleza y su origen, éste hace su aparición en la tierra y va evolucionando a través del tiempo para terminar convirtiéndose en el hombre moderno hace aproximadamente 40.000 años.

África aparece, mayoritariamente, como postulado sobre el lugar del origen del hombre moderno y otros proponen lo que hoy conocemos como China, sea cual fuera el lugar de origen del hombre los vestigios de población en el sur de Argentina y Chile datan de aproximadamente 11.000 años, así lo refiere Speron (2012).

Objetivo de la investigación

Establecer la visión de la gerencia política de la ciudad y desarrollo sustentable para la construcción de la gobernabilidad, la habitabilidad y la productividad

METODOLOGÍA

El estudio de la gerencia, política de la ciudad y desarrollo sustentable: Construyendo gobernabilidad, habitabilidad y productividad, se encuentra realizado dentro de una visión paradigmática de corte positivista, con una dirección cuantitativa, siendo la modalidad empleada en el estudio del tipo documental, obteniendo un nivel de investigación descriptiva, por cuanto se describe la noción de la gerencia, política de la ciudad y desarrollo sustentable. La técnica de recolección de datos empleada fue el fichaje, mientras que como instrumentos se tiene la clasificación de los datos y la ficha de contenido. Como técnicas de análisis de los datos se aplicó el análisis dialectico.

DESARROLLO

Desde una visión al pasado el hombre sobrevivió, aprendió, se reprodujo y evolucionó, a lo que hoy determinamos como hombre moderno en un íntimo contacto con la naturaleza. Una convivencia inseparable e indisoluble, permanente en cada aspecto de la vida del hombre primitivo, el entorno lo condicionó a aprender a sobrevivir o perecer y con él, la especie humana. Podemos imaginar esta etapa de la existencia del hombre o bien como una escena cinematográfica de caos y fuego, donde la vida era poco más que efímera o simplemente, muy dura, con peligros, pero con una tranquilidad mínima para garantizar la reproducción de la especie, aprender de lo que les rodeaba y transmitirlos a las generaciones siguientes.

En atención a la relación naturaleza/hombre, Castillo et al. (2017), plantea que, la naturaleza ha sido objeto de uso, apropiación y explotación para el ser humano y para la sociedad. Esto ha impactado de manera negativa en las condiciones de los recursos naturales necesarios para la vida. El abordaje de esta problemática se llevará a cabo mediante la revisión de los inicios y la evolución de la relación naturaleza-sociedad, así como la manera en que estos elementos determinaron una tendencia en el uso y manejo con la generación de impactos negativos que aún hoy no se han podido mitigar. En este aparte se

caracteriza la relación sociedad-naturaleza a partir de las diferentes interacciones históricas de este fenómeno, en las que se reconocen el establecimiento de las comunidades sedentarias, el crecimiento de las zonas urbanas, la industrialización, la capitalización de la naturaleza y la globalización.

Esta es la esencia del problema pues de lo que se trata es de entender que el hombre no existe fuera de la naturaleza o en contraste con ella, sino que forma parte integral de una naturaleza en continua evolución, en la cual el hombre se inserta. La esencia de dicha problemática está en la interacción de dos elementos: la cultura y la naturaleza, donde prima la relación del hombre consigo mismo. De ahí la necesidad de asumir un enfoque holístico, dialéctico y complejo como vía fundamental de trabajo, en función de potenciar el desarrollo de prácticas sociales desde una praxis reflexiva y crítica que permita problematizar la realidad objetiva en la cual se forma el sujeto consciente, participativo y transformador, tal como lo plantea Valdivia et al., (2019).

Al hablar de Derechos de la Ciudad, surgen interrogantes ¿De qué hablamos cuando nos referimos a los Derechos de la Ciudad? ¿Es que acaso las ciudades tienen derechos, o los derechos son de los ciudadanos?

La multidimensionalidad de la especie humana, nos lleva a tener presente que somos a la vez, seres humanos porque en un proceso de millones de años de evolución cerebral, nos transformamos de homínidos en homo sapiens, es nuestra primera dimensionalidad, pero biológicamente somos individuo, semejantes como seres de la especie humana, pero únicos y singulares como particularidad biológica. Nuestra presentación en la vida cotidiana, es como persona, pero si nos remontamos a los griegos, éstos llamaban persona a la máscara que usaban los actores en el teatro, por tanto, como persona somos apariencia, lo que deseamos que socialmente se conozca de nosotros. Tenemos una biografía, pertenecemos a un momento histórico de la sociedad en la que convivimos, por tanto, somos sujetos históricos, sociales y también ciudadanos, porque en el Estado/Nación donde nacimos, su Carta Magna, consagra que somos sujetos de derechos constitucionales y deberes cívicos.

De acuerdo al documento El debate de alto nivel de la Asamblea General en 2020: un edificio silente con una agenda repleta expuesta por la Organización de las Naciones Unidas (2020) estableció que el Derecho a la Ciudad, “es el derecho de todos los habitantes a habitar, utilizar, ocupar, producir, transformar, gobernar y disfrutar ciudades, pueblos y asentamientos urbanos justos, inclusivos, seguros, sostenibles y democráticos, definidos como bienes comunes para una vida digna.” (s/p)

Como ciudadanos, tenemos que asumir un papel responsable, participativo y protagónico en el devenir de nuestra ciudad y nuestro país, recuperando el espacio público como espacio social de convergencia, de corresponsabilidad Estado/ Ciudadanía, contribuyendo con las autoridades elegidas por el voto

popular, las instituciones públicas y comunitarias en la construcción de gobernabilidad, habitabilidad y productividad.

En referencia al concepto de Gobernabilidad, se identifican dos enfoques, así como lo refiere Rodríguez (2018) al mencionar que el primero, al que bien podría denominarse como 'amplio', engloba en una misma expresión tanto las capacidades gubernamentales propias como las condiciones existentes en el sistema político, en el que, el propio gobierno desarrolla sus acciones.

El Banco Mundial (1992) define la gobernabilidad como "la manera en la cual el poder es ejercido en un país para el manejo de la economía y de los recursos sociales para el desarrollo" (p.12). Asimismo, reúne un conjunto de tradiciones e instituciones que determinan cómo se ejerce la autoridad en un país; ésta comprende: 1) el proceso de selección, supervisión y sustitución de los gobiernos, y sus mecanismos de rendición de cuentas al público en general; 2) la capacidad del gobierno para administrar los recursos públicos de forma eficaz y elaborar, poner en marcha y ejecutar políticas con las leyes adecuadas para el desarrollo del país y el bien común. Y 3) el respeto por parte de los ciudadanos y del Estado, de las instituciones que rigen sus relaciones económicas y sociales, tal como lo refiere Rodríguez (2018).

Por lo tanto, la Gobernabilidad no es ni debe ser considerada como un concepto absoluto y su dinamicidad nos obligan a medirla por grados, niveles o umbrales. La Gobernabilidad absoluta resulta de una aproximación hipotética que en un extremo negativo estaría representada por los gobiernos de facto, que según la Real Academia de la Lengua "es un gobierno que accede al poder como consecuencia de un golpe de estado" (s/p) y en un extremo positivo llegaría a materializarse en la visión cuasi utópica de una democracia perfecta, confirmando que entre ambos polos existen puntos intermedios, umbrales o niveles de Gobernabilidad.

Así, para evitar desviaciones o abusos en el manejo técnico de la terminología, es necesario que el concepto se complemente en la perspectiva del compromiso académico con el orden democrático, considerándosela en definitiva como un tipo de Gobernabilidad Democrática, siempre vinculada a la capacidad del sistema político para procesar y aplicar institucionalmente decisiones políticas ajustadas a las necesidades colectivas, o por lo menos así percibidas por el colectivo social (eficacia/eficiencia), en el marco del Estado de Derecho (legalidad) y en un contexto de legitimidad democrática.

Con respecto, a la realización de todos los derechos humanos y derechos constitucionales, que incluye los derechos ambientales, las libertades fundamentales, asegurando la dignidad y bienestar colectivo de la ciudadanía en igualdad de condiciones y pleno respeto a la habitabilidad con calidad de vida, a la producción sustentable y a la gestión ambiental sostenible. Es un mandato contemplado en la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999), y particularmente el artículo 128, que contempla:

El Estado desarrollará una política de ordenación del territorio atendiendo a las realidades ecológicas, geográficas, poblacionales, sociales, culturales, económicas, políticas, de acuerdo con las premisas del desarrollo sustentable, que incluya la información, consulta y participación ciudadana. Una ley orgánica desarrollará los principios y criterios para este ordenamiento (p.25).

Por otra parte, el artículo 43 de la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999) consagra el derecho a la vida como derecho humano inviolable. De la misma manera, el artículo 55 de la CRBV dispone:

Toda persona tiene derecho a la protección por parte del Estado a través de los órganos de seguridad ciudadana regulados por ley, frente a situaciones que constituyan amenaza, vulnerabilidad o riesgo para la integridad física de las personas, sus propiedades, el disfrute de sus derechos y el cumplimiento de sus deberes (p.9).

Históricamente, los cambios que han significado el avance y transformación de la sociedad y la ciudadanía en cuanto a la conquista de espacios de libertad e igualdad, de solidaridad y tolerancia, han resultado de tres procesos dialécticos: los movimientos sociales y culturales basados en la participación protagónica y corresponsable de la ciudadanía, la acción política generadora de nuevas instituciones y políticas públicas, la conversión de las demandas colectivas en derechos.

Hoy, los derechos humanos se han “politizado” y “moralizado”, lo que los integra en un mismo discurso político y ético para dignificar la humanidad. En este sentido, hablar de derechos de la ciudad, es hablar de bienes públicos universales, no alienables, ni privatizables, porque son de todos, porque son los elementos básicos para la vida en el planeta: vida animal, vida vegetal y vida humana, el desarrollo sustentable se basa en estos bienes públicos.

Abordando la inquietud y la preocupación del futuro del planeta por parte de los organismos internacionales, surge la polémica sobre Desarrollo Sostenible o Desarrollo Sustentable. Dicha polémica nos remite a lo etimológico del desarrollo sustentable y sostenible. Sustentable y sostenible son sinónimos; al menos para los fines de la responsabilidad social y para lo que hoy se le conoce como desarrollo sostenible en los organismos internacionales como la ONU.

El término “desarrollo sostenible”, engloba en realidad dos términos: por un lado, el de desarrollo y, por el otro, la adjetivación del verbo “sostener”. El adjetivo “sostenible”, deriva del latín “sustenerere”, que significa sostener o mantener elevado, con lo que el significado literal, desde la perspectiva ecológica con la que se creó el concepto, era el mantenimiento de la base de los recursos naturales, según Marqués, M. (2017).

En otros términos, el concepto de sustentabilidad facilita entender que estamos ante un mundo con recursos naturales escasos y necesidades ilimitadas, una población siempre creciente, un desarrollo económico que ha venido dándose con base en tecnologías ya obsoletas (con un consumo energético desorbitante que además genera una gran contaminación. “Todo este panorama que está ya generando efectos climáticos devastadores nos ha llevado a comprender que existe una capacidad límite de sustentación para el planeta, y que nos estamos acercando rápidamente al colapso del ecosistema” (p.5), tal como lo refiere Zarta, P. (2018).

De otro lado, indica el autor que la sustentabilidad nos permite tener una visión en la cual el tiempo juega un papel muy importante; por tanto, lo sustentable también está relacionado con una dimensión temporal, vinculando la correlación entre los hombres con el tiempo y la existencia de problemas para las generaciones futuras.

Parte de reuniones de la ONU, en documento conocido como Informe Brundtland (1987) se considera que “El desarrollo sostenible es el desarrollo que satisface las necesidades de la generación presente sin comprometer la capacidad de las generaciones futuras para satisfacer sus propias necesidades” (p. 67).

Es decir, nos están advirtiendo que la generación actual, que habitamos el planeta debemos saber administrar los recursos que nos brinda la naturaleza para que las generaciones venideras puedan desarrollar un nivel de vida con las mismas o mejores posibilidades que las que administramos nosotros. O sea, nos plantea una relación a través del tiempo, la relación existente entre la solidaridad intrageneracional con la solidaridad intergeneracional.

La Conferencia de las Naciones Unidas en su programa sobre el Desarrollo Sostenible, Río+20 (2012), en su documento final: El Futuro que queremos, reivindica la denominación de Desarrollo Sostenible, es un documento que contiene 283 Principios, en 60 páginas, referidas a: Nuestra visión común; Renovación del compromiso político; La economía verde en el contexto del desarrollo sostenible y erradicación de la pobreza; Marco Institucional para el desarrollo sostenible; Marco para la acción y seguimiento; Medios de ejecución.

Es un documento exhaustivo, pero muy genérico, donde el compromiso de los gobiernos, de alguna manera se diluye en la retórica de la diplomacia y el derecho internacional, pero le faltan mecanismos para su cabal cumplimiento por los gobiernos firmantes. Pensamos que ello se debe a que, esos foros están agotados en sus paradigmas propositivos para enfrentar los problemas sociales planetarios actuales, como el desarrollo sustentable, cuya consecuencia la vivimos mundialmente y diariamente, a través de las manifestaciones del cambio climático. En esos foros internacionales hasta ahora, no se convoca a actores importantes, como los ciudadanos organizados en movimientos sociales ecológicos, reivindicativos de derechos a la justicia, la igualdad, la diferencia

étnica, sexual de género entre otros, que tienen opiniones y sapiencia, es decir, sabiduría producto de la experiencia y ciencia, por estar al tanto de los avances y adelantos científicos y tecnológicos actuales.

Es necesario señalar que, los Jefes de Estado o sus representantes, que son los que asisten a dichos foros, no tienen en innumerables oportunidades ni las vivencias, ni las experiencias de lo local, acerca de sus necesidades, demandas, reivindicaciones y derechos vulnerados.

Por ello es que, creemos que el desarrollo sustentable y su discusión, hay que democratizar lo más allá de las élites políticas nacionales e internacionales y ubicarlo en sus justo términos, en el espacio social donde la corresponsabilidad Estado/Ciudadanía es permanente, cotidiana, que, hasta ahora en nuestro país, es el espacio municipal y estatal.

Finalmente, y de acuerdo a Terrazas et al (2019), al conocer la gran importancia de este gran movimiento, que desde hace ya varios años se ha tratado de implementar a nivel mundial, hace necesario seguir mostrando las consecuencias negativas que ya existen y surgirán debido a una forma tan egoísta de pensar y actuar, al no preocuparse por las personas que seguirán en la Tierra después de cada uno de nosotros. Donde se reconozca y valore la naturaleza, de una forma tan noble, dando las herramientas para que el ser humano se desarrolle hasta el nivel en el que se encuentra hoy, a pesar de que lamentablemente, el ser humano la destruye.

En función de lo anteriormente descrito, se hace necesaria una Gerencia política de la ciudad. Considerando, en primer lugar, compartir la concepción de gerencia de Romero (2018), en el sentido de que la gerencia es: Filosofar, gestionar y administrar. Considera que “hasta ahora ha sido estereotipada y a su vez, propone una ruptura epistemológica para superar el término tecnoburocrático. Se trata de crear un nuevo modelo gerencial” (p.127).

Cuando se define la filosofía institucional, se tipifica el comportamiento de las personas que integran la organización, el aspecto ético que las identifica, los objetivos y las políticas que viabilizan su existencia y desarrollo. Por lo tanto, la filosofía se crea alrededor del deber ser, y lo que será el futuro de organización, es su mapa estratégico: Misión, Visión, objetivos estratégicos y valores.

La acción de gestionar se realiza para alcanzar un dominio de liderazgo, para manejar adecuadamente los recursos y para mantener la unidad interna, el clima y cultura organizacional. Y favorecer una relación coherente con el entorno tanto interno como externo de la organización. La acción de administrar corresponde al manejo operativo, tanto en la dirección del trabajo humano, como el control y evaluación de la producción de bienes y servicios, a través de una secuencia lógica de funciones.

Sobre la gerencia política de la ciudad, Müller (2002), plantea el concepto de Política Pública, el cual empieza a asimilarse, lentamente, como un atributo de coherencia, integralidad y sostenibilidad en la decisión y en la acción de los

gobiernos, “ya que de principio hay que identificarla y no suponerla como aparente consistencia del objeto” (p.57), especialmente para señalar las diferencias entre los países desarrollados y los países en vías de desarrollo. En este sentido, se identifica la necesidad de la comunidad para luego implementar un conjunto de medidas que solucionen las diversas problemáticas de su entorno.

Concretando, el análisis de las políticas públicas, éstas según Roth (2008), consisten en examinar una serie de objetivos, de medios y acciones definidos por el Estado para transformar parcial o totalmente la sociedad, así como sus resultados y sus efectos. Por ello, es necesario aclarar que no tiene sentido hablar de una política de Estado como tal. De manera que se puede hablar de una política pública económica, social, exterior, etcétera. Mediante esta operación se admite explícitamente una distribución de la realidad y distintos campos, sectores y territorios.

En concordancia con lo anterior, Lozano (2008), refiere que:

Hablar de políticas públicas no siempre es fácil; implica la interacción, confrontación y armonización de una serie de poderes, factores, componentes económicos, políticos, el poder, saber, cultura, clase, medioambiente, género. Es un campo de múltiples luchas, el ejercicio de la dominación, de producción de la sujeción, de resistencia, de relativización y profundización de los conflictos sociales, de defensa de los derechos, de configuración de la emergencia social, de visibilización y resolución de requerimientos sociales y culturales, de construcción de entidades y de transformación de las funciones de Estado (p.17).

Hasta ahora, en nuestra realidad constitucional y social, la Gerencia Política de las Ciudades, corresponde a los Alcaldes y Gobernadores, por los rezagos que tenemos de la IV República, las gobernaciones, siguen teniendo más poder que los municipios y ciudadanos organizados; desde el 2010, mediadas por un conjunto de leyes denominadas del poder popular, que tratan de ser la nueva intermediación entre el Estado y la Ciudadanía, se da una suerte de transición, sin definiciones claras y por tanto, en la realidad, se sigue apostando a un ejercicio del poder por parte de Alcaldes y Gobernadores muy semejante al ejercicio de poder de la IV República.

Un Gerente Político de la Ciudad, tiene la obligación y el deber de hacer de su municipio o de su Estado, una entidad geográfica y social de convivencia, para lo saludable y el desarrollo social. Ese Gerente Político tiene que promover lo que la Organización Panamericana de la Salud (OPS) (2005), como institución dependiente de la Organización Mundial de la Salud (OMS), sostiene lo que debe ser una ciudad saludable, en el marco del desarrollo sustentable:

Ambiente físico limpio de alta calidad en (aire). Calidad de la vivienda(habitabilidad). Ecosistema estable y sostenible en el largo plazo

(gobernabilidad/producción y desarrollo sustentable). Comunidad que se apoya y no se explota mutuamente (ciudadanía). Alto nivel de participación y control de los ciudadanos sobre las decisiones que afectan sus vidas, la salud y el bienestar (participación ciudadana /contraloría social). Satisfacción de las necesidades básicas: agua, aire, tierra, energía, alimento, vestido, ingresos seguridad social y trabajo (desarrollo sustentable) para todos los ciudadanos. Economía diversa, vital y protectora del ambiente (desarrollo sustentable, componente económico). Servicios Públicos básicos: Salud, educación, trabajo, recreación, accesible a todos los ciudadanos. Elevados niveles de calidad de vida para todos los ciudadanos de la ciudad (s/p).

La salud y el bienestar descansan sobre la base de tener cubiertas las necesidades básicas, aspectos importantes para la vida en la ciudad y su administración, estableciendo el término ciudad, Llorca (2010), lo define como:

Una ciudad es algo complejo y dinámico. Es el sitio por excelencia de convivencia y de vida, y como tal tiene un papel determinante en la salud de las personas; es en la ciudad donde se desarrollan las actividades cotidianas (económicas, sociales, culturales, educativas, de ocio, etc), y donde se toman las decisiones sobre sus políticas (s/p).

Cabe señalar que la OMS ha insistido mucho en que “Ciudades Saludables” como programa social es la manifestación de “Salud para Todos” en un ámbito de la ciudad. En este sentido, busca mejorar los entornos en que las personas ganan o pierden salud, según los factores externos, tales como: el medio ambiente, empleo, vivienda, falta de educación y pobreza. Todos aspectos preocupantes para estas instituciones internacionales, por su impacto en el mundo.

De acuerdo a Duhl y Sánchez (1998), la definición de Ciudad Saludable fue presentada inicialmente por Duhl y Hancock en 1986, para referirse a una ciudad que “crea y mejora constantemente su entorno físico y social, además de ampliar los recursos comunitarios para que las personas puedan apoyarse unos a otros al realizar todas las funciones de la vida y desarrollar su potencial máximo” (p. 13).

Para la Organización Panamericana de la Salud (2005), en relación con las ciudades saludables se refirió a que:

No podemos pensar en una ciudad saludable, sin considerar la unidad política que es el municipio; nos atreveríamos a decir sin lugar a dudas, que, sin el interés y apoyo de éste, no podríamos hablar, ni al menos pensar, en una transformación de una región o de una ciudad (pp. 25-36).

Estudios realizados por expertos del tema enfocan este nuevo concepto dentro de una nueva política pública con el propósito de beneficiar tanto a la

población, como al ambiente interno y externo de la región, buscando asegurar una calidad de vida óptima para sus ciudadanos.

En síntesis, Rosales, E. *et al.*, (2013) refiere:

La salud de una comunidad, como la de un individuo, depende no sólo de estar libre de dolor o enfermedad. La salud, o su falta, es el resultado de un gran número de factores entrelazados que abarcan las esferas sociales, económicas, políticas, físicas y medioambientales. Prácticamente cualquier problema en la ciudad tiene un efecto en la salud general de la comunidad como un todo, y por lo tanto debe abordarse en un contexto comunitario. Las ciudades saludables proveen un marco lógico para la aplicación de un proceso participativo e incluyente encaminado a elevar la calidad de vida para todos, y crear una verdadera comunidad saludable (p.55).

En atención al gerente público y de acuerdo con Duque F. (2006):

Un Gerente Público es un profesional altamente calificado, que es empleado por el Estado y está íntimamente involucrado en lo que se ha llamado “La profesión gubernamental”. Es preciso insistir desde un comienzo que un Gerente Público realiza su trabajo a través de otros servidores públicos. Este funcionario de alto nivel es capaz de obtener, a través de su liderazgo, la activa cooperación, participación y dedicación de su personal (p.1).

En general, para conseguir la buena marcha de una ciudad u organización se requiere de un perfil gerencial público en concordancia con lo planteado por Castillo-López (2012), quien establece que, para construir un gobierno orientado a ofrecer respuestas a las demandas de la ciudadanía, el gerente debe interpretar esas demandas, visualizar el futuro a partir de ese contexto y dirigir las distintas instituciones hacia la consecución de esos bienes y servicios.

Por ende, el gerente entonces debe ser capaz de agenciar los recursos y organizar las instituciones para la obtención de los bienes y servicios. El tipo de organización puede ser más o menos participativa, más o menos abierta, más o menos descentralizada; todo depende del contexto en que se desenvuelve y de los recursos de que dispone, no existen recetas sobre el tipo de organización en cada contexto, pero lo importante es obtener en cualquiera de ellas, un nivel aceptable de eficacia con un nivel adecuado de eficiencia.

El Gerente Político de una ciudad tiene que tener gobernabilidad política, económica, social y ambiental en su territorio. Habitabilidad de calidad para los ciudadanos y capacidad de diversidad productiva de acuerdo a la geografía y vocación laboral de su ciudadanía, para generar empleo y auto sostenibilidad para su región.

Los Gerentes Políticos de la Ciudad, deben promover la convivencia ciudadana democrática y pacífica que consiste en: No agresión entre congéneres, aprender a comunicarse e interactuar, a decidir en grupo, a cuidarse, a cuidar el ambiente natural y comunitario, a valorar el saber social de nuestros ancestros y vivencias comunitarias.

CONCLUSIÓN

La Gerencia Política de la Ciudad y el Desarrollo sustentable, nos invita a repensar que los derechos de la ciudad son bienes públicos universales, que deben ser defendidos corresponsablemente: Estado/Ciudadanía, por lo tanto, se debe promover de forma continua y permanentemente que el agua, el aire, la tierra y la energía como derechos de la ciudad, son bienes públicos universales, de todos los ciudadanos.

No será posible un desarrollo sustentable, si no hay formación y educación ciudadana permanente, lo que pudiéramos llamar conciencia urbana. La relación Estado/Ciudadanía/Espacio geonatural, es inseparable de la gobernabilidad y el hábitat. Repensar la relación Estado/Ciudadanía, a través de una Gerencia Política Participativa, de permanente consulta con la Ciudadanía Organizada, lo que conllevaría a asegurar una calidad de vida óptima para la ciudadanía.

REFERENCIAS

- Banco Mundial. (1992). Gobernabilidad y de desarrollo. La visión del Banco Mundial y el BID. Recuperado de: <https://www.bancomundial.org/es/topic/governance/overview&ved>
- Brundtland, G.(1987). Nuestro futuro común. Organización de Naciones Unidas. Informe Brundtland. Recuperado de: <https://www.ecominga.uqam.ca>
- Castillo, A. (2012). Un perfil administrativo para el gerente público en Costa Rica. Escuela de Administración Universidad Estatal a Distancia. Revista Nacional de Administración, 3 (2): 103-120. Costa Rica. Recuperado de: <https://revistas.uned.ac.cr/index.php/rna/article/view/526>
- Castillo, A, Suárez, J & Mosquera, J. (2017). Naturaleza y Sociedad: Relaciones y Tendencias desde un Enfoque Eurocéntrico. *Revista Luna Azul*, núm. 44, 2017. Universidad de Caldas. DOI: <https://doi.org/10.17151/luaz.2017.44.21>. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/jatsRepo/3217/321750362021/html/index.html>.

Cátala, Joan Prats (2004). Gobernabilidad democrática para el desarrollo humano. Marco conceptual y analítico. *Revista Instituciones y Desarrollo* N° 10 Institut Internacional de Governabilitat de Catalunya, Còrsega 255, (5º 1ª 08036):103-148. Barcelona, España. Recuperado de: http://omec.es/Documentos/mitjans_dem_gov/0099.pdf

Constitución de la República Bolivariana de Venezuela. Gaceta Oficial N° 36.860, 30 de Diciembre de 1999.

Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española. (2014)

Duhl, L y Sánchez, K. (1998). Ciudades saludables y proceso de planificación ciudadana, Oficina Regional para Europa, OMS.

Duque, Fernando. (2006). El Gerente Público: un profesional indispensable para El desarrollo. CADERNOSEBAPE.BR, v .4, no4, Dez.2006. Recuperado de: <https://www.scielo.br/pdf/cebape/v4n4/v4n4a04.pdf>.

Llorca, E, Amor, M, Merino, B, Márquez, F, Gómez, F & Ramírez, R. (2010). Ciudades saludables: una estrategia de referencia en las políticas locales de salud pública. SANIT vol. 24.Nº6 Barcelona nov./dic. Recuperado de: https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_asttex&pid=S02139112010000600001.

Lozano, A. (2008). "Aspectos sobre política pública. Ejercicios e instrumentos para el análisis" en: Colombia. Ed: LOGOFORMAS S.A.

Marqués, M. (2017). Sostenibilidad, comunicación y valor compartido: el discurso actual del desarrollo sostenible en la empresa española. Tesis Doctoral. Universidad Complutense de Madrid. Facultad de Ciencias de la Información. Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad I. Madrid, 2017. Recuperado de: <https://eprints.ucm.es/id/eprint/42084/>

Mönch, M. (2013). Los efectos de la guerra en el medio ambiente. Fundación Aquae. Recuperado de: <https://www.google.com/amp/s/www.fundacionaquae.org/guerra-medio-ambiente/amp>

Müller, P. (2002). Las Políticas Públicas. Bogotá Colombia.: Universidad Externado de Colombia.

Organización Panamericana de la Salud (OPS). (2005). Ciclovías: un concepto saludable para las Américas. Recuperado de: <http://www.paho.org/Spanish/DD/ PIN/ps051221.html>.

- Organización Panamericana de la Salud. (2006), Boletín Municipios y Comunidades Saludables, Washington. D.C. Recuperado de: http://www.bvsde.opsoms.org/bvsacg/guialcalde/1salud/d1/078_Hoja_de_ruta/Hoja_de_Ruta_ODM_en_MCS.pdf.
- Organización de las Naciones Unidas. (2020). Componentes del Derecho a la Ciudad. Recuperado de: <https://onuhabitat.org.mx/index.php/componentes-del-derecho-a-la-ciudad>
- Organización de las Naciones Unidas. (2020) El debate de alto nivel de la Asamblea General en 2020: un edificio silente con una agenda repleta. Recuperado de: <https://news.un.org/es/story/2020/09/1480172>
- Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo. (2012). Río+20: Cumbre sobre Desarrollo Sostenible. Documento El Futuro que queremos. 22-22. 2012. Recuperado de: <https://www1.undp.org>.
- Rodríguez, Claudia. (2018). Análisis de la implementación de la política pública de seguridad ciudadana en Bogotá (1995-2015). Tesis Doctoral. Universidad Complutense de Madrid. Facultad de Ciencias Políticas y Sociología. Madrid, 2018. Recuperado de: <https://eprints.ucm.es/id/eprint/47407/1/T39877.pdf>
- Romero, Juan. (2018). Gerencia, una paradoja epistemológica. Revista EDUCARE-UPEL-IPB-Segunda Nueva Etapa 2022(1) Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/341505982_Gerencia_una_Paradoja_a_Epistemologica.
- Rosales, E; Julián Agüero, María Victoria; Quiroz & Cuenca, S. (2013). Ciudades Saludables: Una perspectiva de la Organización Mundial de la Salud y Redes Internacionales. *Revista Legado de Arquitectura y Diseño, núm. 13, enero-junio, 2013*, pp. 47-57 Universidad Autónoma del Estado de México Toluca, Estado de México, México. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/4779/477947372004.pdf>
- Roth, A (2008). Perspectivas teóricas para el análisis de las políticas públicas: ¿de la razón científica al arte retórico? *Estudios Políticos*, (33), julio-diciembre, 67-91.
- Speron E (2012). La relación del hombre con la naturaleza a través de su historia. EFDeportes.com, *Revista Digital. Buenos Aires, Año 17, N° 172, Septiembre de 2012*. <http://www.efdeportes.com/>. Recuperado de: <https://www.efdeportes.com/efd172/la-relacion-del-hombre-con-la-naturaleza.htm>

Terrazas, A; Hernández, A & Ojeda, D. (2019). Enfoques y amenazas del desarrollo sustentable. Universidad Autónoma de Chihuahua. Recuperado de: <http://ru.iiec.unam.mx/5114/1/2-117-Terrazas-Hernandez-Ojeda.pdf>

Valdivia, I; Rodríguez, E & Arteaga, S. (2019). La relación del hombre y la naturaleza como dimensión de la educación para la paz. *Conrado*, 15(67), 68-74. Epub 02 de junio de 2019. Recuperado de: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000200068&lng=es&tlng=es.

Vegas, H. (2017). Políticas públicas y gobernanza: Articulación para una gestión pública local autónoma. *Polis*, 48: 3. journals.openedition.org/polis/12661. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/jatsRepo/4560/456050279005/456050279005.pdf>

Zarta, P. (2018). La sustentabilidad o sostenibilidad: un concepto poderoso para la humanidad. *Tabula Rasa*, (28): 409-423. DOI: <https://doi.org/10.25058/20112742.n28.18>. Recuperado de: <http://www.scielo.org.co/pdf/tara/n28/1794-2489-tara-28-00409.pdf>

SEGURIDAD Y PROTECCIÓN RADIOLÓGICA DE LOS TRABAJADORES DE UNA EMPRESA TEXTIL: ÁREA RADIODIAGNÓSTICO

*Radiation safety and protection of textile workers:
Radiological diagnostic área*

<https://doi.org/10.47606/ACVEN/PH0043>

Danny Marcelo Jaramillo-Estrada^{*1}
ORCID: [0000-0002-5061-3580](https://orcid.org/0000-0002-5061-3580)

Andrea Carolina Zumba-Guerrero²
ORCID: [0000-0003-0674-6017](https://orcid.org/0000-0003-0674-6017)

Katherine Raquel Moya-Guerra³
ORCID: [0000-0003-0813-5068](https://orcid.org/0000-0003-0813-5068)

Mireya Paola Almeida-Alvarado⁴
ORCID: [0000-0001-9353-8421](https://orcid.org/0000-0001-9353-8421)

Recibido: 15 enero 2021 / **Aprobado:** 03 marzo 2021

RESUMEN

La medicina nuclear presenta muchas bondades para el diagnóstico de múltiples enfermedades, constituyendo a la vez un riesgo para los trabajadores de esa área y los pacientes que asisten frecuentemente, es por ello que el presente estudio tuvo como objetivo realizar un estudio sobre la seguridad y protección radiológica de los trabajadores de una empresa textil del área de radiodiagnóstico. Investigación de campo con un nivel descriptivo, siendo su población el personal que labora en el área de producción y el servicio de radiodiagnóstico, la muestra quedó conformada por 75 trabajadores de producción y 5 de dicha área médica. Como técnica de recolección de datos empleamos la encuesta y su instrumento el cuestionario, como técnica de análisis fue el estudio estadístico hermenéutico. Entre los resultados se tiene que los entrevistados respondieron en un 51% que siempre se realizan estudios de radiodiagnóstico, mientras que el 28% de los consultados indicaron que pocas veces se realizan estudios de radiodiagnóstico. Concluyendo con la necesidad de aumentar las medidas de seguridad laboral, al personal que se desempeña en el área de radiodiagnóstico, para dar cumplimiento a los diferentes protocolos de seguridad radiológica, ante la exposición a los efectos de los rayos X, Gamma que estos generan.

Palabras claves: Enfermedad ocupacional; radiación, radiodiagnóstico, radiación ionizante.

¹Hospital de Especialidades San Bartolo, Ecuador

²Importadora Industrial Agrícola SA (IIASA)

³Centro Clínico Quirúrgico Ambulatorio Hospital del día El Batán, Ecuador

⁴Universidad Central del Ecuador

*Autor de correspondencia: djjaramillo81@gmail.com

ABSTRACT

Nuclear medicine presents many benefits for the diagnosis of multiple diseases, constituting at the same time a risk for workers in that area and patients who attend frequently, that is why this study aimed to carry out a study on the radiation safety and protection of workers of a textile company in the area of radiodiagnosis. Field research with a descriptive level, being its population the personnel that works in the area of production and the service of radiodiagnosis, the sample was made up of 75 production workers and 5 of said medical area. As a data collection technique we used the survey and its instrument the questionnaire, as a technique of analysis was the hermeneutic statistical study. Among the results, the interviewees responded in 51% that radiodiagnostic studies are always performed, while 28% of those consulted indicated that radiodiagnostic studies are rarely performed. Concluding with the need to increase occupational safety measures, to personnel working in the area of radiodiagnosis, to comply with the different radiological safety protocols, before exposure to the effects of X-rays, Gamma that these generate.

Keywords: Occupational disease; radiation, radiodiagnosis, ionizing radiation.

INTRODUCCIÓN

Desde los inicios del empleo de materiales radioactivos con fines medicinales en el año de 1895, los avances y logros del uso de esa tecnología para el bienestar de la salud de la población ha sido notoria. Sin embargo, para llegar a esos avances se ha tenido que transcurrir un arduo camino de ensayos y consecuencia de esos materiales como los Rayos X, en el cual los responsables de colocarlos a tono y los pacientes han tenido consecuencia de su empleo.

Como lo indica Ahumada (1994) el cual expresa que investigadores y ayudantes se contaminaban con las radiaciones que emanaban de esos materiales como los tubos catódicos de rayos x, así como la afección que padecían trabajadores radiológicos en la década de 1930, los efectos negativos que producían los gases radón en los tratamientos de reumatismo, entre otras.

Esas consecuencias detectadas y corregidas en el tiempo, han hecho que se realice un proceso de protección y seguridad muy estricto en el empleo, manejo y aplicación de materiales radioactivos en el área de la medicina nuclear. Políticas que han logrado la disminución al máximo las consecuencias que trae consigo la utilización de dichos materiales.

Un caso particular es que el empleo de los productos de la medicina nuclear, en los países desarrollados es elevada ya que se reporta el uso de hasta 900 procedimientos de esa medicina por cada 1000 habitantes, lo que equivale a casi 9 de cada 10 habitantes de los países desarrollados reciben en un año tratamiento radioactivo. Mientras que en los países en desarrollo la tendencia es al alza, pero

con niveles inferiores que dan como resultado que hasta 300 de cada 1000 habitantes reciben procedimientos radioactivos. (Ahumada ob cit.)

Estando en aumento el empleo en la medicina de los productos radioactivos, es necesario establecer unos procedimientos para que dicho uso se haga de manera segura por lo cual Estévez-Echanique (2018) indica que “la protección radiológica es un conjunto de Normas Técnicas y Procedimientos cuyo objetivo es el proteger a las personas y su descendencia de los efectos nocivos de las radiaciones ionizantes” (p. 45). Con lo cual se busca la seguridad radiológica de las personas que intervienen en ese proceso de medicina nuclear.

Sin embargo, la exposición a los efectos radioactivos a los cuales se encuentra sometida la población en general no es solo debido a los productos de la medicina nuclear, sino también las radiaciones naturales que contienen los alimentos los cuales son adquiridos por los diferentes cultivos y animales desde el suelo, el cual cuenta en su composición con radionucleidos, de la misma manera que el agua, la cual la adquiere por medio de los sedimentos de los ríos, lagos, mares y océanos los cuales son consumidos por los peces y especies acuáticas. Esas radiaciones que consumen los peces y especies marinas, los diferentes cultivos y los animales son transmitidas a los seres humanos en el momento de su consumo, sin embargo, las concentraciones naturales de los niveles de radiación producidas por los radionucleidos son muy bajos y no presentan una amenaza para la salud de la población (Agencia española de seguridad alimentaria y nutrición, 2020).

Siendo entonces concebida que la radiación a la cual se encuentra expuesta la población de manera natural, proviene del agua por los contaminantes radioactivos que se encuentra en los sedimentos, en el suelo por los radionucleidos que en él están presentes, en el aire producto de argón que se encuentra en las rocas y suelo el cual emana, así como un aproximado de 60 materiales radioactivos que se encuentran presente en la naturaleza. Adicional a los materiales que se encuentran en la tierra, del espacio llegan a la tierra una gran cantidad de radiaciones cósmicas proveniente principalmente del sol, con lo cual se estima que la mayor cantidad de radiación a la cual se encuentra sometida una persona proviene de manera natural (OMS, 2016).

Pero la exposición radiactiva, a la cual se encuentra sometida la población también se debe a la actividad minera que realizan de esos elementos, si la misma se produce sin las debidas medidas de protección y seguridad. Como la que se desarrolló en varios estados de la unión estadounidense, por pobladores indígenas que se encontraban aislados para los años 60, en pleno desarrollo de la carrera armamentista nuclear, por lo cual se dedicaron a la explotación de uranio, empleando para dicha actividad precarias medidas de seguridad y protección contra las concentraciones radiológicas a las cuales se exponían, como es la aspiración de gases de radón, polvos radioactivos y otras sustancias radioactivas derivadas de la explotación minera. Aunado a los pocos conocimientos que

presentaban sobre la actividad que realizaban, lo cual trajo como consecuencia a un aumento de la tasa de mortalidad y prevalencia de cáncer entre la población que se dedicaba a la minería, siendo hasta finales de los años 60 que se comenzaron a aplicar medidas de protección para los mineros (Nelkin, 1991; Ball, 1993; Eichstaedt, 1994; Hecht, 2009).

Mientras que, en la industria química, se observa otra percepción ya que desde el año 1920 se adoptan medidas contra las sustancias ionizantes aplicada en la producción de diferentes productos que en ella se elabora, por lo cual se implementa la denominada toxicología industrial, que no es más que determinar los niveles máximos permisibles de exposición a las sustancias ionizantes que no perjudican la salud de los trabajadores de esta industria, con lo cual se crea una filosofía que se fue desarrollando en los años posteriores a otras sustancias como lo es la exposición a las fibras de amianto o al sílice, estas medidas que se adoptaron tiene como fin el asegurar la salud de los trabajadores del sector químico (Menéndez-Navarro, 2002, 2011; Sellers, 1997; Markowitz, Rosner, 1995; Wikeley, 1992).

Con esas perspectivas de evolución, de la exposición que presenta la población a las radiaciones ionizantes de las sustancias radiactivas de uso medicinal, la que se encuentra de manera natural en los suelos, el agua y el aire. Así como la que proviene del espacio, y las que resultan de la actividad industrial o minera.

Por lo cual, en la presente investigación, se busca realizar un estudio sobre la seguridad y protección radiológica de los trabajadores de una empresa textil del área de radiodiagnóstico. Ante la exposición que presenta los mismos a los efectos de los materiales ionizantes de usos medicinales, de aquellos que se consiguen de manera natural, así como los que se utilizan en la industria química.

Un acercamiento a la realidad

La industria textil a nivel global es una fuente estable de empleo y recursos para los diferentes países en la cual esa se desarrolla, es por ello que, en el Ecuador esa área industrial y manufacturera ha generado empleo, ma manera directa como de forma indirecta, siendo considerada como uno de los sectores industriales que más empleos genera, encontrándose detrás del sector alimentario. En tal sentido, se contabilizan en el territorio ecuatoriano un aproximado de 3500 emporios textiles, los cuales se encuentran distribuidos entre grandes, pequeños y formales, los cuales se encuentran dedicado a la fabricación textil, con una producción estimada de 770 MMUSD para el 2013. (AITE, 2014)

Siendo el sector industrial textil, una de las áreas manufacturera que requiere cotidianamente la evaluación de los determinantes de material particulado, motivado a que ese es un elemento que se encuentra de manera cotidiana en su proceso productivo, por lo cual se conoce de la presencia de esa contaminación

en el ambiente laboral, detectándose que se evalúa poco el nivel de exposición al que son sometidos los trabajadores, generándose de esa manera incidencias de riesgos para los trabajadores de esa área industrial (Rosales *et al.*, 2015)

Es por ello que, la incidencia de los riesgos, a los cuales se encuentran expuestos los trabajadores durante su jornada de trabajo es un proceso habitual, es por ello que las empresas realizan un protocolo o procedimiento operacional con el fin de disminuir los riesgos laborales de sus trabajadores al máximo, procurando el bienestar de los mismos en su desempeño ocupacional.

Existiendo medidas impulsadas para la realización del cumplimiento de los dispuestos en las diferentes normas establecidas para brindar la seguridad laboral a los trabajadores. Entre esa legislación laboral se puede mencionar que en la Constitución de la República del Ecuador (2008) en su artículo 33 que el trabajo es un deber y derecho social el cual se tiene que realizar de una manera saludable, mientras que el 326 establece que el derecho de los trabajadores a realizar su faena en un ambiente saludable.

Entre esas medidas se encuentra, la realización periódica del personal que labora en el área de producción textil a un riguroso programa de evaluación médica de manera periódica, encontrándose entre esa revisión médica un radio diagnóstico para monitorear el estado de las vías respiratoria, por los daños que puede causar el material participado de las diferentes piezas textiles como es la que produce el Algodón y el Lino. Adicional a esas acciones preventivas de salud, se encuentra monitoreo a los procesos en los cuales se encuentren sustancias con efectos radioactivos como el que se emplea en el servicio médico, en su área de radiología, en el cual el personal que labora en la misma se expone de manera cotidiana a los efectos de las radiaciones que emanan de los equipos de imageonología con los cuales laboran.

Objetivo de la investigación

Realizar un estudio sobre la seguridad y protección radiológica de los trabajadores de una empresa textil del área de radiodiagnóstico.

Marco referencial

Radiación ionizante

Para la OMS (2016) la energía que generan los átomos, al momento de realizar su desplazamiento producto la oscilación electromagnética en la cual desprenden rayos gamma o rayos X, así como partículas alfa o beta, denominándose a la misma como radiación ionizante. Siendo establecido como radioactividad a la acción de desintegración de los átomos de manera natural o forzada, por medio de la cual se produce energía de dicha acción la cual es percibida como radiación ionizante, siendo producida la misma por medio de los radionúclidos. Esta energía es empleada en la medicina nuclear que es empleada

en los estudios radiológicos, en la industria química y en la construcción de armas nucleares.

Siendo elevada la energía que emana de la radiación ionizante, Menéndez-Muñoz; García-Salineró; Vañó-Carruana (2013) establecen que la exposición prolongada a esa concentración de energía resulta perjudicial para un ser humano, por lo cual se deben de establecer procedimiento y protocolo que garanticen la seguridad laboral del personal que se desempeña en esas áreas, así como de la población que asiste o recibe tratamiento en esas instalaciones.

Es por ello que el Real Decreto 783/2001 (2001) indica las normas básicas con las cuales se les otorga la protección necesaria a los empleados y públicos que se exponen a los riesgos que producen las radiaciones ionizantes, estableciendo niveles máximos de exposición a las emanaciones electromagnéticas, de manera que no afecten a las personas que los proyectan o reciben de forma indiferente, con lo cual se persigue el empleo seguro de la medicina nuclear.

Fuentes de radiación ionizantes

Los individuos se encuentran expuestos constantemente a los efectos de la radiación, en la gran mayoría de los casos, presenta niveles bajos de radiación la cual proviene de una fuente natural como es el sol y los elementos cósmicos que bañan a la tierra con sus emisiones y la de los elementos naturales que se encuentran en la tierra como el uranio y el plutonio. Mientras que las fuentes artificiales provienen en gran medida por los equipos de diagnósticos por imagen, siendo el más común los que emana rayos X de imagen (Bushberg, 2021)

Mientras que, las fuentes de radiación artificial Bushberg ob cit. indica que entre los equipos para el estudio de imágenes por medio de los rayos X, se tiene a la tomografía computarizada [TC]), estudio en el cual se implica la administración de “sustancias radiactivas (en especial gammagrafías cardíacas)” (p. 3). Otra fuente importante lo constituye el tratamiento de radiación contra el cáncer, en la cual el paciente puede recibir dosis muy altas de radiación. Esa situación se presenta a pesar de que se hace “todo lo posible para suministrar la radiación solo a los tejidos enfermos y reducir al mínimo la radiación a los tejidos sanos” (p. 3).

Contaminación radioactiva

La contaminación radiactiva sobre diversos productos es concebida por el Instituto de Salud Carlos III (2020) como la emisión de rayos gammas que son emitidas sobre diferentes alimentos que provienen desde zonas que han tenidos accidentes en centrales nucleares que derivan en la generación de materiales radioactivos.

Mientras que para Bushberg ob cit. “la contaminación es el contacto y la retención de un material radiactivo, normalmente en forma de polvo o líquido” (p. 2). Con lo cual se establece que a contaminación puede identificarse como

externa, que es aquella que se encuentra en la piel o en la ropa, lugares desde los cuales se puede quitar o ser eliminada por medio de un cepillo, con lo cual se produce la propagación de ese efecto a otras personas y objetos. Sin embargo, la contaminación interna es aquella que se produce al ser absorbida por el cuerpo por medio del consumo, inhalación o a través de cortes en la piel.

Por lo cual Bushberg ob cit indica que luego de haber ingresado en el organismo, la sustancia radiactiva suele ser propagada a otras partes del cuerpo, entre las cuales se pueden mencionar la médula ósea, la cual se convertiría en una fuente donde se continuaría la emisión de radiación, trayendo como consecuencia un aumentando la dosis, “hasta que se extrae o emite toda su energía (degradación). La contaminación interna es más difícil de eliminar que la contaminación externa” (p. 2)

Protección radiológica

La protección radiológica para la norma COVENIN 3299 (1997) es un área que se enmarca en los criterios científicos y sociales que priorizan al ser humano en las diferentes labores que desempeña, para que la actividad que desarrolle se realice de manera segura y protegida, haciendo el uso adecuado de los beneficios que proporcionan las fuentes de radiación ionizante ya sea como usuario de los servicios o como operados de las fuentes.

Enfermedad ocupacional

La concepción de la enfermedad ocupacional es establecida por Gil (2002) como aquella afección o patología, que se generan por medio de la ejecución de las actividades laborales, que le corresponde al trabajador, la cual imposibilitan el pleno desarrollo de sus funciones de una manera eficiente. Sin embargo, la Canadian Centre for Occupational Safety and Health. (2000) indica que la Organización Internacional del Trabajo establece que la salud ocupacional, aquella que se encuentra encargada de generar el mayor bienestar físico, psíquico y social del trabajador, para evitar de esa manera el deterioro de la salud de los trabajadores por las condiciones de trabajo en la cual se desarrolla sus labores y protegerlo de las posibles riesgos consecuencias que creen los agentes nocivos que en el ambiente de trabajo se encuentren, acción que se ejecuta con el fin de mantener al trabajador en una actividad laboral adecuada a sus aptitudes físicas y psicológicas.

Una de las causas más comunes de la enfermedad ocupacional la constituye el material particulado en el área textil, que de acuerdo a diferentes estudios epidemiológicos, observacionales y ocupacionales han establecido que existe una asociación entre la contaminación ambiental, debida a partículas y gases, con la incidencia en las enfermedades respiratorias y cardiovasculares (Ostro *et al.*, 1996; Pope *et al.*, 1995; Dockery *et al.*, 1993).

Entre los efectos que produce el material particulado se tiene la bisinosis la cual es definida por Alegre-Valls y Solé-Gómez (s/f) como una “neumoconiosis orgánica de base patogénica poco conocida, se presenta habitualmente en trabajadores expuestos a ciertos polvos vegetales como el algodón, el lino, el cáñamo y el sisa” (s/p). esa afectación es común en los trabajadores de las empresas textil, por lo cual se requiere de un constante monitoreo al momento de presentar algunos de los síntomas establecidos para el diagnóstico de la misma. Siendo el estudio más frecuente la muestra radiológica del tórax para determinar el nivel de avance de esa patología.

Área de radiodiagnóstico

El área de radiodiagnóstico, es aquella en la cual se aplica la medicina nuclear, como una medida de diagnóstico de diferentes enfermedades entre las cuales se puede mencionar las enfermedades respiratorias, es por ello que la American Cancer Society. (1987) establece que

La Medicina Nuclear y Radiactiva es la disciplina científica que estudia todo lo relacionado con las radiaciones ionizantes y no ionizantes, relacionado con el uso para diagnóstico, y tratamiento y control de enfermedades. Así, es de vital importancia que el profesional médico radiólogo conozca sus vulnerabilidades, los riesgos y peligros asociados a su profesión (s/p).

La seguridad ocupacional que debe tener el personal que labora en esa área médica es esencial, por cuanto se encuentra expuesto a niveles elevados de radiación, producto de la manipulación de los equipos y la ubicación de los pacientes para la realización de los estudios que se le realizaran. Igualmente, el paciente se encuentra expuesto a niveles de radiación, aunque en menores proporciones y durabilidad que el personal que labora en esa dependencia.

MARCO METODOLÓGICO

Por esa razón, al realizar un estudio sobre la seguridad y protección radiológica de los trabajadores de una empresa textil del área de radiodiagnóstico. se basó en el paradigma analítico-deductivo, el cual posee un enfoque cuantitativo; estableciéndose como modalidad la investigación de campo de nivel descriptivo y por medio del apoyo de una revisión documental.

La población de estudio estuvo constituida por el personal que labora en las instalaciones de producción textil y el que labora en el área de radiología de esa empresa. La muestra quedó constituida por 75 trabajadores del área de producción y 5 trabajadores del área de radiodiagnóstico. Los cuales dieron su aprobación y consentimiento para el desarrollo de la presente investigación.

Para el logro del objetivo se empleó como técnica de recolección de datos, la revisión documental y la encuesta, siendo los instrumentos utilizados el fichaje, el

cuaderno de notas, la clasificación de los datos y el cuestionario politómico de selección simple. Entre las técnicas de análisis de datos, se usaron el análisis de los documentos recabados, la clasificación de los mismos y el análisis estadístico, por medio de la inferencia de los resultados.

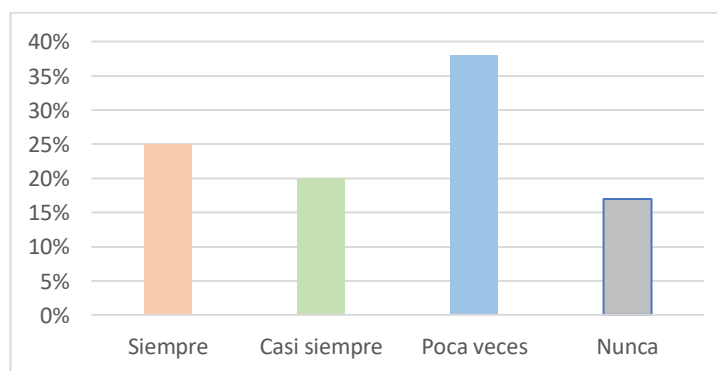
La identificación de la empresa textil, estudiada se mantiene en reserva de acuerdo a la solicitud, que la directiva hizo con la finalidad de mantener en reserva sus procesos productivos y las políticas de seguridad industrial que aplican para sus trabajadores.

RESULTADOS

Seguidamente, se presentan los resultados de la aplicación de la encuesta a los trabajadores del área de producción textil y los empleados de área de radiodiagnóstico de la empresa textil objeto de estudio.

Ítems 1. ¿Conoce las enfermedades laborales a las cuales se encuentra expuesto?

Gráfico 1. Enfermedades laborales



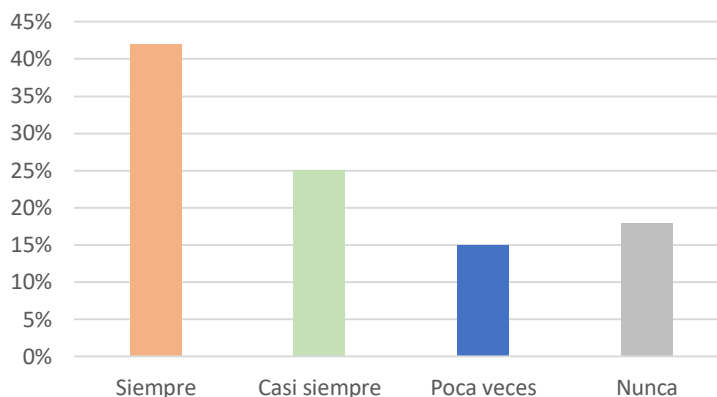
Se establece que, el personal que labora en la empresa textil, pocas veces conoce a las enfermedades a las cuales se encuentra expuesto en un 38%, mientras que para el 25% de los encuestados indican que siempre conocen las enfermedades a las cuales se exponen, sin embargo, para el 20% de los entrevistados manifiestan que casi siempre saben de las enfermedades a las cuales se exponen en su ambiente de trabajo y solo 17% de los consultados manifestó que nunca sabe de las enfermedades a las cuales se encuentran expuestos.

Con ese resultado se evidencia que los trabajadores del área textil, se encuentran en conocimiento de las enfermedades laborales a las cuales se exponen y por ende cumplen de una mejor manera las medidas de prevención de la mismas para mantener una vida saludable y su buena función en la empresa. Situación que coincide con lo expuesto por Ferreira (2001) quien indica que: “la salud y el trabajo son dos aspectos fundamentales en nuestra vida que están unidos y se influyen mutuamente. En algunos casos el trabajo se acompaña de un

ambiente laboral no saludable y esto puede afectar negativamente a la salud” (p. 9).

Ítem 2. ¿Cumple las medidas de seguridad en su ambiente de trabajo?

Gráfico 2. Medidas de seguridad

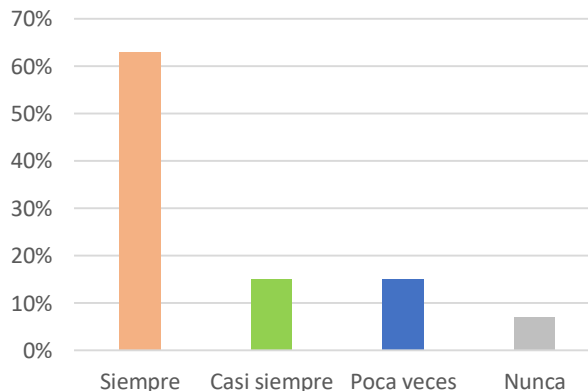


Con respecto al cumplimiento de las medidas, el 42% de los entrevistados, indicaron que siempre cumplen las medidas de seguridad, mientras que para el 25% de los consultados casi siempre siguen las medidas de seguridad establecidas. Sin embargo, para el 18% de los interrogados indicaron que nunca cumplen las medidas de seguridad establecidas y solo el 15% manifestó que casi siempre sigue las medidas de seguridad.

Por medio de ese resultado se evidencia que con el cumplimiento de las medidas de seguridad se reduce el riesgo de sufrir de enfermedades laborales, que en el caso de los trabajadores del área de producción implicaría una exposición a los efectos de la radiación al ser evaluado por medio de unos estudios de radiodiagnósticos como es la placa de rayos X, motivado a la aparición de la bisinosis, que es una afección de las vías respiratorias y requiere de ese estudio para establecer la complicación de dicho sistema.

Ítems 3. ¿Cuándo presenta afección respiratoria le realizan estudio de las vías respiratorias en el área de radiodiagnóstico?

Gráfico 3. Estudio de radiodiagnóstico

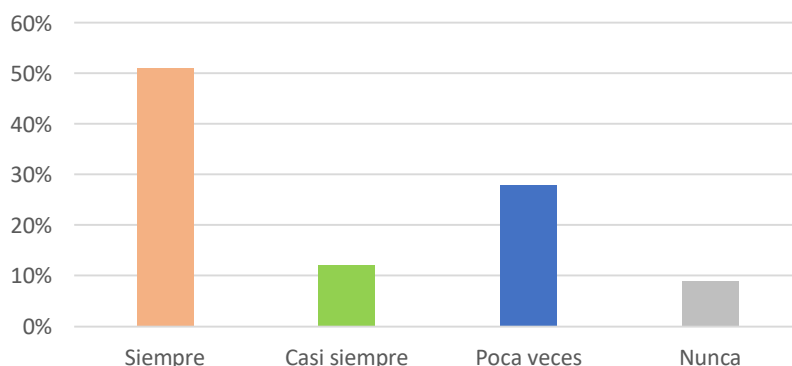


El estudio de radiodiagnóstico por efecto de la exposición del material particulado, es realizado por el 63% de los consultados, quienes indicaron que siempre le realizan un estudio de radiodiagnóstico cuando presenta una afección respiratoria, mientras que para el 15% de los trabajadores este procedimiento se desarrolla en pocas veces para un grupo de trabajadores y para otros en la misma proporción casi siempre, y para el 7% de los consultados manifestaron que nunca le realizan estudios de radiodiagnóstico cuando presentan una afección respiratoria.

Por medio de ese resultado, se pone de manifiesto las medidas de control de enfermedades que presenta la organización empresarial, para que sus trabajadores posean una salud ocupacional de manera eficiente y mejore de esa manera su rendimiento laboral. Sin embargo, la exposición continua a los efectos de las radiaciones emitidas por los equipos de radiodiagnóstico puede causar efectos adversos a los que se persigue como lo exponen Funes (1979) y Martínez (2003) quienes indican que los riesgos laborales y enfermedades profesionales ocasionadas por la exposición a las radiaciones ionizantes, son ocasionados en gran parte por la deficiencia de la tecnología empleada, el cual se pone en evidencia con el empleo de equipos inadecuado y de material instrumental, así como la ausencia de elementos o medidas de seguridad en el área de la radiología.

Ítem 4. ¿Le realizan estudios de radiodiagnóstico de manera frecuente?

Gráfico 4. Frecuencia del estudio



Con respecto a la frecuencia de los estudios de radiodiagnóstico, los entrevistados respondieron en un 51% que siempre se realizan estudios de radiodiagnóstico de manera frecuente, mientras que el 28% de los consultados indicaron que pocas veces se realizan estudios de radiodiagnóstico de manera frecuente, sin embargo para el 12% de los entrevistados los estudios de radiodiagnóstico, los realiza casi siempre de manera frecuente y para el 9% de los entrevistados nunca se realizan estudios de radiodiagnóstico de manera frecuente.

Se coloca de manifiesto la constante exposición de los trabajadores de la empresa textil a los efectos de la radiación que emana de los equipos de radiodiagnóstico con los cuales cuenta la empresa, pudiendo ocasionar ese exceso de radiación problemas a la salud del trabajador, como lo indica la OPS (1990) quien establece que los efectos a la vida de la radiación, presenta una acción de radiación ionizante, la cual causa sobre los tejidos de los seres vivos un sobre calentamiento producto de la transferencia de energía calórica sobre los mismos, aumentando la excitación de las células de los tejidos. La gravedad de la afección dependerá de la dosis de radiación a la cual se exponga la persona, lo cual incidirá en el nivel de la lesión que se genera y la sensibilidad que presenta el tejido a dicha exposición radiológica.

DISCUSIÓN

Se puede determinar que es frecuente el uso de los servicios médicos de la empresa textil, por la presencia de la afección respiratoria producto del material polinizaste que se genera del material de trabajo con el cual realizan sus diferentes actividades, lo cual hace que dicho personal sea expuesto de manera frecuente a los efectos de la radiación por parte de los equipos de radiodiagnóstico, para establecer el estado de las vías respiratorias, producto de las condiciones de trabajo y el riesgo que presentan a la enfermedad ocupacional, que en este caso resulta frecuente siendo la misma la bisinosis.

Se evidencia el fiel cumplimiento, de las diferentes medidas de prevención en el área de producción, no así en el área de radiodiagnóstico, por cuanto los equipos no cuentan con las medidas exactas de seguridad para el personal que labora en esas instalaciones, de la misma manera, como el tiempo máximo de exposición a los efectos radiológicos, lo cual puede ser causal de una enfermedad ocupacional como lo expone Gil (2002); Funes (1979) y Martínez (2003) quienes indica que históricamente se ha considerado a la profesión médico radiólogo como una de las más expuestas a sufrir daños a la salud como consecuencia de accidentes y enfermedades profesionales relacionadas con las radiaciones ionizantes.

La constante exposición que presenta el personal de plante de la empresa textil, lo hace susceptible a una afección radiológica, producto de la constante exposición a los efectos de la mismas, producto de las constantes infecciones respiratorias de las cuales, el trabajador es el primer responsable por el no uso de los implementos de seguridad de los cuales dispone. Por lo cual se puede establecer que en la planta objeto de estudio las condiciones de trabajo son adecuadas y los trabajadores cuentan con medio de protección, pero la seguridad y salud ocupacional se lleva deficientemente, no se cuenta con los registros de la actividad.

CONCLUSIÓN

Se establece la necesidad de realizar jornadas de concienciación, hacia los trabajadores para el uso adecuado de los equipos de seguridad de los cuales dispone, así como instruir al personal de seguridad industrial de la necesidad de la construcción de un registro eficiente de las actividades que se apliquen en la empresa.

Aumentar las medidas de seguridad laboral, al personal que se desempeña en el área de radiodiagnóstico, para dar cumplimiento a los diferentes protocolos de seguridad radiológica que se encuentran deficientes, como es la exposición a los efectos de los rayos X, Gamma que estos generan.

Instruir al personal de planta en el no uso excesivo del servicio de radiodiagnóstico por los efectos adversos que estos producen.

REFERENCIAS

Agencia española de seguridad alimentaria y nutrición (2020) Contaminación radioactiva. Recuperado de: http://www.aesan.gob.es/AECOSAN/web/seguridad_alimentaria/subdetalle/contaminacion_radioactiva.htm

Ahumada, J.J. (1994) La seguridad radiológica ¿Una causa ignorada en nuestro medio? Editorial. Acta Médica Colombiana 19(6). Recuperado de: http://www.actamedicacolombiana.com/anexo/articulos/06-1994-01-La_seguridad_radiologica.pdf

AITE. (2010). Cifras. *Boletín Mensual*, 15. Recuperado de: <https://www.aite.com.ec/estadisticas.html>

Alegre Valls, J., Solé Gómez, MD. (s/f) Bisinosis: Vigilancia médica. Instituto de Seguridad e Higiene en el trabajo. España. Recuperado de: https://www.cso.go.cr/legislacion/notas_tecnicas_preventivas_insht/NTP%20231%20-%20Bisinosis%20Vigilancia%20medica.pdf

American Cancer Society. (1987). Cancer facts & figures. Radiaciones ionizantes Leucemia, piel Hospitales (radiología y radioterapia) uso industrial de rayos X

Ball, H. (1993) Cancer factories: America's tragic quest for uranium self-sufficiency. Westport: Greenwood Press.

Bushberg, JT. (2021) Lesiones causadas por la radiación. Recuperado de: <https://www.msmanuals.com/es-ve/hogar/traumatismos-y-envenenamientos/lesiones-causadas-por-la-radiaci%C3%B3n/lesiones-causadas-por-la-radiaci%C3%B3n>

- Canadian Centre for Occupational Safety and Health. (2000) Biomedical surveillance. A list of questions
- Constitución de la República del Ecuador (2008). En el Registro Oficial N° 449. Recuperado de: https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf
- COVENIN 3299 (1997) Programa de protección radiológica. Requisitos. Fondonorma. Caracas. Recuperado de: <http://www.sencamer.gov.ve/sencamer/normas/3299-97.pdf>
- Dockery WD, Pope III CA, Xu X, Spengler JD, Ware JH, Fay ME et al. (1993) An association between air pollution and mortality in six US cities. *N Engl J Med* 329.
- Eichstaedt, P. (1994) If you poison us: uranium and native Americans. Santa Fe: Red Crane.
- Estévez Echanique, R. (2018) Dosimetría Radiológica. Primera edición. Quito. Edifarm. Recuperado de: <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/14606/1/Dosimetr%C3%ADa%20radiol%C3%B3gica.pdf>
- Ferreira, D. 2001. Enfermedades ocupacionales producidas por calor y frio, iluminación y radiaciones ionizantes. Monografías
- Funes, G. (1979) Curso de Seguridad Básica, obreros Mina. Codelco, Chile, División El Teniente; Dpto. Prevención de Riesgos. Primera edición
- Gil, H. (2002) Esquema de salud ambiental. Notas de Clase de salud Ambiental. Escuela de Medicina Veterinaria. Temuco
- Hecht, G. (2009) Africa and the nuclear world: labor, occupational health, and the transnational production of Uranium. *Comparative Studies in Society and History*, Ann Arbor. 51(4)
- Markowitz, G; Rosner, D. (1995) The limits of thresholds: silica and the politics of science, 1935 to 1990. *American Journal of Public Health*, Washington. 85.
- Martínez, O. (2003) La profesión, Fundamentos Profesionales. Facultad de ingeniería, Universidad Tecnológica de Santiago, República Dominicana. Publicación N° PNSP 84-47
- Menéndez-Muñoz, S; García-Salineró, A; Vañó-Carruana, E. (2013) Procedimientos de protección radiológica para la manipulación de fuentes no encapsuladas utilizadas en la instalación radiactiva central (IRC) de la facultad de medicina de la Universidad Complutense de Madrid (UCM). Universidad Complutense de Madrid. Recuperado de:

<https://www.ucm.es/data/cont/docs/256-2013-11-26-2013PROCEDIMIENTOS%20DE%20PROTECCI%C3%93N%20RADIOL%C3%93GICA%20Usuario%20EN%20LA%20INSTALACI%C3%93N%20RADIATIVA%20CENTRAL.pdf>

- Menéndez-Navarro, A. (2002) Shaping industrial health: the debate on asbestos dust hazards in UK, 1928-1939. In: Rodríguez Ocaña, Esteban (Ed.). The politics of healthy life: an international perspective. Sheffield: European Association for the History of Medicine and Health.
- Menéndez-Navarro, A. (2011) A camel through the eye of a needle: expertise and the late recognition of asbestos-related diseases. *International Journal of Health Services*, Amityville. 41(1).
- Nelkin, D. (1991) Native Americans and nuclear power. *Science, Technology and Human Values*. s.l., 6(35)
- OMS (2016) Radiaciones ionizantes: efectos en la salud y medidas de protección. Recuperado de <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/ionizing-radiation-health-effects-and-protective-measures>
- OPS. (1990) Condiciones de Salud en las Américas. OPS I. Recuperado de: https://www.mscbs.gob.es/biblioPublic/publicaciones/recursos_propios/resp/revista_cdrom/VOL65/65_3_277.pdf
- Ostro B, Sánchez JM, Aranda C, Eskeland GS. (1996) Air Pollution and Mortality: results from a study of Santiago, Chile. *J Expos Anal Environ Epidemiol* 6.
- Pope CA, Thun MJ, Namboodiri MM, Dockery DW, Evans JS, Speizer FE *et al.* (1995) Particulate air pollution as a predictor of mortality in prospective study of US adults. *Am J Respir Crit Care Med* 151
- Real Decreto 783/2001 (2001) M. de la Presidencia, B.O.E. 26.7.2001, por el que se aprueba el Reglamento sobre protección sanitaria contra radiaciones ionizantes.
- Rosales, C; Viteri, J; Rivera, N; Comas, R. (2015) Determinantes de exposición a material particulado en el área textil. *Enfoque UTE*.6(2). Recuperado de: <http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/enfoqueute/v6n2/13906542-enfoqueute-6-02-00001.pdf>
- Salud Carlos III (2020) Contaminación radiactiva. Instituto de Salud Carlos III. Recuperado de: <https://www.isciii.es/QueHacemos/Servicios/SanidadAmbiental/Paginas/ContaminacionRadiactiva.aspx>
- Sellers, CC. (1997) Hazards of the job: from industrial disease to environmental health science. Chapel Hill: University of North Carolina Press.

Wikeley, NJ. (1992) The asbestos regulations 1931: a licence to kill? Journal of Law and Society, s.l., 19.

NORMAS PARA PUBLICAR

1. Podrán ser publicados todos los trabajos realizados por investigadores nacionales o extranjeros, siempre y cuando reúnan los criterios de calidad científica requeridos.
2. Se incluirán artículos relacionados con investigaciones culminadas, revisiones bibliográficas, informes de desarrollo tecnológico, ensayos científicos, propuestas de modelos e innovaciones educativas, productos de la elaboración de trabajos de grado y tesis doctoral, trabajos de ascenso o proyectos institucionales. Los trabajos presentados deben ser un aporte para el campo de las ciencias sociales.
3. Es importante resaltar que la consignación del trabajo no implica compromiso alguno de publicación. Esta solo será efectiva a través de la aprobación del Comité de Arbitraje y se le notificará al autor o autores a través de un correo electrónico en el que se incorporará la constancia de publicación. Tener una carta de aceptación del artículo no excluye a los autores de realizar modificaciones en el artículo a solicitud del Comité Editorial.
4. La evaluación del artículo se hará conforme a criterios de: originalidad, pertinencia social, actualidad, aportes, rigurosidad científica y cumplimiento de las normas editoriales establecidas en esta revista.
5. Se le recomienda al autor (es/as) **NO ENVIAR DE MANERA SIMULTÁNEA** el mismo artículo a otras revistas.
6. Si el Comité Editorial o los árbitros evidencian que existe plagio el artículo será remitido nuevamente al autor y este será sancionado por dos años, tiempo en el cual no podrá publicar en esta revista.
7. Se le solicitará a los autores la cesión de derechos patrimoniales de los artículos publicados con el propósito de que la revista pueda publicarlos en formatos físicos y/o electrónicos, incluido Internet.
8. Puede presentar el artículo en los formatos OpenOffice o Microsoft Word.
9. Todo artículo será sometido a un riguroso proceso de arbitraje. El sistema seleccionado por el Comité Editorial de Prohominum. Revista de Ciencias Sociales y Humanas.
10. Es el doble ciego (Double-blind review). En el sistema doble ciego los árbitros no conocen la identidad o filiación académica de los autores y estos, a su vez, desconocen quienes están evaluando el artículo.
11. Se le sugiere al autor, autora o autores omitir referencias directas a otras publicaciones de su producción. Esto puede entorpecer la evaluación (Double-blind review).
12. Se recomienda que el número de investigadores co-autores del artículo no sea superior a diez.
13. El artículo en original debe incluir en el encabezado: el nombre del autor, autora o autores, el grado académico alcanzado y el nombre de la institución a la que pertenece (n), números telefónicos (hab. y cel.), dirección, correo(s) electrónico(s) y el código orcid de cada uno. Además, debe incluir un currículum no mayor de cinco (5) líneas. Esta síntesis solo hará referencia a los grados académicos, más recientes, y a la institución en la que labora.
14. Todos los autores deben registrarse en el OJS de la revista.

15. Se le agradece ingresar su número de registro ORCID ID. Es obligatorio. En caso de no poseerlo deberá registrarse en: <https://orcid.org/>. Igualmente, deben ingresar su perfil a Autores-Redalyc: <http://www.redalyc.org/autorHome.oe> y facilitar el número de registro cuando envíe el artículo.

16. Si el autor, la autora o los autores tienen más de un identificador (Research Gate, Academia, Google Scholar u otro) debe agregarlo tanto en el registro del OJS como en los datos que envíe al correo (si usa ese sistema para el envío de su artículo).

17. El artículo debe estar acompañado de una constancia, dirigida al Comité Editorial, en las que:

- Autorice a Prohominum. Revista de Ciencias Sociales y Humanas para que publique el artículo y declare que no ha sido enviado a otra publicación.
- Se dé fe de la originalidad del artículo y de ser autor (es) intelectual (es) de este.
- Constancia de pertenecer a la universidad, instituto de investigación o centro educativo que haya declarado en su identificación. Si está estudiando una maestría o un doctorado y no forma parte del cuerpo docente de ninguna universidad, su centro de adscripción es la universidad en la que cursa estudios.
- Cesión de derechos patrimoniales de los artículos publicados con el propósito de que la revista pueda publicarlos en formatos físicos y/o electrónicos, incluido Internet.
- Se compromete a modificar el artículo cuando tenga observaciones de fondo y forma. En caso de que no desee hacer la modificación o incorporar las observaciones, no podrá enviar otro manuscrito a Prohominum. Revista de Ciencias Sociales y Humanas, en un lapso no menor a dos años.

Forma y preparación del manuscrito

18. La longitud del trabajo puede variar entre un mínimo de doce (12) y un máximo de treinta (30) cuartillas. da que el número de investigadores co-autores del artículo no sea superior a cinco.

19. El título de los artículos de contener entre 10 y 15 palabras (de 80 a 100 caracteres). Debe presentarse en español, inglés y portugués. Trate de no utilizar abreviaturas.

20. Los cuadros, gráficos, tablas, imágenes e ilustraciones deberán incluirse en el artículo y con especificación de su número, título y fuente.

21. Todas las imágenes y palabras que contengan que aparezcan en los gráficos deben ser fácilmente leídas en la publicación digital. En caso de que no ocurra, el manuscrito será devuelto para corregir este aspecto.

22. Los artículos deberán ajustarse y adaptarse al siguiente esquema: Resumen; Introducción; Marco teórico o revisión bibliográfica; Metodología o procedimientos; Resultados, análisis e interpretación; Discusión; Conclusiones; Referencias.

23. Para la presentación de revisiones bibliográficas, disertaciones o producción teórica se utilizarán las siguientes pautas: a) resumen (palabras clave), b) introducción, c) desarrollo y d) referencias.

24. Debe evitar, en lo posible, el uso de notas al pie de página. De ser necesario, ubicarlas al final del artículo.

25. Las normas de redacción, presentación, gráficos, uso de citas, referencias bibliográficas y otros aspectos afines, deben ajustarse a las normas APA (American Psychological Association).

Resumen

26. El resumen del artículo debe elaborarse con un mínimo de 200 y un máximo de 250 palabras. Debe estar acompañado por la versión en inglés y portugués. Se le agradece al autor, autora o autores no utilizar ningún traductor electrónico para la elaboración de los resúmenes en otro idioma. Se recomienda contratar a un traductor especializado.

27. El resumen incluirá los siguientes elementos: a) introducción; b) objetivos o propósitos; c) método; d) resultados; e) discusión; y f) conclusiones. Las palabras clave del deben ponerse al final de cada uno de los resúmenes. El número de palabras clave debe estar entre 4 a 6, tanto en español como en portugués e inglés y presentarse al final del resumen separadas por punto y coma, en minúscula.

28. Para la selección de las palabras clave deberá utilizar Thesaurus Unesco.

29. Toda cita de libro(s), autor(es) o revistas debe estar obligatoriamente referenciada siguiendo las normas APA (ver apartado 25). Debe verificar, en caso de publicaciones digitales, que no existan enlaces rotos o páginas sin información. En este caso el artículo será devuelto al autor.

Publicaciones digitales

Se incluyen tanto las versiones digitalizadas de publicaciones periódicas impresas, como las publicaciones electrónicas (revistas, journal). Para registrar libros extraídos de fuentes electrónicas, el procedimiento será el siguiente:

En el caso de los libros. El orden de presentación de los datos del libro es muy parecido al impreso, pero se agregan algunos elementos que hacen referencia a esta versión digital. Estos se describen a continuación: primero apellido completo del autor, solo con la letra inicial mayúscula, letra inicial del nombre. (fecha). Nombre del libro en cursiva. Nombre del ente editorial o casa editora si el libro ha sido publicado, ciudad en la que fue publicado, en caso de conocerse. Recuperado de (dirección electrónica en la que está alojado el libro).

En el caso de las publicaciones periódicas, la forma de presentación es la siguiente: *Inicial en mayúscula del apellido completo, coma (,), inicial del nombre. (fecha). Título del artículo. Nombre de la publicación en cursiva, volumen (número), páginas en el caso de que existan. Recuperado de dirección electrónica en la que está alojada la revista.*

30. El trabajo aceptado que tenga observaciones, según el criterio de los árbitros, será devuelto a su autor para que realice las correcciones pertinentes. Una vez revisado por el autor, debe ser enviado al Consejo Editorial de en un lapso no mayor de 15 días.

31. El trabajo no aceptado será devuelto al autor o autores con las observaciones correspondientes. Este no podrá ser arbitrado por esta revista nuevamente.

32. Queda entendido que, una vez enviado el artículo a Prohominum. Revista de Ciencias Sociales y Humanas e iniciado el arbitraje, el autor acepta este proceso y, en consecuencia, se compromete a publicarlo solo en esta revista. Recuerde que bajo ningún concepto debe enviar el artículo de manera simultánea a más de una revista.

Envío del artículo

33.El artículo debe ser enviado al siguiente correo electrónico prohominumrevista@gmail.com. También puede ser enviado a través del OJS de Prohominum. Revista de Ciencias Sociales y Humanas, una vez que haya hecho el registro como autor. (<https://acvenisproh.com/revistas/>)