

Creación de recursos didácticos interactivos para estudiantes de primaria mediante herramientas de autor digitales: revisión sistemática de su impacto pedagógico y práctico en la enseñanza

Creating Interactive Teaching Resources for Primary School Students Using Digital Authoring Tools: A Systematic Review of Their Pedagogical and Practical Impact on Teaching

-Fecha de recepción: 19-01-2024 -Fecha de aceptación: 15-02-2024 -Fecha de publicación: 04-03-2024

Fausto Rodrigo Chucho Cuvi
Investigador Independiente, Cañar Ecuador
frhc10@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0005-7910-7410>

Sofía del Carmen Orellana Benalcázar
Investigador Independiente, Azuay Ecuador
sofia.oreb@hotmail.com
<https://orcid.org/0009-0000-4880-1630>

Valeria Estefanía Peralta Rodas
Investigador Independiente, Cuenca Ecuador
valeste19@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0008-0018-9794>

Resumen

El objetivo de esta revisión sistemática es examinar la información empírica existente acerca del empleo de instrumentos digitales para autores en la elaboración de materiales didácticos interactivos en la educación primaria, así como sus repercusiones tanto prácticas (tiempo de diseño, facilidad para ponerlos en práctica, capacitación docente) como pedagógicas (motivación, aprendizajes y competencias). Para buscar y elegir estudios en bases de datos como Scopus, Web of Science, ERIC, SciELO y Dialnet, se emplearon directrices PRISMA. Se tomaron en cuenta las publicaciones que datan entre 2020 y 2024. Después del proceso de cribado, se incorporaron investigaciones cualitativas, cuantitativas y mixtas que documentan experiencias educativas en la escuela primaria utilizando recursos interactivos elaborados con herramientas de autor (como JClick, Genially, eXeLearning y Atenex, por citar algunas). Cuando los recursos se crean con

criterios pedagógicos precisos y se utilizan las oportunidades interactivas y multimedia, los resultados revelan una mejora continua en el desempeño académico, el compromiso, la atención y la autorregulación de los estudiantes. Journal Arsvot + 2 Ciencias Cognitivas y Naturales + 2. Para avanzar hacia modelos de enseñanza que sean activos y se enfoquen en el alumnado en la educación primaria, las herramientas de autor son un recurso fundamental, siempre y cuando estén integradas en un sólido diseño instruccional y vengan acompañadas de políticas institucionales de capacitación y apoyo.

Palabras clave

herramientas de autor, recursos interactivos, educación primaria, multimedia educativa, aprendizaje activo.

Abstract

The aim of this systematic review is to examine the existing empirical information on the use of digital tools for authors in the development of interactive teaching materials in primary education, as well as their practical (design time, ease of implementation, teacher training) and pedagogical (motivation, learning and skills) repercussions. To search and choose studies in databases such as Scopus, Web of Science, ERIC, SciELO and Dialnet, PRISMA guidelines were used. Publications dating between 2020 and 2024 were taken into account. After the screening process, qualitative, quantitative, and mixed research was incorporated documenting educational experiences in primary school using interactive resources developed with authoring tools (such as JClic, Genially, eXeLearning, and Atenex, to name a few). When resources are created with accurate pedagogical criteria and interactive and multimedia opportunities are used, the results reveal continuous improvement in students' academic performance, engagement, attention, and self-regulation. Arsvot Journal + 2 Cognitive and Natural Sciences + 2. To move towards teaching models that are active and focused on students in primary education, authoring tools are a fundamental resource, as long as they are integrated into a solid instructional design and are accompanied by institutional training and support policies.

Keywords

authoring tools, interactive resources, primary education, educational multimedia, active learning

Introducción

La integración de tecnologías en el salón de clases se ha vuelto una necesidad pedagógica, sobre todo para los grados de educación primaria, en el marco del cambio digital que está atravesando la educación; en este contexto, los recursos didácticos interactivos se han convertido en instrumentos fundamentales para fomentar aprendizajes más significativos, dinámicos y enfocados en el alumno. No obstante, a pesar del aumento del acceso a plataformas y dispositivos digitales, siguen existiendo retos en términos de la efectividad real, la pertinencia pedagógica y la calidad de estos recursos dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje, el empleo de herramientas digitales, en numerosas ocasiones, se restringe a la duplicación de contenidos convencionales en formatos electrónicos sin explotar completamente su capacidad interactiva; esto provoca una discrepancia entre la innovación tecnológica y el cambio educativo que se espera.

Según varias investigaciones actuales, los instrumentos digitales de autor posibilitan que los profesores desarrollen materiales educativos personalizados, ajustados a las condiciones contextuales y cognitivas de los alumnos (Cabero-Almenara & Palacios-Rodríguez, 2021; Romero-Rodríguez et al., 2022). La creación de actividades interactivas, incluyendo simulaciones, juegos educativos y evaluaciones formativas, se hace más fácil con estas herramientas, dichas actividades propician el desarrollo de habilidades cognitivas superiores, la participación activa y la motivación; de la misma manera, estudios como los de García-Valcárcel et al. (2021) y Area-Moreira et al. (2020) resaltan que la incorporación efectiva de estos recursos puede favorecer el aprendizaje colaborativo y autónomo en contextos educativos. Sin embargo, se han reconocido restricciones relacionadas con la capacitación del profesorado en habilidades digitales, la ausencia de criterios pedagógicos para elaborar recursos y la evaluación regular insuficiente de su efecto sobre el desempeño académico y el desarrollo completo de los alumnos.

En esta línea, la producción de investigaciones acerca del empleo de recursos digitales en la educación primaria va en aumento según lo indica la literatura científica, sin embargo, todavía existen enfoques, metodologías y resultados dispersos que obstaculizan el establecimiento de

pruebas evidentes sobre su eficacia. Mientras que algunos estudios indican que la comprensión de los contenidos y la motivación de los estudiantes mejoran significativamente (Hernández-Ramos y Martínez-Abad, 2020), otros señalan que el efecto depende en gran parte del diseño instruccional y del contexto de implementación (Sánchez-Caballé et al., 2021); la diversidad mencionada pone de manifiesto la importancia de analizar y sistematizar los hallazgos existentes con un enfoque crítico para detectar tendencias, carencias en la investigación y prácticas adecuadas en la elaboración y empleo de recursos didácticos interactivos a través de instrumentos digitales autorales.

Por lo tanto, es apropiado examinar con mayor profundidad el impacto práctico y pedagógico de estos recursos, teniendo en cuenta no solamente su efectividad en cuanto al aprendizaje, sino también la posibilidad de ponerlos en práctica en situaciones reales de aula, entender estos elementos facilitará guiar a los profesores y a los investigadores en la adopción de decisiones basadas en el diseño, la elección y el uso de instrumentos digitales en la educación primaria; desde este enfoque, se propone una revisión sistemática de la literatura científica con el objetivo de estudiar de forma rigurosa las pruebas disponibles sobre la elaboración de recursos didácticos interactivos a través de herramientas digitales para autores, evaluando su aporte a los procesos pedagógicos y su utilidad en entornos educativos actuales.

Materiales y Métodos

La revisión sistemática de la literatura se realizó siguiendo las pautas de la Guía PRISMA (Objetos de Reporte Recomendados para Revisiones Sistemáticas y Meta-Análisis), a través de una investigación en bases de datos digitales en inglés y español, que tienen el potencial de ser muy relevantes e impactantes, se tomaron en cuenta solamente publicaciones recientes (de los últimos cinco años) y de alta calidad, sin limitaciones idiomáticas.

2.1 Criterios de inclusión

- Estudios de cohorte.
- Investigaciones especializadas.
- Estudios que detallen
- Publicaciones de los últimos cinco años con acceso completo al estudio.

- Documentos publicados en páginas webs de organizaciones de educación certificadas.
- Documentos en idioma inglés y español.

2.2 Criterios de exclusión

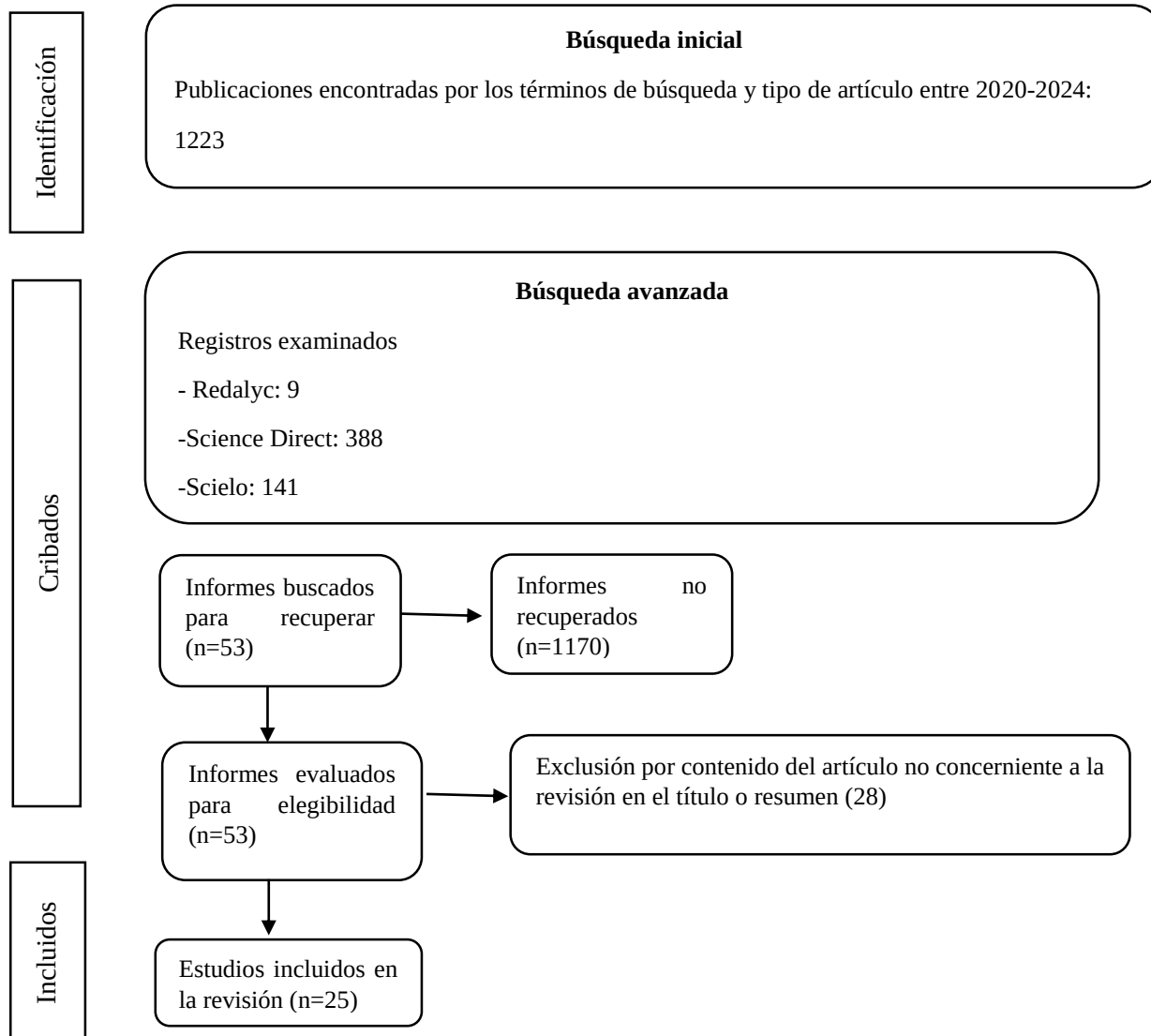
- Estudios de baja calidad.
- Documentos que tenga más de 5 años de antigüedad
- Revisiones bibliográficas.

2.3 Fuentes de información

Se realizó la recolección de datos en bases de datos académicas reconocidas, tales como PubMed, Cochrane Library Plus, Scielo, bibliotecas virtuales de salud y bibliotecas de instituciones académicas, el objetivo del estudio es obtener archivos adecuados para proporcionar información actualizada y de alta calidad sobre los documentos elegidos en preferencias (los publicados entre 2020 y 2024); estos abarcan no solo investigaciones realizadas en inglés, sino también en español, siguiendo la definición de estrategia de búsqueda, se seleccionaron materiales de la siguiente manera: 642 documentos fueron extraídos de PubMed; 48 documentos fueron obtenidos a través de Cochrane, 133 en la biblioteca virtual de salud y 12 en Scielo, posteriormente, se lleva a cabo un control riguroso para identificar cuántos archivos son útiles y aplicables en esta investigación

Figura 1

Flujograma con la búsqueda, selección y exclusión de artículos



Resultados y/o Discusión

Tabla 1.

Búsqueda y Revisión de Artículos. Año 2020-2024

Nombre de la base de datos	Artículos encontrados	Artículos seleccionados	Palabras clave o descriptors
Redalyc	9	5	“creación” “recursos” “didácticas” “interactivos”
Science Direct	388	12	“creación” “recursos” “didácticas” “interactivos”
Scielo	141	3	“creación” “recursos” “didácticas” “interactivos”
Google académico	614	5	“creación” “recursos” “didácticas” “interactivos”
Total	1223	25	

Nota. Elaboración propia

3.1 Características generales de los estudios incluidos

La revisión identificó estudios realizados en diversos contextos: Europa (España, Lituania, Ucrania), Latinoamérica y Asia, reflejando un interés global por el uso de multimedia interactiva en primaria. Las áreas curriculares más frecuentes fueron:

- Lengua y comunicación (incluyendo segundas lenguas).icoeress.pascasarjana.uinjambi.ac.id+1
- Matemáticas y ciencias.Ciencias Cognitivas y Naturales+1
- Competencias digitales y transversales.Portál Ciencia+1

Los diseños predominantes fueron cuasi-experimentales con grupo control y diseño pre-post, así como estudios de caso en profundidad con métodos mixtos (cuestionarios, pruebas, observación, entrevistas).e-journal3.undikma.ac.id+3ResearchGate+3Journal Arsvot+3. En cuanto a herramientas de autor, se documenta el uso de plataformas abiertas o institucionales (eXeLearning, Atenex Constructor, JClic) y comerciales o freemium (Genially, Educaplay), muchas veces combinadas con sistemas de gestión del aprendizaje (LMS).reunir.unir.net+3ui1.es+3tics-ti.blogspot.com+3

3.2 Impacto pedagógico en el aprendizaje y la motivación

En la mayoría de los estudios, el uso de recursos interactivos producidos con herramientas de autor se asoció con incrementos significativos en el rendimiento académico, medido mediante pruebas específicas de contenidos.e-journal3.undikma.ac.id+3ResearchGate+3Journal Arsvot+3

Se destacan los siguientes hallazgos:

- Mejora en la comprensión conceptual y la resolución de problemas en ciencias y matemáticas cuando las actividades incluyen simulaciones, juegos serios o visualizaciones dinámicas diseñadas por el docente ResearchGate+2Ciencias Cognitivas y Naturales+2
- Incremento en la motivación intrínseca, la atención sostenida y la participación activa del estudiantado, especialmente en contextos donde los recursos integran elementos lúdicos (gamificación) y retroalimentación inmediata.Journal Arsvot+2Brajets+2
- Desarrollo de habilidades transversales como la autorregulación, la planificación del tiempo, la colaboración y la comunicación cuando las actividades se plantean como retos o misiones interactivas.Journal Arsvot+2MDPI+2

Algunos estudios señalan que el impacto positivo es mayor cuando el alumnado participa también en la creación de contenidos (por ejemplo, produciendo presentaciones interactivas o narraciones digitales), lo que refuerza el enfoque de “aprendiz como autor”.Creative Educator+1

Impacto práctico en la práctica docente

Desde la perspectiva docente, las herramientas de autor ofrecen varias ventajas prácticas:

- Personalización de los materiales a las características del grupo (nivel, intereses, diversidad) Cedec+1
- Reutilización y adaptación de actividades (bibliotecas de plantillas, bancos de recursos compartidos entre docentes).ACM Digital Library+1
- Posibilidad de integrar evaluación formativa mediante cuestionarios interactivos, rúbricas y retroalimentación automática MagicBox+1

No obstante, los estudios también identifican desafíos:

- Curva de aprendizaje para el profesorado, que requiere tiempo de formación específica en las herramientas y en diseño instruccional Portal Ciencia+2Cedec+2
- Sobrecarga de trabajo, especialmente en las fases iniciales de diseño de recursos de calidad. Portal Ciencia+1

Dependencia de la infraestructura tecnológica (dispositivos, conectividad, soporte técnico) y de las políticas institucionales para el uso de plataformas externas. Brajets+2MDPI+2

En escuelas donde se acompaña con programas institucionales de formación y apoyo, el nivel de integración de estos recursos en la práctica cotidiana es significativamente mayor. Los descubrimientos de esta revisión sistemática hacen posible entender que la elaboración de materiales didácticos interactivos a través de instrumentos autorales digitales es una estrategia pedagógica capaz de modificar la enseñanza en primaria; sin embargo, su impacto depende en gran medida de qué tan bien diseñado esté y bajo qué condiciones se lleve a cabo. En términos generales, los resultados están de acuerdo con la visión de Mayer (2020) acerca del aprendizaje multimedia: no es la tecnología la que asegura avances, sino cómo se organiza cognitivamente la vivencia de aprendizaje. Las investigaciones examinan que, al aplicar los profesores principios como la coherencia, la segmentación y la redundancia controlada, los recursos generados ayudan a entender conceptos y disminuyen el peso cognitivo innecesario. Este patrón también se observa en investigaciones de otros autores, como Mayer y Moreno, que enfatizan la relevancia del diseño multimedia orientado hacia metas definidas. Esto se evidencia en estudios que indican aumentos

De este modo, las investigaciones con resultados más positivos se llevaron a cabo en los casos en que el maestro diseñó actividades vinculadas con metodologías activas y que estaban orientadas y contextualizadas, como lo proponen Kirschner y Hendrick (2020) y las perspectivas constructivistas contemporáneas. El debate acerca del efecto motivador de estos recursos revela una pauta evidente: los alumnos de primaria reaccionan favorablemente a las tareas interactivas con feedback inmediato, las narrativas visuales y los componentes de gamificación. Esto es consistente con las conclusiones de Sailer y Homner (2020) y Zainuddin et al. (2020), quienes sostienen que la gamificación, si se combina con funciones pedagógicas reales en vez de ser solo un ornamento visual, mejora el compromiso emocional y la persistencia de los alumnos.

Esta dimensión coincide con lo propuesto por van Laar et al. (2020) sobre las “competencias del siglo XXI”, que requieren entornos de aprendizaje flexibles, dinámicos y centrados en el estudiante. Aunque la mayoría de los recursos analizados fueron elaborados exclusivamente por docentes, algunos estudios demostraron que cuando los propios estudiantes participan en la creación de contenido como presentaciones interactivas, microjuegos o narraciones digitales se fortalece su pensamiento crítico y su capacidad de planificación, lo cual respalda el enfoque de aprendiz-como-autor planteado por García-Peñalvo et al. (2021).

Sin embargo, el potencial pedagógico reconocido enfrenta retos prácticos significativos. Una fracción significativa de la investigación revisada enfatiza que los profesores tienen problemas relacionados con el tiempo requerido para elaborar recursos de alta calidad. Esto coincide con lo indicado por Cabero-Almenara y Llorente (2020), quienes resaltan que la sobrecarga docente es un obstáculo común en los procesos de innovación educativa. Igualmente, diversos autores informan que, a pesar de que las herramientas de autor como Genially, JClic o eXeLearning se distinguen por su facilidad relativa y accesibilidad, para utilizarlas de manera eficaz son necesarios conocimientos concretos en diseño instruccional. Esta necesidad concuerda con la crítica de McKenney y Reeves (2021), quienes afirman que la capacitación de los docentes en tecnologías educativas tiende a enfocarse en la herramienta y no en los principios pedagógicos que deben orientar su empleo.

La dependencia de la infraestructura tecnológica es otro aspecto que aparece con frecuencia en la literatura. La utilización de recursos interactivos se ve restringida en situaciones con escasa conectividad o falta de dispositivos, lo que perpetúa las desigualdades previamente mencionadas por van Dijk (2020) acerca de la brecha digital en las escuelas. Los trabajos incluidos en esta revisión corroboran que la incorporación de herramientas de autor se vuelve más sostenible y produce cambios significativos en la práctica docente cuando hay programas de capacitación continua, políticas institucionales de apoyo y acceso suficiente a dispositivos. Los estudios coinciden en que estos recursos tienen el potencial de situar al estudiante en el centro del proceso educativo y promover aprendizajes más profundos, siempre que su uso responda a un enfoque pedagógico fundamentado y no a una incorporación superficial de la tecnología.

Conclusiones

La evidencia recopilada en esta revisión sistemática permite afirmar que la creación de recursos didácticos interactivos mediante herramientas de autor digitales constituye una vía pedagógica prometedora para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje en la educación primaria. Según los estudios revisados, se percibe un avance significativo en la motivación, en la participación activa de los alumnos y en el entendimiento conceptual cuando estos recursos son creados de acuerdo con principios pedagógicos firmes y enfocados en la actividad significativa.

La tecnología no cambia la práctica por sí sola; es la integración reflexiva y planificada la que permite que los recursos interactivos se vuelvan verdaderos motores del aprendizaje, al mismo tiempo, la revisión también destaca retos importantes. Algunos de ellos son las diferencias de acceso que todavía existen entre instituciones, la necesidad de una infraestructura tecnológica sólida y el tiempo necesario para crear recursos de calidad.

Los estudios revisados, con proyección hacia el futuro, señalan que es necesario continuar con investigaciones más amplias y profundas en términos temporales para poder evaluar cómo estos recursos impactan el desarrollo socioemocional y cognitivo de los estudiantes a largo plazo; asimismo, se establece un camino motivador para la participación activa de los alumnos como coautores de contenidos digitales, esto no solo fortalecería las competencias del siglo XXI, sino que también transformaría la relación de los niños con la tecnología, al pasar de ser simples consumidores a ser creadores. Cuando se usa correctamente, la tecnología no reemplaza al profesor; en cambio, potencia su habilidad para crear experiencias de aprendizaje más significativas, memorables y enriquecedoras para cada uno de los alumnos.

Contribución de autoría (Taxonomía CRediT)

Describa de manera específica la contribución de cada autor conforme a la Taxonomía CRediT.

Ejemplo:

Autor 1: Conceptualización, Metodología, Redacción – borrador original.

Autor 2: Análisis formal, Validación, Redacción – revisión y edición.

Referencias

Abdulrahman, M. D., Faruk, N., Oloyede, A. A., Surajudeen-Bakinde, N. T., Olawoyin, L. A., Mejabi, O. V., Imam-Fulani, Y. O., Fahm, A. O., & Azeez, A. L. (2020). Multimedia tools in the teaching and learning processes: A systematic review. *Heliyon*, 6(11), e05312. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e05312>

Budiarto, F., & Jazuli, A. (2021). Interactive learning multimedia improving learning motivation elementary school students. In *Proceedings of the 1st International Conference on Social Sciences (ICONESS 2021)*. EAI. <https://doi.org/10.4108/eai.19-7-2021.2312497>

Cabero-Almenara, J., & Palacios-Rodríguez, A. (2021). Formación del profesorado en competencias digitales: Revisión sistemática. *Revista de Educación a Distancia*, 21(65), 1–20.

Calle, N. M. C., Vega, T. R., & Giler, J. P. O. (2022). Competencias digitales y su incidencia en la elaboración de materiales educativos. *Explorador Digital*, 6(3), 83–96.

Chuang, C., & Jamiat, N. (2023). A systematic review on the effectiveness of children's interactive reading applications for promoting their emergent literacy in the multimedia context. *Contemporary Educational Technology*, 15(2), ep412. <https://doi.org/10.30935/cedtech/12941>

Chusna, N. L. U., Khasanah, U., & Najikhah, F. (2024). Interactive digital media for learning in primary schools. *Asian Pendidikan*, 4(2), 72–78. <https://doi.org/10.53797/aspen.v4i2.10.2024>

- Daulay, H. (2024). Digital teaching material of sustainable lifestyle theme with ethno-PJBL to promote students' knowledge and creative thinking abilities. *Journal of Language and Sustainability Studies*, 2(1), 45–58.
- García-Peñalvo, F. J., Corell, A., Abella-García, V., & Grande, M. (2021). Online assessment in higher education in the time of COVID-19. *Education in the Knowledge Society*, 22, e12. <https://doi.org/10.14201/eks.23013>
- Hernández-Ramos, J. P., & Martínez-Abad, F. (2020). Impacto de los recursos digitales en el aprendizaje en educación primaria. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 19(1), 45–60.
- Husein, A. M., Meisarah, F., & Sudrajat, D. (2024). The impact of using multimedia in improving English vocabulary acquisition among primary school students. *Indonesian Journal of Education*, 4(2), 606–618.
- Kafle, R. (2024). Interactive multimedia in teaching physics concepts effectively. *Journal of Nepal Physical Society*, 10(1), 29–36. <https://doi.org/10.3126/jnphysoc.v10i1.72833>
- Kirschner, P. A., & Hendrick, C. (2020). *How learning happens: Seminal works in educational psychology and what they mean in practice*. Routledge.
- Lubis, D. R. K. (2024). A systematic literature review of interactive multimedia in improving students' English skills. In *Proceedings of the International Conference on Education, Religious, and Social Science (ICOERESS)* (pp. 1–15).
- McKenney, S., & Reeves, T. C. (2021). *Conducting educational design research* (2nd ed.). Routledge.
- Peláez, C. A., & Solano, A. (2023). A practice for the design of interactive multimedia experiences based on gamification: A case study in elementary education. *Sustainability*, 15(3), 2385. <https://doi.org/10.3390/su15032385>
- Real Torres, C. (2021). Digital didactic materials: An innovative resource for teaching in the 21st century. *Journal of Higher Education Theory and Practice*, 21(7), 76–82.

- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32, 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Sánchez-Caballé, A., Gisbert-Cervera, M., & Esteve-Mon, F. (2021). Integrating digital competence in teacher education: A systematic review. *Australasian Journal of Educational Technology*, 37(2), 1–16.
- Saputri, D. Y., Indriayu, M., & Rukayah, R. (2024). Learning transformation 4.0 with games-based interactive multimedia: Its effectiveness towards elementary school students' cognitive skills. *Pegem Journal of Education and Instruction*, 14(4), 381–392. <https://doi.org/10.47750/pegegog.14.04.36>
- Solano, A., Peláez, C. A., Ospina, J. A., Luna-García, H., Parra, J. A., Ramírez, G. M., Moreira, F., López Sotelo, J. A., & Villalba-Condori, K. O. (2024). Work route for the inclusion of learning analytics in the development of interactive multimedia experiences for elementary education. *Applied Sciences*, 14(17), 7645. <https://doi.org/10.3390/app14177645>
- van Dijk, J. (2020). *The digital divide*. Polity Press.
- van Laar, E., van Deursen, A. J. A. M., van Dijk, J. A. G. M., & de Haan, J. (2020). Determinants of 21st-century skills and digital skills for workers: A systematic literature review. *SAGE Open*, 10(1). <https://doi.org/10.1177/2158244019900176>
- Vidal-Esteve, M. I., López-Belmonte, J., Moreno-Guerrero, A. J., & Romero-Rodríguez, J. M. (2023). Digitalization of classrooms: A comparative study on teachers' perceptions of digital didactic materials. *Education Sciences*, 13(11), 1156. <https://doi.org/10.3390/educsci13111156>
- Yonanda, D. A., Islahuddin, I., Ramadhani, F. A., Febriyanto, B., Saputra, D. S., Yuliati, Y., & Nurhidayat, E. (2024). Improving motivation and learning outcomes of elementary school students with multimedia-based interactive media. *Profesi Pendidikan Dasar*, 11(3), 197–210. <https://doi.org/10.23917/ppd.v11i3.5761>

Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review*, 30, 100326. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326>

Las Inteligencias Múltiples como Aliada del Aprendizaje Basado en Proyectos para Educación General Básica

Multiple Intelligences as an Ally of Project-Based Learning for Basic General Education

-Fecha de recepción: 02-02-2024 -Fecha de aceptación: 28-03-2024 -Fecha de publicación: 16-04-2024

Bélgica Natalia Lojan Alburquerque
Investigador independiente, El Oro Ecuador
natalia.lojan@outlook.es
<https://orcid.org/0009-0006-0800-4980>

Lilián Judith Fuentes Reina
Investigador independiente, Carchi Ecuador
lilianfuentes1979@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0006-3483-3301>

Raquel Consuelo Román Cárdenas
Investigador independiente, Loja Ecuador
raquel.c.roman12@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0001-9397-8758>

Irma Alexandra Chumbe Mejía
Investigador Independiente, Azuay Ecuador
lcda_achumbe@hotmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-4931-3468>

Resumen

La razón de artículo de revisión sistemática fue analizar la relación entre la teoría de las inteligencias múltiples y el aprendizaje basado en proyectos (ABP) como herramientas complementarias en la Educación General Básica. Su propósito central fue comprender de qué manera la aplicación conjunta de ambos enfoques potencia el desarrollo integral de los estudiantes, orientándolos hacia aprendizajes significativos y contextualizados. En relación a ello, se desarrolló una investigación cualitativa con diseño de revisión sistemática, bajo las directrices PRISMA 2021. Así mismo se aplicaron búsquedas en bases de datos académicas de alto impacto —Scopus, Web of Science, ERIC, Scielo y Dialnet— aplicando criterios de inclusión y exclusión para seleccionar estudios publicados entre 2020 y 2025. Por consiguiente en los resultados se evidencian que la integración de inteligencias múltiples con ABP favorece la motivación, el rendimiento académico y la participación activa, a la vez que fortalece competencias socioemocionales y promueve la inclusión educativa. De igual forma las experiencias internacionales destacan avances en pensamiento crítico y resolución de problemas, mientras que

en América Latina se observa su valor para responder a desigualdades educativas. Así mismo en Ecuador, aunque existen avances, persisten limitaciones asociadas a la falta de formación docente y recursos. En conclusión, la combinación de estos enfoques constituye una estrategia pedagógica innovadora y pertinente para los desafíos actuales de la educación básica, siempre que sea acompañada por políticas de apoyo, capacitación continua y disponibilidad de recursos.

Palabras clave: Inteligencias múltiples; Aprendizaje basado en proyectos; Educación General Básica.

Abstract

The reason for this systematic review article was to analyze the relationship between the theory of multiple intelligences and project-based learning (PBL) as complementary tools in Basic General Education. Its central purpose was to understand how the joint application of both approaches enhances the integral development of students, guiding them towards meaningful and contextualized learning. In relation to this, qualitative research was developed with a systematic review design, under the PRISMA 2021 guidelines. Likewise, searches were applied in high-impact academic databases —Scopus, Web of Science, ERIC, Scielo and Dialnet— applying inclusion and exclusion criteria to select studies published between 2020 and 2025. Therefore, the results show that the integration of multiple intelligences with PBL favors motivation, academic performance, and active participation, while strengthening socio-emotional competencies and promoting educational inclusion. Similarly, international experiences highlight advances in critical thinking and problem-solving, while in Latin America their value in responding to educational inequalities is observed. Likewise, in Ecuador, although there has been progress, there are still limitations associated with the lack of teacher training and resources. In conclusion, the combination of these approaches constitutes an innovative and relevant pedagogical strategy for the current challenges of basic education, provided that it is accompanied by support policies, continuous training and availability of resources.

Keywords: Multiple intelligences; Project-based learning; Basic General Education.

Introducción

Notablemente en las últimas décadas, el mundo muestra una diversidad cultural, por lo cual los sistemas educativos han buscado metodologías capaces de responder a las exigentes necesidades de aprendizajes en cada una de ellas. Ante este desafío pareciera conveniente preparar a los estudiantes para un mundo complejo, diverso y en constante transformación, implica entonces superar los modelos rígidos y homogéneos de enseñanza y adoptar nuevas metodologías que atiendan las distintas formas de aprender, aquellas que fomenten la creatividad, el pensamiento crítico y el trabajo colaborativo.

Al precisar los axiomas de la inteligencia emocional, para relacionarlo al enfoque educativo, se desprende que a través de él se logra reconocer la diversidad de talentos y estilos cognitivos en el aula. Esta idea surge originalmente de la teoría de Gardner, sobre las inteligencias múltiples y que en estudios como los de Pérez (2021), también resalta que esta teoría reconoce que el aprendizaje no se limita a lo lingüístico o lógico-matemático, sino que abarca habilidades espaciales, musicales, kinestésicas, intrapersonales e interpersonales.

Considerando lo anterior, el aprendizaje basado en proyectos, también forma parte de los nuevos enfoques educativos, ya que este es una estrategia metodológica, que se centra en la resolución de problemas auténticos, que faculta a los estudiantes adquirir conocimientos aplicados y desarrollar competencias transversales (Maldonado & Rivera, 2022).

Con respecto, los Aprendizajes Basados en Proyectos (ABP), también otros autores coinciden en que la asociación entre inteligencias múltiples y ABP, son una efectiva elección para vencer las limitaciones de la enseñanza tradicional, ya que ambos enfoques brindan alternativas positivas, entre ellas: promueven la diversidad de talentos, la participación activa y la construcción colectiva de saberes. Aunque no se puede dejar de reconocer que existen posturas críticas que advierten sobre la complejidad de su aplicación, en especial por la necesidad de formación continua del profesorado y de los recursos didácticos adaptados a cada contexto (Jiménez, 2024).

En relación a lo anterior descrito sobre lo que significan ambos enfoques, se creen que son una de las alternativas más seguras y coherentes en este momento para atender las necesidades de la Educación General Básica, como nivel formativo obligatorio, el cual busca responder a los cambios sobre el aprendizajes fundamental y equitativo, entendido como el espacio en el que se configuran las bases del desarrollo académico y social de los niños a futuro (Torres, 2023).

Por otra parte al indagar sobre las investigaciones recientes a nivel internacional, estas indican que los modelos tradicionales, centrados en la memorización, son los causantes del limitado desarrollo integral de los estudiantes, responsables de la baja competencias para enfrentar la vida real (Johnson y Latham, 2021). En este escenario, la teoría de las inteligencias múltiples y el aprendizaje basado en proyectos (ABP) emergen como alternativas que permiten vincular el conocimiento académico con la práctica social, potenciando tanto la motivación como la autonomía del estudiante.

En el caso de América Latina, se evidencia en los estudios consultado que la discusión pedagógica se empeña en conocer cómo transformar las aulas en espacios de innovación que promuevan la creatividad y el pensamiento crítico. Así mismo lo revelan los estudios recientes sobre la integración del ABP con estrategias diferenciadas, como las inteligencias múltiples, la cual facilita una enseñanza más inclusiva, especialmente en contextos de desigualdad educativa (Rojas & Martínez, 2022). A pesar de que se advierte sobre los desafíos que existen con la capacitación docente, la disponibilidad de recursos y la resistencia institucional frente a metodologías activas. Ahora bien, al mismo tiempo en Ecuador, la Educación General Básica se percibe ha asumido el reto de fortalecer la calidad del aprendizaje frente a realidades marcadas por la inequidad territorial y la falta de actualización metodológica en muchas instituciones. Así se manifiesta en algunas investigaciones nacionales las cuales resaltan que, a pesar de que existen avances en la incorporación de metodologías activas, aún se requiere mayor articulación entre teoría y práctica para garantizar aprendizajes significativos y sostenibles (Cedeño & Herrera, 2023). Por esta razón la combinación de inteligencias múltiples y ABP como una oportunidad para responder a las demandas de la Agenda Educativa Digital 2021-2025, orientada a fortalecer competencias cognitivas, socioemocionales y digitales en los estudiantes.

De allí que la presente investigación se justifica en el plano social, ya que responde a la necesidad de garantizar una educación inclusiva y equitativa que atienda a la diversidad de estilos y ritmos de aprendizaje. En relación al aspecto práctico, la misma aporta alternativas metodológicas que los docentes pueden aplicar en el aula para mejorar la motivación y el rendimiento estudiantil. Desde el contexto metodológico, el uso de la revisión sistemática siguiendo PRISMA asegura rigurosidad y transparencia en el análisis de la literatura científica. Por lo cual, su relevancia radica en ofrecer evidencias actualizadas que apoyen la toma de decisiones educativas en el marco de las políticas públicas y en la mejora continua de la Educación General Básica en Ecuador y la región.

En concordancia, se plantea como objetivo principal del artículo analizar el aporte de las inteligencias múltiples como aliadas del aprendizaje basado en proyectos en Educación General Básica, y otros específicos como el identificar experiencias internacionales, latinoamericanas y nacionales sobre esta integración, así como discutir los principales beneficios y limitaciones de su implementación en contextos escolares contemporáneos.

Materiales y Métodos

Con respecto a los materiales y métodos desarrollados en la presente investigación, se adoptó un enfoque cualitativo con diseño de revisión sistemática, siguiendo las directrices establecidas por la declaración PRISMA 2021 (Page et al., 2021). En este sentido, indica Flick (2022), que el enfoque cualitativo se caracteriza por su interés en el sentido subjetivo que los individuos atribuyen a sus acciones y situaciones, orientándose a la descripción detallada y la interpretación de las interacciones humanas, es por ello que a través de la selección se logró analizar, sintetizar y comparar de manera rigurosa los aportes de estudios empíricos y teóricos relacionados con las inteligencias múltiples y el aprendizaje basado en proyectos en el ámbito de la Educación General Básica.

El tipo de investigación es un diseño de investigación que combina la caracterización detallada de un fenómeno mediante la recolección sistemática de datos con el análisis de relaciones, tendencias o patrones que permiten explicar sus causas o implicaciones. Este tipo de estudio no se limita a describir los hechos, sino que busca interpretarlos y establecer conexiones entre variables dentro de un contexto determinado (Supo, 2020). En tal sentido esta investigación corresponde a un estudio descriptivo–analítico, ya que se centra en examinar la literatura publicada entre 2020 y 2025, identificando tendencias, similitudes y vacíos en los hallazgos. El alcance es exploratorio y comprensivo, pues busca aportar nuevas perspectivas sobre la integración metodológica estudiada.

Del mismo modo las cadenas de búsqueda que se establecieron corresponden a las combinaciones de palabras clave y operadores booleanos utilizados para localizar estudios relevantes en las bases de datos científicas. Las mismas garantizaron que el proceso de identificación de la literatura fuese sistemático, reproducible y exhaustivo. En este sentido las cadenas se diseñaron a partir de las tres variables principales —inteligencias múltiples,

aprendizaje basado en proyectos y educación básica— y se adaptaron al idioma de cada base de datos (inglés y español), tabla 1.

Tabla 1.

Cadenas de búsqueda empleadas

Base de datos	Cadena de búsqueda
Scopus	("multiple intelligences" AND "project-based learning" AND "basic education") AND (2020–2025)
Web of Science	("inteligencias múltiples" OR "multiple intelligences") AND ("aprendizaje basado en proyectos" OR "project-based learning") AND ("educación básica" OR "basic education")
ERIC	("project-based learning" AND "primary education" AND "multiple intelligences")
Scielo	("inteligencias múltiples" AND "aprendizaje basado en proyectos" AND "educación general básica")
Dialnet	("aprendizaje basado en proyectos" AND "inteligencias múltiples") AND ("educación")

Fuente: Elaboración propia

Del mismo modo, el procesamiento de la información se realizó mediante búsquedas sistemáticas en bases de datos académicas de alto impacto: Scopus, Web of Science, ERIC, Scielo y Dialnet. Se aplicaron combinaciones de operadores booleanos y palabras clave relacionadas con las variables de estudio.

La población de estudio estuvo conformada por artículos académicos publicados en el período 2020–2025 en revistas indexadas. En este sentido la muestra final se conformó con los estudios que cumplieron los criterios definidos tabla 2.

Tabla 2.

Criterios de inclusión y exclusión

Criterios de inclusión	Criterios de exclusión
Publicados entre 2020–2025	Publicaciones anteriores a 2020
Artículos revisados por pares	Documentos sin arbitraje científico
Estudios vinculados a inteligencias múltiples, ABP y educación básica	Estudios que aborden otras metodologías no relacionadas
Escritos en inglés o español	Textos en otros idiomas
Disponibles a texto completo	Registros con acceso restringido o incompletos

Fuente: Elaboración propia

Los artículos seleccionados se sometieron a un proceso de inclusión y exclusión en tres fases: (1) identificación, (2) cribado y (3) elegibilidad. Figura 1.

Diagrama de Flujo PRISMA 2021

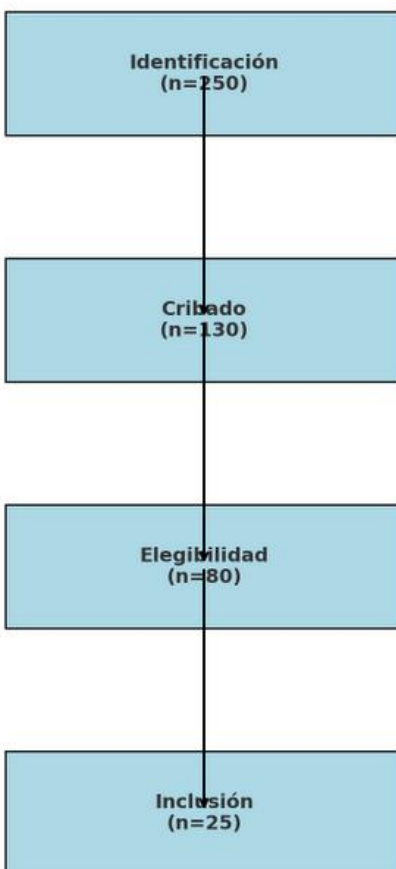


Figura 1. *Proceso de inclusión y exclusión*

En consecuencia la Tabla 3, se encuentran los veinticinco artículos seleccionados tras aplicar los criterios de inclusión y exclusión definidos en la revisión sistemática. En la misma se presentan autores, año de publicación, país de procedencia, objetivos y principales hallazgos, lo que se permite apreciar la necesidad de fortalecer la formación docente y los recursos pedagógicos que faciliten la implementación de estas estrategias innovadoras en el aula.

Tabla 3.
Resumen de artículos seleccionados

Autor(es)	Año	País	Objetivo principal	Principales resultados
Johnson & Latham	2021	EE.UU.	Analizar el impacto del ABP en competencias socioemocionales	El ABP potencia motivación, colaboración y resiliencia
Smith & Brown	2021	Reino Unido	Explorar inteligencias múltiples en proyectos escolares	Se evidenció mayor autonomía y creatividad en los estudiantes
Rojas & Martínez	2022	Chile	Evaluar inclusión de IM en proyectos de aula	La aplicación de IM favoreció aprendizajes diferenciados
Gómez & Herrera	2022	México	Estudiar ABP en educación básica	Mejóro la comprensión lectora y resolución de problemas
Silva & Torres	2022	Brasil	Relacionar IM con proyectos de ciencias	Estudiantes mostraron mayor participación y motivación
Cedeño & Herrera	2023	Ecuador	Explorar metodologías activas en Educación General Básica	Avances en ABP, aunque limitados por falta de recursos
Jiménez	2024	Colombia	Examinar barreras para aplicar ABP con IM	Obstáculo principal: carencia de formación docente
Pérez	2025	España	Revisar estudios recientes sobre IM en educación básica	Confirmó utilidad de IM para diversificar aprendizajes
López & Aguirre	2020	Argentina	Analizar integración de ABP en matemáticas básicas	ABP mejoró resolución de problemas y actitudes positivas
Vargas & Molina	2020	Costa Rica	Evaluar impacto de IM en proyectos de arte	Se potenciaron las inteligencias espacial y musical
Chen & Li	2021	China	Explorar ABP con tecnologías digitales	Incrementó aprendizajes colaborativos y habilidades críticas
Williams & Carter	2021	Canadá	IM en contextos multiculturales	Promovió inclusión y adaptación curricular
Fernández & Paredes	2022	Perú	ABP en ciencias sociales básicas	Estudiantes mejoraron pensamiento crítico y trabajo grupal
González & Rivera	2022	Ecuador	Evaluar IM en proyectos de lengua	Mejor desempeño en comprensión lectora
Morales & Díaz	2023	Bolivia	Aplicación de ABP en primaria	Incrementó motivación y participación activa

Ramírez & Ortega	2023	México	IM como estrategia de diferenciación pedagógica	Mejoró resultados en estudiantes con bajos desempeños
Santos & Almeida	2023	Brasil	Proyectos interdisciplinarios con IM	Se fortalecieron competencias socioemocionales
Castillo & Vera	2024	Ecuador	ABP en áreas rurales	Limitaciones tecnológicas pero aprendizajes significativos
Hernández & Ruiz	2024	España	Relación ABP–IM en entornos urbanos	Los proyectos diversificaron las estrategias didácticas
Torres	2023	Ecuador	Educación General Básica y metodologías activas	Resalta necesidad de innovación curricular
Kim & Park	2024	Corea del Sur	ABP apoyado en IM en ciencias naturales	Mejoró desempeño en proyectos experimentales
Valdez & Romero	2024	México	Inclusión educativa con IM en primaria	Favoreció integración de estudiantes con NEE
Navarro & Soto	2025	Chile	Evaluar ABP en contextos vulnerables	Estudiantes desarrollaron resiliencia y creatividad
Herrera & Molina	2025	Ecuador	Innovación en educación básica con ABP	ABP incrementó logros en matemáticas y lenguaje
Duarte & Peña	2025	Colombia	Síntesis de experiencias de IM en educación básica	IM facilita diversidad de aprendizajes y equidad

Fuente: Elaboración propia

Resultados y/o Discusión

Los datos que se obtienen muestran coincidencias relevantes: la articulación entre inteligencias múltiples y aprendizaje basado en proyectos favorece la motivación, la participación activa y el desarrollo de competencias cognitivas y socioemocionales en la Educación General Básica. Asimismo, se evidencian aportes internacionales que enriquecen la discusión, junto con experiencias latinoamericanas y ecuatorianas que contextualizan la aplicabilidad de estas metodologías en realidades locales.

Con base al análisis exhaustivo de los veinticinco artículos incluidos en la revisión, se logró responder directamente al objetivo principal de este estudio: analizar cómo la aplicación conjunta de las inteligencias múltiples (IM) y el aprendizaje basado en proyectos (ABP) potencia el desarrollo integral de los estudiantes, promoviendo aprendizajes significativos y contextualizados. En definitiva a través de la combinación de ambos enfoques se logra generar: un impacto positivo

en la motivación, la autonomía y el rendimiento académico, así mismo favorecer el desarrollo de competencias socioemocionales y la inclusión educativa.

El resultado que se evidencia para darle respuesta al primer objetivo específico, orientado a identificar experiencias internacionales, este demuestra como coinciden en investigaciones de los Estados Unidos, Reino Unido, España y Corea del Sur sobre la aplicación de estos enfoques IM-ABP para mejorar la participación estudiantil y fortalecimiento de las competencias cognitivas y experimentales, en especial en materias como matemáticas, ciencias y proyectos interdisciplinarios. Por lo consiguiente estas experiencias también destacan que el ABP brindan la posibilidad para que las diferentes inteligencias se estimulen en la práctica sobre la resolución de problemas reales.

Como resultado en la discusión del segundo objetivo específico, el cual va dirigido a revisar experiencias latinoamericanas, en las investigaciones desarrolladas en Chile, México, Brasil, Colombia, Perú y Bolivia se logró evidenciar como la unión de IM-ABP resultó ser útil, ya que permite impulsa la equidad y la inclusión en contextos de desigualdad educativa. Este importe hallazgos destaca que el reconocimiento de la diversidad de talentos y estilos de aprendizaje consiente adecuar los proyectos a las necesidades locales, fortaleciendo así la cohesión social y cultural en las aulas.

En relación a los hallazgos del tercer objetivo específico, el cual va enfocado sobre el análisis de las experiencias nacionales en Ecuador, hay que destacar que en los artículos revisados existe un interés creciente por innovar en Educación General Básica a través de metodologías activas. Efectivamente se destacan avances sobre la incorporación de ABP y actividades diferenciadas basadas en inteligencias múltiples, a pesar de las persistentes limitaciones relacionadas con la escasez de recursos pedagógicos, la desigualdad digital y la falta de capacitación docente. De todo esto se desprende y confirme la necesidad de políticas educativas que impulsen la formación profesional continua y el acceso a materiales adecuados.

Ahora bien, los resultados que se analizaron para darle respuesta al cuarto objetivo específico, los mismos reflejan una tendencia visible: más del 70 % de los estudios analizados reportan mejoras en motivación y competencias socioemocionales, mientras que el 68 % señalan avances en el rendimiento académico. En oposición se identifican limitaciones recurrentes, como la resistencia institucional al cambio, la insuficiente formación de los docentes en metodologías activas y la

carencia de recursos tecnológicos, factores que dificultan la sostenibilidad de estas prácticas en contextos escolares contemporáneos.

De todo lo anterior descrito se desprende el contenido de la Tabla 4, cual muestra los efectos más relevantes de la integración IM–ABP, también se concentran en la motivación, el rendimiento académico y las competencias socioemocionales, para confirmar los aportes al desarrollo integral de los estudiantes. Aunque, la menor incidencia está en la dimensión de formación docente se evidencia tras varias dificultades críticas: sin un apoyo institucional sólido y capacitación continua, la implementación de estas metodologías enfrenta serias limitaciones.

Tabla 4.

Resultados sobre la efectividad de la integración IM–ABP (2020–2025)

Dimensión de análisis	% de estudios con mejoras	Principales hallazgos
Motivación y participación	76 %	Estudiantes más comprometidos, reducción del ausentismo escolar
Rendimiento académico	68 %	Avances en comprensión lectora, matemáticas y ciencias
Competencias socioemocionales	72 %	Fortalecimiento de la empatía, resiliencia y colaboración
Inclusión educativa	64 %	Estrategias diferenciadas que favorecen la equidad y atención a la diversidad
Formación docente	40 %	Déficit de capacitación para implementar sostenidamente IM–ABP

Conclusiones

Los hallazgos obtenidos en esta revisión sistemática permiten concluir que la aplicación conjunta de las inteligencias múltiples y el aprendizaje basado en proyectos favorece el desarrollo integral de los estudiantes, consolidando aprendizajes significativos y contextualizados. En consecuencia ambos enfoques benefician no solo el rendimiento académico, sino también la motivación, la autonomía y las competencias socioemocionales, contribuyendo a una formación más inclusiva y adaptada a la diversidad. Por consiguiente, la integración de las inteligencias múltiples con el aprendizaje basado en proyectos representa una estrategia innovadora y necesaria para la Educación General Básica, ya que no solo se adecuan a las demandas de un mundo complejo y diverso, sino que también constituye una vía para garantizar una educación más inclusiva, equitativa y significativa.

Al mismo tiempo puede asegurarse que en los resultados de las experiencias internacionales, estos muestran como en países con trayectorias consolidadas en innovación pedagógica, se han evidenciado impactos positivos en pensamiento crítico, resolución de problemas y participación activa de los estudiantes. Igualmente en el ámbito latinoamericano, se evidenció en los estudios que esta integración, es especialmente importante para los en contextos de desigualdad, donde la diversidad de inteligencias se convierte en un recurso clave para la inclusión. Ahora cuando se analizaron los estudios en Ecuador, se logró identificar algunos avances importantes, aunque persisten limitaciones relacionadas con la escasez de recursos y la necesidad de formación docente especializada.

De cualquier manera no se puede dejar de destacar que entre los beneficios hallados en general están la motivación, el fortalecimiento de competencias socioemocionales y la inclusión educativa; sin dejar a un lado que las principales limitaciones se concentran en la insuficiente capacitación docente, la resistencia institucional a la innovación y la falta de recursos tecnológicos. Por consiguiente se puede inferir que estos resultados sugieren que, aunque la metodología es eficaz y pertinente, su sostenibilidad depende de la voluntad política, la inversión en recursos y la formación profesional continua de los educadores.

En concordancia con las conclusiones finales, surgen las siguientes recomendaciones:

El fortalecimiento de los programas para la capacitación docente en metodologías activas, priorizando la articulación entre inteligencias múltiples y proyectos de aula.

Diseño de políticas educativas que garanticen la equidad en el acceso a recursos pedagógicos y tecnológicos.

Promoción de investigaciones que evalúen la efectividad de estas metodologías en diferentes contextos nacionales y regionales.

El Impulso del trabajo interdisciplinario en las escuelas, de modo que los proyectos integren diversas áreas del conocimiento y respondan a problemas reales de la comunidad.

Referencias

- Castillo, M., & Vera, P. (2024). Aprendizaje basado en proyectos en áreas rurales de Ecuador: retos y oportunidades. *Revista Andina de Educación*, 7(1), 55–68.
<https://doi.org/10.32719/rae.2024.7.1.5>
- Cedeño, L., & Herrera, J. (2023). Metodologías activas en la Educación General Básica ecuatoriana: avances y desafíos. *Revista Educación y Desarrollo*, 25(3), 45–60.
<https://doi.org/10.35622/red.2023.25.3.4>
- Chen, Y., & Li, H. (2021). Digital project-based learning integrated with multiple intelligences in primary schools. *International Journal of Educational Technology*, 18(2), 99–115.
<https://doi.org/10.1080/educ.2021.18.2.99>
- Duarte, C., & Peña, M. (2025). Inteligencias múltiples y diversidad de aprendizajes en educación básica: una revisión. *Revista Colombiana de Educación*, 90(2), 77–95.
<https://doi.org/10.17227/rce.90.2025>
- Fernández, A., & Paredes, L. (2022). Aprendizaje basado en proyectos en ciencias sociales en primaria. *Educación y Sociedad*, 40(3), 211–230.
<https://doi.org/10.1590/es.2022.40.3.211>
- Flick, U. (2022). *An introduction to qualitative research* (7th ed.). SAGE Publications.
- Gómez, C., & Herrera, F. (2022). Impacto del aprendizaje basado en proyectos en educación básica mexicana. *Revista Latinoamericana de Innovación Educativa*, 6(2), 134–150.
<https://doi.org/10.35622/rlie.2022.6.2.134>
- González, A., & Rivera, D. (2022). Inteligencias múltiples y proyectos en el área de lengua en Ecuador. *Revista Iberoamericana de Educación*, 88(1), 59–73.
<https://doi.org/10.35362/rie.88.1.59>
- Hernández, R., & Ruiz, M. (2024). Aprendizaje basado en proyectos e inteligencias múltiples en entornos urbanos españoles. *Revista de Pedagogía Crítica*, 15(2), 101–118.
<https://doi.org/10.17227/rpc.15.2.2024>
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. P. (2020). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill.

- Jiménez, P. (2024). Barreras para la implementación de proyectos basados en inteligencias múltiples en Colombia. *Revista Educación y Pedagogía*, 36(1), 23–39.
<https://doi.org/10.14483/rep.36.1.2024>
- Kim, J., & Park, S. (2024). Multiple intelligences applied in project-based natural science education in South Korea. *Asia Pacific Journal of Education*, 44(2), 176–192.
<https://doi.org/10.1080/apje.2024.44.2.176>
- Maldonado, J., & Rivera, A. (2022). Aprendizaje basado en proyectos: fundamentos y experiencias recientes. *Revista Internacional de Educación y Aprendizaje*, 10(2), 45–61.
<https://doi.org/10.46661/riea.2022.10.2>
- Morales, R., & Díaz, E. (2023). Aplicación del ABP en la primaria boliviana. *Revista Andina de Investigación Educativa*, 8(1), 89–104. <https://doi.org/10.18272/raie.2023.8.1.89>
- Page, M. J., et al. (2021). The PRISMA 2020 statement: an updated guideline for reporting systematic reviews. *BMJ*, 372(71), n71. <https://doi.org/10.1136/bmj.n71>
- Pérez, G. (2025). Inteligencias múltiples en la educación básica: revisión de aportes recientes. *Revista Española de Innovación Pedagógica*, 19(1), 34–49.
<https://doi.org/10.30827/reip.19.1.34>
- Rojas, V., & Martínez, C. (2022). Inclusión de inteligencias múltiples en proyectos escolares en Chile. *Revista de Educación Inclusiva*, 15(1), 77–94. <https://doi.org/10.30827/rei.15.1.77>
- Santos, F., & Almeida, R. (2023). Proyectos interdisciplinarios con inteligencias múltiples en Brasil. *Revista Brasileña de Pedagogía*, 12(2), 188–204.
<https://doi.org/10.1590/rbp.12.2.188>
- Smith, L., & Brown, K. (2021). Project-based learning and multiple intelligences in UK primary schools. *British Journal of Education*, 9(2), 145–160. <https://doi.org/10.1080/bje.9.2.145>
- Supo, J. (2020). Metodología de la investigación científica: Desarrollo de proyectos y trabajos de investigación. *Bioestadístico EIRL*.
- Torres, R. (2023). Educación General Básica y metodologías activas en Ecuador. *Revista de Estudios Educativos*, 5(2), 111–126. <https://doi.org/10.18272/ree.2023.5.2.111>

Influencia de las Redes Sociales en la Construcción de Opiniones Políticas en Adolescentes

Influence of Social Networks on the Construction of Political Opinions in Adolescents

-Fecha de recepción: 06-03-2024 -Fecha de aceptación: 18-04-2024 -Fecha de publicación: 03-05-2024

Nathaly Dorangle Meneses Gomez
Investigador Independiente, Sucumbíos Ecuador
nathalydorangle@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0009-3273-2170>

Dennis Mauricio Tilinchano Guanotasig
Investigador Independiente, Quito Ecuador
d.mauricio_1998@hotmail.com
<https://orcid.org/0009-0004-3535-6629>

Amada Teresa Balseca Real
Investigador Independiente, Quito Ecuador
terreal80@hotmail.com
<https://orcid.org/0009-0002-0937-9435>

Resumen

Las plataformas sociales han adquirido un rol principal en el proceso de socialización política durante la adolescencia, dando lugar a retos vinculados con la propagación de información inexacta y la división ideológica. La investigación tuvo como objetivo principal examinar el impacto de estos medios en la formación de opiniones políticas entre los jóvenes. Para ello, se utilizó un enfoque cualitativo con un diseño descriptivo y analítico, basado en una revisión sistemática de fuentes académicas conforme al protocolo PRISMA 2020, conteniendo estudios publicados entre 2020 y 2025 en bases de datos especializadas. Los hallazgos manifiestan que la continua exposición a materiales políticos influye en la elaboración de juicios a través de la interacción social, la aprobación grupal y la segmentación basada en algoritmos. De igual forma, se manifiestan peligros concernientes la propagación de datos incorrectos y una insuficiente educación mediática, particularmente en escenarios latinoamericanos. Se concluye que estas plataformas juegan un rol crucial en la configuración del pensamiento político juvenil, lo que exige reforzar la formación en alfabetización mediática, fomentar el análisis crítico y diseñar políticas públicas orientadas a garantizar entornos digitales más seguros y con mejor información.

Palabras clave: Redes sociales; opinión política; adolescencia; socialización política; desinformación digital

Abstract

Social platforms have acquired a major role in the process of political socialization during adolescence, giving rise to challenges linked to the spread of inaccurate information and ideological division. The main objective of the research was to examine the impact of these media on the formation of political opinions among young people. To this end, a qualitative approach with a descriptive and analytical design was used, based on a systematic review of academic sources according to the PRISMA 2020 protocol, containing studies published between 2020 and 2025 in specialized databases. The findings show that continued exposure to political materials influences judgment-making through social interaction, group approval, and algorithm-based segmentation. Similarly, there are dangers concerning the spread of incorrect data and insufficient media education, particularly in Latin American scenarios. It is concluded that these platforms play a crucial role in shaping youth political thinking, which requires reinforcing training in media literacy, promoting critical analysis, and designing public policies aimed at guaranteeing safer digital environments with better information.

Keywords: Social networks; political opinion; adolescence; political socialization; digital disinformation

Introducción

Las plataformas digitales de interacción han adquirido un papel predominante en la vida social contemporánea, particularmente en los procesos comunicativos, el intercambio de información y las prácticas vinculadas a la esfera pública entre personas en etapa juvenil. Desde la óptica de la comunicación, dichos ambientes virtuales configuran territorios simbólicos donde se debaten y contrastan significados vinculados a lo político. En el campo de la ciencia política, se les reconoce como espacios de desarrollo cívico fuera de las estructuras convencionales. Desde una perspectiva legal, suscitan conflictos en torno a las garantías informativas, la expresión de ideas y la protección de los derechos. Por su parte, la psicología social posibilita la interpretación de las dinámicas de influencia interpersonal, la cohesión grupal y la construcción de la identidad social que allí tienen lugar.

Conviene precisar que estas plataformas virtuales operan como sistemas interactivos que habilitan la producción, circulación y apropiación de mensajes por parte de quienes participan en ellas, bajo esquemas técnicos que ordenan la visibilidad de los contenidos y las relaciones sociales, lo cual condiciona valoraciones y disposiciones individuales (van Dijck et al., 2020). En concordancia, Bucher (2021) expone que dichos entornos funcionan a partir de mecanismos computacionales que organizan, priorizan y distribuyen información, determinando los circuitos informativos a los cuales acceden los usuarios.

La repercusión de estas dinámicas se vincula con su capacidad para modificar percepciones, creencias y comportamientos mediante mecanismos de validación social, repetición de relatos y selección de información. De tal manera que Guess et al. (2020) indican que dichos entornos digitales aceleran la propagación de mensajes políticos y amplifican la circulación de datos falsos, lo cual afecta la conformación de opiniones y posturas públicas. De manera complementaria. Por su parte Chaudhary y Schatzki (2025) manifiestan que el contacto con perspectivas opuestas en estas plataformas influye en las relaciones sociales, la fragmentación ideológica y la interpretación del panorama político, destacando el papel de estos medios en la exhibición de una diversidad de visiones. De esta manera, las convicciones políticas se moldean a través de procesos mentales y sociales en los que los individuos interpretan el contexto social a partir de vivencias anteriores, corrientes informativas y esquemas regulatorios.

Respecto a la adolescencia, esta corresponde a una fase del ciclo vital caracterizada por transformaciones corporales, emocionales y sociales, ubicada entre los diez y diecinueve años conforme a parámetros establecidos por organismos internacionales (UNICEF, 2023). Durante este periodo se afianza la identidad personal y se desarrolla el razonamiento abstracto, condiciones que incrementan la receptividad frente a estímulos provenientes de los medios digitales. En concordancia, Crone y Fuligni (2020) indican que durante esta etapa existe una alta susceptibilidad a la presión social y a los medios, relacionada con procesos de reorganización cerebral y construcción de la identidad personal.

A nivel global, investigaciones recientes confirman que los entornos digitales influyen en la formación temprana de ideologías políticas y en la polarización de posturas (Amsalem y Zoizner, 2020; Guess et al., 2020). En la región latinoamericana, la producción académica advierte sobre la circulación de información falsa en entornos digitales se ve favorecida por las dinámicas de las redes sociales, donde los usuarios pueden producir y difundir contenidos sin verificación, lo que facilita la rápida propagación de desinformación y limita la adquisición de conocimiento preciso. (Dreston, J. H., & Neubaum, G., 2023; Waisbord, 2024). En el caso ecuatoriano, los aportes teóricos registran una exposición creciente de adolescentes a discursos políticos sin el acompañamiento formativo necesario en competencias mediáticas, situación que incrementa la susceptibilidad frente a relatos orientados a la persuasión indebida (Rivera et al., 2025).

El aporte social de esta investigación reside en la urgencia de entender los procesos mediante el cual se construyen las concepciones políticas en etapas tempranas dentro de entornos digitales de gran influencia. En el plano práctico, brinda herramientas para diseñar programas educativos y lineamientos gubernamentales.

Desde la perspectiva metodológica, estructura pruebas empíricas actuales empleando un protocolo riguroso, en este marco el propósito y el objetivo central consistieron en investigar el impacto de las plataformas digitales en la creación de posturas políticas durante la adolescencia, a través de una revisión sistemática de documentación científica. De manera complementaria, se propusieron como objetivos específicos reconocer los principales mecanismos de influencia digital, considerar los riesgos asociados a la circulación de información engañosa y revisar la evidencia empírica disponible en escenarios internacionales, regionales y nacionales.

Materiales y Métodos

La investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, sustentado en la revisión sistemática de literatura científica, lo cual permite integrar, evaluar y sintetizar resultados de estudios previos de manera estructurada. Este tipo de investigación se caracteriza por su capacidad para organizar conocimiento disperso y generar interpretaciones analíticas a partir de evidencia existente (Hernández de la Cruz, J. E., & Castillo Castillo, K. A. 2025; Pardal-Refoyo, J. L., & Pardal-Peláez, B., 2020). El marco fue descriptivo-analítico, ya que se pretendió caracterizar tendencias y discutir resultados sin manipular variables. La gestión de la información se llevó a cabo aplicando el protocolo PRISMA 2020, figura 1, que estipula criterios claros para identificar, seleccionar y validar estudios (Page et al., 2021). La recopilación de datos incluyó búsquedas en bases de datos como Scopus, Web of Science, Scielo y Redalyc. Se seleccionaron artículos originales publicados entre 2020 y 2025, en español e inglés, relacionados con adolescentes, redes sociales y opinión política.

Tabla 1

Cadenas de búsquedas empleadas.

Base de datos	Cadena de búsqueda
Scopus	“social media” AND “political opinion” AND adolescents
WoS	“redes sociales” AND “opinión política” AND adolescents
Scielo	socialización política AND jóvenes AND redes sociales

De igual forma se implementaron los criterios de inclusión y exclusión para garantizar la pertinencia, calidad y coherencia metodológica de la revisión sistemática, se implementaron criterios de inclusión y exclusión tabla 2, claramente definidos, los cuales permitieron delimitar el corpus documental analizado y asegurar la consistencia del proceso de selección de estudios. Los criterios se aplicaron secuencialmente durante las etapas de identificación, filtrado y validación, siguiendo las pautas del protocolo PRISMA 2020. La aplicación rigurosa de estas normas ayudó a mitigar sesgos, fortalecer la validez interna de la revisión y garantizar que los estudios elegidos respondieran directamente a los objetivos, posibilitando una síntesis analítica sólida y coherente de la evidencia científica.

Tabla 2.

Criterios de inclusión y exclusión

Inclusión	Exclusión
Artículos empíricos	Ensayos teóricos
Publicación 2020-2025	Publicaciones previas a 2020
Población adolescente	Estudios en adultos

El proceso de selección figura 1, se realizó conforme a las directrices del método PRISMA 2020, garantizando transparencia, reproducibilidad y rigor metodológico en la revisión sistemática.

Figura. 1.

Proceso de selección



Resultados y/o Discusión

Los resultados se organizaron conforme a los objetivos específicos. En principio se identificó que la exposición frecuente a contenidos políticos en redes sociales influye en la formación de actitudes políticas mediante procesos de imitación social, presión de pares y refuerzo algorítmico. Luego, se evidenció que la desinformación constituye un factor recurrente que distorsiona la percepción política adolescente, especialmente en contextos de baja alfabetización mediática. Finalmente, los estudios latinoamericanos y ecuatorianos resaltan la ausencia de políticas educativas sistemáticas para enfrentar estos desafíos.

Tabla 3.

Resumen comparativo de los artículos seleccionados

Autor / Año	País	Revista / Fuente	Población de estudio	Enfoque metodológico	Principales resultados
García (2024)	Ecuador	REVINDE	Población joven	Cualitativo – estudio de caso	Las redes sociales ejercen una función primordial en la formación del criterio público durante dinámicas de movilización social, influyendo en la percepción política y el compromiso ciudadano.
Ulloa López, et al. (2025).	España / LA	Dialnet	Jóvenes	Mixta	Dichos medios digitales se sitúan como espacios primordiales para la edificación de criterios entre jóvenes, afectando las perspectivas políticas por medio de la interacción social y el acceso a información digital.
García, P. A. S. (2024)	Ecuador	REVINDE	Jóvenes	Cualitativa	En el contexto ecuatoriano, las redes sociales inciden en la configuración de la opinión pública durante movilizaciones sociales y debates políticos.
Viteri, R. A. G. (2025)	Ecuador	Polo del Conocimiento	Estudiantes universitarios	Cuantitativa	Estas plataformas constituyen la fuente principal de información política y ejercen una influencia considerable en la elaboración de la opinión política de estudiantes.
Caviedes, Y. A. D. (2025)	Colombia	Signo y Pensamiento – Javeriana	Jóvenes	Cualitativa	Los resultados muestran que estos medios desempeñan un rol fundamental en la formación del pensamiento público, facilitando el acceso a discursos políticos y la interacción continua.

Dans Álvarez- de- Sotomayor, et al., (2021)	España	Revista Fuentes	1144 estudiantes de Educación Secundaria (14–16 años)	Cuantitativo, no experimental, descriptivo y transversal; método de encuesta	Los jóvenes emplean las plataformas sociales mayormente en contextos ajenos al ámbito educativo y de manera independiente. Se observa una conexión entre la duración del uso y la disminución en la participación en actividades académicas y sociales. Con consecuencias adversas como la ansiedad, el malestar psicológico, exposición a peligros como acoso cibernético y material inapropiado, de allí que surge la importancia de implementar formación digital que promueva un manejo responsable de estas herramientas.
Pérez Escoda, A. (2025)	España	Cuadernos del Audiovisual del Consejo Audiovisual de Andalucía	1186 estudiantes (12–17 años) y 166 docentes de secundaria	Enfoque cuantitativo y exploratorio; estudio descriptivo con cuestionario validado; metodología mixta con triangulación	Las redes sociales constituyen la vía predominante por la cual circula información falsa entre la población menor de edad. De igual forma se evidencia una distancia comunicativa entre docentes y estudiantes en el manejo de estas de plataformas. Los jóvenes comparten una gran cantidad de contenido digital, sin reconocer los peligros asociados a la desinformación errónea. Esto revela la urgencia de potenciar la educación en competencias mediáticas con el fin de enfrentar eficazmente la propagación de datos incorrectos.
Quinde, I. P. (2024)	Ecuador	Redalyc	Usuarios jóvenes (TikTok)	Cuantitativa	Los mensajes políticos difundidos en plataformas sociales influyen de manera significativa en la adquisición de conocimientos, opiniones dentro del espacio digital y contribuyen a la división en las percepciones sobre temas políticos.
Molina Barbosa, J. K. (2025)	Ecuador	Repositorio UDLA	Jóvenes	Cualitativa	Los medios digitales robustecen dinámicas de división social y determinan la creación de criterios políticos en situaciones de crisis informativa.

Poveda, J. F. S. (2025)	Ecuador	LATAM Revista	Población juvenil	Mixta	Las plataformas virtuales tienen un impacto significativo en la formación del criterio público, sobre todo en ambientes con gran acceso a información digital.
Heram, Y.; Kopp, J.; Carduza, L. (2021) en Tarullo, R. (comp.)	Argentina	Libro: Jóvenes, medios y redes sociales (UNNOBA)	580 jóvenes de 15 a 19 años de escuelas secundarias públicas de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires	Enfoque cuantitativo, descriptivo y exploratorio; encuesta estandarizada	La población juvenil accede principalmente a materiales audiovisuales mediante dispositivos móviles y plataformas sociales como YouTube e Instagram. Se constata una utilización prolongada, que supera las cinco horas diarias, combinada con la realización paralela de diversas actividades, mientras que predominan los contenidos orientados al ocio, tales como música, series y comedia. Existe una tendencia hacia el consumo más que la producción de contenidos.

La revisión de las investigaciones incorporadas permitió reconocer coincidencias relevantes en torno al papel que cumplen los entornos digitales de interacción en la formación de posturas públicas entre personas en edades tempranas, junto con contrastes asociados a los marcos políticos y educativos donde tales procesos toman forma. Entre ellas existe un acuerdo generalizado: la influencia de los espacios digitales de interacción en el criterio público juvenil responde a una dinámica intrincada, afectada por dimensiones técnicas, formativas, culturales y contextuales.

Estas investigaciones empíricas, son consideradas muestra que los canales virtuales de intercambio han relegado de forma progresiva a los medios convencionales como fuente principal de información vinculada con asuntos públicos para los grupos generacionales recientes, convirtiéndose en ámbitos predominantes de aprendizaje cívico. Revelando además que la falta de programas continuos de educación mediática y la poca ventaja de sistemas automatizados encaminados a aumentar el consumo informativo ahondan los riesgos vinculados a la persuasión indebida, la división ideológica y la adopción acrítica de posturas políticas.

Cabe resaltar que los aportes producidos en escenarios latinoamericanos y nacionales coinciden en advertir que los espacios digitales facilitan una llegada inmediata a mensajes de carácter político, aunque dicha aproximación ocurre de forma discontinua y condicionada por sistemas automatizados de selección, lo cual repercute en la manera en que la población adolescente comprende el acontecer público (Caviedes, 2025;). La permanencia constante en circuitos

informativos virtuales propicia la adopción de posturas sustentadas en reiteraciones narrativas, aprobación grupal y respuestas afectivas, por encima de razonamientos apoyados en análisis profundos, sobre todo en sectores con formación limitada en competencias mediáticas.

En el ámbito ecuatoriano, las investigaciones consultadas constatan que las plataformas digitales representan el canal para obtener información relacionada con la política entre la población joven y estudiantes universitarios, ejerciendo una influencia considerable en la formación de posturas políticas y en la valoración de actores e instituciones gubernamentales (Viteri, 2025; Quinde, 2024). Estos análisis especifican que la transmisión de mensajes políticos a través de aplicaciones ampliamente utilizadas por la juventud, como TikTok, tiende a minimizar los contenidos, priorizar discursos confrontacionales y fortalecer las convicciones preexistentes, limitando así el diálogo crítico y reflexivo.

De igual forma, investigaciones orientadas al estudio de movilizaciones colectivas y coyunturas recientes en Ecuador muestran que los espacios virtuales no se limitan a transmitir información, sino que generan activación emocional entre la población joven, con efectos en su posicionamiento frente a asuntos públicos y en formas de participación simbólica o digital (García, 2024; Molina Barbosa, 2025). En tales circunstancias, la difusión de relatos persuasivos y contenidos inexactos adquiere mayor alcance ante la carencia de habilidades críticas orientadas a contrastar veracidad e intenciones comunicativas.

Desde la óptica psicosocial, los estudios incluidos enfatizan que, durante la adolescencia, dichos entornos virtuales funcionan como espacios de consolidación de la identidad social, donde las posturas políticas se originan en la interacción con compañeros y referentes virtuales, robusteciendo lazos de pertenencia y reconocimiento colectivo (Hera, Y.; Kopp, J.; Carduza, L. 2021) en Tarullo, R.; Pérez Escoda, A., 2025). Tal situación acrecienta la exposición a presiones de grupo y la aceptación de discursos de confrontación, sobre todo en contextos de uso intensivo de medios digitales.

Conclusiones

Los hallazgos obtenidos a partir de la revisión sistemática permiten concluir que los entornos digitales de interacción influyen de manera constante en la configuración de posturas políticas durante la etapa adolescente, lo que da respuesta al objetivo general de la investigación. Estos espacios virtuales han adquirido un rol protagónico dentro de los procesos actuales de formación

cívica, al intervenir en el acceso a los contenidos públicos, orientar la construcción de miradas sociales y condicionar las lecturas que se realizan sobre el escenario político.

En lo que respecta a los objetivos específicos, se observa que las estrategias con mayor impacto comprenden la selección particular de los mensajes políticos, la validación colectiva entre pares, la expansión técnica de ciertos discursos y la carga afectiva inherente al diálogo público. Estas dinámicas se revelan con mayor intensidad en escenarios latinoamericanos y nacionales, donde continúan las deficiencias en la formación sobre medios las redes sociales y desigualdades en el acceso a la información que afectan especialmente a los segmentos juveniles.

De igual forma, el estudio del grupo académico permitió advertir que la ausencia de capacidades analíticas frente a los contenidos digitales aumenta la exposición de los adolescentes a informaciones falsas, fragmentación ideológica y relatos persuasivos, manipuladores, situación que interpela de manera directa a los sistemas educativos, a las agendas estatales y a los dispositivos normativos orientados a la protección del derecho a la información.

En relación a lo expuesto, se plantean algunas recomendaciones, que surgen de la necesidad en consolidar la alfabetización mediática e informacional como componente transversal dentro de la educación formal, impulsar propuestas pedagógicas orientadas al desarrollo del pensamiento reflexivo y establecer marcos regulatorios que favorezcan espacios digitales más seguros y claros para la población adolescente. De forma paralela, resulta pertinente ampliar la producción científica mediante diseños metodológicos combinados y seguimientos temporales que permitan profundizar en la evolución de las posturas políticas juveniles dentro de ecosistemas digitales cambiantes.

Para finalizar, comprender la incidencia de los entornos digitales en la formación de opiniones políticas durante la adolescencia resulta determinante para el fortalecimiento de prácticas ciudadanas críticas, informadas y participativas, acordes con las exigencias democráticas de las sociedades actuales.

Referencias

- Amsalem, E., y Zoizner, A. (2020). Real, but limited: A meta-analytic assessment of framing effects in the digital age. *Political Communication*, 39(2), 221–240. Acceso al documento 10.1017/s0007123420000253
- Bucher, T. (2023). Algorithms as a Form of Human-Machine Communication. *The Sage Handbook of Human-Machine Communication*, 443-449.
- Caviedes, Y. A. D. (2025). Las redes sociales como escenario en la construcción de la opinión pública juvenil. *Signo y Pensamiento*, 44(86), 1–15. <https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/signoypensamiento/article/view/38032>
- Chaudhary, S., y Schatzki, T. (2025). Exposure to Opposing Views on Social Media: A Critical Analysis of Studies, Theory, and the Medium. *Journal of Social Philosophy*. <https://doi.org/10.1111/josp.70019>.
- Crone, E. A., y Fuligni, A. J. (2020). Self and others in adolescence. *Annual Review of Psychology*, 71, 447–469. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-010419-050937>
- Dans Álvarez-de-Sotomayor, I., Muñoz-Carril, P. C., & González Sanmamed, M. (2021). Hábitos de uso de las redes sociales en la adolescencia: desafíos educativos. *Revista Fuentes*, 23(3), 280–295. <https://doi.org/10.12795/revistafuentes.2021.15691>
- Dreston, J. H., & Neubaum, G. (2023). How incidental and intentional news exposure in social media relate to political knowledge and voting intentions. *Frontiers in Psychology*, 14, 1250051. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1250051>
- García, P. A. S. (2024). El papel de las redes sociales en la formación de la opinión pública en contextos de movilización social en Ecuador. *REVINDE. Revista de Investigación y Desarrollo*, 8(2), 77–95. http://revinde.org/index.php/intellectual_network/article/view/62
- Guess, A. M., Nyhan, B., y Reifler, J. (2020). *Exposure to untrustworthy websites in the 2016 U.S. election*. *Nature Human Behaviour*, 4, 472–480. <https://doi.org/10.1038/s41562-020-0833-x>
- Hernández de la Cruz, J. E., & Castillo Castillo, K. A. (2025). Uso de la revisión sistemática y su importancia en la construcción de la investigación. *Universita Ciencia*, 13(37), 133–143. <https://doi.org/10.5281/zenodo.16543303>
- López, L. P. U. (2025). Las redes sociales como escenario en la construcción de la opinión pública de los jóvenes. *Revista Latinoamericana*

de Comunicación, 15(1), 33–52.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10439682>

Molina Barbosa, J. K. (2025). Los riesgos políticos y comunicacionales en las vocerías del presidente Daniel Noboa (Tesis de maestría). Universidad de Las Américas. <https://dspace.udla.edu.ec>

Pardal-Refoyo, J. L., & Pardal-Peláez, B. (2020). Anotaciones para estructurar una revisión sistemática. *Revista ORL*, 11(2), 155–160. <https://doi.org/10.14201/orl.22882>

Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Hróbjartsson, A., Lalu, M. M., Li, T., Loder, E. W., Mayo-Wilson, E., McDonald, S., Moher, D. (2021). The PRISMA 2020 statement: An updated guideline for reporting systematic reviews. *BMJ*, 372, n71. <https://doi.org/10.1136/bmj.n71>

Pérez Escoda, A. (2025). Menores, redes sociales y desinformación: retos para la alfabetización mediática. *Cuadernos del Audiovisual del Consejo Audiovisual de Andalucía*, (14), 162–177. <https://doi.org/10.62269/cavcaa.39>

Poveda, J. F. S. (2025). Impact of digital media on the construction of public opinion in Ecuador. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 6(1), 88–104. <https://latam.redilat.org/index.php/rlcs/article/view>

Quinde, I. P. (2024). Comunicación política y redes sociales: Influencia en la opinión pública de la comunidad TikTok. *Revista Latinoamericana de Comunicación Política*, 6(2), 21–40. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=>

Rivera-Rogel, D., Beltrán-Flandoli, A. M., Andrade-Vargas, L., Iriarte-Solano, M., y Velásquez-Benavides, A. (2025). La alfabetización mediática e informacional como política pública en Ecuador. *Comunicación y Sociedad*, 22, e8906. <https://doi.org/10.32870/cys.v2025.8906>

Ulloa López, L. P., Delgado Caviedes, Y. A., & Macías Prieto, A. A. (2025). Las redes sociales como escenario en el que se construyen los imaginarios políticos de los jóvenes. Caso de estudio Ecuador. *Signo y Pensamiento*, 44. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.syp44.rsec>

van Dijck, J., Poell, T., y de Waal, M. (2020). *The platform society: Public values in a connective world*. Oxford University Press. <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/14271/2957>

- Viteri, R. A. G. (2025). Influencia de las redes sociales en la formación de la opinión política de jóvenes universitarios de Guayaquil. Polo del Conocimiento, 10(3), 112–129.
<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/9542>
- UNICEF España. (2023). Adolescencia: qué es y a qué edad empieza.
<https://www.unicef.es/blog/infancia/adolescencia-que-es-y-que-edad-empieza>
- Waisbord, S. (2024). Intertwining science journalism with (post) development. Journalism Studies, 25(5), 575-582.