

## **Estrategia didáctica basada en inteligencia artificial para el aprendizaje de ciencias sociales en quinto grado**

*Artificial intelligence-based teaching strategy for Social Science learning in fifth grade*

**Jessica Viviana Ibarra Álvarez**

Universidad Bolivariana del Ecuador

jvibarra@ube.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0008-8065-6937>

Durán, Ecuador

**Freddy Ricardo Benítez Maldonado**

Universidad Bolivariana del Ecuador

frbenitezm@ube.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0003-1229-275X>

Durán, Ecuador

**Luis Carlos Fernández Cobas**

Universidad Bolivariana del Ecuador

lcfernandezc@ube.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0001-5018-4846>

Durán – Ecuador

**Elizabeth Esther Vergel Parejo**

Universidad Bolivariana del Ecuador

eevergelp@ube.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0007-0178-5099>

Durán – Ecuador

### **Formato de citación APA**

Ibarra, J., Benítez, F., Fernández, L. & Vergel, E. (2026). *Estrategia didáctica basada en inteligencia artificial para el aprendizaje de ciencias sociales en quinto grado.* Revista REG, Vol. 5 (Nº. 1), p. .711 – 740.

### **CIENCIA INTERACTIVA**

**Vol. 5 (Nº. 1). Enero – marzo 2026.**

**ISSN: 3073-1259**

*Fecha de recepción: 01-02-2026*

*Fecha de aceptación :10-02-2026*

*Fecha de publicación:30-03-2026*



Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

## RESUMEN

La formación de ciudadanos con sólidos conocimientos cívicos, es un objetivo fundamental para la enseñanza de Ciencias Sociales a niños entre 9 y 10 años, que cursan el Quinto Grado de Educación Básica, pues facilitan su comprensión del mundo que les rodea; sin embargo, los estudiantes de Quinto Grado de Educación Básica presentan dificultades para comprender conceptos complejos como ciudadanía, democracia y otros que parten del proceso de enseñanza-aprendizaje de Historia, como parte del área de Ciencias Sociales; además de poca participación en actividades. Lo cual genera la necesidad de esta investigación de enfoque cualitativo, diseño no experimental y alcance descriptivo; con el objetivo de proponer una estrategia didáctica apoyada en inteligencia artificial para mejorar el aprendizaje del bloque Historia e identidad en Ciencias Sociales, dirigida a estudiantes de quinto grado de Educación Básica de la Unidad Educativa “República de Alemania”, cantón Palanda, provincia Zamora Chinchipe, Ecuador, durante el año lectivo 2025-2026. Como resultado, la estrategia propuesta, mejora la participación de los alumnos en las actividades de esta área, la captación de conocimientos que ayudan a comprender y reelaborar conceptos complejos, así como habilidades cognitivas y socioemocionales de los estudiantes. El tema puede ser investigado con mayor profundidad en el futuro.

**PALABRAS CLAVE:** Currículo, Ciencias Sociales, Historia, Inteligencia Artificial

### ABSTRACT

The development of citizens with solid civic and civic knowledge is a fundamental objective for teaching Social Studies to children between 9 and 10 years old, who are in the fifth grade of Basic Education, as it facilitates their understanding of the world around them. However, fifth-grade Basic Education students have difficulty understanding complex concepts such as citizenship, democracy, and others that are part of the teaching-learning process of History, as part of the Social Sciences area, in addition to limited participation in activities. This generates the need for this research with a qualitative approach, non-experimental design, and descriptive scope. with the aim of proposing a teaching strategy based on artificial intelligence for learning Social Sciences among fifth-grade students of Basic Education at the "República de Alemania" Educational Unit, Zamora Chinchipe province, Palanda Canton, Ecuador, in the 2025-2026 school year. As a result, the proposed strategy improves student participation in activities in this area, the acquisition of knowledge that helps understand and rework complex concepts, as well as students' cognitive and socio-emotional skills. The topic can be investigated in greater depth in the future.

**KEYWORDS:** Curriculum, Social Sciences, History, Artificial Intelligence



## INTRODUCCIÓN

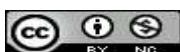
El actual momento histórico está marcado por incesantes innovaciones tecnológicas con impactantes resultados en casi todas las esferas de la sociedad contemporánea. De manera muy peculiar, estos cambios se observan en la esfera de la Educación (Dawat, 2023); donde las Tecnologías de la Información y comunicación (en lo adelante por sus siglas TIC), se han convertido en herramientas poderosas. Estas tecnologías permiten transformar los modelos educativos tradicionales, centrados en las figuras del profesor como trasmisor de conocimientos y, del alumno como receptor. Además, favorecen la transición hacia modelos con múltiples recursos pedagógicos adaptados a las necesidades individuales de los estudiantes (Sanabria-Navarro et al., 2023).

En una escala global, la inserción de las TIC en la educación como herramienta transformadora, se ha planteado por organismos internacionales como la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), y el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF), de manera que se han extendido internacionalmente modelos pedagógicos basados en el aprendizaje electrónico (e-learnig), el aula invertida (flipped classroom), e innumerables metodologías para el aprendizaje activo, que cuenta entre las de mayor difusión al aprendizaje basado en proyectos (ABP), el aprendizaje cooperativo (AC), y el aprendizaje por juegos o gamificación (UNESCO, 2019).

Últimamente, se han incorporado otras herramientas como la realidad virtual y la inteligencia artificial (en lo adelante por sus siglas IA), que no solamente imprimen un sello de novedad en los métodos habituales de enseñanza, sino que les aporta una serie de elementos que atraen la atención del alumno y lo motiva a participar activamente en la construcción de su propio aprendizaje, adaptando los recursos pedagógicos a la heterogeneidad del alumnado, sin ignorar las necesidades particulares de los alumnos (Páez, Gilimas y Ávila, 2023).

En este contexto, es posible observar que países europeos como España y Finlandia; americanos como Estados Unidos y Canadá; y asiáticos como China y Corea del Sur; han implementado metodologías educativas basadas en IA para mejorar la calidad de la educación y la motivación de los alumnos hacia la enseñanza (Piazuelo-Rodríguez y Bermejo-Malumbres, 2024).

En una escala regional, el Instituto Internacional de Planeamiento de la Educación para América Latina y el Caribe, plantea que, en países como México y Chile, se han implementado con éxito diversas herramientas pedagógicas basadas en las TIC, a partir de directrices emitidas por la UNESCO; por lo que es frecuente observar el uso de diversas metodologías educativas ancladas en plataformas como Genially, Canva, Moodle, Educaplay, y Google Classroom, en sus respectivos sistemas educativos (Soletic & Kelly, 2022).



En este sentido Morote y Colomer (2024); informan que, en fechas más recientes, diversos países latinoamericanos, han implantado metodologías educativas basadas en aplicaciones de IA, por su capacidad de facilitar la personalización del aprendizaje y de crear contenidos educativos más atractivos; factores que, según su criterio aumentan la motivación de los alumnos.

El sistema educativo de Ecuador ha atravesado por sucesivas reformas para instrumentalizar las directrices de los mencionados organismos internacionales y adaptarse rápidamente a las transformaciones educacionales probadas en otros países. Especialmente, el Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria, del 2016; la Contextualización curricular 2020-2022 y el Marco Curricular Competencial de Aprendizajes, del 2023; enfatizan en la necesidad de insertar las herramientas tecnológicas como un recurso pedagógico esencial en todos los niveles y subniveles educacionales.

En estos documentos se da cabida al uso de la IA, definida por Sambola (2023); como una rama de la informática que se encarga de desarrollar aplicaciones y programas relacionados con actividades cognitivas vinculadas con la mente humana, focalizándose en el aprendizaje y el desarrollo de entornos de aprendizaje que promueven el aprendizaje flexible, personalizado, atractivo y eficaz.

En Álvarez-Sepúlveda (2023); se coincide con esta definición y se añade que la IA transforma la manera en que se enseña, a la vez que redefine el rol del educador, quien se convierte en un facilitador del aprendizaje en lugar de un mero transmisor de información.

Los mencionados Morote y Colomer (2024); expresan que la IA, aporta grandes beneficios para la enseñanza de Ciencias Sociales, donde demuestran su potencialidad para personalizar el aprendizaje, mejorar las competencias digitales, y promover habilidades críticas en los alumnos.

Estos investigadores afirman que la creación de contenidos interactivos por IA, se pueden adecuar temas complejos en Geografía e Historia, en dependencia de las necesidades individuales de los estudiantes, lo cual facilita el aprendizaje significativo de contenidos esenciales y la comprensión de conceptos complejos, a través de experiencias enriquecedoras.

Los beneficios de la IA, mencionados por Álvarez-Sepúlveda (2023); y Morote y Colomer (2024); encuentran resonancia en Piazuelo-Rodríguez y Bermejo-Malumbres (2024); quienes sintetizan que la IA es una herramienta motivadora para el estudio de las Ciencias Sociales, donde impacta por su capacidad de personalizar el aprendizaje y adaptarlo a los diversos estilos de los alumnos de Educación Básica.

En lo que respecta, Dawat (2023); expresa que la IA provee retroalimentación inmediata a través de mecanismos de tutoría inteligentes para la enseñanza de la Historia, donde los alumnos

pueden recibir retroalimentación en tiempo real, lo cual les ayuda a rectificar errores y facilitar su comprensión de conceptos, difíciles de asimilar por su complejidad y abstracción.

Estos beneficios de la IA, son esenciales para la enseñanza de Ciencias Sociales a niños entre los 9 y 10 años de edad, que cursan el quinto grado de Educación Básica, pues facilitan su comprensión del mundo que les rodea, en una etapa del desarrollo educativo donde los alumnos empiezan a moldear su identidad social y cultural (Tigua Quimis y Suárez Mosquera, 2025).

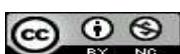
Estos razonamientos, apuntalan la necesidad de implementar estrategias innovadoras basadas en la AI, para estimular la curiosidad de los alumnos de quinto grado de Educación Básica y motivarlos por aprender los contenidos del bloque curricular 1: “Historia e Identidad”, para que comprendan conceptos complejos como: ciudadanía, democracia, libertad, y otros, que contribuyan a la formación de valores como: la justicia, la innovación y la solidaridad, del perfil de salida del Bachillerato ecuatoriano, (Ecuador, 2016 Ministerio de Educación).

En este empeño, es importante resaltar que Ortega-Ruiz, Rivero-Gracia y Soler-Herreros (2019); habían vislumbrado que las herramientas digitales, pueden generar actividades que permiten a los alumnos la exploración de la Historia de formas innovadoras y atractivas que, estimulan su creatividad, favorecen el trabajo en equipo y aumenta su interés por la indagación y la investigación, en el ámbito de las Ciencias Sociales.

Por su parte, Sheng (2023); reafirma que la IA contribuye a la indagación y la investigación histórica en la praxis educativa, ya que su alta capacidad de análisis de datos facilita que los alumnos identifiquen modelos y capten conocimientos, difíciles de obtener por métodos tradicionales.

Sin embargo, no todo es positivo en el uso de la IA con fines educativos, los profesores y las autoridades educativas deben ser conscientes que posee ciertas limitaciones y cuestionamientos éticos como: los sesgos en los algoritmos de IA, que pueden influir en la calidad de la educación; la dependencia de los estudiantes a esta tecnología, que puede disminuir su capacidad para el aprendizaje autónomo; así como importantes cuestionamientos éticos, planteados por la captación y el uso de datos de los estudiantes (Smyrnaiou, Liapakis, y Bougia, 2023).

Tal vez por esas razones, Sanabria-Navarro et al. (2023); insisten en que las estrategias didácticas basadas en la IA, traten de equilibrar los beneficios que aporta esta tecnología y los riesgos que implican “ya que son herramientas que de aplicarse mal no llegan a desarrollar conocimiento, ni competencias profesionales, ni habilidades de pensamiento y mucho menos posturas críticas” (p. 2); que afectan la formación integral de los alumnos.



Al parecer Montoya Carvajal, et al. (2024); comparten el criterio del equilibrio y la integralidad de las estrategias didácticas, a las que conceptualizan como planes específicos que se introducen en el proceso de enseñanza de una materia para construir conocimientos y desarrollar habilidades cognitivas y socioemocionales, en determinados contenidos de asignaturas como la Historia y la Geografía, en las Ciencias Sociales.

Toda esta explicación teórica, converge con los fundamentos epistemológicos, disciplinares y pedagógicos planteados en el currículo del área de Ciencias Sociales (Ecuador, 2016); instrumento que además aporta un marco legal adecuado a la implementación de estrategias didácticas basadas en la IA, a través de determinados contenidos del bloque curricular 1: “Historia e Identidad”; focalizados en los objetivos generales del área OG.CS.1 y OG.SC.10, respectivamente.

Además de los fundamentos teóricas y legales, esta investigación está avalada por antecedentes realizados a escala internacional, con destaque de la investigación realizada por Sheng (2023); sobre el rol de la IA en la enseñanza de la Historia en instituciones educativas chinas y su gradual implementación como parte de estrategias didácticas novedosas, para aumentar el nivel de participación y la motivación de los alumnos en las actividades de la asignatura. Como resultado fundamental, sostiene que el diseño e implementación de estrategias didácticas con base en la IA, fue bien acogido por profesores y estudiantes; observándose un incremento significativo en el nivel de participación y la motivación de los alumnos en las actividades de la asignatura.

A escala nacional, el trabajo de Tigua Quimis y Suárez Mosquera (2025); sobre la integración de herramientas de IA para mejorar el aprendizaje de las Ciencias Sociales en estudiantes de quinto año de Educación Básica, en una unidad educativa particular. Identifica como problema que la enseñanza de Historia, como parte de las Ciencias Sociales en la educación básica, se realiza por métodos tradicionales, que se apoyan en la lectura y explicaciones teóricas que son poco atractivas, dificultan la comprensión de conceptos históricos y limitan la capacidad de los niños de asimilar los conocimientos históricos de manera significativa, lo que puede afectar su aprendizaje y su interés en la materia, proponiendo integrar la IA al proceso de enseñanza-aprendizaje de Historia en el área de Ciencias Sociales. Como resultado se demostró que la IA trajo un impacto significativo en el desarrollo del pensamiento crítico, la comprensión histórica y la motivación de los estudiantes.

A escala local, la experiencia de los autores como docentes de la Unidad Educativa “República de Alemania”, provincia Zamora Chinchipe, Cantón Palanda, le ha permitido observar que últimamente los alumnos de quinto año de Educación Básica, presentan dificultades para comprender conceptos complejos como ciudadanía, democracia, libertad, multiculturalidad y otros que parten del proceso de

enseñanza-aprendizaje de Historia, como parte del área de Ciencias Sociales; además de poca participación en actividades de discusión, argumentación y reflexión histórica o social.

Observación apriorística, que sustenta la formulación del problema a través de la siguiente pregunta: ¿Cómo abordar las dificultades del proceso de enseñanza-aprendizaje del área de Ciencias Sociales en estudiantes de quinto grado de Educación Básica de la Unidad Educativa “República de Alemania”, provincia Zamora Chinchipe, ¿Cantón Palanda?

Por esta razón, la presente investigación tiene como objetivo, proponer una estrategia didáctica apoyada en inteligencia artificial para mejorar el aprendizaje del bloque Historia e identidad en Ciencias Sociales, dirigida a estudiantes de quinto grado de Educación Básica de la Unidad Educativa “República de Alemania”, cantón Palanda, provincia Zamora Chinchipe, Ecuador, durante el año lectivo 2025-2026.

### **MÉTODOS MATERIALES**

Para lograr el objetivo planteado, la presente investigación parte de un enfoque cualitativo para una mejor comprensión del fenómeno, con un diseño de estudio de caso con intervención pedagógica (Martínez, 2006) y su alcance es explicativo por cuanto permite comprender fenómenos educativos no suficientemente estudiados, generando nuevas propuestas de intervención (Cedeño-Suárez, (s.f.)). Se apoya en la revisión bibliográfica, la entrevista y la observación, como métodos del nivel empírico; que fueron complementados con métodos del nivel teórico como: el analítico-sintético y el inductivo-deductivo, que fueron utilizados para revisar, analizar y sintetizar teorías, conceptos, corrientes de pensamiento, e investigaciones precedentes relacionadas con la aplicación de la IA en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Historia en el área de Ciencias Sociales. Además, se utilizó el método histórico-lógico, para organizar la información, sistematizar los descubrimientos y elaborar conclusiones, que van de lo general a lo particular y de lo particular a lo general (Hernández-Sampieri, & Baptista, 2020). Como método de validación del resultado científico, se utilizó el registro de experiencias.

El diseño metodológico se armó partiendo de la identificación y operacionalización de la variable independiente: uso de la IA en el aprendizaje; definida operacionalmente a través de la dimensión tipo de herramienta de IA; así como de la variable dependiente: aprendizaje de las Ciencias Sociales; definida operacionalmente a través de las dimensiones: 1- conocimientos adquiridos, 2- habilidades, 3- motivación hacia el estudio de la materia y 4-cualidades de la personalidad. Dichas dimensiones permiten distinguir el impacto formativo de las Ciencias Sociales



en el desarrollo integral del estudiante, alineado con los valores del perfil de salida del Bachillerato ecuatoriano.

En el contexto del aprendizaje de las Ciencias Sociales, Guevara Bustamante y Moreno Muro (2021), destacan que la adquisición de conocimientos conceptuales es esencial para que los estudiantes comprendan su entorno social y desarrollen una conciencia crítica. Asimismo, subrayan la importancia de las habilidades, entendidas como la capacidad de aplicar lo aprendido mediante el análisis, la argumentación y la resolución de problemas sociales. Finalmente, los autores reconocen que la motivación hacia la asignatura es un componente clave del proceso educativo, ya que influye directamente en la participación activa del estudiante y en su disposición para aprender cuando se emplean estrategias didácticas contextualizadas e innovadoras.

Los indicadores aplicados en esta investigación —organizados en las dimensiones de conocimientos adquiridos, habilidades y motivación— se vinculan directamente con el bloque curricular 1: Historia e Identidad, correspondiente al quinto año de Educación Básica. Este bloque busca que los estudiantes comprendan el entorno histórico y cultural del Ecuador, fortaleciendo su identidad y sentido de pertenencia. Los indicadores permiten evaluar cómo los alumnos reconocen conceptos clave como ciudadanía y democracia, aplican el conocimiento histórico en contextos cotidianos, y muestran interés por aprender. Esta contextualización evidencia que los indicadores seleccionados son pertinentes para valorar el aprendizaje significativo en Ciencias Sociales, especialmente en el desarrollo de competencias históricas y sociales propias de este nivel educativo.

El estudio se realizó en la Unidad Educativa “República de Alemania”, provincia Zamora Chinchipe, Cantón Palanda; una institución pública urbana, que incluye el nivel EGB. Su infraestructura constructiva puede ser calificada como buena; posee aulas espaciosas, bien iluminadas y ventiladas; no así la infraestructura tecnológica, pues no existen suficientes computadores y la conectividad a internet presenta interrupciones frecuentes.

Se diseñó una guía de observación integrada por 4 dimensiones y 13 indicadores, con el objetivo de diagnosticar científicamente el estado real del aprendizaje de las Ciencias Sociales en los alumnos de quinto año de Educación Básica. También se diseñó una entrevista integrada por 5 preguntas abiertas, con el objetivo de recopilar información de los profesores, sobre el estado general del aprendizaje de las Ciencias Sociales en la Unidad Educativa, las actividades más propensas al uso de la IA y la efectividad de esta tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En los dos casos, se tomó como referente el trabajo de Tigua Quimis y Suárez Mosquera (2025).

La población de estudiantes de la Educación Básica es de tamaño 54; de ella, se trabajó con 12 estudiantes que constituyen la población de quinto año, cuya edad oscila entre 9 y 10 años, el 58% del sexo masculino y el 42% del sexo femenino. La muestra es de 5 profesores, coincidente con la población de docentes de la Unidad Educativa, el 100% con formación pedagógica universitaria y más de 5 años de experiencia docente; el 40% del sexo masculino y 60% del sexo femenino.

Antes de realizar el estudio se obtuvo el consentimiento institucional y de los padres o tutores legales de los alumnos; durante su desarrollo, se garantizó el anonimato y la calidad ética del estudio, cumpliendo las normas institucionales, nacionales e internacionales; así como consideraciones éticas de la investigación científica con niños y niñas (De Pena y Silva, 2023).

El procesamiento estadístico, se realizó a través del SPSS (Statistical Package for the Social Sciences), versión 23.0. Se efectuaron estadísticas descriptivas para sintetizar los resultados de los instrumentos, los datos e informaciones recopiladas se presentaron en tablas y gráficos.

Con el objetivo de dar orden y sistematicidad a la investigación, esta se estructuró en las tres partes que se relacionan a continuación:

1. Diagnosticar científicamente el estado real del aprendizaje de las Ciencias Sociales en la Unidad Educativa “República de Alemania”.
2. Proposición de la estrategia didáctica basada en inteligencia artificial, específicamente con ChatGPT, para el aprendizaje de Ciencias Sociales en los estudiantes de quinto grado de Educación Básica de la Unidad Educativa “República de Alemania”, provincia Zamora Chinchipe, Cantón Palanda, Ecuador, en el año lectivo 2025 - 2026.
3. Validación de la estrategia didáctica por el método de registro de experiencias.

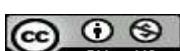
## ANÁLISIS DE RESULTADOS

Diagnóstico del aprendizaje de las Ciencias Sociales en la Unidad Educativa “República de Alemania”

### Resultados de la observación

Paralelamente, se realizó la observación con el objetivo de diagnosticar científicamente el estado real de su aprendizaje en el área de Ciencias Sociales. La guía de observación está integrada por 4 dimensiones y 13 indicadores medidos porcentualmente de forma descriptiva, cuyos resultados se exponen en la tabla 1.

**Tabla 1:** Resultados de la guía de observación



Dimensiones	Indicadores	Nivel Alto (%)	Nivel Medio (%)	Nivel Bajo (%)
<b>Conocimientos adquiridos</b>	Identifica conceptos clave como ciudadanía, democracia y libertad.	25%	50%	25%
	Relaciona hechos históricos con el contexto actual.	33%	42%	25%
	Comprende el significado de los valores sociales en la historia.	17%	58%	25%
<b>Habilidades</b>	Participa en debates y discusiones sobre temas sociales.	25%	42%	33%
	Aplica conceptos históricos en situaciones cotidianas.	33%	50%	17%
	Utiliza fuentes históricas para argumentar ideas propias.	17%	58%	25%
<b>Motivación hacia el estudio</b>	Muestra interés por aprender Ciencias Sociales.	25%	50%	25%
	Se involucra activamente en actividades del área.	33%	42%	25%
	Expresa curiosidad por temas históricos y sociales.	17%	58%	25%
<b>Cualidades de la personalidad</b>	Muestra respeto por las opiniones de sus compañeros en debates históricos.	33%	50%	17%
	Demuestra empatía al analizar situaciones sociales del pasado.	25%	58%	17%
	Asume responsabilidades en trabajos colaborativos.	42%	42%	16%
	Reconoce la importancia de la diversidad cultural en la historia del Ecuador.	25%	50%	25%

Fuente: Elaboración propia (2026)

La interpretación de los indicadores vinculados al aprendizaje de Ciencias Sociales en los estudiantes de quinto grado revela avances importantes, aunque también evidencia áreas que requieren atención pedagógica.

En la dimensión de conocimientos adquiridos, destaca que el 50% de los estudiantes se ubican en un nivel medio al identificar conceptos clave como ciudadanía y democracia, mientras que un 25% alcanza un nivel alto. Esto sugiere una base conceptual aceptable, aunque aún hay margen de mejora. En cuanto a la relación entre hechos históricos y el contexto actual, el 33% se sitúa en el nivel alto, lo que evidencia habilidades analíticas en una parte del grupo.

Respecto a las habilidades, el 50% de los estudiantes logra aplicar conceptos históricos en situaciones cotidianas con un desempeño medio, y un 33% lo hace con alto nivel, lo que indica una

transferencia efectiva del conocimiento. Sin embargo, el uso de fuentes históricas para argumentar ideas propias aún requiere fortalecimiento, ya que solo el 17% alcanza el nivel alto.

En la dimensión de motivación hacia el estudio, se observa que el 50% de los estudiantes muestra un interés moderado, mientras que un 25% se involucra activamente en actividades del área. La curiosidad por temas históricos y sociales se concentra en el nivel medio (58%), lo que indica que existe una base de interés que puede potenciarse mediante estrategias más atractivas.

En cuanto a la dimensión de cualidades de la personalidad, los resultados reflejan avances significativos en aspectos formativos que complementan el aprendizaje académico. Un 33% de los estudiantes demuestra un alto nivel de respeto por las opiniones de sus compañeros durante los debates históricos, mientras que el 50% se ubica en un nivel medio, lo que indica una buena base para el desarrollo de la convivencia y el diálogo. La empatía, entendida como la capacidad de ponerse en el lugar del otro al analizar situaciones sociales del pasado, alcanza un 25% en nivel alto y un 58% en nivel medio, lo que sugiere sensibilidad y apertura emocional en la mayoría del grupo. En cuanto a la responsabilidad en trabajos colaborativos, el 42% de los estudiantes se sitúa en nivel alto y otro 42% en nivel medio, evidenciando compromiso y participación activa. Finalmente, el reconocimiento de la diversidad cultural en la historia del Ecuador presenta una distribución más equilibrada: 25% en nivel alto, 50% en medio y 25% en bajo, lo que indica que, aunque hay avances, aún se requiere reforzar esta competencia.

En conjunto, estos resultados reflejan que las cuatro dimensiones evaluadas están estrechamente relacionadas con las destrezas necesarias que deben adquirir los estudiantes para lograr un aprendizaje significativo en Ciencias Sociales.

### **Resultados de la entrevista**

Se entrevistaron los 5 profesores del área de Ciencias Sociales que integran la muestra de estudio, todos con formación pedagógica universitaria y más de 5 años de experiencia como docentes de esta disciplina; atributos que infunden mayor grado de confianza a las respuestas y opiniones personales emitidas a las siguientes preguntas de la entrevista:

¿Cuál es la situación actual de la enseñanza en el área de Ciencias Sociales en alumnos de quinto año de Educación Básica?

El 100% de los entrevistados considera desfavorable la situación actual de la enseñanza en el área de Ciencias Sociales en alumnos de quinto año de Educación Básica de la Unidad Educativa, debido a que muestran crecientes dificultades para comprender conceptos complejos sobre la ciudadanía, la



democracia, la libertad y otros tantos que se enseñan en las clases de Historia y que no solo les sirven para aprobar las evaluaciones, sino que son conceptos que deben conocer durante toda su vida, para poder entender y explicar los complejos procesos que se desarrollan tanto en la sociedad multicultural ecuatoriana, como en el contexto internacional. El 80% de los muestreados, considera que esta situación también influye en la capacidad de argumentación y el planteamiento de ideas reflexivas de carácter histórico o social, y solo el 20% opina que una cosa no guarda relación con la otra.

¿Qué tipo de actividades considera más adecuadas para utilizar herramientas de IA en Ciencias Sociales?

El 60% de los entrevistados se decanta por simulaciones históricas, simulaciones contextuales y la creación de contenidos personalizados para estudiantes de quinto año, a través de herramientas como ChatGPT; el 40% considera su uso en evaluaciones y retroalimentación. Aunque el 100% de los profesores expresa de una forma u otra que existe falta de computadores y que la conexión a internet es bien inestable.

¿Cómo evalúa la efectividad de las herramientas de IA para la adquisición de conocimientos de los alumnos?

El 80% de los entrevistados cree que las herramientas de IA pueden ser muy efectivas, siempre que se utilicen correctamente como apoyo para que el profesor dé sus clases de forma más atractiva para mejorar la adquisición de conocimientos y la comprensión de conceptos complejos por los alumnos, despertando su interés por los aprendizajes de las Ciencias Sociales, también se muestran preocupados por la falta de medios tecnológicos y la deficiente conectividad. Solo el 20% se muestra escéptico, haciendo mucho énfasis en los aspectos éticos y morales que implica el mal uso de la IA.

¿Cómo evalúa la efectividad de las herramientas de IA para el desarrollo de habilidades de los alumnos?

El mismo 80% de los entrevistados, entiende que las herramientas de IA pueden ser muy efectivas para el desarrollo de habilidades de discusión y reflexión grupal, pensamiento crítico, argumentación de ideas y razonamientos de manera lógica y de análisis y resolución de problemas sociales actuales, solo el 20% considera que estas habilidades se pueden desarrollar con los métodos de enseñanza tradicionales.

¿Considera que las herramientas de IA influyen en la participación de los alumnos en las actividades?

El 80% de los entrevistados cree que las herramientas de IA, al dar la posibilidad de crear contenidos y generar actividades más atractivas y divertidas, pueden aumentar la motivación de los alumnos por el estudio de las Ciencias Sociales e incrementar su participación en las actividades convocadas por los profesores, únicamente el 20% considera que la motivación de los alumnos se puede lograr por métodos de enseñanza tradicionales y el poder de convocatoria del profesor.

#### **Discusión y análisis de los resultados de la observación y la entrevista**

La guía de observación aplicada revela que la mayor parte de los alumnos de quinto año de Educación Básica de la Unidad Educativa “República de Alemania”, provincia Zamora Chinchipe, Cantón Palanda; poseen niveles bajo o medio de participación en actividades del área de Ciencias Sociales, medibles por la baja intervención en discusiones temáticas y en reflexiones de grupos, así como baja participación en la resolución de problemas planteados por el docente, dificultades que, evidentemente se refleja en el nivel de bajo a medio al formular preguntas y cuestionamientos científicamente fundamentadas, fruto de un razonamiento lógico o de análisis comparativo de la información dada en el aula. Resultados que se asemejan a los encontrados por la investigación de Tigua Quimis y Suárez Mosquera (2025).

Respecto a la comprensión de conceptos complejos, también se observó que una parte mayoritaria de los estudiantes muestrados utiliza recursos memorísticos para fijar elementos teóricos-conceptuales relacionados con la ciudadanía, la identidad, la multiculturalidad, entre otros, así como deficiencias al tratar de explicar con sus propias palabras lo que ha comprendido como parte de su propia reelaboración conceptual. Resultados que también se asemejan a los hallazgos de Tigua Quimis y Suárez Mosquera (2025).

El análisis reflexivo de la entrevista a los profesores permite asegurar que la inserción de la IA en estrategias didácticas interactivas, que atraigan la atención de los alumnos y aumenten su nivel de participación en las actividades, en resonancia con los criterios de Álvarez-Sepúlveda (2023); y Morote y Colomer (2024). La entrevista reveló que la gran mayoría de los docentes no tiene dudas respecto a la efectividad de la IA, como herramienta que facilita la adquisición de conocimientos y la formación de habilidades cognitivas y socioemocionales, resonantes con los criterios de Sheng (2023); y Montoya Carvajal, et al. (2024).

Como parte del diagnóstico, se reveló que en la Unidad Educativa “República de Alemania”, provincia Zamora Chinchipe, Cantón Palanda, existen dificultades con el equipamiento tecnológico y



la conectividad a internet, las cuales pueden limitar la implementación y la sostenibilidad de estrategias didácticas basadas en herramientas tecnológicas.

Los instrumentos aplicados indican la necesidad de proponer una estrategia didáctica basada en la IA, según se explica a continuación.

### **Proposición de la estrategia didáctica**

En esta parte de la investigación se propone una estrategia didáctica basada en inteligencia artificial para el aprendizaje de Ciencias Sociales en los estudiantes de quinto grado de Educación Básica de la Unidad Educativa “República de Alemania”, en el año lectivo 2025 – 2026.

La estrategia didáctica se asienta en el Bloque 1. “Historia e identidad”, que hace parte de los bloques curriculares del área de Ciencias Sociales y trata sobre “el conocimiento y apreciación del entorno geográfico, social y cultural, local y provincial, para interiorizar y construir la identidad cultural y el sentido de pertenencia histórica; la comprensión de los orígenes y evolución histórica del Ecuador, desde la época aborigen...”.

### **Título de la propuesta: Estrategia didáctica “Historia interactiva con IA”.**

Fundamentación: la propuesta presentada contribuye a formar los conocimientos y desarrollar las habilidades establecidas en el Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria, del Ministerio de Educación nacional y aporta a los valores del perfil de salida del Bachillerato ecuatoriano. También está alineada con los objetivos generales del área de Ciencias Sociales: OG.CS.1 y OG.CS.10; los objetivos específicos para el subnivel de Educación Básica: O.CS.3.1. y O.CS.3.7; así como la destreza con criterio de desempeño CS 3.1.1, referente al análisis del origen de los primeros pobladores del Ecuador, tal y como están codificados en el mencionado currículo nacional.

#### **Objetivos:**

1. Comprender el origen y evolución de las culturas del Ecuador, con herramientas de inteligencia artificial que faciliten la exploración de contenidos históricos y fortalezcan el sentido de identidad y pertenencia.
2. Desarrollar habilidades para analizar, argumentar y comunicar ideas sobre hechos históricos, utilizando recursos digitales que promuevan la participación activa, el pensamiento crítico y la reflexión sobre valores sociales presentes en la historia nacional.

Estructura interna: la estrategia didáctica se estructura por actividades en tres etapas, inicio, desarrollo y cierre, que transversalizan cada una de las actividades que la conforman con acciones

específicas que orientan el aprendizaje de los contenidos del bloque “Historia e identidad”, como se describen a continuación:

**Actividad 1: Taller introductorio**

Objetivo: Promover en los alumnos el interés por el aprendizaje de las Ciencias Sociales, a través del Bloque 1. “Historia e identidad”.

Inicio: El docente iniciará la actividad explicando brevemente la importancia del aprendizaje de las Ciencias Sociales en general y de Bloque 1. “Historia e identidad”, que trata del conocimiento y apreciación del entorno geográfico, sociocultural, territorial y nacional, para interiorizar y construir la identidad cultural y el sentido de pertenencia histórica.

**Acciones didácticas en la etapa de inicio:**

- Presentación del propósito de la actividad y del bloque curricular “Historia e identidad”.
- Activación de conocimientos previos mediante preguntas orientadoras.
- Motivación inicial a través de explicaciones breves, ejemplos históricos o dinámicas introductorias.
- Creación de un ambiente participativo y de confianza para el aprendizaje.

Desarrollo:

Exploración de contenidos, los estudiantes interactúan con simuladores históricos que recrean momentos clave de la historia local, guiados por preguntas generadas por IA. Realizando trabajo colaborativo que forman grupos para investigar un personaje histórico local utilizando fuentes digitales y asistentes virtuales que responden preguntas.

Investigar un personaje histórico local utilizando fuentes digitales y asistentes virtuales que responden preguntas, creando una historia digital con apoyo de IA, integrando imágenes, mapas y líneas de tiempo, para valorar la participación, la comprensión del contexto histórico y el uso adecuado de la herramienta tecnológica.

En el marco de la estrategia “Historia interactiva con IA”, se emplea exclusivamente la herramienta ChatGPT como recurso pedagógico para facilitar la comprensión de contenidos históricos complejos en estudiantes de quinto grado de Educación Básica.

Durante la etapa de desarrollo, el docente orientará a los alumnos en el uso de ChatGPT como asistente conversacional. Los estudiantes formularán preguntas relacionadas con el bloque curricular “Historia e identidad”, tales como:

¿Quiénes fueron los primeros habitantes del Ecuador?

¿Qué elementos culturales caracterizaban a las civilizaciones originarias?



### ¿Qué valores sociales se reflejan en sus formas de vida?

La herramienta proporcionará respuestas adaptadas al nivel cognitivo de los estudiantes, utilizando un lenguaje claro y ejemplos contextualizados. Esta interacción permitirá que los alumnos exploren los contenidos de manera activa, desarrollos habilidades de indagación y fortalezcan su pensamiento crítico.

Además, ChatGPT será utilizado como apoyo en la producción escrita, donde los estudiantes redactarán breves textos explicativos sobre hechos históricos. La herramienta les ayudará a organizar sus ideas, mejorar la coherencia de sus párrafos y enriquecer el vocabulario utilizado, bajo la supervisión del docente.

El docente desempeña un rol fundamental como mediador del proceso, guiando la formulación de preguntas, promoviendo el uso ético de la inteligencia artificial y evaluando el aprendizaje mediante rúbricas centradas en la comprensión histórica, la argumentación lógica y la participación activa. En este acompañamiento, brindará ejemplos, orientaciones éticas sobre el uso de esta IA y criterios claros de evaluación. Esta actividad no solo busca despertar el interés por la Historia, sino también fortalecer habilidades como la indagación, la síntesis de información y la expresión escrita. A continuación, pedirá a los alumnos que formulen preguntas sobre el tema que están estudiando, promoviendo la participación activa y la comprensión de conceptos.

Síntesis de las acciones didácticas en la etapa de Desarrollo con el uso del ChatGPT :

- ✓ Guiar a los estudiantes en el uso de ChatGPT como herramienta de consulta para explorar contenidos del bloque “Historia e identidad”.
- ✓ Formular preguntas sobre hechos históricos, personajes relevantes y valores sociales, promoviendo la indagación y el pensamiento crítico.
- ✓ Consultar ChatGPT para obtener explicaciones claras y contextualizadas que faciliten la comprensión de conceptos complejos.
- ✓ Redactar textos breves explicativos o narrativos sobre eventos históricos, utilizando ChatGPT como apoyo para organizar ideas y mejorar la expresión escrita.
- ✓ Preparar argumentos para debates y reflexiones grupales, con el acompañamiento de ChatGPT como fuente de información y orientación conceptual.
- ✓ Supervisar el proceso de interacción con la herramienta, promoviendo el uso ético, responsable y pedagógicamente pertinente de la inteligencia artificial.
- ✓ Prompts sugeridos para el taller introductorio con ChatGPT:
- ✓ ¿Quiénes fueron los primeros pobladores del Ecuador y qué características culturales tenían?

- ✓ ¿Cómo influyeron las culturas originarias en la identidad nacional actual?
- ✓ ¿Qué valores sociales se pueden identificar en las formas de vida de los pueblos aborigenes?
- ✓ Cierre: el docente debe cerrar la actividad explicando los conceptos fundamentales y llamando a los alumnos a que reflexionen sobre las ideas generadas durante la fase de desarrollo.
- ✓ Acciones didácticas en la etapa de Cierre:
- ✓ Reflexión grupal sobre los aprendizajes obtenidos.
- ✓ Socialización de ideas, hallazgos o productos elaborados.
- ✓ Evaluación formativa mediante preguntas de cierre, autoevaluaciones o exposiciones.
- ✓ Reafirmación de los conceptos clave y valores trabajados en la actividad.

Recursos: computadores, tabletas, teléfonos móviles y proyector.

Evaluación: evaluar formativamente mediante la observación, los avances de los estudiantes en el logro del objetivo de la actividad, además de plantear una pregunta de reflexión: ¿Qué aprendieron sobre los orígenes y las primeras culturas de la humanidad y del Ecuador?

#### Actividad 2: Exploración interactiva

Objetivo: fortalecer la comprensión de los estudiantes sobre los orígenes y evolución de las culturas originarias del Ecuador, mediante el análisis crítico de acontecimientos históricos y el uso de herramientas de inteligencia artificial que promuevan la argumentación lógica y la reflexión sobre valores sociales.

Inicio: el docente dará comienzo a esta actividad creando un ambiente de aprendizaje interactivo, donde se recapitulen los conocimientos previos, motivando el interés y la participación de los alumnos en esta actividad.

Desarrollo: El docente utiliza ChatGPT, para crear lecciones interactivas y contenidos multimedia sobre la época de las primeras culturas que habitaron el territorio y acontecimientos históricos relacionados con el tema. Se emplea estas herramientas presentar contenidos multimedia interactivos sobre las culturas originarias del Ecuador. El docente presenta contenidos multimedia sobre los orígenes históricos del Ecuador, como mapas interactivos, líneas de tiempo y videos educativos sobre la época aborigen, la organización social de los cacicazgos y la conquista. Los estudiantes trabajarán en estaciones digitales con recursos como ChatGPT, explorando de forma autónoma, para obtener resúmenes de textos históricos y responder preguntas como: ¿Qué ocurrió en este hecho?, ¿Por qué fue importante?, ¿Qué valores sociales se reflejan?



A continuación, la participación de los estudiantes según su propio ritmo, fomentando la comprensión de conceptos complejos, el pensamiento crítico y la argumentación lógica.

El docente orienta el uso de estas herramientas, enseña cómo identificar información relevante y cómo organizarla. Para estimular la participación, se realizarán actividades como: debates sobre valores históricos, creación colaborativa de líneas de tiempo, juegos de rol representando, personajes históricos, dinámicas de preguntas y respuestas moderadas por IA. Los estudiantes completan una ficha de análisis donde vinculan los conceptos aprendidos con ejemplos históricos. Se promueve el pensamiento crítico mediante preguntas como: ¿Qué aportes dejó esta cultura? ¿Por qué fue significativa?, ¿Qué valores sociales se pueden extraer?

Síntesis de las acciones didácticas en esta etapa:

- ✓ El docente presenta contenidos multimedia interactivos usando ChatGPT.
- ✓ Introduce el uso de ChatGPT para consultar información adicional y generar resúmenes.
- ✓ Enseña a los estudiantes a identificar y organizar información relevante.
- ✓ Propone preguntas orientadoras
- ✓ Solicita completar una ficha de análisis con conceptos aprendidos y ejemplos históricos.

Prompts sugeridos para la exploración interactiva con ChatGPT:

- ✓ Explícame la organización social de los cacicazgos en la época aborigen del Ecuador.
- ✓ ¿Qué importancia tuvo la conquista en la transformación cultural del territorio ecuatoriano?
- ✓ ¿Qué valores sociales se reflejan en los acontecimientos históricos de la época precolombina?

Cierre: El docente cerrará la actividad explicando la importancia de los acontecimientos históricos relacionados en la actividad, provocando la reflexión de los estudiantes sobre las ideas generadas durante la fase de desarrollo.

Recursos: materiales audiovisuales (videos, infografías, etc.), computadores, tabletas, teléfonos móviles y proyector.

Evaluación: evaluar formativamente los avances de los estudiantes en el logro del objetivo de la actividad, a través de la observación y el planteamiento de un ejercicio de evaluación donde se instruye a los estudiantes, por ejemplo, sobre la revisión de los contenidos de la multimedia sobre las culturas originarias del Ecuador que se han trabajado en clase para que desarrolle las siguientes acciones:

- a. Seleccionar el acontecimiento histórico que más te haya llamado la atención.

2. Redactar un breve análisis (entre 5 y 7 líneas) en el que expliquen: ¿Qué ocurrió en ese hecho histórico?, ¿Por qué consideras que fue relevante?, ¿Qué valores sociales se pueden extraer de ese acontecimiento?
3. Utilizar herramientas de inteligencia artificial como ChatGPT para complementar el análisis.
4. Socializar su reflexión oralmente con el grupo.

La siguiente rúbrica de evaluación estará centrada en cuatro destrezas que deben adquirir los estudiantes: la comprensión del hecho histórico, pensamiento crítico, argumentación lógica y uso de herramientas de IA, según se muestra en la tabla 2.

Tabla 2. Rúbrica de evaluación de la actividad 2.

Criterio	Nivel Alto	Nivel Medio	Nivel Bajo
<b>Comprensión del hecho histórico</b>	Identifica con claridad el contexto, causas y consecuencias del hecho histórico.	Reconoce el hecho y sus elementos principales.	Muestra confusión o falta de información sobre el hecho.
<b>Pensamiento crítico</b>	Analiza el impacto del hecho en la sociedad actual y plantea reflexiones profundas.	Realiza observaciones básicas sobre el hecho.	No logra establecer conexiones ni reflexiones significativas.
<b>Argumentación lógica</b>	Expone ideas con coherencia, apoyadas en evidencias históricas.	Presenta ideas con cierta lógica, pero sin profundidad.	Las ideas son vagas, desorganizadas o sin sustento.
<b>Uso de herramientas de IA</b>	Utiliza IA para investigar, resumir y complementar su análisis de forma autónoma.	Usa IA con apoyo del docente.	No logra utilizar la herramienta adecuadamente.

Fuente: Elaboración propia a partir de Ministerio de Educación del Ecuador (2019)

Actividad 3: Proyecto de investigación asistido por ChatGPT

Objetivos: Desarrollar habilidades de investigación histórica, pensamiento crítico y expresión argumentativa mediante el análisis de hechos relevantes del Ecuador, utilizando herramientas digitales como apoyo pedagógico.

Inicio: el docente comenzará la actividad creando un ambiente de aprendizaje interactivo, donde se reafirman los conocimientos trasmitidos en las actividades anteriores y se motive el interés y la participación de los estudiantes en esta actividad.

Desarrollo: el docente formará pequeños grupos de estudiantes, a los cuales asignará un proyecto para que investiguen un acontecimiento histórico de su elección. Las acciones específicas son:



Formación de grupos de 3 a 4 estudiantes.

Cada grupo elige un hecho histórico del Ecuador.

Los estudiantes formulan preguntas orientadoras como: ¿Qué ocurrió?, ¿Quiénes participaron?, ¿Qué consecuencias tuvo?, ¿Qué valores se reflejan?

Utilizan herramientas de IA: por ejemplo:

ChatGPT para generar respuestas a sus preguntas confiables.

Elaboran una presentación digital (diapositivas o video) que incluya:

Descripción del hecho histórico.

Causas y consecuencias.

Personajes involucrados.

Valores sociales relacionados (justicia, libertad, solidaridad).

Reflexión sobre su relevancia actual.

Las herramientas de la IA, ayudarán a los alumnos a recopilar información, orientándoles medidas para su uso adecuado a los fines de la educación, la ética y la moral. Los grupos de alumnos presentarán los proyectos en una presentación en formato digital (video o diapositivas) y compartirán sus hallazgos con la clase, mediante círculos de diálogo donde puedan expresar sus ideas y argumentos.

El docente orientará sobre el uso ético de la información, la verificación de fuentes y la organización del contenido. Los estudiantes recopilarán información, elaborarán una presentación digital (diapositivas o video) y prepararán una exposición oral. Durante el proceso, el docente supervisará el trabajo en equipo, resolverá dudas y brindará retroalimentación continua.

Síntesis de las acciones didácticas en esta etapa:

- Forma grupos pequeños y asigna un tema de investigación histórica.
- Facilita el acceso a herramientas de IA como ChatGPT.
- Orienta sobre el uso ético de la IA y la verificación de fuentes.
- Supervisa el trabajo en equipo y brinda retroalimentación continua.
- Guía la elaboración de presentaciones digitales (diapositivas o video).
- Prepara a los estudiantes para la exposición oral de sus hallazgos.

Prompts sugeridos para el proyecto de investigación asistido por IA con ChatGPT:

- Descríbeme el contexto histórico de la Revolución Liberal en Ecuador.
- ¿Qué personajes participaron en la Independencia de Quito y qué valores defendían?

- ¿Cuáles fueron las causas y consecuencias del hecho histórico que estamos investigando?

Cierre: el docente deberá cerrar la actividad invitando a los alumnos que reflexionen sobre los hallazgos, ideas e inquietudes generadas por los círculos de diálogo.

Durante esta actividad, el docente organizará a los estudiantes en equipos pequeños. Cada grupo elegirá un hecho histórico relevante del Ecuador, como la Independencia de Quito o la Revolución Liberal. Utilizarán herramientas de inteligencia artificial (ChatGPT) para investigar, redactar y presentar sus hallazgos.

La presentación incluirá las siguientes acciones: la descripción del evento, causas y consecuencias, personajes involucrados, valores sociales relacionados (libertad, justicia, solidaridad) y reflexión sobre su importancia actual.

Recursos: Materiales audiovisuales, computadores, proyectores, tabletas, teléfonos móviles, etc.

Evaluación: formativa mediante la observación, para medir si los estudiantes lograron el objetivo de la actividad, además de plantear como ejercicio de autoevaluación si han logrado identificar las causas del acontecimiento histórico investigado.

El docente orienta a los estudiantes se organicen en grupos de tres o cuatro integrantes y desarrolle las siguientes acciones:

- 1- Seleccionar un acontecimiento histórico relevante del Ecuador que les interese investigar.
- 2- Utilizar herramientas de inteligencia artificial como ChatGPT para formular preguntas, confiables, organizar y redactar la información.
- 3- Elaborar una presentación digital (puede ser en formato de diapositivas o video) que explique el hecho histórico, sus causas, consecuencias y relevancia actual.
- 4- Exponer el proyecto oralmente ante el grupo, respondiendo preguntas y compartiendo reflexiones sobre el proceso de investigación.

#### Actividad 4: Juegos de simulación histórica

Objetivo: Promover la comprensión de procesos históricos relevantes del Ecuador mediante la participación en juegos de simulación, que permitan a los estudiantes representar personajes históricos, reflexionar sobre sus acciones y valores, y desarrollar habilidades de pensamiento crítico, argumentación lógica y trabajo colaborativo, en el marco del Bloque 1: Historia e Identidad.

Inicio: El docente comenzará la actividad creando un ambiente de aprendizaje interactivo, donde se reafirman los conocimientos trasmitidos en las actividades anteriores y se motive el interés y la participación de los estudiantes en esta actividad.



**Desarrollo:** Para esta actividad, el docente organizará una dinámica de simulación en la que los estudiantes asumirán el papel de personajes históricos del Ecuador. Se utilizarán plataformas o herramientas de inteligencia artificial como ChatGPT, que ayudarán a generar perfiles históricos personalizados para cada estudiante.

Cada alumno recibirá una ficha con información sobre su personaje: quién fue, en qué época vivió, qué valores representaba y cuál era su postura frente a un hecho histórico específico. El docente explicará las reglas del juego, el objetivo del debate y cómo se evaluará la participación.

Durante la simulación, los estudiantes participarán en un debate o discusión, defendiendo sus ideas desde la perspectiva del personaje que representan. La IA puede intervenir como moderadora, generando preguntas, ayudando a clarificar conceptos o facilitando el diálogo entre los participantes.

Se detallan aspectos que profundizan cómo se realizan los juegos:

Asignación de roles históricos: el docente selecciona personajes históricos relevantes (ej. Rumiñahui, Manuela Sáenz, Eloy Alfaro, Dolores Cacuango). Cada estudiante recibe una ficha con:

- ✓ Nombre del personaje
- ✓ Contexto histórico
- ✓ Valores que representa
- ✓ Postura frente a un hecho histórico específico.
- ✓ Investigación asistida por IA: los estudiantes utilizan herramientas como:
  - ✓ ChatGPT para formular preguntas sobre el personaje y su época.
  - ✓ Elaboran un “perfil argumentativo” que incluye (biografía resumida, opinión del personaje sobre un evento histórico y valores que defiende).

Simulación del debate histórico: Aquí el docente organiza una dinámica tipo “asamblea histórica”. Cada estudiante representa a su personaje y expone su postura en un debate sobre un tema como la independencia, la reforma agraria o la multiculturalidad, se establecen turnos de participación y reglas claras, donde la IA puede intervenir como moderadora, generando preguntas provocadoras o ayudando a clarificar conceptos.

Trabajo colaborativo: En este momento, los estudiantes se agrupan según afinidades ideológicas de sus personajes, redactan una “Declaración histórica” conjunta presentando sus conclusiones en formato digital (diapositivas o video).

En síntesis, las acciones del docente en esta etapa se resumen en organizar la simulación asignando personajes históricos, entrega fichas informativas, explica las reglas del juego, modera el debate entre estudiantes y utiliza herramientas de IA para generar perfiles, preguntas y facilitar el diálogo, promoviendo la argumentación, la empatía y el trabajo en equipo.

El docente acompañará todo el proceso, asegurándose de que se respeten los turnos, que todos participen y que el enfoque histórico se mantenga. Se fomentará la empatía, la argumentación lógica y el trabajo colaborativo.

Prompts sugeridos para juegos de simulación histórica

¿Qué postura tenía Eloy Alfaro frente a la reforma educativa en Ecuador?

¿Qué valores representaba Dolores Cacuango en su lucha por los derechos indígenas?

¿Cómo se relaciona el pensamiento de Manuela Sáenz con la independencia y la libertad?

Cierre: El docente deberá cerrar la actividad invitando a los alumnos que reflexionen sobre los conocimientos, conceptos y experiencias derivados de los juegos. Es decir, al concluir la dinámica de simulación, el docente facilitará una conversación grupal en la que los estudiantes expresen lo que aprendieron sobre los personajes históricos que representaron. Se les invitará a compartir cómo se sintieron al asumir esos roles, qué valores identificaron (como libertad, justicia o liderazgo) y cómo esos hechos se relacionan con la actualidad. Esta reflexión puede realizarse mediante una ronda de preguntas guiadas, una lluvia de ideas o una breve autoevaluación escrita. Algunas preguntas orientadoras pueden ser: ¿Qué aprendimos sobre la historia del Ecuador?, ¿Qué valores se destacaron?, ¿Cómo podemos aplicar estos aprendizajes en nuestra vida cotidiana?

Recursos: computadores, proyectores, tabletas, teléfonos móviles, etc.

Evaluación: la evaluación será formativa, basada en la observación directa del desempeño de los estudiantes durante la simulación. Se utilizará la siguiente rúbrica sencilla que permita valorar aspectos clave del aprendizaje: evaluar los avances de los estudiantes en el logro del objetivo de la actividad a través de la observación, su participación activa, la argumentación histórica, el trabajo en equipo y el uso de la IA.

Rúbrica de evaluación:

Excelente: El estudiante identifica claramente el hecho histórico, explica sus causas y consecuencias, utiliza herramientas digitales con autonomía y presenta una reflexión crítica con valores sociales.

Satisfactorio: El estudiante reconoce el hecho histórico y sus causas, usa herramientas digitales con apoyo y presenta una reflexión básica.

Insuficiente: El estudiante presenta información incompleta, requiere asistencia constante y no logra relacionar el hecho con valores sociales.

Además, se plantea la pregunta de reflexión: ¿Qué aprendieron sobre la historia, el trabajo en equipo y la comunicación?

#### Validación de la estrategia didáctica

La validación de la estrategia didáctica basada en inteligencia artificial se realizó mediante un proceso sistemático que permitió comprobar su pertinencia, eficacia y viabilidad en el contexto real de aula. Este enfoque metodológico, ampliamente desarrollado en América Latina, se fundamenta en la interacción entre la acción, la práctica y la experiencia, y contribuye a la construcción de saber pedagógico desde la práctica docente (Barragán-Giraldo, 2023).

En este estudio, la validación se realizó a través de un conjunto de procedimientos complementarios que garantizan la rigurosidad del proceso:

Se evaluó si la estrategia respondía a los objetivos curriculares del área de Ciencias Sociales y al perfil cognitivo de los estudiantes de quinto grado.

Observaciones directas durante la implementación de las actividades con IA, registrando el comportamiento, participación y desempeño de los estudiantes.

Se valoró la facilidad de uso de las herramientas de inteligencia artificial por parte de docentes y estudiantes.

Entrevistas a docentes, quienes compartieron sus percepciones sobre la efectividad de la estrategia en términos de comprensión de contenidos, motivación y desarrollo de habilidades.

- Análisis de productos elaborados por los estudiantes, como textos, esquemas y presentaciones, que evidenciaron avances en la comprensión histórica, la argumentación lógica y el uso de herramientas digitales.
- Satisfacción de los actores educativos, recogieron opiniones de los docentes, estudiantes sobre la experiencia vivida.

Se pudo constatar su efectividad en el contexto real de la Unidad Educativa “República de Alemania”, durante la implementación de las actividades anteriormente descritas, a través de observaciones de clase y entrevistas a docentes para recoger informaciones sobre la eficacia de la estrategia aplicada. Los indicadores utilizados coincidieron con la estructura de la entrevista a 5



docentes y la guía de observación aplicadas en la etapa de diagnóstico de la investigación, aunque centrados en el aprendizaje de las Ciencias Sociales, a través del Bloque 1. “Historia e identidad” en los alumnos de quinto grado de la mencionada Unidad Educativa.

### DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos coinciden con estudios previos que destacan el potencial de la inteligencia artificial en la enseñanza de Ciencias Sociales, siempre que se utilice de forma ética, pedagógica y adaptada al contexto escolar (Álvarez-Sepúlveda, 2023; Morote y Colomer, 2024; Sheng, 2023). Estos autores sostienen, además, que la IA permite personalizar el aprendizaje y desarrollar habilidades cognitivas y socioemocionales, aspectos que fueron evidenciados en la práctica docente.

Los resultados obtenidos a partir de las entrevistas realizadas a los docentes revelaron una percepción positiva respecto al uso de la IA como recurso pedagógico, destacando su capacidad para captar el interés de los estudiantes, facilitar la comprensión de conceptos complejos como ciudadanía y democracia, y fomentar una participación más activa en las actividades del área de Ciencias Sociales.

Asimismo, los docentes entrevistados señalaron que la estrategia propuesta contribuyó a superar las limitaciones de los métodos tradicionales, alineándose con lo expuesto por Sheng (2023), quien demostró que la implementación de IA en la enseñanza de Historia incrementa la motivación y la participación estudiantil. Esta validación también se sustenta en los aportes de Tigua Quimis y Suárez Mosquera (2025), cuyos trabajos previos sirvieron de base para el diseño de los instrumentos aplicados, y en las advertencias de Sanabria-Navarro et al. (2023), quienes subrayan la importancia de equilibrar los beneficios de la IA con sus posibles riesgos. En conjunto, los resultados obtenidos respaldan la pertinencia de la estrategia didáctica propuesta, al tiempo que confirman su coherencia con los marcos teóricos, metodológicos y éticos que sustentan la investigación.

El registro de experiencias y los criterios autorales validan el resultado científico de la estrategia propuesta y su efectividad en el contexto de la Unidad Educativa “República de Alemania”, provincia Zamora Chinchipe, Cantón Palanda; sin embargo, se entiende que estos resultados pueden mejorarse aún más si se incrementa el uso de la IA como apoyo a las actividades de esta área, en dependencia de las soluciones al equipamiento tecnológico y la conectividad. En este sentido, se plantean las siguientes sugerencias:

Incrementar el uso de la IA, para mejorar la presentación de actividades de forma más atractiva e interactiva.

Gestionar soluciones para la mejora del equipamiento tecnológico y la conectividad a internet.

Aunque la estrategia didáctica se circunscribe al Bloque 1. "Historia e identidad", puede ser generalizada a otros bloques curriculares de las Ciencias Sociales.

### CONCLUSIONES

La enseñanza de Ciencias Sociales en quinto grado busco formar ciudadanos con sólidos conocimientos cívicos, ayudando a los niños entre los 9 y 10 años de edad, a comprender el mundo a construir su identidad social cultural. Para ello, se proponen estrategias innovadoras basadas en la AI, que motiven a los estudiantes, faciliten la comprensión de conceptos complejos como: ciudadanía, democracia, libertad, promuevan valores como: justicia, innovación, solidaridad, en coherencia con el perfil de salida del Bachillerato ecuatoriano.

La estrategia didáctica propuesta, basada en inteligencia artificial para el aprendizaje de Ciencias Sociales en los estudiantes de quinto grado de Educación Básica de la Unidad Educativa "República de Alemania", en el año lectivo 2025 – 2026, mejora la participación de los alumnos en las actividades de esta área, la captación de conocimientos (especialmente la comprensión y reelaboración de conceptos complejos), así como las habilidades cognitivas y socioemocionales de los estudiantes.

Se identifica que el tamaño de la muestra estudiada, puede ser una limitación importante de la investigación; en consecuencia, el tema puede ser enriquecido por investigaciones futuras, tanto en la Unidad Educativa donde se realizó, como en otras instituciones del Sistema Educativo de Ecuador.



#### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez-Sepúlveda, H. (2023). La inteligencia artificial como catalizador en la enseñanza de la historia: Retos y posibilidades pedagógicas. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 16(2), 318-325.  
<https://doi.org/10.37843/rtd.v16i2.426>.
- Barragán-Giraldo, D.F. (2023). Sistematización de experiencias educativas: entre teoría y metodología. *Revista Internacional de Pedagogía e Innovación Educativa*, 3 (1), 155-180.
- Carrasco Guerra, P. C., Piguave Alvarado, I. B., Martínez Isaac, R. y Tolozano Benites, S. E. (2024). La educación socioemocional en el proceso de enseñanza-aprendizaje del tercer año de la educación básica. *Maestro y Sociedad*, 21(1), 380-393. <https://maestroysociedad.uo.edu.cu>
- Cedeño-Suárez, M. A. (s.f.). *Aportes de la investigación cualitativa y sus alcances en el ámbito educativo*. Redalyc. <https://www.redalyc.org/pdf/447/44710105.pdf>
- Dawat, E.R. (2023). Advancing Education Through Data Analytics and Artificial Intelligence: A Comprehensive Literature Review. *International Journal of Research Publications*, 137(1), 1125-1158. <https://doi.org/10.47119/ijrp1001371120235686>
- De Pena, L., y Silva, C. (2023). Investigación científica en el campo de la infancia: consideraciones sobre la aplicabilidad de los requisitos éticos. *Archivos de Pediatría del Uruguay*, 94(2), 1-8. <http://www.scielo.edu.uy/pdf/adp/v94n2/1688-1249-adp-94-02-e602.pdf>
- Ecuador. (2016). *Curriculum de los Niveles de Educación Obligatoria*. Ministerio de Educación. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Media.pdf>
- Guevara Bustamante, E., & Moreno Muro, J. P. (2021). *El aprendizaje de las Ciencias Sociales desde una perspectiva didáctica contextual*. ACADEMO, 8(1), 88-100. <https://doi.org/10.30545/academo.2021>.
- Guillermo, M.C., y López, O. (2025). Validez y confiabilidad de instrumentos de investigación en el aprendizaje: una revisión sistemática. Tribunal vol.5 no.10 Potosí.
- Hernández-Sampieri, R., & Baptista, P. (2020). *Metodología de la Investigación (7ma. Ed.)*. McGraw Hill.
- <https://doi.org/10.59659/revistatribunal.v5i10.133>



Martínez Carazo, P. C. (2006). *El método de estudio de caso: estrategia metodológica de la investigación científica*. Pensamiento & Gestión, (20), 165–193. <https://redalyc.org/pdf/646/64602005.pdf>

Ministerio de Educación del Ecuador. (2019). *Curículo de los niveles de educación obligatoria: Subnivel medio de Educación General Básica*. Segunda edición. <https://www.educacion.gob.ec>

Montoja Carvajal, X.T., Ponce Heredero, A.A., Miranda Montes, J.A., & Coloma Cevallos, X.R. (2024). Inteligencia artificial en el aula: nuevas estrategias para la enseñanza y aprendizaje en la educación media. *Revista Ecuatoriana de Psicología*, 7(19), 507–517. <https://doi.org/10.33996/repsi.v7i19.138>

Morote, A.F., y Colomer, J.C. (2024). Competencia Digital Docente: desafíos para la enseñanza de las Ciencias Sociales a partir de un proyecto de innovación educativa. *Interdisciplinary Journal of Didactics*, X(1), 19-32. <https://doi.org/10.14198/ijd.27976>

Ortega-Ruiz, L. A.; Rivero-Gracia, P., y Soler-Herreros, C. (2019). Enseñar historia con recursos digitales: Análisis con una perspectiva de veinte años. *Iber: Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*, 95(2019), 47-52. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6897460>

Páez, M., Gilimas, A., y Ávila, D. (2023). Tendencias en educación: análisis de la inteligencia artificial y otras tecnologías emergentes. *MENDIVE*, 21(4), 1-4. <https://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/3598>

Piazuelo-Rodríguez, I., y Bermejo-Malumbres, E. (2024). Inteligencia artificial en la didáctica de las Ciencias Sociales: una aproximación exploratoria para la educación del futuro. *Comunicación y Hombre*, X(21), 165-167. [https://www.zaguan.unisar.es/record/150135/files/texto\\_completo.pdf](https://www.zaguan.unisar.es/record/150135/files/texto_completo.pdf)

Sambola, D.M. (2023). Inteligencia Artificial en la Educación: Estado del Arte. *Wani*, 39(79). <https://doi.org/10.5377/wani.v39i79.16806>

Sanabria-Navarro, J.R., Silveira-Pérez, Y., Pérez-Bravo, D.D., & Cortina-Núñez, M. de J. (2023). Incidencias de la inteligencia artificial en la educación contemporánea. *COMUNICAR*, 77(2023-4), 1-11. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9010092>

Sheng, X. (2023). The Role of Artificial Intelligence in History Education of Chinese High Schools. *Journal of Education, Humanities and Social Sciences*, 8, 238-243.  
<https://doi.org/10.54097/ehss.v8i.4255>.

Smyrnaiou, Z.; Liapakis, A. M., y Bougia, A. (2023). Ethical use of artificial intelligence and new technologies in Education 5.0. *Journal of Artificial Intelligence, Machine Learning & Data Science*, 1(4), 119-124. <https://doi.org/10.51219/JAIMLD/Anastasios-Liapakis/15>.

Soletic, A. & Kelly, V. (2022). *Políticas digitales en educación en América Latina. Tendencias emergentes y perspectivas de futuro*. Instituto Internacional de Planeamiento de la Educación. UNESCO.  
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000381837>

Tigua Quimis, G.P., y Suárez Mosquera, C.H. (2025). *Integración de herramientas de inteligencia artificial para mejorar el aprendizaje de las Ciencias Sociales en estudiantes de educación básica*. [Tesis de Grado Licenciatura en Ciencias de la Educación Básica]. Universidad Politécnica Salesiana. Sede Guayaquil. <https://repositorio.ups.edu.ec>

UNESCO. (2019). *Artificial Intelligence in Education: Challenges and Opportunities for Sustainable Development Education*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. <https://en.unesco.org/themes/education-policy>

Valle, A. (2022). *La Investigación Descriptiva con Enfoque Cualitativo en Educación*. Facultad de Educación PUCP.

**CONFLICTO DE INTERÉS:**

*Los autores declaran que no existen conflicto de interés posibles*  
**FINANCIAMIENTO**

*No existió asistencia de financiamiento de parte de pares externos al presente artículo.*

**NOTA:**

*El artículo no es producto de una publicación anterior.*

