

**USO DE DISPOSITIVOS ELECTRÓNICOS Y SU IMPACTO EN EL DESARROLLO
SOCIOEMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO
USE OF ELECTRONIC DEVICES AND THEIR IMPACT ON SOCIO-EMOTIONAL
DEVELOPMENT IN FOURTH-YEAR STUDENTS**

**Autores: ¹Miluska de los Angeles Wolf León, ²Lixi Diddi Cedeño Cedeño, ³Bertha Gabriela Peláez
Merchán y ⁴Carlos Mauricio Troya Santillán.**

¹ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0008-5280-5288>

²ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0004-8412-0209>

³ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0003-6509-9742>

⁴ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0007-1564-0034>

¹E-mail de contacto: mwolf1@unemi.edu.ec

²E-mail de contacto: bpelaezm@unemi.edu.ec

³E-mail de contacto: lcedenoc8@unemi.edu.ec

⁴E-mail de contacto: ctroyas@unemi.edu.ec

Afiliación: ¹²³⁴Universidad Estatal de Milagro, (Ecuador).

Artículo recibido: 30 de Noviembre del 2025

Artículo revisado: 15 de Noviembre del 2025

Artículo aprobado: 27 de Noviembre del 2025

¹Estudiante de octavo semestre de la carrera Educación Básica en línea de la Universidad Estatal de Milagro, (Ecuador).

²Estudiante de octavo semestre de la carrera Educación Básica en línea de la Universidad Estatal de Milagro, (Ecuador).

³Estudiante de octavo semestre de la carrera Educación Básica en línea de la Universidad Estatal de Milagro, (Ecuador).

⁴Licenciado en Ciencias de la Educación mención Educación Básica. Máster Universitario en Formación del Profesorado de Educación Secundaria de Ecuador especialidad en Geografía e Historia.

Resumen

El estudio analiza el impacto del uso de dispositivos electrónicos en el desarrollo socioemocional de estudiantes de cuarto año de la Unidad Educativa Hogar de Jesús, con un enfoque mixto y alcance correlacional, empleando un diseño no experimental - transversal, ya que la población estuvo conformada por docentes de cuarto año, y la recolección de datos se realizó mediante un cuestionario tipo encuesta aplicado a una muestra por conveniencia, efectuando un análisis estadístico para las dimensiones evaluadas (software, gamificación y hardware), complementando con interpretación cualitativa de los hallazgos. En consecuencia, los resultados indican una relación moderada entre el uso de dispositivos y aspectos del desarrollo socioemocional: el software influye en la identificación y expresión de emociones; las aplicaciones gamificadas muestran incidencia en el control de impulsos; y, el hardware se vincula con habilidades de interacción social, por ello, se concluye que la tecnología representa oportunidades y desafíos

pedagógicos recomendando la formación docente orientada al uso reflexivo y didáctico de los recursos digitales para potenciar competencias socioemocionales.

Palabras clave: Dispositivo, Tecnología, Innovación, Socioemocional, Habilidades.

Abstract

This study analyzes the impact of the use of electronic devices on the socio-emotional development of fourth-year students at the Hogar de Jesús Educational Unit. It uses a mixed approach and correlational scope. It employs a non-experimental, cross-sectional design. The population consisted of fourth-year teachers. Data collection was conducted using a survey-type questionnaire administered to a convenience sample. Statistical analysis was conducted for the evaluated dimensions (software, gamification, and hardware), complemented by a qualitative interpretation of the findings. Consequently, the results indicate a moderate relationship between the use of devices and aspects of socio-emotional development: software influences the identification and expression of emotions;

gamified applications have an impact on impulse control; and hardware is linked to social interaction skills. Therefore, it is concluded that technology represents both pedagogical opportunities and challenges, recommending teacher training focused on the reflective and didactic use of digital resources to enhance socio-emotional competencies.

Keywords: Device, Technology, Innovation, Socio-emotional, Skills.

Resumo

Este estudo analisa o impacto do uso de dispositivos eletrônicos no desenvolvimento socioemocional de alunos do quarto ano da Unidade Educacional Hogar de Jesús. Foi utilizada uma abordagem correlacional de métodos mistos, empregando um delineamento transversal não experimental. A população foi composta por professores do quarto ano, e os dados foram coletados por meio de um questionário aplicado a uma amostra de conveniência. A análise estatística foi realizada nas dimensões avaliadas (software, gamificação e hardware), complementada por uma interpretação qualitativa dos resultados. Os resultados indicam uma relação moderada entre o uso de dispositivos e aspectos do desenvolvimento socioemocional: o software influencia a identificação e a expressão de emoções; aplicativos gamificados demonstram impacto no controle de impulsos; e o hardware está relacionado às habilidades de interação social. Portanto, o estudo conclui que a tecnologia apresenta tanto oportunidades quanto desafios pedagógicos, recomendando a formação de professores com foco no uso reflexivo e didático de recursos digitais para aprimorar as competências socioemocionais.

Palavras-chave: Dispositivo, Tecnologia, Inovação, Socioemocional, Habilidades

Introducción

En la actualidad, el uso de dispositivos electrónicos se ha convertido en una necesidad cotidiana y educativa que transforma la manera en que las personas aprenden, se comunican y se relacionan, tanto que, su presencia en la

escuela responde a una era digital que ofrece oportunidades de acceso a la información, innovación pedagógica e interacción virtual; sin embargo, este avance también genera desafíos significativos especialmente cuando se trata de los efectos que el uso inadecuado de estos recursos puede tener en el desarrollo socioemocional de los niños y niñas en edad escolar (Arteaga, 2023). A nivel internacional, diversos organismos advierten que el uso excesivo o descontrolado de la tecnología puede afectar las capacidades socioemocionales, la autorregulación y la convivencia (Boné, 2023), y en etapas tempranas del desarrollo, los estudiantes requieren un acompañamiento que equilibre el aprendizaje digital con experiencias sociales reales para fortalecer su empatía, autoestima y manejo emocional; siendo que, la sustitución del contacto humano por la interacción virtual puede limitar la expresión afectiva y las relaciones interpersonales afectando así la formación integral. En el contexto ecuatoriano, esta problemática se refleja en la vida escolar y familiar dado que la expansión de los dispositivos tecnológicos ha modificado las rutinas de los estudiantes, quienes dedican gran parte de su tiempo libre actividades digitales, lo cual ha reducido la práctica de actividades presenciales como el juego colaborativo y la comunicación interpersonal (Olvera et al., 2024). Por su parte, la pandemia del Covid-19 profundizó esta dinámica acelerando el uso de la tecnología educativa y evidenciando tanto sus beneficios como sus riesgos, por lo cual, hoy el reto pedagógico consiste en equilibrar la innovación tecnológica con la formación emocional y social de los niños (Mendoza et al., 2025).

Así mismo, el Ministerio de Educación del Ecuador ha promovido políticas de integración de las TICs en el aprendizaje, sin embargo, como lo menciona Naranjo et al. (2023) todavía

persiste la necesidad de establecer lineamientos que orienten su uso responsable y su relación con el bienestar emocional de los estudiantes, siendo que, en la Unidad Educativa Hogar de Jesús ubicada en el cantón Yaguachi, se ha observado que muchos alumnos de cuarto año utilizan con frecuencia los dispositivos electrónicos para realizar tareas escolares y recreativas, lo que ha influido en la disminución de la interacción social directa y en la gestión adecuada de sus emociones. Por su parte, los dispositivos electrónicos son recursos tecnológicos diseñados para procesar, almacenar y transmitir información mediante componentes físicos y programas digitales, tal como mencionan Lema y Chérrez (2023), al señalar que en el ámbito educativo estos recursos pueden dinamizar los procesos de enseñanza y aprendizaje, facilitar la comunicación y fomentar la autonomía. No obstante, su uso indiscriminado puede generar dependencia tecnológica y afectar la capacidad de concentración y reflexión de los estudiantes destacando ahí la importancia de analizar su influencia en las dimensiones socioemocionales del desarrollo infantil (Reyes, 2025).

Finalmente, este estudio se sustenta teóricamente en el Aprendizaje Multimedia de Mayer, que plantea que los estudiantes aprenden mejor cuando combinan estímulos visuales y auditivos de manera estructurada (Betancur y Muñoz, 2023); además de la Teoría del Aprendizaje Social de Bandura, que resalta el papel del modelamiento y la observación en la adquisición de nuevas conductas (Cabezas et al., 2023); y en la Teoría de la Inteligencia Emocional de Goleman, que destaca la autoconciencia la motivación y la empatía como pilares del desarrollo personal (Chung y Britez, 2023), siendo las principales perspectivas que permiten comprender que el uso educativo de la tecnología puede ser beneficioso si se orienta

hacia el fortalecimiento de habilidades socioemocionales. Con base en estos fundamentos, la presente investigación plantea responder a la pregunta ¿De qué manera el uso de dispositivos electrónicos impacta en el desarrollo socioemocional de los estudiantes de cuarto año de educación básica de la unidad educativa hogar de Jesús, Yaguachi 2024?, teniendo como objetivo general el analizar el impacto del uso de dispositivos electrónicos en el desarrollo socioemocional de los estudiantes, consecuentemente, propone de manera específica los siguientes objetivos; Determinar la incidencia del software educativo en la capacidad de los estudiantes para identificar y expresar emociones; Establecer la influencia de los programas de gamificación en el control de impulsos y manejo de la frustración; Identificar la incidencia del hardware en las habilidades de interacción social.

Materiales y métodos

El presente estudio corresponde a una investigación aplicada, ya que busca generar conocimientos que puedan ser utilizados de manera práctica en el contexto educativo, para comprender y mejorar la relación entre el uso de dispositivos electrónicos y el desarrollo socioemocional de los estudiantes; esto con la finalidad de no solo describir una situación, sino, proponer una base conceptual y empírica que permite orientar futuras acciones pedagógicas y formativas dentro de la institución. El estudio adopta un enfoque mixto combinando métodos cuantitativos y cualitativos, ya que este tipo de integración permite obtener una visión más amplia del fenómeno estudiado, ya que el componente cuantitativo aportó datos medibles sobre la frecuencia y percepción del uso de los dispositivos electrónicos, mientras que, el componente cualitativo permitió interpretar la información a partir de las percepciones de los

docentes, enriqueciendo el análisis de las dimensiones socioemocionales aplicadas (Hernández, 2014). Se empleó un diseño no experimental de corte transversal, ya que las variables no fueron manipuladas deliberadamente, sino observadas tal como se presentaron en un momento determinado; por su parte, el alcance correlacional permitió identificar la relación existente entre las variables principales, el uso de dispositivos electrónicos y desarrollo socioemocional, determinando su grado de asociación dentro del contexto escolar esta aproximación posibilitó examinar los efectos y coincidencias entre los patrones de uso tecnológico y las habilidades socioemocionales y sociales de los estudiantes.

Es importante destacar que, la población estuvo conformada por los docentes del cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Hogar de Jesús, ubicada en el cantón Yaguachi provincia del Guayas, durante el período lectivo 2024-2025, y dado el tamaño reducido del grupo y el acceso directo a los participantes, se optó por un muestreo no probabilístico por conveniencia, incluyendo la totalidad de los docentes del nivel mencionado, por lo cual, esta decisión facilitó la recopilación de información completa y aseguró la representatividad necesaria para la interpretación de resultados. La técnica principal utilizada fue la encuesta aplicada a los docentes, con el propósito de recoger información sobre sus observaciones respecto al uso de dispositivos electrónicos por parte de los estudiantes y su influencia en las dimensiones del desarrollo socioemocional, mientras que, como instrumento se utilizó el cuestionario estructurado, compuesto por 32 ítems formulados en escala tipo Likert de tres opciones de respuesta: en desacuerdo, neutral o de acuerdo.

Dicho instrumento fue validado mediante el juicio de expertos, garantizando su coherencia con las variables y dimensiones de estudio, siendo el software educativo, el que se refiere a la identificación y expresión emocional, la gamificación, que trata el control de impulsos y manejo de frustración, y el hardware, que habla de la interacción social y la colaboración. La investigación se desarrolló en varias etapas donde la primera fue la revisión bibliográfica, centrada en estudios recientes sobre la tecnología educativa y desarrollo socioemocional, mientras que, la segunda se refiere al diseño y validación del instrumento con el apoyo de especialistas en educación y psicología. Por su parte, la tercera etapa consistió en la aplicación de las encuestas previo consentimiento institucional a todos los docentes de cuarto año de Educación General Básica, para continuar con la cuarta etapa, el análisis de datos combinando el procedimiento estadístico descriptivo con la interpretación cualitativa de los resultados obtenidos y, finalmente, la quinta etapa donde se elaboró el informe final integrando los hallazgos empíricos con las bases teóricas revisadas. Finalmente, el procesamiento de la información se realizó mediante análisis descriptivo identificando tendencias generales en las respuestas y estableciendo la magnitud de la relación entre las variables, ya que los datos cuantitativos se expresaron en porcentajes y frecuencias, mientras que los hallazgos cualitativos se interpretaron a partir de patrones de coincidencia y contraste con la literatura científica existente.

Resultados y Discusión

Los resultados obtenidos a partir de la aplicación del cuestionario los docentes del cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Hogar de Jesús, permitieron analizar la relación entre el uso de dispositivos

electrónicos y el desarrollo socioemocional de los estudiantes; las respuestas se agruparon en tres dimensiones principales: software educativo, gamificación y hardware, las cuales representan los componentes esenciales de la tecnología educativa en el contexto escolar, tal como se muestra en la tabla 1.

Tabla 1. Resultados generales por dimensiones

Dimensión	En desacuerdo (%)	Neutral (%)	De acuerdo (%)	Interpretación general
Software educativo	32.29	21.88	45.83	Influencia moderada en la identificación y expresión emocional
Gamificación	31.25	23.96	44.79	Efecto positivo en el control de impulsos y motivación
Hardware	36.98	20.31	42.71	Relación significativa con habilidades de interacción social

Fuente: elaboración propia

Los datos reflejan que la mayoría de los docentes percibe una incidencia positiva aunque moderada del uso de dispositivos electrónicos en el desarrollo socioemocional de los estudiantes, ya que el 44% en promedio de respuestas en la categoría de acuerdo evidencia que los recursos tecnológicos, cuando son empleados con fines pedagógicos, pueden fortalecer aspectos como la comunicación, la regulación emocional y la interacción social dentro del aula

Dimensión software educativo

El 45,83% de los participantes coincidió en que el uso del software educativo incide en la identificación y expresión de emociones por parte de los alumnos, ya que este resultado sugiere que las aplicaciones y programas interactivos promueven entornos visuales y auditivos que estimulan la comprensión emocional; desde la perspectiva de la Teoría del Aprendizaje Multimedia de Mayer, la combinación de estímulos sensoriales favorece la asimilación de información significativa, lo cual explica el fortalecimiento de la

autoconciencia emocional (Betancur y Muñoz, 2023). Asimismo, los docentes resaltan que las plataformas digitales pueden ser herramientas útiles para motivar la participación y generar empatía entre pares, sin embargo, algunos advierten que el uso excesivo sin orientación puede limitar la expresión emocional espontánea, coincidiendo con Reyes (2025) quien señala que la dependencia tecnológica puede restringir la capacidad reflexiva de los estudiantes.

Dimensión gamificación

En cuanto a la gamificación, un 44,79% de los encuestados manifestó estar de acuerdo en que los juegos digitales o plataformas lúdicas ayudan a controlar los impulsos y manejar la frustración, así, los docentes reconocen que la dinámica del juego estimula la motivación, el trabajo colaborativo y la toma de decisiones, lo cual concuerda con lo propuesto por Bandura en la Teoría del Aprendizaje Social, donde señala que el comportamiento se adquiere mediante la observación y la imitación de modelos positivos (Cabezas et al., 2023). Es decir que, la gamificación permite que los alumnos aprendan estrategias de autorregulación emocional al enfrentarse a retos y recompensas reforzando su autoconfianza y, de acuerdo con Mendoza et al., (2025) la incorporación de metodologías lúdicas tecnológicas potencia la motivación y el compromiso académico, siempre que exista acompañamiento docente y un propósito educativo claro.

Dimensión hardware

Respecto al hardware, un 42,71% de los docentes indicó que los dispositivos físicos como tablets, computadoras o televisores, favorecen la interacción social entre los estudiantes cuando son utilizados en actividades grupales, ya que el contacto directo con estos recursos genera espacios colaborativos y

promueve la comunicación entre compañeros, en consonancia con lo planteado por Lema y Chérrez (2023) quienes sostienen que el uso pedagógico del hardware fomenta la cooperación y la creatividad, no obstante, algunos participantes expresaron que su uso inadecuado o sin supervisión puede generar aislamiento o distracción, reafirmando lo señalado por Boné (2023) quien advierte que la tecnología por sí sola no garantiza una mejora educativa requiere de estrategias pedagógicas y capacitación docente. En conjunto, los resultados confirman que el uso de dispositivos electrónicos tiene un impacto moderado y significativo en el desarrollo socioemocional de los estudiantes; si bien no todos los docentes observan cambios drásticos, la tendencia general evidencia que las herramientas tecnológicas contribuyen al fortalecimiento de competencias emocionales cognitivas y sociales. De la misma manera, los hallazgos coinciden con lo señalado con Arteaga (2023) y Olvera et al., (2024) quienes destacan que la tecnología aplicada con criterio educativo favorece al aprendizaje integral y la interacción positiva; sin embargo, la investigación también evidencia la necesidad de capacitar a los docentes en el uso reflexivo de las TICs, de manera que puedan equilibrar la enseñanza digital con el acompañamiento socioemocional. Finalmente, la correlación observada entre las variables sugiere que la tecnología educativa no solo debe concebirse como una herramienta técnica, sino como un medio formativo que influye directamente en el bienestar emocional de los estudiantes, ya que este enfoque humanizador del aprendizaje digital constituye uno de los aportes más relevantes del estudio.

Conclusiones

Los resultados del estudio permiten afirmar que el uso de dispositivos electrónicos tiene una incidencia positiva y moderada en el desarrollo

socioemocional de los estudiantes de cuarto año de la Unidad Educativa Hogar de Jesús en Yaguachi, dado que las tres dimensiones analizadas: software educativo, gamificación y hardware, mostraron una relación significativa con las habilidades emocionales y sociales de los estudiantes. En particular, las herramientas digitales favorecen la identificación y expresión de emociones, fortalecen la autorregulación y estimulan la interacción colaborativa, siempre que su aplicación se realice bajo un propósito pedagógico claro y acompañado por la guía del docente. También, desde una perspectiva pedagógica, los hallazgos reafirman la necesidad de integrar la tecnología de manera consciente y equilibrada en los procesos de enseñanza y aprendizaje, dado que la incorporación de recursos digitales no debe limitarse a un componente instrumental, sino convertirse en un medio para fortalecer la empatía, la comunicación y la convivencia dentro del aula; en este sentido, se recomienda promover programas de capacitación docente orientados al uso reflexivo de las TICs, priorizando estrategias que fomenten la autorregulación emocional y el trabajo colaborativo entre los estudiantes. Para terminar, se sugiere que futuras investigaciones amplíen la muestra e incluyan la percepción directa de los estudiantes y las familias, con el objetivo de obtener una visión más integral sobre la influencia de los dispositivos electrónicos en el desarrollo emocional infantil; también se considera pertinente incorporar métodos de análisis correlacional y estudio longitudinales que permitan identificar los efectos a largo plazo del uso tecnológico, y por lo tanto, esta investigación se constituye como una base inicial para seguir profundizando en la relación entre la educación digital y la formación socioemocional en contextos escolares ecuatorianos.

Agradecimiento

Queremos expresar nuestro más sincero agradecimiento a quienes hicieron posible la realización y publicación de este artículo. Les agradecemos profundamente por su apoyo constante, colaboración y entusiasmo durante todo el proceso de investigación y redacción. Agradecemos profundamente a nuestros tutores por su invaluable apoyo, orientación y acompañamiento durante el proceso de elaboración y publicación de este artículo. Su compromiso, paciencia y dedicación fueron fundamentales para el desarrollo de nuestro trabajo, guiándonos con sus conocimientos y motivándonos a alcanzar nuestros objetivos académicos y profesionales.

Referencias Bibliográficas

- Arteaga, J. (2023). Recursos tecnológicos para mejorar la expresión oral en estudiantes inclusivos de una escuela de Jipijapa, Manabí, Ecuador 2023. Universidad César Vallejo.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/134056/Arteaga_TGJ-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Arteaga, J., et al. (2022). Integración de la tecnología con la educación.
<https://dspace.itsjapon.edu.ec/jspui/handle/123456789/3447>
- Betancur, A., & Muñoz, D. (2023). Aplicación de los principios de la teoría cognitiva del aprendizaje multimedia. *Education in the Knowledge Society (EKS)*.
<https://revistas.usal.es/tres/index.php/eks/article/view/30882>
- Boné, L. (2023). Inclusión digital y acceso a tecnologías de la información en zonas rurales de Ecuador. *Revista Científica Zambos*.
<https://revistaczambos.utelvtsd.edu.ec/index.php/home/article/view/40>
- Cabezas, J., Andrango, P., González, M., & García, R. (2023). El aprendizaje social como estrategia de ciudadanía. *Polo del Conocimiento*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9335841>
- Calderón, S. (2024). Desarrollo de habilidades socioemocionales en la formación de educadores. UPS.
<https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/28222>
- Carreón, W. (2023). Erik Erikson y el desarrollo psicosocial deficiente. *Alternativas Psicología*.
<https://alternativas.me/wp-content/uploads/2022/08/8.-Hikal-Wael.pdf>
- Chung, P., & Britez, L. (2023). Inteligencia emocional en la contabilidad. *Espíritu Emprendedor* TES.
<https://www.espirituemprendedortes.com/index.php/revista/article/view/341>
- Clemente, R., & Quimi, D. (2023). Habilidades socioemocionales en estudiantes de segundo de básica. UPSE.
<https://repositorio.upse.edu.ec/server/api/core/bitstreams/22e581e4-ea05-44e9-8a19-11de223175fd/content>
- Contreras, R. (2023). Impacto del uso temprano de dispositivos electrónicos en el lenguaje. *Revista Médica del IMSS*.
<https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC10484535/>
- Contreras, R., et al. (2023). Impacto del uso de dispositivos electrónicos en el lenguaje. *Revista Médica del IMSS*.
<https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC10484535/>
- Hernández, R. (2014). Metodología de la investigación. McGraw-Hill.
https://apiperiodico.jalisco.gob.mx/.../metodologia_investigacion.pdf
- Lara, M. (2024). Resolución pacífica de conflictos mediante autorregulación emocional.

- <https://intellectum.unisabana.edu.co/handle/10818/61800>
- Lema, C., & Chérrez, P. (2023). Uso de infraestructura TIC en educación básica. *Latam: Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9585759>
- León, L., Piñón, D., & Álvarez, S. (2022). Dispositivos electrónicos y bienestar visual. *Revista Cubana de Medicina*.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0034-75232022000300021&script=sci_arttext
- Mendoza, J., Zambrano, K., Moran, W., Soledispa, L., & Pinela, G. (2025). Falta de recursos tecnológicos en el aprendizaje en Ecuador. *Reincisol*.
<http://www.reincisol.com/ojs/index.php/reincisol/article/view/646>
- Naranjo, A., et al. (2023). Recursos didácticos en centros educativos del Ecuador. *Ciencia Latina: Revista Multidisciplinar*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9481765>
- Olhaberry, M., & Sieverson, R. (2022). Desarrollo socioemocional temprano y regulación emocional. *Revista Médica Clínica Las Condes*.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0716864022000748>
- Olvera, A., Bastidas, D., & Espinoza, P. (2024). Brecha digital en instituciones de educación secundaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*.
<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/11086>
- Reyes, T. (2025). Dependencia tecnológica y relaciones económicas internacionales. *Revista Digital de la Escuela de Historia*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9839913>
- Rodríguez, M., & Acurio, P. (2021). Modelo TPACK y metodologías activas. *Revista Científica UISRAEL*.
http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?pid=S2631-27862021000200049&script=sci_arttext
- Sánchez, D. (2023). Juego simbólico e interacción social infantil. *593 Digital Publisher CEIT*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8823234>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 4.0 Internacional. Copyright © Miluska de los Angeles Wolf León, Lixi Diddi Cedeño Cedeño, Bertha Gabriela Peláez Merchán y Carlos Mauricio Troya Santillán.

