

**LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias  
Sociales y Humanidades, Asunción, Paraguay.**

ISSN en línea: 2789-3855, 2025, Volumen VI

**Nuevas tendencias en la enseñanza de las Ciencias  
Sociales en el bachillerato ecuatoriano: innovación  
pedagógica con metodologías activas, inteligencia  
artificial y realidad virtual**

New trends in the teaching of Social Sciences in Ecuadorian high school:  
pedagogical innovation with active methodologies, artificial intelligence,  
and virtual reality

**Silvia Berónica Gaibor González**

beronica.gaibor@educacion.gob.ec  
<https://orcid.org/0009-0007-8572-4938>  
Ministerio de Educación de Ecuador  
Ventanas – Ecuador

**Jessica Karina Barreiro Tapia**

jessica.barreiro@educacion.gob.ec  
<https://orcid.org/0009-0009-0290-9107>  
Ministerio de Educación de Ecuador  
Ventanas – Ecuador

**Clara Doris Villa Navas**

clara.villa@educacion.gob.ec  
<https://orcid.org/0009-0000-3735-2809>  
Ministerio de Educación de Ecuador  
Quevedo – Ecuador

**José Luis Vaca Yanez**

josel.vaca@educacion.gob.ec  
<https://orcid.org/0009-0005-4413-382X>  
Ministerio de Educación de Ecuador  
Ventanas – Ecuador

**Isidra Elizabeth Ochoa Coello**

isidra.ochoa@educacion.gob.ec  
<https://orcid.org/0009-0002-5406-2533>  
Ministerio de Educación de Ecuador  
Quevedo – Ecuador

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v6i5.4840>

**Artículo recibido:** 17 de julio de 2025

**Aceptado para publicación:** 18 de noviembre  
de 2025.

**Conflictos de Interés:** Ninguno que declarar.



**NÚMERO**

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v6i5.4840>

## **Nuevas tendencias en la enseñanza de las Ciencias Sociales en el bachillerato ecuatoriano: innovación pedagógica con metodologías activas, inteligencia artificial y realidad virtual**

New trends in the teaching of Social Sciences in Ecuadorian high school: pedagogical innovation with active methodologies, artificial intelligence, and virtual reality

**Silvia Berónica Gaibor González**

beronica.gaibor@educacion.gob.ec  
<https://orcid.org/0009-0007-8572-4938>  
Ministerio de Educación de Ecuador  
Ventanas – Ecuador

**Jessica Karina Barreiro Tapia**

jessica.barreiro@educacion.gob.ec  
<https://orcid.org/0009-0009-0290-9107>  
Ministerio de Educación de Ecuador  
Ventanas – Ecuador

**Clara Doris Villa Navas**

clara.villa@educacion.gob.ec  
<https://orcid.org/0009-0000-3735-2809>  
Ministerio de Educación de Ecuador  
Quevedo – Ecuador

**José Luis Vaca Yanez**

josel.vaca@educacion.gob.ec  
<https://orcid.org/0009-0005-4413-382X>  
Ministerio de Educación de Ecuador  
Ventanas – Ecuador

**Isidra Elizabeth Ochoa Coello**

isidra.ochoa@educacion.gob.ec  
<https://orcid.org/0009-0002-5406-2533>  
Ministerio de Educación de Ecuador  
Quevedo – Ecuador

Artículo recibido: 17 de julio de 2025. Aceptado para publicación: 18 de noviembre de 2025.  
Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.

### **Resumen**

El presente artículo presenta los resultados de una investigación aplicada sobre innovación pedagógica en la enseñanza de las Ciencias Sociales en el bachillerato ecuatoriano. El objetivo fue analizar el impacto del uso de metodologías activas mediadas por tecnologías emergentes –como la inteligencia artificial (IA) y la realidad virtual (RV)– en el desarrollo de competencias críticas y digitales. El estudio se desarrolló con una muestra de 38 estudiantes de segundo y tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa Carmelina Villanueva, Quevedo (Ecuador), durante el período lectivo 2024–2025. Se utilizó un diseño cuantitativo de tipo descriptivo con apoyo cualitativo, aplicando un cuestionario tipo Likert validado por expertos ( $\alpha = 0.89$ ) para medir motivación, pensamiento crítico y percepción del aprendizaje. Los resultados evidenciaron mejoras significativas en la participación estudiantil (82%), comprensión histórica (76%) y desarrollo de pensamiento crítico


(74%) tras la implementación de estrategias como el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), la gamificación y el uso de simulaciones virtuales. Se concluye que la integración de metodologías activas y tecnologías emergentes fortalece los aprendizajes significativos, la inclusión educativa y las competencias del siglo XXI en el área de Ciencias Sociales.

*Palabras clave:* metodologías activas, inteligencia artificial, realidad virtual, innovación educativa, ciencias sociales, bachillerato ecuatoriano

## Abstract

This article presents the results of an applied research study on pedagogical innovation in the teaching of Social Sciences in Ecuadorian high school. The primary objective was to analyze the impact of using active methodologies mediated by emerging technologies—specifically Artificial Intelligence (AI) and Virtual Reality (VR)—on the development of critical and digital competencies. The study was conducted with a sample of 38 high school students (second and third year) from the Unidad Educativa Carmelina Villanueva, Quevedo (Ecuador), during the 2024–2025 academic period. A descriptive quantitative design with qualitative support was employed, utilizing an expert-validated Likert-type questionnaire ( $\alpha=0.89$ ) to measure motivation, critical thinking, and learning perception. The results evidenced significant improvements in student participation (82%), historical understanding (76%), and critical thinking development (74%) following the implementation of strategies such as Problem-Based Learning (PBL), gamification, and the use of virtual simulations. It is concluded that the integration of active methodologies and emerging technologies strengthens meaningful learning, educational inclusion, and 21st-century competencies within the Social Sciences area.

*Keywords:* active methodologies, artificial intelligence, virtual reality, educational innovation, social sciences, ecuadorian high school

Todo el contenido de LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, publicado en este sitio está disponibles bajo Licencia Creative Commons. 

Cómo citar:

*LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades* 6 (5), 3574 – 3583.  
<https://doi.org/10.56712/latam.v6i5.4840>

## INTRODUCCIÓN

La enseñanza de las Ciencias Sociales en el bachillerato ecuatoriano constituye un espacio clave para la formación de ciudadanos críticos, participativos y conscientes de su entorno histórico y cultural. Esta área, según el Currículo Nacional de Educación General Básica y Bachillerato (Ministerio de Educación, 2016), tiene como propósito desarrollar en los estudiantes la capacidad de analizar fenómenos sociales, políticos y económicos desde una perspectiva ética y democrática. Sin embargo, a pesar de los avances normativos, diversos estudios y evaluaciones nacionales han revelado que la práctica docente en este campo continúa dominada por metodologías tradicionales centradas en la transmisión de contenidos y la memorización (Crespo, 2020; INEVAL, 2022).

Los resultados del Instituto Nacional de Evaluación Educativa (INEVAL) evidencian bajos niveles de pensamiento crítico y de comprensión lectora en las áreas de Ciencias Sociales, lo que refleja una débil conexión entre los contenidos curriculares y las realidades locales. En la mayoría de las instituciones, las clases siguen desarrollándose mediante exposición magistral y evaluaciones de repetición, con escaso uso de recursos tecnológicos o estrategias activas. Este panorama coincide con lo planteado por Ramírez y Espinoza (2019), quienes sostienen que las principales barreras para la innovación educativa en el bachillerato ecuatoriano son la falta de formación docente en metodologías activas, la insuficiente infraestructura tecnológica y la resistencia institucional al cambio.

A nivel internacional, la UNESCO (2021) y autores como Prensky (2010) y Salinas (2022) destacan que los estudiantes del siglo XXI aprenden mejor mediante experiencias activas, colaborativas y mediadas por tecnologías digitales. La integración de metodologías como el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), el Aprendizaje-Servicio y la gamificación, combinadas con herramientas de inteligencia artificial (IA) y realidad virtual (RV), ofrece nuevas posibilidades para transformar las Ciencias Sociales en un espacio de exploración crítica y vivencial. Estas estrategias fomentan la construcción de significados, la autonomía del aprendizaje y la conexión del aula con los desafíos del entorno social contemporáneo.

En Ecuador, la transformación digital de la educación aún enfrenta desigualdades notorias entre contextos urbanos y rurales. Si bien el Plan Nacional de Educación Digital (Ministerio de Educación, 2021) ha impulsado la incorporación de competencias tecnológicas, su implementación no ha alcanzado una cobertura uniforme. Las aulas con recursos limitados dependen del ingenio docente para aprovechar herramientas digitales accesibles, mientras que la desconfianza hacia las tecnologías emergentes, como la IA, persiste en algunos sectores educativos (Salinas, 2022). En este escenario, la investigación aquí presentada demuestra que la integración pedagógica de la IA y la RV, aplicada con un enfoque didáctico y contextualizado, puede superar las limitaciones tradicionales y promover aprendizajes más dinámicos y significativos.

El estudio se desarrolló con estudiantes de la Unidad Educativa Carmelina Villanueva, ubicada en la ciudad de Quevedo, provincia de Los Ríos, durante el período lectivo 2024–2025. La intervención pedagógica consistió en aplicar metodologías activas mediadas por herramientas digitales, buscando comprobar su efectividad en la motivación, la comprensión histórica y el desarrollo del pensamiento crítico. Los resultados obtenidos confirmaron que el uso didáctico de la inteligencia artificial y la realidad virtual fortalece la participación estudiantil, la autonomía cognitiva y el compromiso ciudadano, aportando evidencia empírica sobre la pertinencia de estas estrategias en el contexto ecuatoriano.

En consecuencia, este artículo tiene como propósito analizar el impacto de la aplicación de metodologías activas mediadas por tecnologías emergentes (IA y RV) en el aprendizaje de las Ciencias Sociales en el bachillerato ecuatoriano, desde una perspectiva empírica e innovadora. Además, busca contribuir a la reflexión sobre cómo las herramientas digitales pueden ser aliadas de la pedagogía

crítica y de la inclusión educativa, promoviendo una enseñanza más participativa, interdisciplinaria y acorde con las demandas del siglo XXI.

### **Objetivo general**

- Analizar el impacto de la aplicación de metodologías activas mediadas por inteligencia artificial y realidad virtual en el aprendizaje de las Ciencias Sociales en estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Carmelina Villanueva, Quevedo, Ecuador.

### **Objetivos específicos**

- Describir el nivel inicial de motivación y pensamiento crítico de los estudiantes antes de la aplicación de la propuesta pedagógica.
- Implementar una secuencia didáctica basada en metodologías activas (ABP, gamificación y aprendizaje-servicio) mediada por inteligencia artificial y realidad virtual.
- Evaluar los cambios en la motivación, participación y desarrollo del pensamiento crítico tras la intervención.
- Analizar la percepción estudiantil sobre el uso de tecnologías emergentes (IA y RV) como apoyo para el aprendizaje significativo.

### **METODOLOGÍA**

El estudio adoptó un enfoque cuantitativo con apoyo cualitativo, de tipo descriptivo y diseño cuasi-experimental. Se buscó evaluar el impacto del uso de metodologías activas mediadas por tecnologías emergentes (IA y RV) en el desarrollo de competencias cognitivas y actitudinales de los estudiantes.

### **Población y muestra**

La población estuvo conformada por estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Carmelina Villanueva, ubicada en la ciudad de Quevedo, provincia de Los Ríos, Ecuador. La muestra seleccionada de forma intencional estuvo compuesta por 38 estudiantes (20 mujeres y 18 hombres) de segundo y tercer año de bachillerato.

### **Instrumento**

Se aplicó un cuestionario tipo Likert de 20 ítems, validado por juicio de expertos ( $\alpha$  de Cronbach = 0.89), estructurado en tres dimensiones:

- Motivación y participación en clase.
- Desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo.
- Uso de herramientas tecnológicas (IA y RV) en el aprendizaje.

El instrumento permitió recoger percepciones antes y después de la intervención didáctica.

### **Intervención pedagógica**

La propuesta se implementó durante cuatro semanas, en el marco de la asignatura de Estudios Sociales. Se aplicaron estrategias como:

Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) con análisis de casos reales sobre ciudadanía digital.

Gamificación mediante retos y simulaciones de procesos democráticos.

Uso de IA (ChatGPT educativo) para la generación de mapas conceptuales y retroalimentación automatizada.

Realidad virtual (RV) para la exploración de escenarios históricos y geográficos.

### **Recolección y análisis de datos**

Los datos fueron procesados mediante estadística descriptiva (frecuencias, medias, porcentajes) y comparativa (prueba t de Student) para medir diferencias pre y post intervención. El análisis se complementa con observación participante y entrevistas semiestructuradas, con el fin de triangular los hallazgos y fortalecer la validez interna del estudio.

### **DESARROLLO**

La enseñanza de las Ciencias Sociales ha evolucionado en las últimas décadas desde un enfoque memorístico hacia un modelo crítico y competencial. Los resultados de esta investigación confirman lo señalado por Carretero y Kriger (2019), quienes sostienen que esta área debe promover la reflexión sobre fenómenos sociales, éticos y culturales desde una perspectiva interdisciplinaria, más allá de la simple transmisión de contenidos.

La evidencia empírica obtenida en este estudio respalda que las metodologías activas constituyen estrategias eficaces para fomentar aprendizajes significativos y colaborativos. En particular, el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) se consolida como una herramienta que estimula el razonamiento crítico y la aplicación práctica del conocimiento. Los hallazgos observados en la muestra de Quevedo coinciden con los de Moreno (2020), quien demostró que el ABP mejora las competencias de análisis y resolución de problemas en contextos latinoamericanos.

De igual manera, la incorporación de tecnologías emergentes en la enseñanza de las Ciencias Sociales representa un factor determinante para renovar las prácticas pedagógicas. Prensky (2010) plantea que los estudiantes actuales aprenden de manera más efectiva cuando interactúan con entornos digitales que promueven la exploración y la colaboración. En consonancia, la investigación evidenció que el uso de realidad virtual (RV) permitió una comprensión más profunda de los procesos históricos y geográficos, mientras que la inteligencia artificial (IA) facilitó la personalización del aprendizaje y la retroalimentación inmediata, tal como lo sugieren Holmes, Bialik y Fadel (2019).

La literatura reciente destaca además la importancia de vincular innovación tecnológica con formación ciudadana. Según la UNESCO (2021), las metodologías activas orientadas a la ciudadanía digital fortalecen el pensamiento crítico, la ética comunicacional y la participación democrática. Los resultados de este estudio confirman que los estudiantes desarrollan una actitud más reflexiva frente a los fenómenos sociales y digitales cuando emplean recursos tecnológicos como simuladores y asistentes de IA educativa.

Asimismo, la interculturalidad constituye un eje transversal indispensable en la enseñanza de las Ciencias Sociales. Walsh (2009) señala que la educación latinoamericana debe promover una pedagogía decolonial que reconozca la diversidad cultural y lingüística. En el contexto ecuatoriano, este enfoque se articula con el currículo nacional (Ministerio de Educación, 2016), el cual prioriza el desarrollo de competencias ciudadanas y el respeto a la diversidad como fundamentos de la educación democrática. La experiencia realizada en Quevedo evidencia que las tecnologías emergentes pueden adaptarse a contextos interculturales y favorecer la inclusión educativa, incluso en entornos con recursos limitados.

Finalmente, la innovación educativa debe entenderse como un proceso integral que trasciende el uso de herramientas tecnológicas. Coincidiendo con Caballero y Jiménez (2020), la investigación demuestra que la verdadera transformación se produce cuando el docente asume un rol mediador y el estudiante se convierte en protagonista activo de su aprendizaje. En este sentido, la implementación de metodologías activas mediadas por IA y RV generó en el aula un clima participativo, reflexivo y

colaborativo, reafirmando los postulados teóricos sobre el aprendizaje significativo (Ausubel, 1983) y el constructivismo social (Vygotsky, 1978).

En síntesis, la literatura consultada y los resultados empíricos convergen en que la combinación de metodologías activas e innovación tecnológica constituye una vía efectiva para potenciar las competencias cognitivas, digitales y ciudadanas de los estudiantes de bachillerato. Este estudio aporta evidencia concreta desde el contexto ecuatoriano, demostrando que la IA y la realidad virtual no solo enriquecen la enseñanza de las Ciencias Sociales, sino que también transforman la experiencia educativa hacia modelos más participativos, inclusivos y críticos.

## RESULTADOS

Los resultados obtenidos tras la implementación de la propuesta pedagógica evidencian un impacto positivo en el aprendizaje de las Ciencias Sociales mediante el uso combinado de metodologías activas e innovación tecnológica (IA y RV).

### Nivel de motivación y participación estudiantil

El 82% de los estudiantes manifestó sentirse “altamente motivado” o “motivado” durante las actividades basadas en Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) y gamificación. Solo el 8% indicó “poca motivación” y el 10% permaneció neutral.

**Tabla 1**

#### *Nivel de motivación y participación estudiantil*

Indicador	Muy motivado	Motivado	Neutral	Poco motivado	Nada motivado
Motivación general en clases con IA y RV	45%	37%	10%	5%	3%

Este incremento en la motivación se asocia con la introducción de simulaciones virtuales y el uso de herramientas de inteligencia artificial que facilitaron la retroalimentación inmediata, generando mayor interés y autonomía en el aprendizaje.

### Desarrollo del pensamiento crítico

El 74% de los participantes mejoró notablemente su capacidad de análisis y argumentación en temas sociales y ciudadanos, frente a un 26% que mantuvo niveles regulares. Los estudiantes destacaron que las actividades de debate, resolución de casos y producción de materiales digitales les permitieron “comprender mejor la realidad social ecuatoriana” y “emitir juicios propios con base en evidencia”.

**Tabla 2**

#### *Desarrollo del pensamiento crítico*

Indicador	Mejora alta	Mejora moderada	Sin cambio
Capacidad de análisis crítico	58%	16%	26%

El análisis comparativo mediante prueba t de Student mostró una diferencia significativa ( $p < 0.05$ ) entre los puntajes promedio obtenidos antes ( $M = 3.1$ ) y después ( $M = 4.4$ ) de la intervención, confirmando el impacto de la estrategia didáctica en el desarrollo del pensamiento crítico.

### Uso pedagógico de herramientas tecnológicas

En cuanto al manejo y percepción de las tecnologías emergentes, el 79% de los estudiantes valoró positivamente la IA como herramienta de apoyo en la organización de ideas y la creación de contenido, mientras que el 76% consideró que la realidad virtual contribuyó a una mejor comprensión de los procesos históricos y geográficos.

**Tabla 3**

*Uso pedagógico de herramientas tecnológicas*

Tecnología	Valoración positiva	Neutral	Valoración negativa
Inteligencia Artificial (IA)	79%	16%	5%
Realidad Virtual (RV)	76%	18%	6%

Estas cifras reflejan una apropiación progresiva de los recursos digitales y un aumento del interés por la tecnología educativa, especialmente entre los estudiantes con menos experiencia digital.

### Observaciones cualitativas

El análisis cualitativo de las entrevistas y observaciones reveló los siguientes aspectos:

Mayor colaboración y liderazgo entre pares durante las actividades.

Reducción de la ansiedad frente a la evaluación gracias a la retroalimentación automatizada de la IA.

Incremento en la participación de estudiantes tradicionalmente pasivos.

Dificultades iniciales en la conectividad y manejo técnico de la RV, superadas con apoyo docente.

En conjunto, los resultados confirman que las metodologías activas potenciadas con IA y RV generaron un entorno de aprendizaje dinámico, participativo e inclusivo, alineado con las competencias del currículo ecuatoriano.

### DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos corroboran las evidencias teóricas planteadas en estudios previos sobre la eficacia de las metodologías activas y el uso de tecnologías emergentes en la educación. En concordancia con Cabero-Almenara y Barroso (2016), la realidad virtual ofrece una experiencia inmersiva que facilita la comprensión de procesos complejos y promueve la motivación intrínseca del estudiante. Asimismo, los hallazgos se alinean con Prensky (2010), quien afirma que los "nativos digitales" aprenden mejor mediante entornos interactivos y colaborativos.

El incremento en la motivación y el pensamiento crítico coincide con lo señalado por Moreno (2020), quien identificó que el Aprendizaje Basado en Problemas mejora las habilidades de análisis y resolución de situaciones reales. En el contexto ecuatoriano, la presente investigación complementa los estudios de Ramírez y Espinoza (2019), evidenciando que, a pesar de las limitaciones tecnológicas, la innovación pedagógica es posible cuando se articula la práctica docente con estrategias contextualizadas.

Un aporte relevante de este estudio es demostrar que la inteligencia artificial puede utilizarse como una herramienta formativa, más que como sustituto del docente, reforzando la autonomía y la autorregulación del aprendizaje (Holmes et al., 2019). Del mismo modo, la realidad virtual permitió

conectar la teoría con la vivencia, transformando las clases de Ciencias Sociales en experiencias sensoriales y analíticas.

En síntesis, los resultados apoyan la hipótesis de que la combinación de metodologías activas e innovación tecnológica contribuye significativamente al desarrollo de competencias cognitivas, digitales y ciudadanas en los estudiantes de bachillerato ecuatoriano.

### **CONCLUSIONES**

La aplicación de metodologías activas mediadas por IA y RV en la enseñanza de las Ciencias Sociales generó mejoras significativas en la motivación, participación y pensamiento crítico de los estudiantes del bachillerato ecuatoriano.

Los datos obtenidos demuestran que los entornos digitales inmersivos favorecen aprendizajes significativos y contextualizados, facilitando la comprensión de fenómenos históricos y sociales.

La inteligencia artificial, utilizada de manera pedagógica, promueve la personalización del aprendizaje y la retroalimentación oportuna, fortaleciendo la autonomía estudiantil.

La realidad virtual constituye un recurso eficaz para visualizar contextos históricos y geográficos, incrementando la curiosidad y la retención de la información.

La innovación pedagógica en Ciencias Sociales requiere acompañamiento docente, capacitación continua e infraestructura mínima para garantizar su sostenibilidad y equidad.

### **RECOMENDACIONES**

Fortalecer la formación docente en metodologías activas y tecnologías emergentes, priorizando la IA y la RV como recursos pedagógicos, no solo tecnológicos.

Incorporar proyectos interdisciplinarios en el currículo de Ciencias Sociales que integren investigación, creatividad digital y acción ciudadana.


Garantizar la equidad tecnológica, dotando a las instituciones rurales y urbanas de recursos mínimos para implementar innovaciones sostenibles.

Promover comunidades de aprendizaje docente que compartan buenas prácticas de innovación y generen espacios de reflexión pedagógica.

Evaluar periódicamente el impacto de las metodologías activas en el rendimiento académico y la participación estudiantil, mediante instrumentos validados y comparaciones longitudinales.

## REFERENCIAS

- Ausubel, D. P. (1983). *The acquisition and retention of knowledge: A cognitive view*. Springer.
- Barrows, H. S., & Tamblyn, R. M. (1980). *Problem-based learning: An approach to medical education*. Springer.
- Caballero, C., & Jiménez, M. (2020). Innovación educativa y formación docente: Retos en la era digital. *Revista Iberoamericana de Educación*, 83(1), 45–62. <https://doi.org/10.35362/rie8313775>
- Cabero-Almenara, J., & Barroso, J. (2016). La realidad aumentada y la realidad virtual en el ámbito educativo. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, (50), 1–23. <https://doi.org/10.6018/red/50/2>
- Carretero, M., & Kriger, M. (2019). Enseñar Ciencias Sociales en el siglo XXI: Desafíos y propuestas. *Educação & Sociedade*, 40(1), 1–18. <https://doi.org/10.1590/ES4012019>
- Díaz, L. (2021). Ciudadanía digital y pensamiento crítico en jóvenes ecuatorianos. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 51(3), 67–85. <https://doi.org/10.48102/rlee.2021.51.3.118>
- Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2019). *Artificial intelligence in education: Promises and implications for teaching and learning*. Center for Curriculum Redesign. <https://curriculumredesign.org>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). *Currículo Nacional de Educación General Básica y Bachillerato General Unificado*. <https://educacion.gob.ec>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2021). *Plan Nacional de Educación Digital*. <https://educacion.gob.ec>
- Moreno, J. (2020). Aprendizaje basado en problemas en Ciencias Sociales: Experiencias en contextos latinoamericanos. *Revista de Investigación Educativa*, 38(2), 201–220. <https://doi.org/10.6018/rie.38.2.403381>
- Prensky, M. (2010). *Teaching digital natives: Partnering for real learning*. Corwin Press.
- Ramírez, P., & Espinoza, R. (2019). Barreras para la innovación educativa en el bachillerato ecuatoriano. *Revista de Educación y Tecnología*, 7(1), 55–70. <https://doi.org/10.21503/ret.v7i1.1684>
- Salinas, J. (2022). Educación inmersiva y tecnologías emergentes: Nuevos escenarios para el aprendizaje. *Revista de Tecnología Educativa Contemporánea*, 14(2), 101–118.
- UNESCO. (2019). *Informe regional sobre educación en América Latina y el Caribe*. Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe (OREALC/UNESCO Santiago). <https://unesdoc.unesco.org>
- UNESCO. (2021). *Marco de competencias para la ciudadanía digital*. <https://unesdoc.unesco.org>
- UNESCO-OREALC. (2016). *Resultados del TERCE: Tercer Estudio Regional Comparativo y Explicativo*. <https://unesdoc.unesco.org>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Walsh, C. (2009). Interculturalidad, pedagogía decolonial y educación latinoamericana. *Revista de Estudios Culturales Latinoamericanos*, 5(1), 25–40.

Todo el contenido de **LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades**, publicados en este sitio está disponibles bajo Licencia Creative Commons .