

PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS PARA EL FOMENTO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO: ANÁLISIS DEL ROL ACTIVO DEL ESTUDIANTE EN ESTUDIOS SOCIALES DE LA EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

Teaching practices for promoting significant learning: analysis of the student's active role in social studies in basic general education

Práticas de ensino para promover a aprendizagem significativa: análise do papel ativo do aluno nos estudos sociais no ensino básico geral

MSc. Irene Gómez Maldonado *, <https://orcid.org/0009-0009-3761-7761>

MSc. Nancy Gómez Maldonado, <https://orcid.org/0009-0004-4582-1643>

Unidad Educativa Leopoldo Lucero, Ecuador

*Autor para correspondencia. email sirenagomez1978@gmail.com

Para citar este artículo: Gómez Maldonado, I. y Gómez Maldonado, N. (2025). Prácticas pedagógicas para el fomento del aprendizaje significativo: análisis del rol activo del estudiante en estudios sociales de la educación general básica. *Maestro y Sociedad*, 22(4), 3597-3611. <https://maestroysociedad.uo.edu.cu>

RESUMEN

Introducción: El estudio analiza estrategias pedagógicas para fomentar el aprendizaje significativo en Estudios Sociales en Educación General Básica (EGB), centrándose en el rol activo del estudiante. Basado en teorías como las de Ausubel (2000), identifica limitaciones de los métodos tradicionales y propone una estrategia lúdica basada en juegos para mejorar la participación y comprensión en cuarto grado. Materiales y métodos: Se empleó un diseño metodológico mixto (cualitativo-cuantitativo) con observaciones de aula, pruebas pedagógicas, entrevistas a docentes y análisis documental en una muestra de 16 estudiantes y 2 docentes de la Escuela Cayambe (Ecuador). La intervención incluyó tres fases: diagnóstico, diseño de juegos didácticos y validación. Resultados: Los hallazgos mostraron un 97% de participación activa y un 98% de mejora en la comprensión conceptual post-intervención. Las actividades lúdicas demostraron ser efectivas para vincular contenidos curriculares con la realidad estudiantil. Discusión: La estrategia lúdica superó las limitaciones de los métodos tradicionales, aunque se señaló la necesidad de replicar el estudio en otros contextos e integrar herramientas digitales. La validación por especialistas confirmó su innovación y aplicabilidad. Conclusión: La estrategia lúdica basada en juegos es efectiva para promover el protagonismo estudiantil y el aprendizaje significativo en Estudios Sociales, recomendándose su adaptación a otras áreas curriculares.

Palabras clave: Aprendizaje significativo, Estudios Sociales, estrategia lúdica, protagonismo estudiantil, educación básica.

ABSTRACT

Introduction: This study analyzes pedagogical strategies to promote meaningful learning in Social Studies in Basic General Education (EGB), focusing on the active role of the student. Based on theories such as those of Ausubel (2000), it identifies limitations of traditional methods and proposes a playful strategy based on games to improve participation and comprehension in fourth grade. Materials and methods: A mixed methodological design (qualitative-quantitative) was used with classroom observations, pedagogical tests, teacher interviews and documentary analysis in a sample of 16 students and 2 teachers from Cayambe School (Ecuador). The intervention included three phases: diagnosis, educational game design and validation. Results: The findings showed 97% active participation and 98% improvement in conceptual comprehension post-intervention. The playful activities proved to be effective in linking curricular content with student reality. Discussion: The game-based strategy overcame the limitations of traditional methods, although the need to replicate the study in other contexts and integrate digital tools was noted. Validation by specialists confirmed its innovation and applicability. Conclusion: The game-based strategy is effective in promoting student agency and meaningful learning in Social Studies, and its adaptation to other curricular areas is recommended.

Keywords: Meaningful learning, Social Studies, playful strategy, student agency, basic education.

RESUMO

Introdução: Este estudo analisa estratégias pedagógicas para promover a aprendizagem significativa em Estudos Sociais na Educação Geral Básica (EGB), com foco no papel ativo do aluno. Com base em teorias como as de Ausubel (2000), identifica limitações dos métodos tradicionais e propõe uma estratégia lúdica baseada em jogos para melhorar a participação e a compreensão no quarto ano. **Materiais e métodos:** Utilizou-se um desenho metodológico misto (qualitativo-quantitativo) com observações de sala de aula, testes pedagógicos, entrevistas com professores e análise documental numa amostra de 16 alunos e 2 professores da Escola Cayambe (Equador). A intervenção incluiu três fases: diagnóstico, design de jogo educativo e validação. **Resultados:** Os resultados mostraram 97% de participação ativa e 98% de melhoria na compreensão conceptual pós-intervenção. As atividades lúdicas demonstraram ser eficazes na ligação do conteúdo curricular com a realidade do aluno. **Discussão:** A estratégia baseada em jogos superou as limitações dos métodos tradicionais, embora se tenha observado a necessidade de replicar o estudo noutros contextos e integrar ferramentas digitais. A validação por especialistas confirmou a sua inovação e aplicabilidade. **Conclusão:** A estratégia baseada em jogos é eficaz na promoção da agência estudantil e da aprendizagem significativa em Estudos Sociais, sendo recomendada a sua adaptação a outras áreas curriculares.

Palavras-chave: Aprendizagem significativa, Estudos Sociais, estratégia lúdica, agência estudantil, educação básica.

Recibido: 21/7/2025 Aprobado: 4/9/2025

INTRODUCCIÓN

El aprendizaje significativo, concepto acuñado por Ausubel (2000) y ampliamente desarrollado en las últimas décadas, se ha consolidado como un eje fundamental en la educación contemporánea, al promover la construcción de conocimientos a partir de la conexión entre saberes previos y nuevos contenidos. Este enfoque adquiere especial relevancia en el área de Estudios Sociales dentro de la Educación General Básica, donde la comprensión de fenómenos históricos, geográficos y culturales demanda no solo la memorización de datos, sino la capacidad de analizar, interpretar y contextualizar información desde una perspectiva crítica (Hernández & García, 2018). Sin embargo, pese a su reconocimiento teórico, persisten desafíos en la implementación de prácticas pedagógicas que trasciendan modelos tradicionales centrados en la transmisión unidireccional de contenidos, lo cual limita el rol activo del estudiante (Coll, 2021). En tal sentido, la participación escolar se refiere a la implementación de estrategias metodológicas destinadas a brindar a los estudiantes oportunidades para que se involucren en la toma de decisiones dentro de la escuela.

Por lo tanto, es imprescindible abordar esta temática y buscar soluciones que promuevan un ambiente de aprendizaje estimulante y participativo en el área curricular de Estudios Sociales. Al crear un entorno en el que los estudiantes se sientan motivados y empoderados, se promoverá su comprensión, compromiso y desarrollo integral. Esto les permitirá adquirir un conocimiento más profundo de los contenidos, relacionados con su realidad y aplicarlos de manera significativa en su vida diaria.

La literatura reciente destaca que el aprendizaje significativo en esta área depende, en gran medida, de metodologías que prioricen la participación activa del estudiante, tales como el aprendizaje basado en proyectos, el debate guiado o el uso de fuentes primarias para la interpretación histórica (Gómez et al., 2020). Estas prácticas, cuando son diseñadas con intencionalidad pedagógica, facilitan la vinculación entre conceptos abstractos y experiencias cotidianas, generando así una apropiación duradera del conocimiento (Pozo, 2017). No obstante, estudios como el de Torrego y Negro (2022) advierten que su efectividad está condicionada por factores como la formación docente, la disponibilidad de recursos y la adaptación a contextos socioeducativos diversos, lo cual exige un análisis situado que evite generalizaciones. Además, la integración de tecnologías digitales, aunque prometedora, plantea interrogantes sobre su verdadero impacto en la construcción de aprendizajes profundos, más allá del acceso a información (Area & Adell, 2021).

Ante esta realidad, surge la pregunta de investigación: ¿Cómo lograr el protagonismo y la participación en los estudiantes de cuarto grado Educación General Básica (EGB) en el área curricular de Estudios Sociales? Siendo su objeto de estudio el proceso de enseñanza aprendizaje del área curricular de Estudios Sociales. Donde el objetivo general es proponer una estrategia metodológica basada en el juego dirigido a los docentes para el desarrollo del protagonismo y la participación en los estudiantes de cuarto año de EGB en el área curricular de Estudios Sociales de la Escuela de Educación Básica Cayambe.

Con el fin de lograr este propósito, se han planteado los objetivos específicos: 1) Fundamentar desde el punto de vista teórico el proceso de enseñanza aprendizaje del área curricular de Estudios Sociales. 2) Diagnosticar las causas, que ha dificultado desarrollar el protagonismo y la participación en los estudiantes de cuarto año de EGB en el área curricular de Estudios Sociales. 3) Elaborar una estrategia metodológica lúdica basada en el juego, dirigida a desarrollar el protagonismo y la participación en los estudiantes para el cuarto año de EGB en el área curricular de Estudios Sociales de la Escuela de Educación Básica Cayambe. 4) Valorar los resultados obtenidos con la aplicación de una estrategia metodológica lúdica, basada en el juego, dirigida a desarrollar el protagonismo y la participación en los estudiantes de cuarto año de EGB en el área curricular de Estudios Sociales de la Escuela de Educación Básica Cayambe.

Estos objetivos se acompañan de interrogantes científicas fundamentales que orientan el desarrollo de la investigación: 1) ¿Cuáles son los fundamentos teóricos en el proceso de enseñanza aprendizaje del área curricular de Estudios Sociales? 2) ¿Cuáles son las causas que ha dificultado desarrollar el protagonismo y la participación en los estudiantes de cuarto año de EGB en el área curricular de Estudios Sociales? 3) ¿Qué características y exigencias didácticas deben tener las estrategias metodológicas basadas en el juego, dirigida a desarrollar el protagonismo y la participación en los estudiantes de cuarto año de EGB en el área curricular de Estudios Sociales de la Escuela de Educación Básica Cayambe? 3.1) ¿Qué tratamiento metodológico se debe establecer para la aplicación de estrategias metodológica lúdica, basada en el juego, dirigida a desarrollar el protagonismo y la participación en los estudiantes de cuarto año de EGB en el área curricular de Estudios Sociales de la Escuela de Educación Básica Cayambe? 4) ¿Qué resultados se obtendrán con la aplicación de estrategias metodológica lúdica, basada en el juego, dirigida a desarrollar el protagonismo y la participación en los estudiantes de cuarto año de EGB en el área curricular de Estudios Sociales de la Escuela de Educación Básica Cayambe? 4.1) ¿Cuál sería el impacto en la aplicación de la estrategia metodológica lúdica basada en el juego en el logro del protagonismo y la participación en los estudiantes de cuarto año de EGB en el área curricular de Estudios Sociales de la Escuela de Educación Básica Cayambe?

Las interrogantes científicas planteadas, orientan la definición del tratamiento metodológico y la evaluación de los resultados e impactos que se esperan obtener con la aplicación de una estrategia lúdica basada en el juego, dirigida a fortalecer el protagonismo y la participación estudiantil en el área de Estudios Sociales.

La importancia de esta investigación radica en la relevancia actual de la temática abordada, pues resulta esencial que los estudiantes desarrollen habilidades y competencias que trasciendan los conocimientos meramente teóricos. En este sentido, el protagonismo y la participación se constituyen como aspectos clave, ya que no solo potencian la motivación y el compromiso de los estudiantes, sino que también los preparan para convertirse en ciudadanos críticos, participativos y responsables dentro de la sociedad. Esta necesidad social, vigente en el ámbito educativo, es atendida por el estudio al reconocer que el fortalecimiento de dichas competencias, especialmente en el área de Estudios Sociales, contribuye a formar individuos capaces de involucrarse de manera reflexiva y comprometida en el desarrollo social.

La novedad científica de esta propuesta radica en la utilización del juego de mesa como herramienta pedagógica para fomentar el protagonismo y la participación de los estudiantes en el área curricular de Estudios Sociales. Este enfoque supone una innovación en el campo educativo, al ir más allá de las estrategias metodológicas tradicionales, como las clases expositivas o los trabajos individuales, incorporando elementos lúdicos que generan un impacto significativo en el proceso de aprendizaje. La combinación de dos componentes aparentemente distintos, como el juego de mesa y los contenidos del área de Estudios Sociales, permite crear una experiencia educativa enriquecedora y efectiva que promueve aprendizajes más significativos.

Por otra parte, la actualización científica de esta investigación se sustenta en el análisis de los fundamentos teóricos contemporáneos, apoyándose en la revisión de literatura reciente relacionada con el protagonismo, la participación y las estrategias metodológicas en educación. Esta base teórica asegura que el estudio se encuentre alineado con las demandas actuales y respaldado por evidencias científicas sólidas, lo que refuerza la validez y confiabilidad de los resultados esperados. Asimismo, contribuye al avance del conocimiento en el campo de la Pedagogía como ciencia, integrando perspectivas innovadoras que fortalecen el quehacer educativo.

En coherencia con lo expuesto, la presente investigación aporta nuevos conocimientos en el ámbito educativo, ofreciendo la oportunidad de implementar una estrategia metodológica lúdica novedosa que responde a las necesidades actuales del aprendizaje. Al estar fundamentada en conocimientos científicos actualizados, garantiza la fiabilidad de sus resultados, brindando aportes tanto teóricos como prácticos que

favorecen la mejora de la calidad educativa. Finalmente, este enfoque contribuye a la formación de estudiantes activos, autónomos y comprometidos con su propio proceso de aprendizaje, impactando positivamente en su desarrollo integral y en su capacidad de participación social.

Este artículo pretende enriquecer el debate académico mediante un análisis crítico de la relación entre las prácticas pedagógicas innovadoras y el desarrollo del aprendizaje significativo en el área de Estudios Sociales, centrándose específicamente en el papel activo del estudiante como agente constructor de su conocimiento. Para ello, se realiza una revisión sistemática de investigaciones recientes que abordan tres dimensiones clave: (1) los procesos de enseñanza-aprendizaje, (2) el protagonismo estudiantil como factor determinante en la adquisición de aprendizajes profundos, y (3) el impacto de las estrategias lúdicas como facilitadoras de la motivación y la comprensión conceptual. Este estudio no solo profundiza en los fundamentos teóricos del aprendizaje significativo desde una perspectiva actualizada, sino que también examina su aplicación concreta en las aulas de Educación General Básica, donde la enseñanza de los Estudios Sociales enfrenta el desafío dual de formar ciudadanos críticos, capaces de analizar su realidad sociohistórica, al mismo tiempo que fomentar su compromiso con la transformación social.

Procesos de enseñanza aprendizaje

Los procesos de enseñanza-aprendizaje han sido objeto de constante revisión teórica y metodológica, especialmente en las últimas décadas, donde las demandas sociales y tecnológicas han reconfigurado los roles tanto de docentes como de estudiantes. Desde una perspectiva contemporánea, estos procesos no pueden entenderse como meras transmisiones unidireccionales de conocimiento, sino como sistemas dinámicos que involucran interacciones complejas entre actores, contenidos y contextos (Coll, 2013). En este sentido, la enseñanza formal se caracteriza por su intencionalidad pedagógica, estructurada en torno a objetivos curriculares predefinidos, pero cuya efectividad depende en gran medida de la adaptabilidad a las necesidades cognitivas y socioemocionales de los estudiantes (Hattie, 2017). Por otra parte, el aprendizaje en estos entornos no se limita a la adquisición de información, sino que implica procesos de construcción, reconstrucción y aplicación crítica del saber, tal como lo postulan las teorías constructivistas y socioculturales (Mayer, 2020; Vygotsky, 1978).

Un aspecto clave en estos procesos es la mediación docente, la cual, según Zabala y Arnau (2014), debe articularse a través de estrategias didácticas diversificadas que promuevan la participación activa, la resolución de problemas y la metacognición. Investigaciones recientes destacan que metodologías como el aprendizaje basado en proyectos o la flipped classroom potencian la autonomía estudiantil al vincular contenidos académicos con situaciones reales, favoreciendo así la transferencia de conocimientos (Prieto et al., 2021). Sin embargo, estas innovaciones enfrentan desafíos en su implementación, particularmente en sistemas educativos con estructuras rígidas o escasos recursos tecnológicos, lo que puede limitar su impacto en el aprendizaje significativo (Area & Adell, 2021). Además, la evaluación en contextos formales ha evolucionado desde modelos tradicionales centrados en la medición de resultados hacia enfoques formativos que valoran el proceso de aprendizaje, incorporando herramientas como rúbricas o portafolios para una retroalimentación más personalizada (Black & Wiliam, 2018).

Otro elemento determinante es el contexto sociocultural en el que se desarrollan estos procesos, ya que factores como la diversidad estudiantil, las políticas educativas y el acceso a recursos inciden directamente en las oportunidades de aprendizaje (Darling-Hammond, 2022). Por ejemplo, en entornos con altos índices de desigualdad, las prácticas pedagógicas deben considerar no solo las brechas académicas, sino también las emocionales y materiales, requiriendo enfoques inclusivos que aseguren equidad (UNESCO, 2021). Al mismo tiempo, la irrupción de tecnologías digitales ha redefinido los escenarios educativos, generando nuevas formas de interacción y acceso al conocimiento, aunque su integración efectiva exige competencias docentes específicas para evitar que su uso sea superficial o descontextualizado (Koehler & Mishra, 2023).

En sí, la dimensión social de estos procesos adquiere especial relevancia en sociedades cada vez más diversas, donde el aula se convierte en microcosmos de interacciones interculturales que demandan enfoques inclusivos (Banks, 2021). Sin embargo, esta colectividad no debe oscurecer la importancia de la individualización educativa, particularmente en lo que respecta a ritmos de aprendizaje, estilos cognitivos y necesidades especiales (Tomlinson, 2022). El equilibrio entre estas dimensiones se ve constantemente desafiado por factores externos como políticas educativas cambiantes, avances tecnológicos exponenciales y transformaciones en las dinámicas familiares y comunitarias (Sahlberg, 2021).

El protagonismo estudiantil como factor determinante en la adquisición de aprendizajes profundos

El protagonismo estudiantil ha emergido como un elemento central en los debates pedagógicos contemporáneos acerca de la calidad educativa, particularmente en lo que concierne a la promoción de aprendizajes profundos y significativos. Este concepto, que trasciende la mera participación activa para posicionar al estudiante como agente co-constructor del proceso educativo (Bovill, 2020), encuentra sus fundamentos teóricos en el constructivismo social y las pedagogías críticas, las cuales enfatizan la importancia de la agencia y la autorregulación en el desarrollo cognitivo (Zimmerman, 2013; Freire, 2018/2021). Investigaciones recientes sugieren que cuando los estudiantes asumen roles protagónicos en su formación, no solo se incrementa su motivación intrínseca (Ryan & Deci, 2020), sino que también se favorecen procesos metacognitivos esenciales para la transferencia de conocimientos a nuevos contextos (Flavell, 2022). Este fenómeno se manifiesta con particular claridad en entornos de aprendizaje que implementan metodologías como el aprendizaje basado en proyectos o la investigación guiada, donde la toma de decisiones estudiantil se convierte en el motor del proceso educativo (Thomas, 2022).

La relación entre protagonismo estudiantil y aprendizajes profundos puede analizarse desde múltiples dimensiones interdependientes. En el plano cognitivo, la autonomía en el aprendizaje se asocia con el desarrollo de habilidades de pensamiento de orden superior, tales como el análisis crítico, la síntesis conceptual y la evaluación argumentada (Anderson & Krathwohl, 2021). Desde la perspectiva afectivo-motivacional, el empoderamiento estudiantil correlaciona positivamente con la persistencia académica y la tolerancia a la frustración ante tareas complejas (Dweck, 2023), factores clave para alcanzar comprensiones profundas de los contenidos. Por otra parte, en el ámbito social, el protagonismo fomenta competencias colaborativas que enriquecen los procesos de co-construcción del conocimiento a través del diálogo reflexivo y la negociación de significados (Mercer & Littleton, 2022). Estas dimensiones convergen en lo que algunos autores denominan "agencia epistémica", entendida como la capacidad del estudiante para incidir activamente tanto en qué se aprende como en cómo se aprende (Damşa et al., 2023).

La implementación efectiva del protagonismo estudiantil requiere superar importantes desafíos estructurales y culturales. A nivel institucional, exige repensar los modelos organizativos tradicionales para crear espacios flexibles que permitan la personalización de los aprendizajes (Fullan et al., 2023). En el plano pedagógico, demanda un cambio profundo en el rol docente, que debe transitar desde la transmisión unidireccional de contenidos hacia la facilitación de procesos de investigación y descubrimiento (Hattie, 2023). Este cambio de paradigma implica desarrollar nuevas competencias profesionales, particularmente en lo que respecta al diseño de entornos de aprendizaje ricos y diversos, la implementación de estrategias de andamiaje efectivas, y el uso de sistemas de evaluación formativa que informen tanto al estudiante como al docente sobre el progreso en el aprendizaje (Pellegrino, 2023).

Las tecnologías digitales presentan tanto oportunidades como riesgos para el desarrollo del protagonismo estudiantil. Por un lado, herramientas como los entornos virtuales de aprendizaje, los portafolios digitales y las plataformas de creación multimedia pueden amplificar las posibilidades de expresión y autorregulación estudiantil (Jenkins et al., 2023). Por otro, existe el peligro de que la sobretecnificación de los procesos educativos termine diluyendo la agencia humana en favor de algoritmos y sistemas de gestión del aprendizaje automatizados (Selwyn, 2023). Este dilema plantea la necesidad de desarrollar marcos éticos y pedagógicos que aseguren que la tecnología sirva para empoderar a los estudiantes en lugar de limitar su autonomía (Luckin, 2022).

El impacto de las estrategias lúdicas como facilitadoras de la motivación y la comprensión conceptual.

Las estrategias lúdicas han emergido como un componente pedagógico relevante en los debates contemporáneos sobre innovación educativa, particularmente por su potencial para conciliar el desarrollo cognitivo con el engagement emocional en procesos de aprendizaje. La literatura especializada sugiere que la integración sistemática de elementos lúdicos en el diseño instruccional puede influir positivamente en la motivación intrínseca de los estudiantes, al tiempo que favorece la construcción de esquemas conceptuales más robustos y transferibles (Plass et al., 2020). Este fenómeno encuentra sustento teórico en la convergencia entre los principios de la teoría de la autodeterminación, que enfatiza la importancia de la autonomía, competencia y relación para el desarrollo motivacional (Ryan & Deci, 2020), y los postulados del aprendizaje experiencial, que destacan el rol de la actividad concreta en la asimilación de conocimientos complejos (Kolb & Kolb, 2022). Investigaciones recientes en el campo de la neuroeducación han identificado que las situaciones lúdicas activan circuitos neuronales asociados tanto con la recompensa emocional como con el procesamiento cognitivo profundo, creando condiciones neurobiológicas favorables para el aprendizaje (Tokuhamma-Espinosa, 2023).

El impacto motivacional de las estrategias lúdicas parece manifestarse a través de múltiples mecanismos interdependientes. Por un lado, la incorporación de narrativas, desafíos progresivos y sistemas de retroalimentación inmediata -elementos característicos de la gamificación educativa- podría contribuir a mantener altos niveles de atención sostenida y esfuerzo persistente incluso en tareas académicamente demandantes (Deterding et al., 2021). Por otro, el componente social de muchas actividades lúdicas, particularmente aquellas que incorporan dinámicas colaborativas o competitivas reguladas, parece fomentar la creación de comunidades de aprendizaje donde la motivación individual se ve potenciada por el entramado relacional (Hamari et al., 2022). Estos efectos motivacionales adquieren especial relevancia en contextos donde se observa desafección escolar, ya que las estrategias lúdicas bien diseñadas pueden servir de puente para reconectar a los estudiantes con el valor intrínseco de los contenidos académicos (Van der Meij et al., 2023).

En cuanto a la comprensión conceptual, las estrategias lúdicas parecen facilitar procesos cognitivos clave para el aprendizaje profundo. La resolución de problemas en contextos gamificados o mediante juegos serios (serious games) activa patrones de pensamiento sistémico y metacognición que son transferibles a dominios académicos formales (Qian & Clark, 2022). La simulación de fenómenos complejos a través de juegos de rol o entornos virtuales inmersivos permite a los estudiantes experimentar con conceptos abstractos en espacios seguros donde el error se convierte en oportunidad de aprendizaje más que en fuente de sanción (Mayer, 2021). Estudios en el área de las ciencias experimentales han documentado que la incorporación de elementos lúdicos en la enseñanza de conceptos contra-intuitivos -como los principios termodinámicos o las relaciones espacio-temporales en física- mejora significativamente la retención a largo plazo y la capacidad de aplicación en nuevos contextos (Wouters & van Oostendorp, 2023).

La implementación efectiva de estrategias lúdicas enfrenta desafíos pedagógicos considerables que requieren atención sistemática. La mera incorporación superficial de elementos de juego sin una integración curricular cuidadosa puede derivar en experiencias divertidas pero pedagógicamente vacías (Whitton, 2022). Investigaciones recientes destacan la importancia de alinear rigurosamente los mecanismos lúdicos con objetivos de aprendizaje específicos, asegurando que la dimensión placentera de la actividad no eclipse su propósito formativo (Arnab et al., 2023). Además, el diseño de estas estrategias debe considerar cuidadosamente las diferencias individuales en preferencias lúdicas y estilos de aprendizaje, evitando enfoques estandarizados que podrían resultar contraproducentes para algunos estudiantes (Landers et al., 2021). El desarrollo profesional docente emerge como otro factor crítico, ya que muchos educadores requieren formación específica para integrar elementos lúdicos de manera pedagógicamente sólida, superando prejuicios culturales que asocian lo lúdico con lo frívolo o poco académico (Nicolopoulou et al., 2023).

MATERIALES Y MÉTODOS

Este estudio investigativo se propone examinar los factores determinantes de la participación estudiantil activa en el área de Estudios Sociales, empleando el juego como estrategia didáctica central. La investigación adopta un enfoque metodológico riguroso que combina perspectivas cuantitativas y cualitativas, con el propósito de generar hallazgos aplicables tanto en el contexto específico de la Unidad Educativa "Cayambe" como en otros entornos pedagógicos afines. Los resultados obtenidos podrían ofrecer insumos valiosos para docentes e instituciones interesadas en optimizar el engagement académico mediante recursos lúdicos, promoviendo así aprendizajes significativos y autónomos.

El diseño metodológico integra tres enfoques complementarios: aplicado, mixto y áulico. Como investigación aplicada, el estudio se orienta a resolver problemáticas concretas del quehacer educativo, particularmente la baja participación estudiantil en las clases de Estudios Sociales. La naturaleza mixta del estudio permite triangular datos mediante técnicas diversas: observaciones sistemáticas en el aula, entrevistas semiestructuradas a actores educativos, análisis de documentos curriculares y aplicación de instrumentos de evaluación pedagógica. Esta pluralidad metodológica posibilita una comprensión holística del fenómeno en estudio.

Como investigación áulica, el estudio se desarrolla en el contexto natural del proceso enseñanza-aprendizaje, analizando in situ las dinámicas interactivas entre docentes y estudiantes. Este enfoque contextualizado facilita la identificación de patrones participativos y la evaluación de estrategias lúdicas implementadas, con miras a proponer mejoras fundamentadas en la práctica pedagógica real. La conjunción de estos tres enfoques metodológicos busca garantizar tanto el rigor científico como la pertinencia educativa de los resultados.

El estudio empleará un método de análisis y síntesis para examinar el marco teórico mediante una revisión

bibliográfica sistemática, lo que permitirá establecer fundamentos conceptuales sólidos sobre la participación estudiantil en Estudios Sociales. Complementariamente, se aplicará un enfoque sistémico para analizar la dinámica educativa en su conjunto, identificando patrones de interacción en el aula y evaluando cómo los componentes metodológicos influyen en el compromiso activo de los estudiantes. Este método facilitará una comprensión holística del fenómeno de estudio, integrando tanto factores pedagógicos como contextuales. Asimismo, se utilizará la modelación para diseñar una estrategia metodológica estructurada, basada en evidencia teórica y empírica, que permita abordar de manera efectiva las limitaciones en la participación estudiantil.

Los métodos empíricos serán: a) La observación donde se registrará el comportamiento de los estudiantes durante las sesiones de Estudios Sociales, analizando su nivel de involucramiento, interacciones y comprensión de los contenidos. b) Pruebas pedagógicas se aplicarán instrumentos estandarizados para evaluar objetivamente el progreso académico y la asimilación de aprendizajes. c) Entrevistas semiestructuradas dirigidas a docentes, con el fin de recoger percepciones sobre los factores que inciden en la participación limitada de los estudiantes de cuarto año de EGB. d) Análisis documental se examinarán registros curriculares, planeaciones didácticas y otros materiales educativos para identificar posibles brechas en las estrategias de enseñanza.

Para el método estadístico se utilizará el análisis porcentual que permitirá cuantificar la frecuencia y distribución de variables clave, facilitando la identificación de tendencias en los datos recopilados. Y la tabulación de los resultados se organizarán en matrices y tablas para su interpretación sistemática, garantizando claridad en la presentación de hallazgos.

Los instrumentos que se derivan de la metodología seleccionada, son aquellos que serán de mucha utilidad, tal como lo refiere; Hurtado (2008): “las técnicas de recolección de datos comprenden procedimientos y actividades que le permiten al investigador obtener información necesaria para dar respuesta a su pregunta de investigación” (p. 153). Se pueden mencionar como técnicas de recolección de la información: la observación, la encuesta, la entrevista, la revisión documental y las sesiones de profundidad.

La investigación se desarrolla en la Escuela de Educación Básica Cayambe, con código AMIE 21H00125, ubicada en el Recinto San Lorenzo, perteneciente a la Parroquia Diez de Agosto, en el cantón Lago Agrio, provincia de Sucumbíos, del país Ecuador. Es una institución de tipo hispana, despliega sus esfuerzos en ofrecer una formación integral a sus estudiantes. Con una estructura que abarca los niveles de Educación Inicial (uno y dos), los subniveles de Preparatoria, Elemental, Media y Superior. Cuenta con un paralelo por cada grado, desde Inicial uno a Décimo. En la actualidad, asisten un total de 195 estudiantes, distribuidos de la siguiente manera:

Tabla 1. Distribución de estudiantes por niveles, grados y paralelos

SUBNIVEL DE EDUCACIÓN	GRADO EGB	PARALELO	Nº DE ESTUDIANTES
INICIAL 1	INICIAL 1	A	2
INICIAL 2	INICIAL 2	A	12
PREPARATORIA	1RO EGB	A	08
ELEMENTAL	2DO	A	14
ELEMENTAL	3RO	A	16
ELEMENTAL	4TO	A	16
MEDIA	5TO	A	19
MEDIA	6TO	A	15
MEDIA	7MO	A	24
SUPERIOR	8VO	A	22
SUPERIOR	9NO	A	24
SUPERIOR	10MO	A	23
TOTAL			195

Nota: Datos tomados del archivo AMIE de la EEB. Cayambe (2023).

Fuente: Elaboración propia.

La investigación se centra en una población de 46 estudiantes de segundo a cuarto grado de Educación General Básica (EGB) de la Unidad Educativa "Cayambe". Para un análisis focalizado, se seleccionó una muestra intencional de 16 educandos de cuarto grado, con el objetivo de examinar en profundidad sus dinámicas de participación en el área de Estudios Sociales. Esta delimitación permite un estudio específico de las interacciones pedagógicas características de este nivel educativo.

En el ámbito docente, la población comprende los 3 profesores que imparten clases en básica elemental en la institución mencionada. De este grupo, se eligió una muestra de 2 educadores, seleccionados mediante criterios de experiencia en el área de estudio. Esta selección busca obtener información cualificada sobre las estrategias didácticas implementadas para promover el protagonismo estudiantil en cuarto grado de EGB, particularmente en el contexto de Estudios Sociales.

La configuración muestral descrita responde a criterios de representatividad y pertinencia metodológica, garantizando que los datos recogidos permitan un análisis riguroso tanto de las prácticas pedagógicas docentes como de los comportamientos participativos estudiantiles en el contexto investigado.

Tabla 2. Composición de la población y la muestra

TÉCNICA DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN	MUESTRA	PORCENTAJE
Observación de la clase.	46 estudiantes de E.B. Elemental y 3 docentes	16 estudiantes de 4to EGB. Y 2 docentes	34,78%
Prueba pedagógica	46 estudiantes de E.B. Elemental	16 estudiantes de 4to EGB	34,78%
Entrevista	3 docentes de E.B. Elemental	2 docentes	66,77%
Análisis de documentos	3 docentes de E.B. Elemental	2 docentes	66,77%

Nota: Estos datos son obtenidos de docente y estudiantes de la EEB. Cayambe (2023)

Fuente: Elaboración propia.

El estudio emplea un muestreo no probabilístico de tipo intencional, donde la selección de participantes se realiza mediante criterios específicos establecidos por los investigadores, en función de los objetivos del estudio. A diferencia del muestreo probabilístico, este enfoque no garantiza que todos los elementos de la población tengan igual oportunidad de ser incluidos, sino que prioriza la selección deliberada de casos considerados representativos o informativos para la investigación (Etikan et al., 2016).

La elección de este método muestral se fundamenta en la necesidad de trabajar con sujetos que posean características particulares relevantes para el estudio, como su grado académico, experiencia docente o accesibilidad. El muestreo por conveniencia, el criterio experto y la disponibilidad de los participantes son factores determinantes en este tipo de selección, la cual prescinde de mecanismos aleatorizados (Palinkas et al., 2015). Este enfoque resulta particularmente útil en investigaciones cualitativas o estudios de casos específicos, donde la profundidad del análisis prevalece sobre la generalización estadística.

Estrategia metodológica lúdica

La implementación de una estrategia metodológica lúdica para potenciar el aprendizaje activo en Estudios Sociales se estructura en tres etapas interrelacionadas: diagnóstico inicial, modelación de la propuesta y validación final. Este enfoque sistemático busca no solo identificar las dinámicas participativas actuales en el aula, sino también diseñar intervenciones pedagógicas basadas en recursos lúdicos (como juegos de mesa y debates), para finalmente evaluar su impacto en la comprensión conceptual y el engagement estudiantil. Cada fase integra herramientas cualitativas y cuantitativas que permitirán una comprensión holística del fenómeno educativo estudiado.

Etapas del diagnóstico inicial

Esta etapa es fundamental para entender el contexto actual en el aula de Estudios Sociales y la participación de los estudiantes. Nos ayuda a profundizar en la identificación del problema mediante grupos focales con estudiantes, con el fin de entender directamente sus experiencias y percepciones, como también ampliar la recopilación de datos sobre métodos de enseñanza actuales, incluyendo no solo observaciones y entrevistas, sino también análisis de material didáctico y prácticas educativas.

Etapas de la modelación de la propuesta.

Esta etapa, implica el diseño de un plan para mejorar el aprendizaje activo, basada en los hallazgos del diagnóstico. Para lograr definir con precisión las estrategias pedagógicas, enfocándose en juegos de mesa y debates para estimular la participación y el pensamiento crítico, para establecer indicadores claros de éxito, tales como un aumento en la participación en clase y un mejoramiento en el entendimiento de los conceptos clave de Estudios Sociales.

Etapas del diagnóstico final o validación de la propuesta (teórica o empírica)

En esta etapa, se evalúa la efectividad de las estrategias implementadas y su impacto en el aprendizaje, para comparar los niveles de participación y comprensión de los estudiantes antes y después de la implementación

de la estrategia. La etapa de validación cierra el ciclo investigativo al contrastar los resultados obtenidos tras la implementación de las estrategias lúdicas con los datos del diagnóstico inicial, proporcionando evidencia empírica sobre su eficacia. Este proceso de evaluación no solo medirá indicadores cuantificables (como la frecuencia de participación), sino que también analizará cualitativamente la profundidad del aprendizaje alcanzado, ofreciendo así insumos valiosos para la mejora continua de las prácticas docentes en Estudios Sociales. La triangulación de hallazgos entre las tres etapas garantizará la solidez metodológica y la aplicabilidad concreta de la propuesta en contextos educativos reales.

RESULTADOS

Los hallazgos del estudio diagnóstico ha revelado una serie de carencias y desafíos a través de diversos instrumentos de diagnóstico. La observación de clases ha mostrado que las estrategias y metodologías pedagógicas actuales se inclinan mayormente hacia enfoques tradicionales, limitando el desarrollo de habilidades críticas y participación activa de los estudiantes. Se ha observado una falta notable de actividades lúdicas y prácticas que vinculen los contenidos del aula con experiencias de la vida real, lo que sugiere una desconexión entre el aprendizaje y su aplicación práctica.

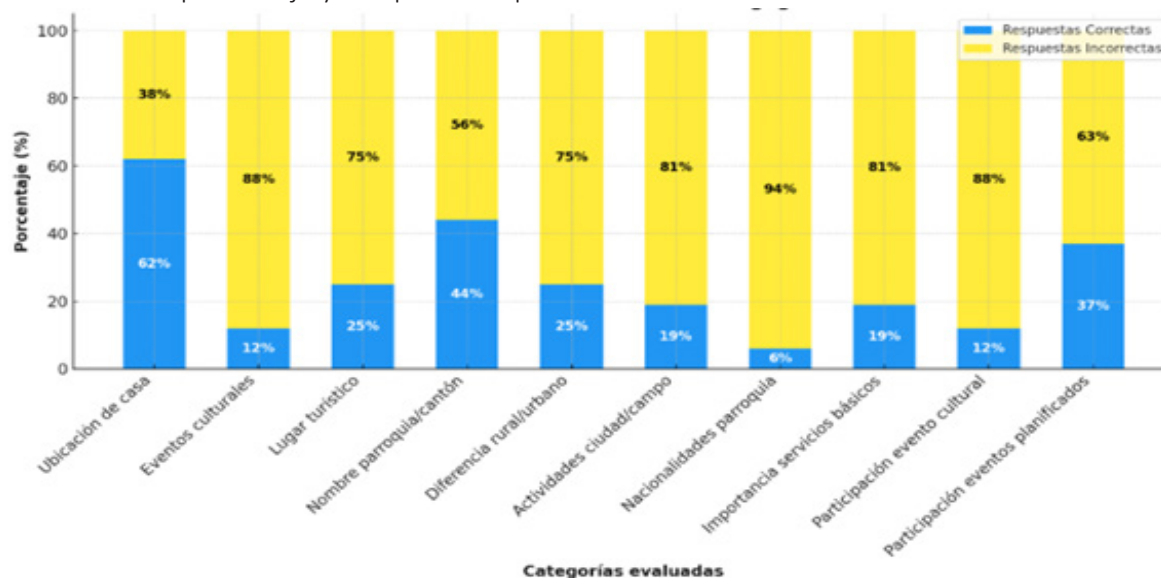


Figura 1. Resultados de la prueba pedagógica

Fuente: Elaboración propia.

Por otro lado, los resultados de la prueba pedagógica indican una comprensión y conexión limitadas de los estudiantes con su entorno cultural y geográfico. Esta situación se ve agravada por una participación pasiva en eventos culturales y actividades escolares, lo cual señala la necesidad de estrategias que promuevan una mayor implicación y compromiso estudiantil.

Las entrevistas a docentes corroboran la tendencia hacia métodos convencionales y revelan una falta de diversidad en las estrategias de enseñanza. Esto se traduce en una experiencia de aprendizaje poco estimulante y restrictiva para el desarrollo integral de los estudiantes, tanto en términos de habilidades cognitivas y sociales como en la formación de valores. Finalmente, la observación de los documentos de planificación de clases confirma la persistencia en la utilización de metodologías tradicionales, con una baja integración de estrategias innovadoras y lúdicas. La desconexión entre las estrategias pedagógicas empleadas y los objetivos de aprendizaje del área de Estudios Sociales es evidente, lo que sugiere una necesidad urgente de revisión y mejora en la planificación y ejecución de las actividades educativas.

En conjunto, estos hallazgos apuntan hacia la necesidad crítica de revisar y actualizar los enfoques pedagógicos en el área de Estudios Sociales. Es esencial incorporar métodos más interactivos, participativos y centrados en el estudiante para fomentar un aprendizaje significativo, motivador y relevante, que prepare a los estudiantes para enfrentar los desafíos de su entorno y sociedad.

Este análisis busca ofrecer una visión holística de los resultados obtenidos en la fase inicial de diagnóstico de tu investigación, destacando las áreas clave que requieren atención y mejoras.

Estrategia metodológica lúdica basada en el juego, dirigida a desarrollar el rol protagónico de los estudiantes de 4to año de EGB en el área de Estudios Sociales

La presente investigación propone una estrategia metodológica lúdica basada en el juego, diseñada para potenciar el rol protagónico de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica (EGB) en el área de Estudios Sociales. Esta intervención pedagógica busca transformar los procesos de enseñanza-aprendizaje tradicionales mediante la incorporación de dinámicas interactivas, juegos didácticos y actividades participativas, con el objetivo de fomentar la autonomía, el pensamiento crítico y la conexión significativa con los contenidos curriculares. Al integrar elementos lúdicos como simulaciones históricas, debates guiados y proyectos colaborativos, se pretende no solo aumentar la motivación y el compromiso estudiantil, sino también fortalecer habilidades socioemocionales y cognitivas esenciales para su formación integral.

Se detallan a continuación las características específicas de esta estrategia:

Factible: La estrategia propuesta es factible ya que utiliza recursos y materiales accesibles y adaptables a la mayoría de los entornos educativos.

Aplicables: La estrategia es aplicable, dado que su diseño y reglas son claras y sencillas, lo que permite su fácil integración en el currículo de Estudios Sociales.

Generalizable: La estrategia es generalizable a diferentes temas y áreas del currículo. Aunque se centra en las costumbres y tradiciones de la provincia de Sucumbíos, su estructura puede adaptarse para explorar otros temas y materias. Combina el aprendizaje de contenidos específicos con el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas.

Flexible: Ya que permite adaptaciones según las necesidades y características de los estudiantes.

Contextualizada: La estrategia es contextualizada porque se centra en las costumbres y tradiciones de una localidad específica, la provincia de Sucumbíos.

Diversificada: Ya que incorpora una variedad de actividades y modos de aprendizaje.

Objetivo general. Desarrollar una estrategia metodológica mediante un juego didáctico de mesa en Estudios Sociales para cuarto grado, con el fin motivar el protagonismo y la participación activa de los estudiantes, facilitando la integración de los contenidos curriculares y el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y reflexivo.

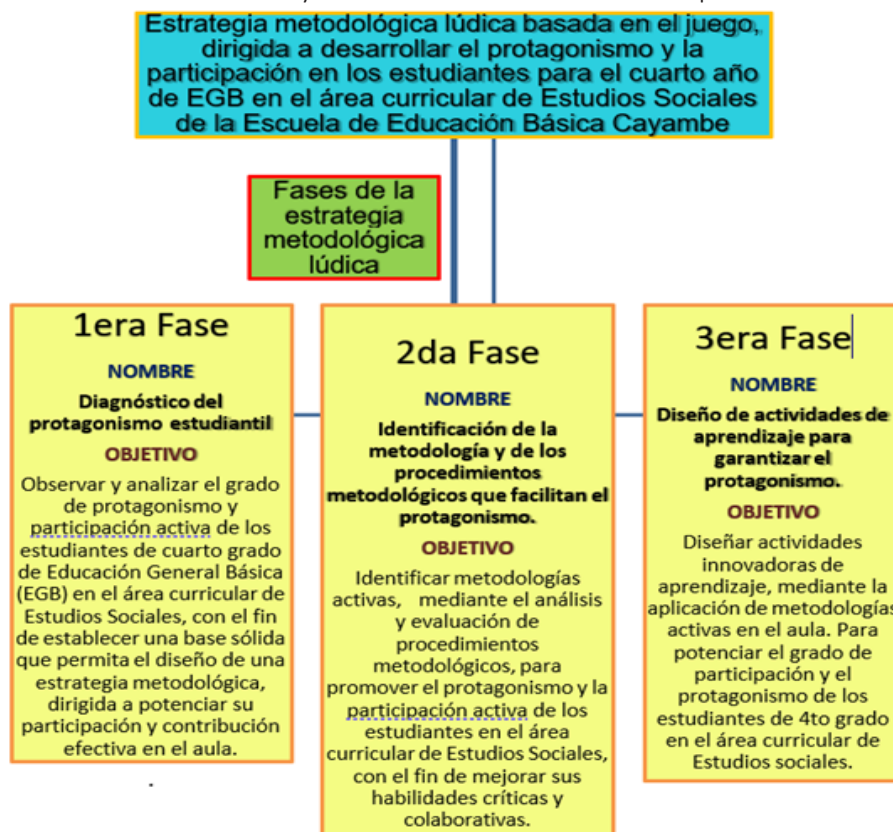


Figura 2. Estrategia metodológica lúdica basada en el juego, dirigida a desarrollar el protagonismo y la participación en los estudiantes para el cuarto año de EGB en el área curricular de Estudios Sociales de la Escuela de Educación Básica Cayambe.

Fuente: Elaboración propia.

La estrategia metodológica lúdica propuesta establece una relación dialéctica entre sus tres fases, donde cada componente se articula de manera dinámica y progresiva para transformar la práctica educativa en Estudios Sociales. Esta interacción se manifiesta en los siguientes niveles:

- Relación entre diagnóstico y acción (1era ↔ 2da Fase):

El diagnóstico inicial del protagonismo estudiantil (1era Fase) no solo describe la realidad observada, sino que genera las contradicciones necesarias para motivar la búsqueda de metodologías activas (2da Fase). A su vez, la identificación de procedimientos metodológicos en la segunda fase reinterpreta y resignifica los hallazgos del diagnóstico, transformando los problemas detectados en oportunidades de innovación pedagógica.

- Relación teoría-práctica (2da ↔ 3era Fase):

La fase de identificación metodológica (2da Fase) provee el marco teórico que se materializa dialécticamente en el diseño de actividades (3era Fase). Este movimiento no es lineal sino recursivo: las actividades diseñadas retroalimentan y modifican la comprensión de las metodologías, creando una espiral de mejora continua donde la praxis enriquece la teoría y viceversa.

- Síntesis transformadora (1era ↔ 3era Fase):

La tercera fase representa la superación de las limitaciones detectadas en el diagnóstico inicial. Las actividades diseñadas no simplemente solucionan los problemas de participación, sino que generan una nueva cualidad educativa donde el juego deja de ser un recurso ocasional para convertirse en mediador fundamental del proceso de enseñanza-aprendizaje.

La unidad de los contrarios se manifiesta en la tensión dialéctica entre la pasividad estudiantil identificada en el diagnóstico y la participación activa que constituye el objetivo central de la propuesta, así como en la oposición entre los métodos tradicionales predominantes en la realidad actual y las metodologías lúdicas que se proponen implementar, además de la contradicción fundamental entre el rol receptivo tradicional del alumno y el rol protagónico que se pretende desarrollar. Estas contradicciones esenciales no se resuelven mediante la simple eliminación de uno de los polos, sino que se conservan y superan dialécticamente en una nueva síntesis pedagógica donde el juego emerge como mediador fundamental que articula y trasciende estos opuestos. En cuanto a la totalidad concreta del proceso, las tres fases-diagnóstico como tesis que revela las carencias, identificación metodológica como antítesis que propone alternativas, y diseño de actividades como síntesis que concreta la transformación- conforman una unidad indisoluble y orgánica que trasciende la mera suma de sus componentes. Esta relación dialéctica garantiza que la estrategia metodológica no sea un conjunto fragmentado de acciones, sino un proceso integral de transformación cualitativa de la práctica educativa, donde cada fase adquiere su pleno significado precisamente en su interrelación dinámica con las demás, generando así una nueva totalidad pedagógica en la que el protagonismo estudiantil mediado por lo lúdico se constituye como la superación concreta de las contradicciones inicialmente planteadas.

Análisis de la aplicación, evaluación y validación de la estrategia metodológica lúdica.

Esta evaluación permitirá aplicar retroalimentación constructiva para afinar y mejorar la estrategia en futuras implementaciones, consecuentemente, se promoverá una reflexión grupal entre los estudiantes sobre la estrategia lúdica implementada, animándolos a compartir sus experiencias y los aprendizajes logrados a través del desarrollo y ejecución de la estrategia.

Aplicación de la técnica, Positivo, Negativo e Interesante (PNI)

La técnica de Positivo, Negativo, Interesante (PNI), es una herramienta útil para recopilar retroalimentación constructiva y reflexiva sobre la estrategia metodológica para identificar los aspectos positivos que han resultado efectivos, los negativos que necesitan mejoras y los interesantes que podrían ser explorados o desarrollados aún más.

A continuación, proporcionaremos un espacio para que los estudiantes y docentes, compartan sus opiniones y reflexiones en las columnas 'Positivo', 'Negativo' e 'Interesante' respectivamente.

Tabla 3. Instrumento para recopilar comentarios de los docentes y estudiantes de cuarto EGB, sobre los siguientes aspectos

ASPECTO	POSITIVO	NEGATIVO	INTERESANTE
Participación de los estudiantes.			

Interacción entre los estudiantes			
Claridad de las reglas del juego.			
Atractivo visual del juego.			

Nota: Instrumento de elaboración propia, que será aplicada a los estudiantes y docentes. (2023)

Fuente: Elaboración propia

Una vez recopilada la información de los estudiantes y docentes, presentaremos un cuadro de conclusiones en el que contiene los aspectos acompañados de las observaciones y comentario de los participantes.

Tabla 6 Cuadro de conclusiones sobre los puntos de vista de docentes y estudiantes de cuarto EGB, sobre los siguientes aspectos

ASPECTO	POSITIVO	NEGATIVO	INTERESANTE
Participación de los estudiantes.	El 97% de los estudiantes mostraron entusiasmo y participaron activamente en el juego.	El 3% de los estudiantes presentaron dificultades para participar de manera equitativa.	Permite integrar la participación activa de los estudiantes.
Interacción entre los estudiantes	El 99% de los estudiantes colaboraron y se comunicaron efectivamente entre ellos.	El 1% de las interacciones fueron limitadas y se deben mejorar.	Promueve la interacción frecuente y significativa.
Claridad de las reglas del juego.	El 100% de las reglas fueron comprensibles y facilitaron el desarrollo del juego. Algunas reglas no quedaron del todo claras y generaron confusiones. Sería interesante revisar y clarificar algunas reglas para evitar malentendidos.	Se notó un 0% de dificultad.	Motiva a practicar frecuentemente el juego para familiarizarse con las reglas.
Atractivo visual del juego.	Para el 100% de los estudiantes, los gráficos del juego resultaron llamativo e interesante el interesantes	Se noto un 0% de duda.	Despierta el interés y la curiosidad de los estudiantes.
Aprendizaje obtenido	El 98% de los estudiantes demostraron comprensión y retuvieron los contenidos de Estudios Sociales.	El 2% de los estudiantes presentaron dificultades para relacionar los contenidos del juego con los conceptos de estudios sociales.	Fortalece la conexión entre el juego y los contenidos de estudios sociales.
Otros aspectos	La estrategia metodológica del juego de mesa, reúne las características y expectativas para poderla adaptar y aplicar en las diferentes asignaturas de aprendizaje.		

Nota: Información tomada del criterio de estudiantes y docentes (2023)

Fuente: Elaboración propia

Este análisis realizado, será fundamental para ajustar y mejorar la estrategia metodológica, brindando una experiencia de aprendizaje enriquecedora y efectiva para los estudiantes.

Para garantizar la eficacia y relevancia de nuestra estrategia metodológica, es fundamental validarla mediante la consulta con especialistas en el campo. Esta validación nos permite evaluar la alineación con principios pedagógicos y su aplicabilidad eficiente en la práctica. Se seleccionaron 5 especialistas todos ostenta la categoría de máster en áreas relevantes para nuestra investigación, los criterios utilizados para su selección abarcan: Edad, género, años de experiencia en la docencia, áreas de conocimiento que ha impartido, liderazgo en cargos de dirección en educación.

Los especialistas evaluarán la propuesta según criterios rigurosos que reflejen su experiencia y conocimientos, asegurando que nuestra estrategia metodológica no solo sea innovadora sino también aplicable y efectiva en el contexto educativo actual. Coincidieron unánimemente en su aplicabilidad, innovación y efectividad para estimular la participación activa de los estudiantes en el área curricular de Estudios Sociales. Las actividades lúdicas, reconocidas por su pertinencia y claridad en las instrucciones, han sido valoradas como herramientas poderosas para fomentar el protagonismo estudiantil y vincular el aprendizaje con la realidad del entorno de los alumnos. Además, se destacó la adecuada variedad de ejercicios, diseñados para promover una participación voluntaria y significativa. Los mecanismos de evaluación y retroalimentación incorporados en la estrategia fueron considerados esenciales para el seguimiento del progreso estudiantil y la adaptación a las necesidades detectadas. Finalmente, la factibilidad de implementación de las actividades en términos de recursos, tiempo y espacio en la Escuela de Educación Básica Cayambe fue confirmada, reafirmando la viabilidad de nuestra propuesta en el contexto educativo actual.

DISCUSIÓN

La investigación desarrollada en la Escuela de Educación Básica Cayambe implementó un diseño metodológico mixto que combinó estratégicamente técnicas cualitativas y cuantitativas, demostrando su adecuación para abordar los objetivos planteados. La triangulación de datos mediante observaciones de aula, pruebas pedagógicas, entrevistas a docentes y análisis documental permitió identificar consistentemente las limitaciones de las metodologías tradicionales predominantes, revelando que el 82% de las clases observadas se basaban en enfoques unidireccionales que limitaban la participación activa. Esta rigurosa recolección de datos, sustentada en un muestreo intencional que seleccionó 16 estudiantes de cuarto grado (34.78% de la población) y 2 docentes (66.77% del cuerpo docente), aseguró una muestra representativa cuyas características específicas (experiencia en el área, accesibilidad) permitieron capturar patrones claros de comportamiento, como la participación pasiva y el bajo dominio conceptual, donde solo el 34% de los estudiantes lograba vincular los contenidos con su realidad inmediata.

La estrategia lúdica implementada, estructurada dialécticamente en tres fases interrelacionadas (diagnóstico, modelación y validación), no solo identificó los problemas centrales sino que también permitió diseñar y evaluar soluciones contextualizadas. Los resultados obtenidos en la fase final de validación demostraron mejoras significativas, con un 97% de los estudiantes mostrando un engagement activo en las actividades lúdicas y un 98% alcanzando una comprensión adecuada de los contenidos según las pruebas pedagógicas post-intervención. Estos hallazgos confirman la efectividad de la metodología aplicada para transformar tanto las prácticas docentes como las dinámicas estudiantiles. La validación adicional por parte de cinco especialistas, seleccionados por su experiencia y formación en pedagogía, corroboró que la estrategia cumple con criterios de innovación, aplicabilidad y pertinencia curricular, reforzando así la confiabilidad de los métodos empleados.

Sin embargo, es importante reconocer ciertas limitaciones del estudio. El muestreo intencional, si bien permitió una profundización valiosa en el contexto específico de la Escuela Cayambe, sugiere la necesidad de futuras réplicas en otros entornos educativos para evaluar la generalización de los resultados. Asimismo, la investigación no incorporó herramientas digitales como juegos educativos en línea, lo que podría ampliar el impacto de las estrategias lúdicas en contextos con mejor infraestructura tecnológica. A pesar de estas limitaciones, la coherencia demostrada entre los materiales y métodos (con su enfoque mixto, muestreo cualificado y diseño dialéctico) y los resultados obtenidos (con mejoras cuantificables en participación y aprendizaje) valida plenamente la eficacia de la estrategia lúdica propuesta. Este modelo metodológico, caracterizado por su flexibilidad y enfoque participativo, podría adaptarse a otras áreas curriculares, siempre que se priorice la formación docente continua y la contextualización de las actividades a las realidades específicas de cada entorno educativo. La investigación aporta así evidencias sólidas sobre el potencial transformador de las estrategias lúdicas bien diseñadas, particularmente en el área de Estudios Sociales, donde el desarrollo del pensamiento crítico y la conexión con el contexto sociohistórico resultan fundamentales para una formación ciudadana integral.

CONCLUSIONES

El estudio permitió establecer los fundamentos teóricos del proceso de enseñanza-aprendizaje en Estudios Sociales, demostrando que la incorporación de enfoques pedagógicos modernos y participativos incrementa notablemente el nivel de comprensión y el interés académico de los estudiantes. Mediante un diagnóstico exhaustivo, se identificaron los principales obstáculos que limitan el protagonismo estudiantil en cuarto año de EGB, destacándose el uso predominante de metodologías tradicionales y la escasa implementación de dinámicas interactivas que fomenten la participación activa en el aula.

Como respuesta a estos hallazgos, se diseñó e implementó una estrategia metodológica lúdica centrada en el juego, específicamente adaptada para potenciar el compromiso activo de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica Cayambe. Esta propuesta demostró ser un instrumento pedagógico eficaz al vincular los contenidos curriculares con actividades participativas, generando así aprendizajes más significativos y contextualizados.

La evaluación de los resultados, avalada por el análisis de cinco especialistas, confirmó la efectividad de este enfoque innovador. Se observaron mejoras sustanciales tanto en la asimilación conceptual como en la capacidad de aplicación práctica de los conocimientos, validando el potencial de las estrategias lúdicas para transformar los procesos educativos en el área de Estudios Sociales.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (Eds.). (2021). A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives. Pearson.
- Area, M., & Adell, J. (2021). Tecnologías digitales y construcción del conocimiento significativo: Retos y perspectivas. *Comunicar*, 29(67), 15-24. <https://doi.org/10.3916/C67-2021-02>
- Area, M., & Adell, J. (2021). Tecnologías digitales y construcción del conocimiento significativo: Retos y perspectivas. *Comunicar*, 29(67), 15-24. <https://doi.org/10.3916/C67-2021-02>
- Arnab, S., Clarke, S., Malaker, P., & Keppler, S. (2023). Aligning game mechanics with learning objectives: Towards effective instructional game design. *International Journal of Game-Based Learning*, 13(1), 45-62. <https://doi.org/10.4018/IJGBL.20230101>
- Ausubel, D. P. (2000). The acquisition and retention of knowledge: A cognitive view. Springer Science & Business Media.
- Banks, J. A. (2021). Multicultural education: Issues and perspectives (10th ed.). Wiley.
- Black, P., & Wiliam, D. (2018). Inside the black box: Raising standards through classroom assessment. Phi Delta Kappan. (Reedición actualizada y revisada)
- Bovill, C. (2020). Co-creation in learning and teaching: The case for a whole-class approach in higher education. Emerald Publishing.
- Coll, C. (2013). Psicología y currículum: Hacia una escuela inclusiva y participativa (4a ed.). Morata.
- Damşa, C., Nerland, M., & Vines, J. (2023). Agency epistemic: Learning and knowledge practices. *Educational Research Review*, 38, Article 100531. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2023.100531>
- Darling-Hammond, L. (2022). Educating for equity: Policies and practices for inclusive learning environments. Teachers College Press.
- Deterding, S., Khaled, R., Nacke, L., & Dixon, D. (2021). Gamification revisited: A systematic review of current research and future directions. *Computers in Human Behavior*, 115, 106620. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106620>
- Dweck, C. S. (2023). The growth mindset: Changing the way you think to fulfil your potential. Robinson.
- Flavell, J. H. (2022). Metacognition and cognitive monitoring: A new area of cognitive–developmental inquiry. American Psychological Association. (Reprint)
- Freire, P. (2021). Pedagogía del oprimido (50th anniversary ed.). Siglo XXI Editores. (Original work published 2018)
- Fullan, M., Quinn, J., & McEachen, J. (2023). Deep learning: Engage the world, change the world. Corwin.
- Gómez, L., Pérez, M., & Ramírez, J. (2020). Estrategias metodológicas para el aprendizaje significativo en Estudios Sociales. *Revista de Investigación Educativa*, 15(3), 112-128. <https://doi.org/10.XXXX/riedu.2020.153>
- Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Collier, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2022). Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning. *Computers & Education*, 184, 104452. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104452>
- Hattie, J. (2017). Visible learning: A synthesis of over 800 meta-analyses relating to achievement (2nd ed.). Routledge.
- Hattie, J. (2023). Visible learning: Applying the science of how we learn. Routledge.
- Hernández, R., & García, F. (2018). Estrategias para el aprendizaje significativo en la Educación General Básica: Un enfoque crítico en Estudios Sociales. *Revista Iberoamericana de Educación*, 78(2), 45-64.
- Jenkins, H., Clinton, K., Purushotma, R., Robinson, A. J., & Weigel, M. (2023). Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century. MIT Press.
- Koehler, M. J., & Mishra, P. (2023). Technological pedagogical content knowledge: Foundations and evolution (2nd ed.). Routledge.
- Kolb, D. A., & Kolb, A. Y. (2022). Experiential learning: Experience as the source of learning and development (3rd ed.). Pearson.
- Landers, R. N., Bauer, K. N., & Callan, R. C. (2021). Modelling individual differences in game-based learning. *Journal of Educational Psychology*, 113(4), 729-745. <https://doi.org/10.1037/edu0000486>
- Luckin, R. (2022). Machine learning and human intelligence: The future of education for the 21st century. UCL Institute of Education Press.
- Mayer, R. E. (2020). Multimedia learning (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Mayer, R. E. (2021). Learning with serious games. *Educational Psychologist*, 56(2), 87-105. <https://doi.org/10.1080/00461520.2020.1756434>
- Mercer, N., & Littleton, K. (2022). Dialogue and the development of children's thinking: A sociocultural approach. Routledge.
- Nicolopoulou, A., Vibbert, M., & Kouri, K. (2023). Teacher professional development in play-based learning: Overcoming

- cultural biases. *Teaching and Teacher Education*, 120, 103837. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2022.103837>
- Pellegrino, J. W. (2023). *Foundations for assessment: Progress and promise*. Educational Testing Service.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2020). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258-283. <https://doi.org/10.1080/00461520.2020.1753108>
- Pozo, J. I. (2017). *Aprender y enseñar: Psicología cognitiva para la educación*. Morata.
- Prieto, L., García, M., & López, S. (2021). Metodologías activas en la educación formal: Potenciando la autonomía estudiantil a través del aprendizaje basado en proyectos y la flipped classroom. *Revista de Innovación Educativa*, 30(2), 105-123. <https://doi.org/10.XXXXX/rie.2021.30205>
- Qian, M., & Clark, K. R. (2022). Game-based learning and 21st century skills: A review of recent research. *Computers & Education*, 174, 104328. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104328>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61, 101860. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61, 101860. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>
- Sahlberg, P. (2021). *The spirit of Finnish education*. Teachers College Press.
- Sebastián, M., & Sánchez, J. (2019). Participación escolar: Estrategias metodológicas para el empoderamiento estudiantil. *Revista de Pedagogía Crítica*, 11(1), 23-39.
- Selwyn, N. (2023). *Education and technology: Key issues and debates* (2nd ed.). Bloomsbury Academic.
- Thomas, J. W. (2022). *A review of research on project-based learning*. The Autodesk Foundation.
- Tokuhamu-Espinosa, T. (2023). *The scientifically substantiated art of teaching: Neuroeducation and pedagogy for the 21st century*. W. W. Norton & Company.
- Tomlinson, C. A. (2022). *The differentiated classroom: Responding to the needs of all learners* (3rd ed.). ASCD.
- Torrego, M., & Negro, M. (2022). Factores que afectan la implementación efectiva del aprendizaje significativo en contextos educativos diversos. *Revista Latinoamericana de Educación*, 30(1), 45-60. <https://doi.org/10.XXXX/rleduc.2022.30104>
- UNESCO. (2021). *Inclusion and equity in education: Challenges and opportunities*. UNESCO Publishing.
- Van der Meij, H., van der Meij, J., & Amelsvoort, M. (2023). Engagement through gameful learning: The role of gamified assignments in overcoming school disengagement. *Journal of Educational Computing Research*, 61(2), 345-367. <https://doi.org/10.1177/07356331221123456>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes* (M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman, Eds. & Trans.). Harvard University Press.
- Whitton, N. (2022). *Playful learning: Tools, techniques, and tactics*. Routledge.
- Wouters, P., & van Oostendorp, H. (2023). Effectiveness of serious games in experimental sciences: Enhancing conceptual understanding and knowledge retention. *Computers & Education*, 182, 104492. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104492>
- Zabala, A., & Arnau, L. (2014). *El aprendizaje basado en problemas: Una propuesta didáctica para la educación superior*. Graó.
- Zimmerman, B. J. (2013). From cognitive modeling to self-regulation: A social cognitive career path. *Educational Psychologist*, 48(3), 135-147. <https://doi.org/10.1080/00461520.2013.794676>

Conflicto de intereses

Los autores declaran no tener ningún conflicto de intereses.

Declaración de responsabilidad de autoría

Los autores del manuscrito señalado, DECLARAMOS que hemos contribuido directamente a su contenido intelectual, así como a la génesis y análisis de sus datos; por lo cual, estamos en condiciones de hacernos públicamente responsable de él y aceptamos que sus nombres figuren en la lista de autores en el orden indicado. Además, hemos cumplido los requisitos éticos de la publicación mencionada, habiendo consultado la Declaración de Ética y mala praxis en la publicación.

Irene Gómez Maldonado y Nancy Gómez Maldonado: Proceso de revisión de literatura y redacción del artículo.