

**Estrategia Didáctica Innovadora para Mejorar los Estándares de Calidad en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje en Ciencias Sociales en estudiantes de Cuarto Grado.**

**Innovative teaching strategy to improve quality standards in the teaching-learning process in Social Studies for fourth-grade students.**

**Para citar este trabajo:**

Sánchez, C., Calva, L., Reyes, N., y Ortiz, W., (2025). Estrategia Didáctica Innovadora para Mejorar los Estándares de Calidad en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje en Ciencias Sociales en estudiantes de Cuarto Grado. *Reincisol*, 4(8), pp. 1-27. [https://doi.org/10.59282/reincisol.V4\(8\)1-27](https://doi.org/10.59282/reincisol.V4(8)1-27)

**Autores:**

**Lic. Carlos Alberto Sánchez Valle**

Universidad Bolivariana del Ecuador  
Ciudad: Guayaquil, País: Ecuador  
Correo Institucional: [casanchezv@ube.edu.ec](mailto:casanchezv@ube.edu.ec)  
Orcid <https://orcid.org/0009-0004-0454-6331>

**Lic. Leidy Patricia Calva Chuquimarca**

Universidad Bolivariana del Ecuador  
Ciudad: Guayaquil, País: Ecuador  
Correo Institucional: [lpcalvac@ube.edu.ec](mailto:lpcalvac@ube.edu.ec)  
Orcid <https://orcid.org/0009-0007-4117-353X>

**PhD. Nayade Caridad Reyes Palau**

Universidad Bolivariana del Ecuador  
Ciudad: Guayaquil, País: Ecuador  
Correo Institucional: [ncreyesp@ube.edu.ec](mailto:ncreyesp@ube.edu.ec)  
Orcid <https://orcid.org/0000-0001-8754-1536>

**PhD. Wilber Ortiz Aguilar**

Universidad Bolivariana del Ecuador  
Ciudad: Guayaquil, País: Ecuador  
Correo Institucional: [wortiza@ube.edu.ec](mailto:wortiza@ube.edu.ec)  
Orcid <https://orcid.org/0000-0002-7323-6589>

## RESUMEN

El presente artículo expone los resultados de una investigación orientada al diseño e implementación de una estrategia didáctica innovadora con enfoque en la gamificación, destinada a mejorar los estándares de calidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Ciencias Sociales en estudiantes de cuarto grado de la Unidad Educativa Eloy Alfaro. La problemática identificada se relaciona con deficiencias en la comprensión de contenidos históricos, falta de articulación con los estándares educativos vigentes y escasa integración de estrategias metodológicas activas por parte de los docentes. Ante esta realidad, se planteó una propuesta fundamentada en principios constructivistas, aprendizaje significativo y metodologías activas, cuyo propósito fue transformar el entorno educativo en un espacio participativo, motivador y centrado en el estudiante.

El estudio se desarrolló bajo un enfoque metodológico mixto de tipo proyectivo, que combinó técnicas de recolección de información cualitativa y cuantitativa, tales como la revisión documental, la observación de actividades docentes, entrevistas a docentes y fichas de observación aplicadas a estudiantes. La propuesta incluyó cinco estrategias gamificadas: El Tablero Histórico Interactivo, Aventuras Digitales, El Debate de los Líderes, Cazadores de Tesoros del Conocimiento y El Diario del Aventurero, todas contextualizadas a los contenidos del currículo nacional. Los resultados del pilotaje evidencian una mejora en la motivación estudiantil, mayor participación activa en clase, y un progreso notorio en la comprensión de hechos históricos y el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y competencias sociales.

**Palabras claves:** Estrategia didáctica, enseñanza-aprendizaje, gamificación, Ciencias Sociales

## ABSTRACT

This article presents the results of a research project focused on the design and implementation of an innovative teaching strategy focused on gamification, aimed at improving quality standards in the teaching and learning process of Social Studies among fourth-grade students at the Eloy Alfaro Elementary School. The identified problems relate to deficiencies in the understanding of historical content, a lack of coordination with current educational standards, and a poor integration of active methodological strategies by teachers. Given this reality, a proposal was put forward based on constructivist principles, meaningful learning, and active methodologies, the purpose of which was to transform the educational environment into a participatory, motivating, and student-centered space.

The study was developed using a mixed-method projective approach, combining qualitative and quantitative data collection techniques, such as document review, observation of teaching activities, teacher interviews, and student observation sheets. The proposal included five gamified strategies: The Interactive History Board, Digital Adventures, The Leaders' Debate, Knowledge Treasure Hunters, and The Adventurer's Diary, all contextualized within the national curriculum.

The results of the pilot program show improved student motivation, greater active participation in class, and noticeable progress in the understanding of historical facts and the development of critical thinking skills and social competencies.

**Keywords:** Teaching strategy, teaching-learning, gamification, Social Sciences

## INTRODUCCIÓN

La calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje en Ciencias Sociales constituye un tema central en la investigación educativa, dada su influencia en la formación integral de los estudiantes. Según Santiago (2008), “es necesario superar las dificultades sociales y culturales, tales como la exclusión y baja calidad de la educación; el desfase escuela-comunidad, la inadecuación del currículo, el desempeño profesional del docente e innovar la vigencia de los fundamentos educativos tradicionales” (p. 6). Es decir, “debemos entender como proceso de enseñanza y aprendizaje innovador aquel proceso que genera cambios significativos al utilizarse nuevas estrategias didácticas con la finalidad de obtener un valor agregado o enriquecimiento en dicho proceso” (Sandi y Cruz, 2016, p. 5). Los estándares de calidad en el ámbito educativo son criterios fundamentales que orientan el diseño y evaluación de los procesos de enseñanza-aprendizaje. Según Bernal et al., (2023), los estándares de calidad “permite que se integren diferentes tipos de aprendizaje con la finalidad de solucionar problemas; desde este punto de vista el estudiante podría aprender de manera autónoma y tendría un mayor protagonismo.” (p. 2645). En este contexto, los estándares de calidad no solo determinan lo que los estudiantes deben aprender, sino también cómo debe estructurarse el proceso educativo para cumplir con estos objetivos. Además, los estándares de calidad educativa representan un conjunto de criterios y expectativas que orientan los procesos de enseñanza-aprendizaje, con el fin de garantizar una formación pertinente, equitativa y de alto nivel en todos los niveles del sistema educativo. Estos estándares no solo establecen qué deben aprender los estudiantes, sino también cómo debe organizarse y evaluarse el trabajo docente para lograr aprendizajes significativos. En este sentido, se constituyen en una herramienta clave para monitorear y elevar el desempeño académico, fomentar la mejora continua de las instituciones educativas y promover una enseñanza alineada con las demandas del siglo XXI. Según Espino et al., (2023) “Para lograrlo, es esencial implementar políticas y estrategias que promuevan la excelencia académica, la mejora continua y la innovación en los procesos educativos” (p. 3). Según Parra et al., (2021) “en el ámbito educativo, generalmente, la innovación emerge del análisis crítico de los procesos que se viven dentro de la institución educativa, evidenciando de esta manera la necesidad de cambio” (p. 72).

Estrategias didácticas innovadoras como el aprendizaje basado en proyectos, la gamificación y el aprendizaje colaborativo han demostrado ser efectivas no solo para incrementar la motivación, sino también para alinear las prácticas docentes con los estándares de calidad establecidos.

La innovación, además, responde a los desafíos de un mundo en constante cambio, donde la educación debe preparar ciudadanos con habilidades para resolver problemas, trabajar en equipo y adaptarse con flexibilidad a nuevas realidades. En este marco, las estrategias didácticas innovadoras se convierten en vehículos fundamentales para construir una educación de calidad, dinámica y con sentido.

Por otra parte, la innovación en el ámbito educativo también implica una actitud abierta al cambio por parte de los docentes, quienes deben estar dispuestos a cuestionar sus propias prácticas y explorar nuevas formas de facilitar el aprendizaje. Este proceso demanda creatividad, actualización constante y una comprensión profunda del entorno social y cultural en el que se desenvuelven los estudiantes. Innovar no siempre significa crear desde cero, sino adaptar, mejorar y contextualizar estrategias que respondan a las particularidades de cada grupo. En este sentido, la innovación se convierte en una oportunidad para superar las limitaciones del modelo tradicional, promoviendo una educación más personalizada, inclusiva y transformadora, capaz de responder a los retos del presente sin perder de vista la proyección hacia el futuro.

En el proceso de enseñanza-aprendizaje, la relación con los estándares de calidad implica una atención especial a la planificación, ejecución y evaluación de los aprendizajes. Como señalan Uriarte et al., (2023): “la construcción de conocimientos en la educación, se debe llevar a cabo basada en un proceso de calidad mediante el uso de factores estratégicos competitivos con eficiencia y pertinencia que promuevan incentiven y mejoren el proceso formativo en los estudiantes;” (p. 2019). Esto subraya la importancia de incorporar prácticas innovadoras y metodologías activas que permitan mejorar la coherencia y efectividad en el aprendizaje, particularmente en Ciencias Sociales.

El proceso de enseñanza-aprendizaje es una dinámica compleja y bidireccional que involucra tanto al docente como al estudiante en la construcción activa del conocimiento. No se limita a la simple transmisión de contenidos, sino que implica la interacción constante entre lo que se enseña, cómo se enseña y cómo se aprende. Para que este proceso sea efectivo, debe estar planificado estratégicamente, tomando en cuenta las características individuales y colectivas del grupo, así como los objetivos curriculares establecidos. Cuando se promueven experiencias de aprendizaje significativas, se favorece el desarrollo integral del estudiante, estimulando su pensamiento crítico, su capacidad de análisis y su participación activa dentro y fuera del aula.

En este contexto, los estándares de calidad educativa actúan como referentes que orientan y regulan el proceso de enseñanza-aprendizaje, asegurando que los objetivos educativos se cumplan de manera coherente, progresiva y pertinente. Estos estándares establecen expectativas claras sobre lo que los estudiantes deben saber y ser capaces de hacer en cada nivel de su formación. Su integración efectiva en la práctica docente permite evaluar con mayor precisión el avance del aprendizaje y ajustar las estrategias pedagógicas para alcanzar mejores resultados. De este modo, se fortalece la equidad educativa, ya que todos los estudiantes, sin importar su contexto, tienen derecho a una educación de calidad basada en criterios comunes que guían y mejoran la acción educativa.

La gamificación ha demostrado ser una estrategia pedagógica eficaz para abordar los retos contemporáneos en el ámbito educativo. Este estudio se suma a un creciente cuerpo de literatura que respalda su efectividad no solo en el aprendizaje académico, sino también en el desarrollo integral de los estudiantes. Autores como, Pérez & Navarro (2022), enfatizan en que la gamificación “es un enfoque serio para acelerar la curva de la experiencia de aprendizaje, la enseñanza de temas complejos y el pensamiento sistémico” (p. 7). Es decir, las estrategias gamificadas estimulan el pensamiento crítico y creativo al integrar elementos lúdicos en entornos educativos, lo que transforma la forma en que los estudiantes interactúan con los contenidos.

Es importante mencionar que, “los modelos de aprendizaje tradicionales presentan muchas veces dificultades en buscar motivar e inspirar a los estudiantes en el que se les haga mucho más fácil comprender y entender los textos educativos” (Jalca y Hermann 2023, p. 240). Por tal motivo, es importante trabajar desde la lúdica y mantener espacios participativos y colaborativos. Prieto et al. (2022), rescata la importancia que tiene el uso de estrategias innovadoras, “en el ámbito educativo, la gamificación se ha ganado un importante espacio de reflexión y análisis, al ser empleada, cada vez más, como técnica o estrategia para motivar al estudiantado en su proceso de aprendizaje” (p. 2). Sin embargo, si no trabajamos la gamificación de una manera planificada y organizada podemos caer en la equivocación y la distracción de la clase. En este contexto, es importante alinear los objetivos gamificados con las metas educativas, asegurando que los elementos lúdicos potencien, y no obstaculicen, el aprendizaje.

La principal contribución de este estudio radica en la sistematización de teoría y práctica relacionada con la gamificación en contextos educativos. A diferencia de investigaciones previas que se centran en casos específicos o en disciplinas particulares, este trabajo propone un marco integrador que combina teorías de la motivación y el aprendizaje con ejemplos prácticos aplicables en entornos diversos. Además, se introducen estrategias diseñadas para fomentar habilidades socioemocionales, Arnada & Luque (2024), sitúan “el aprendizaje emocional como un aspecto clave para mejorar el aprendizaje de niños, jóvenes y adultos” (p. 5).

En un contexto, donde la educación enfrenta desafíos relacionados con la motivación y el compromiso de los estudiantes, la gamificación ofrece una solución viable para revitalizar las prácticas pedagógicas. Esto es particularmente relevante en escenarios donde la tecnología está cada vez más integrada en el aprendizaje. Por tal motivo, el uso de recursos tecnológicos es “crucial en la era globalizada, ya que permite a los estudiantes desarrollar habilidades comunicativas y emocionales” (Fuentes et al., 2024, p. 110)

El principal aporte práctico de este estudio es la demostración empírica de que las estrategias gamificadas no solo aumentan la motivación estudiantil, sino que también facilitan el desarrollo de competencias blandas como la colaboración, la resolución de problemas y la adaptabilidad. Estas competencias son esenciales para preparar a los estudiantes para los retos del siglo XXI. Además, el trabajo destaca la necesidad de diseñar actividades gamificadas que sean inclusivas y accesibles, garantizando que estudiantes de diferentes contextos puedan beneficiarse de estas metodologías. Finalmente, esta investigación confirma que la gamificación como estrategia innovadora en el área de Ciencias Sociales, permite transformar las dinámicas educativas, mejorando en gran medida el desarrollo del aprendizaje. A pesar de las limitaciones identificadas, como la necesidad de adaptación contextual y los recursos requeridos, los resultados respaldan la implementación de estrategias gamificadas como un enfoque innovador y relevante en la educación básica.

Esta investigación se centra en la Unidad Educativa Eloy Alfaro, los estudiantes de cuarto año de educación básica enfrentan dificultades relacionadas con la comprensión de conceptos históricos, geográficos y culturales, en parte debido a la prevalencia de enfoques memorísticos en las Ciencias Sociales. Esto subraya la necesidad de diseñar e implementar una estrategia didáctica innovadora que promuevan el aprendizaje activo, el pensamiento crítico y la participación colaborativa. En tal sentido, “de esta manera, se rompe con el modelo tradicional de enseñanza homogénea, donde todos los estudiantes reciben el mismo contenido al mismo ritmo, y se abre paso a un modelo educativo más flexible y centrado en el estudiante” (Aparicio & Aparicio 2024, p. 345).

Para comprender a fondo la situación actual, se llevaron a cabo diversas actividades de recolección de información. Entre ellas, se realizaron observaciones en las clases de historia del Ecuador y se analizaron las producciones escritas de los estudiantes, incluyendo trabajos y proyectos relacionados con la materia. Estas acciones permitieron obtener una visión detallada sobre la aplicación de los estándares de calidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje en Ciencias Sociales, con el propósito de fortalecer el conocimiento de la historia del Ecuador.

A partir de la exploración inicial, se identifica una contradicción entre el estado deseado y la realidad actual en relación con la mejora de los estándares de calidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Eloy Alfaro. Mientras que el objetivo es fortalecer el aprendizaje en Ciencias Sociales de manera coherente y efectiva, el diagnóstico revela múltiples deficiencias en el conocimiento de la historia del Ecuador, lo que limita el alcance de dicha mejora.

En el proceso de enseñanza-aprendizaje de las materias correspondientes al área de Estudios Sociales, del cuarto año de Educación General Básica (EGB) en la Unidad Educativa Eloy Alfaro, se identificaron por los autores algunas insuficiencias entre las que se encuentran las siguientes:

- Deficiencias en el conocimiento de la historia del Ecuador
- Falta de coherencia en la aplicación de los estándares de calidad
- Limitaciones en el desarrollo de habilidades de análisis y pensamiento crítico
- Escasa integración de estrategias didácticas innovadoras

A partir de las manifestaciones identificadas se determinó el problema científico de la investigación: ¿Cómo influye la mejora de los estándares de calidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Eloy Alfaro? Siendo el objeto de la investigación, proceso de enseñanza-aprendizaje en Ciencias Sociales en estudiantes de cuarto grado. A partir de la precisión del tema se proyectó como objetivo general de la investigación, proponer una estrategia didáctica innovadora para mejorar los estándares de calidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje en Ciencias Sociales en estudiantes de cuarto grado de la Unidad Educativa Eloy Alfaro.

### **MATERIALES Y METODOS**

La investigación se desarrolló utilizando un enfoque mixto, siguiendo una ruta metodológica que abarcó desde la elaboración del marco teórico, el diagnóstico de la situación actual, la formulación de una propuesta científica, hasta su respectiva validación. Como parte del proceso, se aplicó una guía de revisión documental cuyo análisis permitió identificar fortalezas y oportunidades de mejora en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales.

Esta revisión tuvo como propósito identificar, analizar y sistematizar información relevante sobre la implementación de estrategias didácticas innovadoras, orientadas a mejorar los estándares de calidad educativa en estudiantes de cuarto grado. Se trabajó en las siguientes secciones:

**-Identificación de la Documentación:** Recopilación de documentos académicos, normativas educativas y estudios previos relacionados con la enseñanza de Ciencias Sociales y estrategias didácticas innovadoras. Las fuentes consideradas incluyeron: planes de clase, informes institucionales y materiales didácticos.

**-Criterios de Análisis:** Permitió en base a las dimensiones e indicadores planteados, medir el grado de pertinencia, aplicabilidad, eficiencia e impacto de las estrategias implementadas.

**-Categorías de Evaluación:** Se trabajó con matrices, que permitieron clasificar la información bajo las siguientes categorías: enfoques metodológicos, evaluación del aprendizaje, uso de recursos didácticos, desarrollo del pensamiento crítico.

**-Hallazgos preliminares:** Se evidenció aspectos claves en relación a las dimensiones de estándares de calidad y estrategias innovadoras.

La guía de observación de actividades docentes y extra docentes permitió analizar la coherencia en la aplicación de estándares de calidad, el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes y la integración de estrategias didácticas innovadoras. Se estructuró de la siguiente manera:

**-Datos generales:** Recopilación de datos sobre la institución educativa, el grado y la asignatura observada, así como la fecha y duración de la observación. También se registra información sobre el docente y el observador para contextualizar la evaluación.

**-Dimensiones observables:** Falta de coherencia en la aplicación de los estándares de calidad: Se analiza si la planificación de clases, los métodos de evaluación y las estrategias pedagógicas reflejan un enfoque coherente y estructurado. También se observa la adaptación de los estándares a las necesidades individuales de los estudiantes y su impacto en el logro de los aprendizajes esperados.

**-Limitaciones en el desarrollo de habilidades de análisis y pensamiento**

**crítico:** Se presta atención a la promoción de debates, el análisis de información desde diferentes perspectivas y la capacidad de los estudiantes para argumentar y justificar sus ideas. Además, se considera el nivel de autonomía que se les otorga para construir su propio conocimiento.

**-Escasa integración de estrategias didácticas innovadoras:** Se observa la implementación de estrategias como el aprendizaje basado en proyectos, el uso de recursos tecnológicos, la gamificación y otras técnicas que favorezcan una enseñanza más dinámica y participativa.

**-Registro descriptivo y analítico:** Se incluyen reflexiones sobre la efectividad de las estrategias y su impacto en el aprendizaje.

**-Valoración:** Se acompaña de una valoración cualitativa que permite categorizar la implementación de estrategias como alta, media o baja, según su coherencia con los estándares educativos y su impacto en el aprendizaje de los estudiantes.

La entrevista a docentes de cuarto año se aplicó con el fin de conocer las percepciones sobre la implementación de estrategias didácticas innovadoras en el área de Ciencias Sociales, así como los desafíos en la aplicación de los estándares de calidad y el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes. Se estructuró de la siguiente manera:

**-Introducción:** Se garantiza la confidencialidad de la información proporcionada y se invita a los docentes a responder con sinceridad y reflexión sobre su práctica educativa.

**Bloques temáticos**

**-Bloque 1:** Aplicación de los estándares de calidad: se centra en la alineación de la enseñanza con los estándares de calidad establecidos.

**-Bloque 2:** Desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes: uso de estrategias para fomentar el análisis y la reflexión en los estudiantes, así como los retos que los docentes enfrentan al promover habilidades de pensamiento crítico.

**-Bloque 3:** Integración de estrategias didácticas innovadoras: Se enfoca en el uso de metodologías activas y herramientas innovadoras que puedan mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

**Preguntas específicas:** ¿Cómo integra los estándares de calidad en la planificación y desarrollo de sus clases? ¿Qué estrategias utiliza para desarrollar el pensamiento crítico en sus estudiantes? ¿Qué estrategias innovadoras ha utilizado en sus clases de Ciencias Sociales?

**Cierre:** Agradecimiento a la participación docente y sus valiosas respuestas.

**Registro y análisis:** transcripciones detalladas y análisis de los datos recolectados. En la presente investigación las variables que se trabajaron fueron: variable dependiente, mejorar los estándares de calidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje en Ciencias Sociales en estudiantes de cuarto grado, y la variable independiente, estrategia didáctica innovadora.

En el caso de la variable dependiente, se tomó en cuenta las siguientes dimensiones e indicadores:

-Dimensión 1: Falta de coherencia en la aplicación de los estándares de calidad.

Indicadores: Estrategias didácticas en función de los estándares de calidad y prácticas pedagógicas.

-Dimensión 2: Limitaciones en el desarrollo de habilidades de análisis y pensamiento crítico. Indicadores: Análisis de contenidos, argumentación, estrategias de razonamiento lógico y crítico, autonomía en el aprendizaje.

-Dimensión 3: Escasa integración de estrategias didácticas innovadoras.

Indicadores: Metodologías activas, recursos innovadores, diversidad de estrategias didácticas, motivación y participación

En correspondencia con el nivel de investigación elegido por los autores, el proceso desarrollado se estructuró en las siguientes etapas:

1. Etapa de caracterización inicial. Se desarrolló mediante la aplicación de cuestionarios de entrevista a los docentes. Además, se realizó la observación científica al desarrollo de la mejora de los estándares de calidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje en Ciencias Sociales en estudiantes de cuarto grado de la Unida Educativa Eloy Alfaro.

2. Etapa de diseño de la estrategia didáctica innovadora para mejorar los estándares de calidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje en Ciencias Sociales en estudiantes de cuarto grado de la Unida Educativa Eloy Alfaro. En esta etapa se elaboraron actividades para la mejora de los estándares de calidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje en Ciencias Sociales en estudiantes de cuarto grado de la Unida Educativa Eloy Alfaro. Para el diseño de la misma fue utilizado fundamentalmente el método sistémico.

3. Etapa de implementación y validación de la estrategia didáctica innovadora para mejorar los estándares de calidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje en Ciencias Sociales en estudiantes de cuarto grado de la Unida Educativa Eloy Alfaro. Se desarrolló mediante la integración del método de criterio de expertos. A partir del diseño de las actividades, fue puesta a la consideración mediante el criterio de expertos con vistas a su valoración y mejora. Una vez acometidas las mejoras derivadas de la consulta a expertos, se implementó la estrategia didáctica y se comparó la medición inicial y final.

Se desarrolló un muestreo intencional no probabilístico. Los investigadores, para la selección intencionada de los sujetos de la muestra, consideraron los siguientes criterios de inclusión: cursar el 4to año de la Educación General Básica durante el periodo lectivo 2023-2024, y contar con el consentimiento informado de los padres de los estudiantes para participar en el estudio.

A partir de la consideración de los criterios de inclusión fue seleccionada la población de estudio conformada por 2 docentes y 30 estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica de la Unida Educativa Eloy Alfaro, quienes son partícipes en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Ciencias Sociales. Además, son quienes conforman la muestra de la presente investigación.

<b>Categoría</b>	<b>Descripción cuantitativa</b>	<b>Descripción cualitativa</b>
Tipo de población	32 personas	Participantes directos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Ciencias Sociales.

Estudiantes	30	Niños y niñas de cuarto grado, con diversidad de niveles de aprendizaje y participación.
Docentes	2	Profesores responsables de la asignatura de Ciencias Sociales en cuarto grado.
Criterio de inclusión	Educación Básica / Ciencias Sociales / Cuarto Grado	Todos los participantes están involucrados directamente en la materia y nivel educativo objetivo.
Participación en la investigación	Totalidad de estudiantes y docentes seleccionados	Todos aceptaron formar parte del estudio, garantizando información directa y contextualizada.

Las autoridades académicas de la Unida Educativa Eloy Alfaro, los estudiantes y los docentes involucrados directamente en el estudio, fueron informados acerca del alcance, objetivo y la naturaleza del proceso investigativo.

En el proceso investigativo fueron aplicados los siguientes instrumentos científicos:

- Ficha de observación aplicada a estudiantes de cuarto grado de la Unida Educativa Eloy Alfaro.

- Cuestionarios de entrevista a los docentes de la Unida Educativa Eloy Alfaro.

- Cuestionario a expertos, para obtener valoraciones sobre la pertinencia de la estrategia didáctica innovadora para mejorar los estándares de calidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje en Ciencias Sociales en estudiantes de cuarto grado de la Unida Educativa Eloy Alfaro.

Se realizó el análisis del índice de fiabilidad de los instrumentos que fueron elaborados para desarrollar la medición inicial y final. Para ello se aplicó el coeficiente Alfa de Cronbach con el objetivo de medir la fiabilidad de las escalas de medida para las magnitudes observables. Se aplicaron, además, técnicas de consistencia prueba-reprueba, alineación de constructo y correlación de criterios. Los valores obtenidos con el Alfa de Cronbach, de acuerdo con las propuestas de (Ortiz, et al., 2021 y Fernández, et al. 2022), indican que los instrumentos diseñados alcanzan altos niveles de fiabilidad.

El procesamiento, análisis y valoración de los datos se realizó mediante la herramienta digital Google Forms, esta herramienta digital gratuita permite crear formularios en línea para recopilar datos de manera eficiente (Calzada y Méndez 2016). Se llevó a cabo un análisis de nivel descriptivo para cada ítem de los cuestionarios y un análisis específico para los ítems cuyos resultados fueron más significativos estadísticamente.

Además, se emplearon métodos teóricos, empíricos y estadísticos; los métodos teóricos permitieron fundamentar la investigación desde un enfoque conceptual, ofreciendo un marco de referencia para analizar el problema y estructurar la estrategia didáctica innovadora.

Los métodos empíricos permitieron obtener información directa del contexto educativo, validando los hallazgos teóricos mediante la interacción con docentes y estudiantes. en la presente investigación, se utilizaron los siguientes: revisión documental, observación de actividades docentes y extra docentes y entrevistas a docentes de cuarto año. Los métodos estadístico-matemáticos facilitaron el procesamiento y análisis de los datos recolectados, permitiendo obtener resultados cuantificables sobre el impacto de la estrategia didáctica basada en la gamificación. La implementación y validación de la estrategia didáctica innovadora para mejorar los estándares de calidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje en Ciencias Sociales en estudiantes de cuarto grado de la Unida Educativa Eloy Alfaro se desarrolló mediante la integración del método de criterio de expertos. Esta tarea de investigación se realizó para obtener criterios de validez sobre la pertinencia de la propuesta. Se consideraron las valoraciones y recomendaciones de los expertos. El proceso de evaluación por expertos se desarrolló considerando la propuesta de (Michalus, et al. 2015), para ello se seleccionaron expertos en las áreas de Educación y Ciencias Sociales.

El análisis y síntesis de las valoraciones y recomendaciones aportadas por el panel de expertos implicó la revisión minuciosa de las retroalimentaciones cualitativas y cuantitativas proporcionadas en correspondencia con la estrategia didáctica innovadora para mejorar los estándares de calidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje en Ciencias Sociales en estudiantes de cuarto grado de la Unida Educativa Eloy Alfaro y puesta su consideración.

Se evaluaron las coincidencias y discrepancias entre las perspectivas de los expertos y los hallazgos del diagnóstico inicial.

## **RESULTADOS**

### **Caracterización del desarrollo práctico de la estrategia didáctica innovadora para mejorar los estándares de calidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje en Ciencias Sociales en estudiantes de cuarto grado de la Unidad Educativa Eloy Alfaro.**

Los resultados de la investigación destacan como la implementación de la gamificación, alineada con los principios del currículo ecuatoriano, mejora significativamente los estándares de calidad en el aprendizaje de las Ciencias Sociales en estudiantes de cuarto año de educación básica. El currículo nacional del Ecuador 2016, enfatiza la necesidad de emplear estrategias didácticas innovadoras que promuevan aprendizajes significativos, interdisciplinarios y contextualizados, favoreciendo el desarrollo integral del estudiante. La gamificación es una herramienta poderosa para mejorar los estándares de calidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje en Ciencias Sociales. Su capacidad para motivar a los estudiantes, fomentar la participación activa y facilitar el aprendizaje significativo la posiciona como una estrategia clave en el contexto educativo actual. Sin embargo, es importante considerar las necesidades de capacitación docente y la provisión de recursos adecuados para maximizar su efectividad.

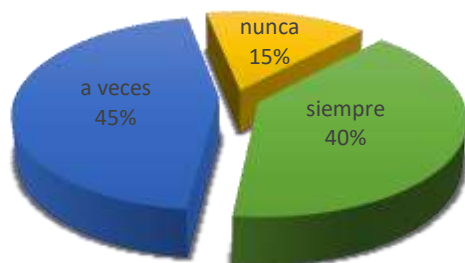
Este análisis integral subraya la necesidad de integrar enfoques innovadores como la gamificación en los programas educativos, no solo para mejorar el rendimiento académico, sino también para preparar a los estudiantes con habilidades esenciales para el siglo XXI.

### **Interpretación de los resultados de la ficha de observación aplicada a estudiantes**

El análisis de las tres dimensiones: Resultados académicos, participación y motivación estudiantil, y desarrollo de competencias sociales y ciudadanas, permitió recopilar información cualitativa y cuantitativa sobre el impacto de la gamificación en los estudiantes de cuarto año de educación básica de la Unidad Educativa Eloy Alfaro.

**Dimensión 1: Falta de coherencia en la aplicación de los estándares de calidad**

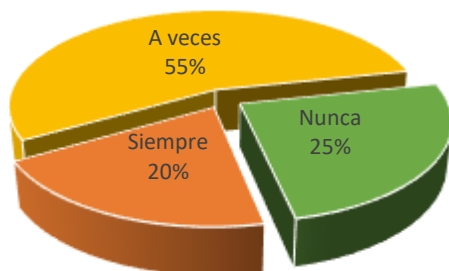
**Claridad de los objetivos de aprendizaje en las clases**



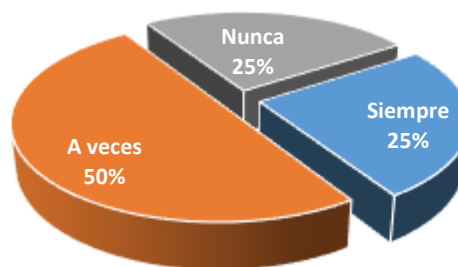
El análisis de los resultados muestra que los estudiantes perciben una aplicación irregular de los estándares de calidad educativos. En cuanto a la claridad de los objetivos de aprendizaje en las clases, un 40% de los estudiantes indicó que estos se presentan siempre, mientras que un 45% mencionó que esto ocurre a veces, y un 15% señaló que nunca se explican de manera clara.

**Dimensión 2: Limitaciones en el desarrollo de habilidades de análisis y pensamiento crítico**

Capacidad de argumentar y defender ideas en debates o discusiones académicas



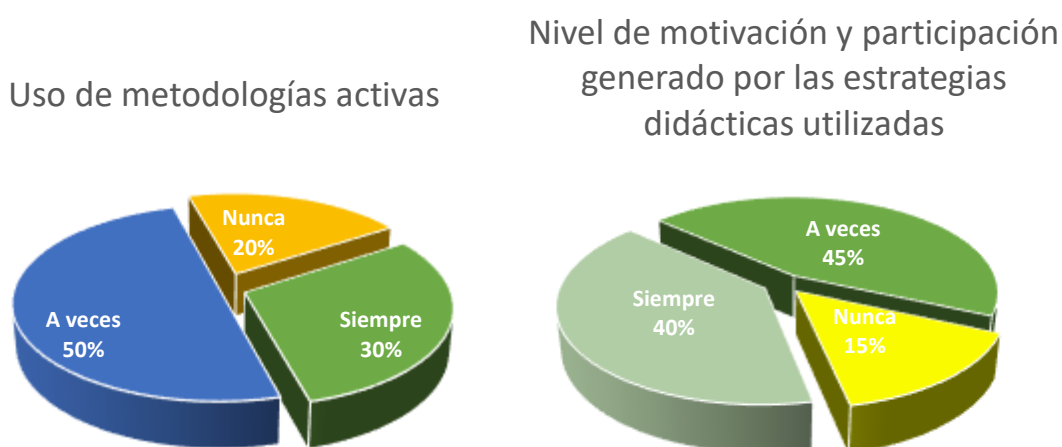
Oportunidad de realizar análisis y reflexiones en las clases



El desarrollo del pensamiento crítico es un aspecto clave en la educación, pero los datos reflejan que su promoción aún es limitada en el aula. En relación con la oportunidad de realizar análisis y reflexiones en las clases, un 25% de los estudiantes afirmó que esto ocurre siempre, un 50% mencionó que sucede a veces, y un 25% indicó que nunca tiene la oportunidad de desarrollar este tipo de habilidades.

Sobre la formulación de preguntas que fomenten el razonamiento crítico, un 30% de los estudiantes señaló que los docentes siempre promueven el cuestionamiento y la reflexión, mientras que un 45% dijo que esto sucede a veces, y un 25% expresó que nunca se incentiva el pensamiento crítico en el aula. En cuanto a la capacidad de argumentar y defender ideas en debates o discusiones académicas, un 20% de los estudiantes afirmó que siempre se les permite desarrollar este tipo de habilidades, un 55% mencionó que esto ocurre a veces, y un 25% indicó que nunca tiene la oportunidad de participar en este tipo de actividades.

**Dimensión 3: Escasa integración de estrategias didácticas innovadoras**



La integración de estrategias innovadoras en el aula sigue siendo un desafío. En cuanto al uso de metodologías activas, un 30% de los estudiantes indicó que siempre se implementan, un 50% dijo que se aplican a veces, y un 20% señaló que nunca se utilizan estrategias innovadoras en clase.

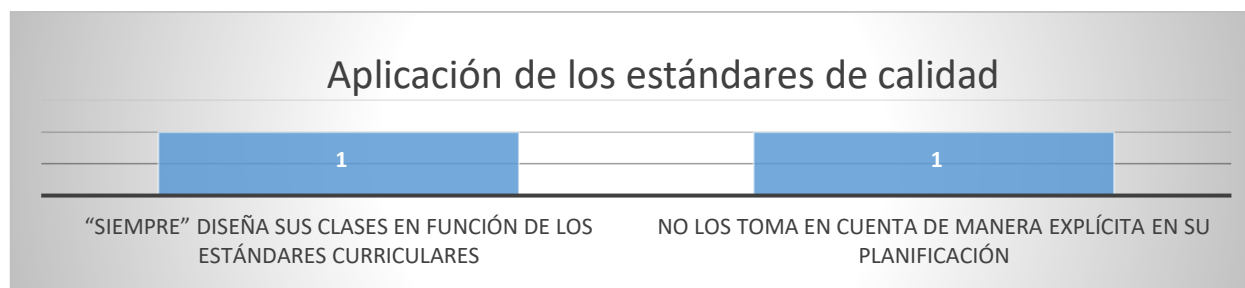
En relación con el nivel de motivación y participación generado por las estrategias didácticas utilizadas, un 40% de los estudiantes afirmó que se sienten motivados siempre, un 45% mencionó que esto ocurre a veces, y un 15% indicó que nunca experimenta entusiasmo por las actividades de aprendizaje.

**Interpretación de los resultados de la entrevista a docentes**

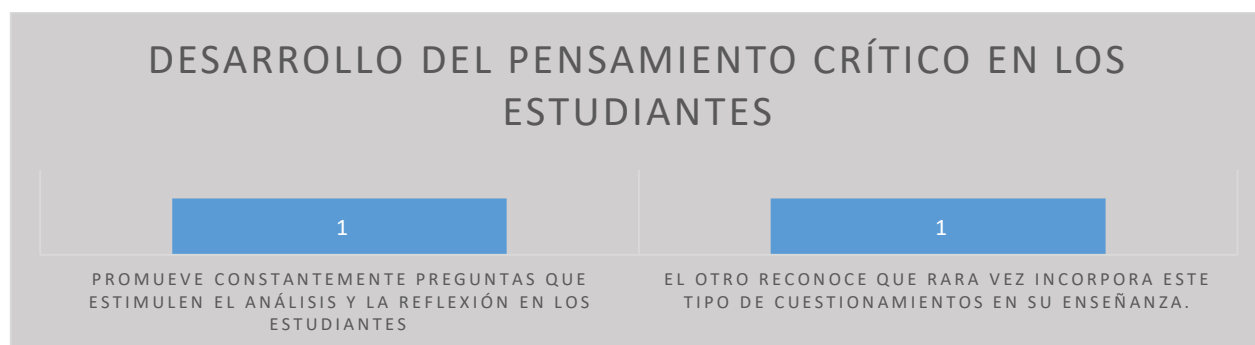
La entrevista aplicada a los docentes de cuarto año tuvo como propósito explorar su percepción sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje en Ciencias Sociales, particularmente en relación con la aplicación de los estándares de calidad, el desarrollo del pensamiento crítico y el uso de estrategias didácticas innovadoras.

Esta herramienta permitió identificar fortalezas, limitaciones y oportunidades de mejora desde la perspectiva profesional docente. A partir del análisis cualitativo, se interpretan las respuestas considerando los indicadores definidos en cada dimensión. Los hallazgos obtenidos ofrecen insumos relevantes para sustentar la propuesta pedagógica planteada.

#### Categoría 1: Aplicación de los estándares de calidad



#### Categoría 2: Desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes



#### Categoría 3: Integración de estrategias didácticas innovadoras



**Estrategia didáctica innovadora para mejorar los estándares de calidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje en Ciencias Sociales en estudiantes de cuarto grado de la Unidad Educativa Eloy Alfaro.**

**1. El Tablero Histórico Interactivo:** Esta estrategia transforma el contenido curricular de Ciencias Sociales en un tablero interactivo que fomenta la participación activa y el aprendizaje colaborativo. Inspirada en la teoría del aprendizaje constructivista, conecta elementos visuales y desafíos cognitivos para fortalecer la comprensión histórica.

**Inicio:** Los estudiantes crean fichas de eventos históricos, personajes o conceptos clave. Estas fichas se organizan en un tablero temático donde cada espacio representa un desafío o pregunta.

**Desarrollo:** Los estudiantes avanzan en el tablero respondiendo preguntas, realizando investigaciones rápidas y resolviendo tareas grupales. Elementos como dados o cartas añaden dinamismo al proceso.

**Cierre:** Reflexionan sobre lo aprendido mediante resúmenes o debates que integren los eventos estudiados en el tablero.

**Resultado esperado:** Incremento en la comprensión de relaciones históricas, habilidades analíticas y la motivación por explorar el pasado de manera interactiva.

**2. Aventuras Digitales: Explorando el Pasado:** Con el auge de las tecnologías digitales, las plataformas gamificadas se convierten en herramientas esenciales para el aprendizaje. Esta estrategia utiliza entornos virtuales para simular escenarios históricos y fomentar el pensamiento crítico.

**Inicio:** Los estudiantes acceden a una plataforma digital que recrea épocas históricas, asumiendo roles específicos como arquitectos o gobernantes.

**Desarrollo:** A través de misiones interactivas, resuelven problemas sociales, diseñan proyectos y negocian con otros "personajes" del juego.

**Cierre:** Presentan sus logros y reflexionan sobre las decisiones tomadas, relacionándolas con los conceptos aprendidos en clase.

**Resultado esperado:** Desarrollo de competencias tecnológicas, pensamiento crítico y una comprensión profunda de los contextos históricos mediante experiencias inmersivas.

**3. El Debate de los Líderes:** La estrategia fomenta habilidades de comunicación y análisis crítico a través de debates gamificados. Basada en el aprendizaje colaborativo, promueve el respeto por diversas perspectivas históricas.

**Inicio:** Los estudiantes forman equipos, representando diferentes personajes históricos o grupos sociales. Cada equipo investiga y construye argumentos desde su perspectiva asignada.

**Desarrollo:** En un formato de debate, los equipos exponen sus puntos de vista y reciben puntos por la calidad de sus argumentos y el cumplimiento de las normas de diálogo.

**Cierre:** Reflexionan sobre el impacto de las decisiones históricas y la importancia del diálogo en la resolución de conflictos.

Resultado esperado: Mejora en las habilidades comunicativas, comprensión de contextos históricos y competencias ciudadanas.

**4. Cazadores de Tesoros del Conocimiento:** Esta estrategia combina la búsqueda activa de información con dinámicas lúdicas, motivando a los estudiantes a investigar y colaborar mientras exploran contenidos de Ciencias Sociales.

**Inicio:** Se presenta un mapa del tesoro donde cada punto corresponde a una tarea relacionada con un tema específico, como la geografía política.

**Desarrollo:** Los estudiantes trabajan en equipos para completar actividades como localizar países en mapas, resolver acertijos históricos y presentar hallazgos creativamente.

**Cierre:** Alcanzan un "tesoro final", que consiste en una síntesis grupal del aprendizaje logrado.

**Resultado esperado:** Incremento en la curiosidad, habilidades investigativas y comprensión de los conceptos estudiados.

**5. El Diario del Aventurero: Aprendiendo con Relatos:** Esta estrategia utiliza la narración como herramienta para conectar emocionalmente a los estudiantes con el contenido histórico, promoviendo empatía y creatividad.

**Inicio:** Cada estudiante adopta el rol de un personaje histórico y crea un diario personal en el que relata su vida en un contexto específico.

**Desarrollo:** Escriben entradas basadas en eventos históricos, enfrentan dilemas éticos y toman decisiones cruciales para su personaje.

**Cierre:** Comparten sus diarios y reflexionan sobre cómo sus decisiones afectan la historia, vinculándolo con los aprendizajes curriculares.

**Resultado esperado:** Fortalecimiento de habilidades narrativas, empatía hacia otros contextos históricos y un entendimiento más profundo del pasado.

Cabe recalcar que, estas estrategias, fundamentadas en principios pedagógicos modernos, buscan transformar la enseñanza de las Ciencias Sociales mediante un enfoque innovador, interactivo y motivador.

## DISCUSIÓN

En este contexto, se desarrolló un pilotaje de estrategias didácticas basadas en la gamificación, con el objetivo de determinar su incidencia en tres dimensiones fundamentales: falta de coherencia en la aplicación de los estándares de calidad, limitaciones en el desarrollo de habilidades de análisis y pensamiento crítico, y escasa integración de estrategias didácticas innovadoras.

### **1. Falta de coherencia en la aplicación de los estándares de calidad**

Antes de la implementación del pilotaje, muchos estudiantes presentaban dificultades para comprender los contenidos de Ciencias Sociales de manera estructurada. Sin embargo, con estrategias como El Tablero Histórico Interactivo y Cazadores de Tesoros del Conocimiento, los estudiantes lograron organizar mejor la información, identificar relaciones entre eventos históricos y demostrar mayor autonomía en su aprendizaje. Además, se pudo evidenciar mayor capacidad para secuenciar eventos históricos correctamente y un aumento en la participación y el compromiso con las actividades de clase.

### **2. Desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes**

Antes del pilotaje, la mayoría de los estudiantes tenían dificultades para analizar información histórica y argumentar sus ideas. Con la aplicación de El Debate de los Líderes y Aventuras Digitales, se promovió el pensamiento crítico a través de la interacción y la toma de decisiones dentro de contextos históricos. También, se comprobó un progreso en la capacidad de argumentación y justificación de ideas, mayor conexión entre los aprendizajes históricos y su aplicación en la realidad actual, mejorando sus habilidades de análisis y comparación.

### **3. Integración de estrategias didácticas innovadoras**

Previo a la implementación, los estudiantes mostraban poco interés en las clases tradicionales de Ciencias Sociales. Con el uso de estrategias gamificadas como El Diario del Aventurero y Aventuras Digitales, se evidenció un aumento en la motivación, la creatividad y la disposición para aprender de manera activa.

Los logros observados demuestran que la educación en Ciencias Sociales no debe limitarse a la transmisión de información, sino que debe priorizar la formación de ciudadanos activos, críticos y conscientes de su entorno. La gamificación, al integrar estas dimensiones, se posiciona como una herramienta innovadora para cumplir este propósito y alcanzar los estándares de calidad educativa.

#### **Análisis Global del Pilotaje**

El pilotaje de la propuesta basada en estrategias didácticas innovadoras con enfoque en gamificación evidenció resultados positivos en diversas dimensiones del aprendizaje. Las actividades implementadas demostraron ser una herramienta eficaz para captar el interés de los estudiantes, promover su participación activa y mejorar su desempeño académico. Los resultados reflejaron que la interacción con dinámicas lúdicas fomentó una mayor comprensión de los contenidos, además de estimular habilidades críticas como el análisis y la resolución de problemas.

#### **Impacto General:**

El pilotaje realizado en la Unidad Educativa Eloy Alfaro, evidenció un impacto significativo en la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje. La implementación de estrategias innovadoras basadas en gamificación no solo mejoró los resultados académicos de los estudiantes, sino que también incrementó notablemente su participación y motivación en las actividades escolares. Además, se observó un fortalecimiento en el desarrollo de competencias sociales y ciudadanas, demostrando la efectividad de estas metodologías para promover una educación integral. Este enfoque permitió que los estudiantes se involucraran de manera activa, conectando el aprendizaje con su entorno y potenciando habilidades esenciales para su formación personal y académica.

## **CONCLUSIÓN**

La presente investigación demuestra que la aplicación de una estrategia didáctica innovadora basada en la gamificación tiene un impacto significativo en la mejora de los estándares de calidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje en Ciencias Sociales. Las evidencias recolectadas durante el desarrollo del pilotaje, tanto en los resultados académicos como en los niveles de participación, motivación y desarrollo de competencias ciudadanas, revelan un avance sustancial en la formación integral de los estudiantes de cuarto grado.

La incorporación de actividades como El Tablero Histórico Interactivo, Aventuras Digitales, El Debate de los Líderes, Cazadores de Tesoros del Conocimiento y El Diario del Aventurero permitió transformar la dinámica de aula tradicional en un entorno participativo, lúdico y formativo. Estas estrategias favorecieron no solo la comprensión de contenidos históricos y geográficos, sino también el desarrollo del pensamiento crítico, la colaboración entre pares y la autonomía en el aprendizaje, aspectos clave para una educación de calidad.

Desde la perspectiva docente, la estrategia implementada contribuyó al fortalecimiento de la planificación pedagógica, al facilitar una alineación más coherente con los estándares curriculares y al incorporar recursos y metodologías activas adaptadas al contexto educativo. Asimismo, se evidenció un cambio positivo en la percepción del rol docente, al asumir funciones de guía y mediador del conocimiento, promoviendo una enseñanza más inclusiva, contextualizada y significativa.

Se concluye que la gamificación no debe considerarse una simple herramienta recreativa, sino una metodología con fundamentos pedagógicos sólidos que permite integrar contenidos curriculares con experiencias de aprendizaje significativas. Su potencial radica en su capacidad para generar motivación intrínseca, reforzar aprendizajes mediante la interacción y fortalecer habilidades del siglo XXI, como la empatía, el liderazgo, la resiliencia y la cooperación.

## **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

Espino Wuffarden, J. E., Morón Hernández, J. L., Huamán Munares, L. K., Soto Saldaña, B. N., & Morón Hernández, L. E. (2023). El desarrollo de la calidad educativa en educación superior universitaria: Revisión sistemática 2019-

2023. Comuni@cción: Revista De Investigación En Comunicación Y Desarrollo, 14(4), 348-359. <https://doi.org/10.33595/2226-1478.14.4.876>
- Santiago Rivera, J. A. (2008). LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS SOCIALES EN LA ESCUELA BOLIVARIANA. *Geoenseñanza*, 13(1), 5-18. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36014579002>
- Sandí Delgado, J. C., & Cruz Alvarado, M. A. (2016). Propuesta metodológica de enseñanza y aprendizaje para innovar la educación superior. *InterSedes: Revista de las Sedes Regionales*, 14(36), 153-189. <http://www.redalyc.org/jatsRepo/666/66648525006/66648525006.pdf>
- Bernal, Edgar Uriarte, Hernández, Gustavo Alonso Mondragón, & Willis, María Lucia Mocarro. (2023). Modelo formativo en competencias para la calidad educativa en docentes de la carrera de matemáticas. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(31), 2644-2657. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i31.691>
- Uriarte Bernal, E., Mondragón Hernández, G. A., & Mocarro Willis, M. L. (2023). Modelo formativo en competencias para la calidad educativa en docentes de la carrera de matemáticas. *Horizontes. Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*, 7(31), 2644-2657. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i31.691>
- Parra-Bernal, L. R., Menjura-Escobar, M. I., Pulgarín-Puerta, L. E., & Gutiérrez, M. M. (2021). Las prácticas pedagógicas. Una oportunidad para innovar en la educación. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 17(1), 70-94. <https://doi.org/10.17151/rlee.2021.17.1.5>
- Aparicio-Gómez, O. Y., & Aparicio-Gómez, W. O. (2024). Innovación educativa con sistemas de aprendizaje adaptativo impulsados por Inteligencia Artificial. *Revista Internacional de Pedagogía e Innovación Educativa*, 4(2), 343-363. <https://editic.net/journals/index.php/ripie/article/view/222/190>
- Apaza Canaza, M. S., Cavero Pacheco, D. C., & Travieso Valdés, D. C. (2022). Aprendizaje Basado en Proyectos: su influencia en los resultados del estudiante. *VARONA*, (75). <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=360673304005>

- Briceño Núñez, C. E., (2022). La gamificación educativa como estrategia para la enseñanza de lenguas extranjeras. *ACADEMO*, 9(1), 11-22. <https://doi.org/10.30545/academo.2022.ene-jun.2>
- Jaramillo Dominguez, D. C., & Tene Pucha, J. E. (2022). Explorando el Uso de la Tecnología Educativa en la Educación Básica. *PODIUM*, (41), 91–104. <https://doi.org/10.31095/podium.2022.41.6>
- Hernández Hernández, M. R., & Gómez Galindo, A. A., (2025). Necesidades Formativas Docentes en el Contexto de la Nueva Escuela Mexicana y el Desarrollo de la Controversia Sociocientífica de COVID-19. *Sisyphus - Journal of Education*, 12(3), 75-97. <https://doi.org/10.25749/sis.36561>
- Giovanetti Álvarez, B., & Sepúlveda López, F. (2024). EFICACIA COLECTIVA, AUTOEFICACIA Y PRÁCTICAS DE COLABORACIÓN DE DOCENTES DE EDUCACIÓN MEDIA EN EL CONTEXTO DE ENSEÑANZA EN LÍNEA. *Perspectiva Educativa, Formación de Profesores*, 63(2), 105-131. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=333379487006>
- Touriñán López, J. M., (2022). Construyendo educación de calidad desde la pedagogía. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, (32), 41-92. <https://doi.org/10.17163/soph.n32.2022.01>
- Pérez-López, I. J., & Navarro-Mateos, C. (2022). Gamificación: lo que es no es siempre lo que ves. *Sinéctica, Revista Electrónica de Educación*, (59), e1414. [https://doi.org/10.31391/S2007-7033\(2022\)0059-002](https://doi.org/10.31391/S2007-7033(2022)0059-002)
- Jalca-Franco, W. J., & Hermann-Acosta, A. (2023). REVISIÓN SISTEMÁTICA: LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DOCENTE EN LA EDUCACIÓN MEDIA EN EL CONTEXTO SUDAMERICANO. *REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINARIA ARBITRADA YACHASUN - ISSN: 2697-3456*, 7(12), 239–250. <https://editorialibkn.com/index.php/Yachasun/article/view/328>
- Prieto-Andreu, J. M., Gómez-Escalonilla-Torrijos, J. D., & Said-Hung, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Revista Electrónica Educare*, 26(1), 251-273. <https://www.redalyc.org/journal/1941/194170643014/html/>
- Aranda Meyer, C., & Luque, L. E. (2024). Relevancia de habilidades socioemocionales en el liderazgo educativo actual: reflexiones de expertos.

<https://revistas.ort.edu.uy/cuadernos-de-investigacion-educativa/article/view/3588/4128>

Fuentes Seisdedos, L., Cárdenas Benavides, J. P. y Chávez Benavides, R. M. (2024). Optimizando el aprendizaje colaborativo intercultural bilingüe mediado por las Tics: Caso Universidad Estatal de Bolívar. Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales, 9(2), 109-119. <https://doi.org/10.33936/rehuso.v9i2.6624>

### **Conflicto de intereses**

Los autores indican que esta investigación no tiene conflicto de intereses y, por tanto, acepta las normativas de la publicación en esta revista.

### **Con certificación de:**

