Artículo original

Metodología lúdico educativa para la motivación del aprendizaje en la asignatura Estudios Sociales

Génesis Lizbeth Angamarca Cedeño[1]* https://orcid.org/0009-0000-1158-1582

Luis Manuel Maceo Castillo[1] https://orcid.org/0000-0002-4223-7490

Ivonne Priscilla León Espinoza[1] https://orcid.org/0000-0002-6977-320x

[1]Universidad Bolivariana del Ecuador UBE. Ecuador

*Autor para la correspondencia: glangamarcac@ube.edu.ec

RESUMEN

La motivación por el aprendizaje, es objeto de la formación Básica Superior en Ecuador desde la construcción de políticas que permitan al estudiante conocer a través del juego. Por lo que se propone una metodología lúdico educativa para la motivación del aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales, utilizando recursos que regeneren el aprendizaje, desarrollen habilidades cognitivas, y aumenten el entusiasmo por el estudio. Se adoptó un diseño no experimental, con enfoque mixto de investigación, con alcance descriptivo y correlacional para los niveles de estimulación intrínseca de los alumnos y se utilizaron métodos teóricos, empíricos y técnicas matemático-estadísticas.

Palabras clave: Aprendizaje; Motivación; Metodología educativa lúdica; Estudios sociales

Recibido: 10/04/2025

Revisado: 16/05/2025

Aceptado: 19/06/2025

Introducción

La aplicación de metodologías lúdicas en el proceso educativo ha adquirido gran relevancia al transformar la forma en que se imparte y se recibe la formación, no solo ha permitido superar las barreras geográficas, sino que también facilita el acceso a una amplia variedad de recursos y herramientas interactivas que enriquecen la experiencia de aprendizaje.

Es un ámbito donde los educadores pueden emplear técnicas innovadoras para activar la participación de los estudiantes, promover un aprendizaje mucho más dinámico y personalizado y explorar nuevas modalidades de enseñanza que impactan tanto en la adquisición de conocimientos y habilidades como en la motivación y el compromiso de los alumnos.

De igual manera la actividad lúdica, posibilita el desarrollo del sujeto, facilitándole la apropiación, interiorización y la construcción de significados y sentidos; se constituye en un ámbito del desarrollo del ser humano favoreciendo procesos como el deseo de comunicarse, sentir, crear, interactuar y puede practicarse en cualquier etapa de los procesos de formación del estudiante. Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje, más aún en la vida del escolar que debido a su proceso evolutivo, cognitivo, social, debe ser orientado a lo lúdico, inclusive hasta en la edad adulta. (Yagüé & Conrado, 2018, p. 2)

Así mismo, el entorno educativo donde se lleve toda la práxis pedagógica debe ofrecer un ambiente acogedor, con espacios agradables, de lectura, de construcción, entre el profesor y el estudiante, dichos contextos permitirán crear situaciones gratas, previamente planificadas para la satisfacción a sus participantes.

Es por ello que resulta significativo abordar las dificultades que enfrentan los estudiantes del décimo año de Educación Básica Superior (EBS) en la asignatura de Estudios Sociales pues durante el ciclo anterior, se observa desinterés y desmotivación, así como otros factores que obstaculizan el proceso de aprendizaje. Por lo tanto, es necesario explorar metodologías educativas que puedan revitalizar el interés y la mayor participación de los estudiantes en la actividad docente educativa.

La actividad lúdica es entendida como categoría superior en la cual se manifiesta el juego como su forma fundamental. (Bravo, Díaz, y Campos, 2020, p. 3). De ahí que, la implementación de una actividad lúdica se presenta como una solución innovadora para fomentar valores patrios, interés por el aprendizaje y compromiso con la materia Estudios Sociales en tanto se aborda la historia de la nación. Es instrucción patriótica de valores, centrada en la actividad del hombre. Ciencia que estudia la relación del hombre con el hombre y con el medio en que vive.

Siendo así presupone una forma atrayente de aprender y jugar con sus propias ideas, facilitando la comprensión lógica del contenido histórico. Se concibe una metodología educativa lúdica para fortalecer la motivación del aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales; mejorando así los resultados docentes, el conocimiento cultural de los estudiantes, y su aprecio por las costumbres y tradiciones de las diversas regiones del país. Al integrar estos elementos en el proceso educativo, se espera que el aprendizaje sea más dinámico y atractivo, generando así un mayor interés por la historia, la geografía, por la oratoria, obras de teatro, por la redacción histórica promoviendo la integración, confianza, empatía.

Desarrollo

En el estudio se adoptó un enfoque mixto, combinando métodos cualitativos y cuantitativos, para obtener una visión integral del fenómeno estudiado (Hernández & Mendoza, 2018). El diseño de la investigación fue no experimental, lo que permitió la recolección de datos en un único momento en el tiempo, facilitando así el análisis de la situación actual de los estudiantes del décimo año de EBS.

Desde un alcance descriptivo, se detalló la motivación en el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales. Además, se emplearon métodos teóricos como el histórico-lógico, que permitió conocer antecedentes históricos y regularidades en el uso de las actividades lúdicas en el ámbito escolar del ecuador.

Siendo así, se utilizaron métodos inductivo-deductivos, hipotético-deductivos, analítico-sintéticos y de modelación. Los métodos empíricos fueron fundamentales para conocer el

estado actual que presentan los estudiantes de décimo grado a través del estudio directo, la medición, la experimentación.

El análisis documental resultó válido para estudiar escritos sobre herramientas lúdicas, motivación académica y otros constructos relevantes, así como para la revisión de documentos normativos y curriculares que proyectan las estrategias docentes de la institución educativa. Por su parte, la encuesta realizada a los estudiantes evidenció su conocimiento sobre las actividades lúdicas y su influencia en los niveles de motivación hacia el aprendizaje en la asignatura Estudios Sociales y sobre su rendimiento académico, tanto en el estado inicial como en el final, así como criterios y valoraciones sobre el tema abordado. Igualmente, los docentes reconocen la utilidad del uso de metodologías lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en encuestas realizadas.

A partir de estas declaraciones, se diseñó una metodología educativa lúdica, contextualizado en la Unidad Educativa Réplica “Eugenio Espejo”, ubicada en el distrito 12D01, cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos, Ecuador. Para analizar los datos recopilados, se empleó el método matemático-estadístico que permitió realizar un análisis estadístico descriptivo y comparativo con el fin de identificar patrones y efectos significativos de las actividades lúdicas en el aprendizaje y motivación de los estudiantes.

A continuación, en la Tabla 1 se relacionan las variables, dimensiones, indicadores y parámetros para la fundamentación teórica de la metodología educativa lúdica como

recurso para fortalecer la motivación en el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales.

Tabla 1. Relación de variables, dimensiones, indicadores y parámetros establecidos para el estudio

Variables	Dimensiones	Indicadores	Parámetros
Motivación para el proceso de aprendizaje	**Interés en la Asignatura**	Grado de interés mostrado por los estudiantes hacia la asignatura de Estudios Sociales	Escala del 1 al 5 (1 = Muy bajo interés; 2=bajo interés; 3=medio;4 alto; 5 = Muy alto interés)
		Participación en clase	
	Entusiasmo por aprender	Actitud positiva hacia las actividades propuestas	Frecuencia de participación en actividades extracurriculares relacionadas (número de actividades al mes)
		Voluntad para realizar tareas adicionales relacionados con la asignatura	
	Disposición a usar herramientas lúdicas	Frecuencia con la que utilizan actividades lúdicas para aprender	Escala del 1 al 5 (1= Muy baja disposición;2=baja disposición; 3=media disposición;4=alta disposición; 5=Muy alta disposición)
		Percepción sobre la utilidad de estas herramientas en su aprendizaje	
Actividades Lúdicas	Metodología educativa lúdica	Inclusión de elementos gamificado (puntos, niveles, recompensas)	Número total de elementos gamificados implementados
		Variedad de recursos educativos utilizados (videos, juegos interactivos, foros)	
	Interacción y Participación Estudiantil		Número promedio de accesos por semana
		Participación en foros y actividades interactivas.	
	Satisfacción con la metodología aplicada	Opiniones sobre la experiencia general de las actividades lúdicas	Escala del 1 al 5 (1 = Muy insatisfecho;2=insatisfecho; 3= medio satisfecho;4= satisfecho; 5 = Muy satisfecho)
		Valoración del contenido y metodología utilizada.	
	Impacto en la motivación dentro del área Académica	Comparación de calificaciones antes y después de implementar las actividades lúdicas como una nueva forma de enseñanza	Cambio porcentual en las calificaciones
		Mejora en la comprensión de conceptos clave en la asignatura de Estudios Sociales	

Fuente: Elaboración propia

Se emplearon distintas técnicas para el análisis, interpretación y discusión de los resultados. Los instrumentos empíricos se diseñaron, validaron, aplicaron y procesaron, en un muestreo aleatorio simple, identificando una población de 65 estudiantes del décimo año de EBS, se consideró como criterio de selección:

- Que estén cursando el décimo año de EBS.
- Interés por la asignatura de Estudios Sociales.
- Que los estudiantes cuenten con acceso a dispositivos digitales, así como la predisposición para ser partícipe de esta nueva metodología de enseñanza.

Fue importante contar con el consentimiento informado tanto de los estudiantes como de sus padres o tutores legales para participar en el estudio, garantizando así la ética en la investigación. Por otra parte, para validar el instrumento diseñado y estudiar la **motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje** en el contexto educativo, se implementó una **encuesta**.

Los resultados confirmaron la **pertinencia de** las **preguntas, las cuales se concibieron de forma clara y accesibles** para la población objeto de estudio. Además, se comprobó que el **tiempo promedio de respuesta** osciló entre **10 y 15 minutos**, un rango considerado **razonable** y adecuado para garantizar la participación activa y la calidad de las respuestas. Este resultado sugiere que tanto el **formato** como la **longitud** de la encuesta fueron **apropiados** para el propósito del estudio, respaldando así la **pertinencia y validez del instrumento**.

Siendo así, la ausencia de dificultades en su aplicación y el tiempo de respuesta óptimo refuerzan la confiabilidad del instrumento como una herramienta efectiva para recopilar datos significativos sobre la motivación de los estudiantes en el ámbito educativo.

Al aplicar la encuesta a la muestra seleccionada para este estudio, los datos alcanzados revelan que en la primera pregunta relacionada con la realización de juegos para que las clases sean más divertidas se obtuvo que el 84.8% de los estudiantes aprenden Estudios Sociales por medio de juegos lúdicos aplicados por su docente en las horas de clase. Esto determinó que las clases de sociales son interactivas y se aplica juegos lúdicos para un aprendizaje dinámico y significativo. Un 15.2% de los estudiantes indicaron que los juegos lúdicos se utilizan solo a veces por parte de los docentes.

Por otro lado, la segunda pregunta se refiere a que si en la clase, el docente enseña de diferentes formas para que comprendan el tema que explica, donde el 90.9% de estudiantes votó en la alternativa de que siempre la/el docente para la clase de Estudios Sociales, hace uso de diversas metodologías activas para el proceso de enseñanza y aprendizaje. El 9.1% de los estudiantes respondieron que su docente utiliza este

procedimiento activo solo a veces. Ningún estudiante indicó que la/el docente nunca emplea este tipo de metodologías activas.

De igual forma se valoró la opinión de los docentes sobre la aplicación de metodologías lúdicas para motivar a sus estudiantes de décimo año, el 100% de los docentes reconocen que la integración de estas actividades no solo facilita el acceso a recursos educativos variados, sino que también permite personalizar el aprendizaje y adaptarlo a las necesidades individuales de los estudiantes. Además, facilitan un ambiente mucho más dinámico y atractivo, lo que puede aumentar significativamente el interés y la participación de los alumnos en la materia.

Sin embargo, 60% de los docentes expresan preocupaciones sobre la necesidad de capacitación adecuada para utilizar estas herramientas educativas de manera efectiva. La implementación exitosa de tecnologías en el aula, es muy importante, si se requiere enseñar de una forma más práctica y divertida, ya que estos recursos servirían no solo acceso a dispositivos y conexión a internet, sino también una preparación para integrar estas herramientas en su práctica pedagógica de forma significativa.

En cuanto a la pregunta 1, relacionada con las estrategias lúdicas que desarrollan los docentes para orientar a los estudiantes en las aulas de clases de la asignatura de Estudios Sociales, el 30% señalan que las utiliza mientras que el 70% plantea que no las utiliza. En otro orden, cuando se indaga en el porqué de no utilizarlas señalan que no están indicadas y que no cuentan con tiempo para estudiar nuevas metodologías lúdicas y aplicarlas.

A su vez, la pregunta 2, se dirige a profundizar acerca de las limitaciones para trabajar con instrumentos tecnológicos y aplicar las metodologías lúdicas señalando entre otros los aspectos siguientes: pobre conocimiento del uso de tecnología, insuficientes recursos en las instituciones educativas, desmotivación de los estudiantes, falta de apoyo

En resumen, se evidencia que la mayoría de los docentes encuestados no utilizan esta herramienta de enseñanza para la orientación de los estudiantes. Por ello, se considera que hay afectaciones en el objeto de estudio. Siendo así que el docente en el aula de clases debe motivar a los educandos en el proceso de enseñanza para la obtención de los aprendizajes significativos.

Ciertamente, el contraste observado en los resultados del análisis estadístico pone de manifiesto la creciente insatisfacción de los estudiantes respecto a las metodologías

tradicionales de enseñanza, ya que muchos consideran las clases poco atractivas y desconectadas de sus intereses y realidades cotidianas.

Del análisis expuesto de los resultados del diagnóstico se precisan las oportunidades, fortalezas y debilidades siguientes:

Oportunidades: Las exigencias y demandas sociales requieren de una formación adecuado en el aprendizaje para el desarrollo socioeconómico del país.

Fortalezas: Disposición de los docentes para llevar a cabo un proceso de enseñanza dinámico y divertido.

Debilidades: Poca preparación de los profesores para el desarrollo de la motivación. Insuficiente conocimiento de las técnicas o recursos lúdicos. Poca colaboración para el desarrollo de metodologías lúdicas en las clases.

Amenazas: En la educación puede afectar el aprendizaje, la participación de los estudiantes, y la calidad de la enseñanza.

Propuesta metodológica.

La metodología que se presenta facilita la implementación de la actividad lúdico en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Estudios Sociales para que los estudiantes sean partícipes activos en las actividades docentes que les permitirán aprender de una forma diferente, más práctica y menos monótona.

Se asume el concepto de metodología como: "…una secuencia sistémica de etapas, cada una de las cuales incluye acciones o procedimientos dependientes entre sí y que permiten el logro de determinados objetivos" (De Armas & Valle, 2011, p. 45). Además, se han considerado los criterios dados por De Armas y Valle (2011) para determinar los elementos que debe tener la presentación de una metodología como resultado científico.

El problema pedagógico del sistema educativo: carencia de métodos didácticos lúdicos, que no permiten el desarrollo de destrezas con criterios de desempeño en los estudiantes, y que dificulta un óptimo aprendizaje.

Al aplicar actividades lúdicas, en el proceso educativo se pretende dar una posible solución al problema encontrado, con el fin de cambiar la forma tradicional de enseñar Estudios Sociales donde se priorizaba el aprendizaje memorístico y que no contribuía positivamente en la enseñanza. Es por ello que se requiere, a través de esta propuesta,

que los alumnos sean más participativos, dejando a un lado la timidez, falta de confianza en sí mismo, o falta de interés en el tema.

Podemos mencionar diferentes tipos de juegos para el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de la metodología planteada con dinámicas grupales.

Objetivos de las dinámicas grupales

Las dinámicas grupales son actividades colectivas que tienen como objetivo:

Promover la integración entre los miembros de un grupo.

Afianzar la confianza entre los miembros del grupo.

Desarrollar la empatía, comprensión y aprecio por el trabajo de los demás.

Para participar activamente en una dinámica grupal, se recomienda:

Mostrar interés y compromiso.

Obras de teatro: Preparar una obra de teatro sobre algún acontecimiento importante de la historia

El Trivial casero para repasar historia y geografía: El juego Trivial casero para repasar historia o geografía se puede hacer con preguntas y respuestas sobre esos temas. Se puede jugar de forma individual o por equipos.

Dinámica de grupos con roles de orador, retador y adivino: La dinámica grupal con roles de orador, retador y adivino es un juego que promueve el aprendizaje social y emocional.

Dramatización: Consideramos que la dramatización es un medio importante, que nos permite lograr una comunicación más fluida, con las demás personas, permitiendo a además el desarrollo de habilidades artísticas de quienes ponen en práctica esta estrategia lúdica.

Cartas: Escribir una carta a un personaje del pasado, investigando sobre su vida, sus costumbres, cuál fue su aportación o relevancia en el pasado.

- Talleres: Talleres sobre investigación social.

Los talleres de investigación social son actividades interactivas que ayudan a los estudiantes a aprender a diseñar y ejecutar proyectos de investigación. Los talleres pueden incluir sesiones de trabajo, preguntas, recursos y consejos.

Objetivos de los talleres de investigación social

Aprender a aplicar teoría y métodos para generar nuevo conocimiento

Conocer los problemas epistemológicos de la investigación

Aprender a diseñar investigaciones

Comprender la lógica de los resultados de investigación

Aprender a construir procedimientos e instrumentos de investigación

Características de los talleres de investigación social

Son actividades participativas

Incluyen sesiones de trabajo

Incluyen preguntas

Importancia de los talleres de investigación social

Ayudan a los estudiantes a desarrollar habilidades para realizar investigaciones sociales

Otras actividades: Conferencias, Debates.

1. Un debate productivo es útil para que los adolescentes aprendan a gestionar las emociones y a trabajar la expresión positiva, incluso en situaciones difíciles. Aprenden a mantener conversaciones difíciles con calma, sin convertirlas en una discusión ni intentar insultar a la otra persona. Las personas que pueden debatir y escuchar a sus oponentes desarrollan más habilidades necesarias para convertirse en líderes en el aula y el lugar de trabajo.
2. Juegos de lenguaje. Forma de aprendizajes básicos para la comunicación verbal.
3. Los juegos de lenguaje como actividades lúdicas que ayudan a desarrollar la comunicación verbal, el vocabulario, y la comprensión del lenguaje.

Otras actividades para desarrollar la expresión oral

- ✓ Ver obras de teatro.
- ✓ Cantar y aprender canciones.
- ✓ Jugar a la actividad “vamos de compras”.
- ✓ Jugar a imitar a un personaje de una película.
- ✓ Estimular el debate.

- ✓ Exposición oral de trabajos.

La integración de elementos lúdicos a la educación, mantiene el interés, personalizando del aprendizaje y adaptándose a las necesidades individuales dentro del grupo, es por eso que ha emergido como una estrategia innovadora que transforma el proceso de aprendizaje, incidiendo en la participación y el compromiso. Además, genera efectividad y garantiza la motivación, participación y la satisfacción de los estudiantes de décimo año en la asignatura de Estudios Sociales.

Los resultados obtenidos demostraron el impacto positivo de la metodología en la participación y motivación de los estudiantes por el aprendizaje de la asignatura estudios sociales, lo que sugiere que esta propuesta es efectiva para mejorar los procesos educativos en diversas disciplinas.

Conclusiones

Las consideraciones fundamentadas permiten concluir que el diseño de la metodología lúdico educativa para la motivación por el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales, favorece la utilización de recursos para el logro de una mayor estimulación por el aprendizaje, por el desarrollo de habilidades cognitivas, y aumenta el entusiasmo por el estudio de forma grata para el estudiante. Ello comprende el diagnóstico participativo para conocer gustos y preferencias por el aprendizaje y lograr el intercambio de criterios y diálogo mejorando así los resultados docentes.

Se favorece además la motivación por el aprendizaje, en un clima renovador y estimulador del conocimiento. El juego como actividad contribuye al desarrollo de la acción, la decisión, la interpretación y la socialización del estudiante, también despierta el interés por la comprensión de los contenidos, y además le permiten desarrollar habilidades, destrezas, valores y exteriorizar sentimientos y emociones reforzando así su inteligencia emocional para aprender y participar activamente en las clases. Asimismo, ayudará a dinamizar las relaciones al interior del aula, al igual que refuerza el autoconcepto del estudiante y despliega saberes en equipo.

En el docente el uso de la metodología lúdico educativa mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje, y transforma el discurso vertical del docente, beneficiando relaciones

comunicativas, afectivas, y empáticas entre docentes-estudiantes, constituyéndose en una valiosa estrategia para el establecimiento de un clima agradable en el proceso educativo desde la actividad lúdica y las posibilidades metodológicas del trabajo en equipo.

Referencias bibliográficas

De Armas, N., y Valle Lima, A. (2011). *Resultados científicos en la investigación educativa*. Pueblo y Educación.

Bravo, S., Díaz, A., Campos, E. (2020). Metodología para implementar la actividad lúdica en clases de Matemática en la secundaria básica cubana. *EduSol*, *20*(73)

Hernández, S., y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la Investigación. Las rutas cuantitaiva, cualitativa y mixta*. Mc Graw Hil Education.

Yagüé, M., y Conrado, H. (2018). El método lúdico para la formación de valores ético-cívicos en secundaria básica. *Conrado*, *14*(1). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442018000500106

Conflicto de intereses.

Los autores declaran que no existen conflictos de intereses.

Contribución de los autores

Conceptualización de la idea: Génesis Lizbeth Angamarca Cedeño

Metodología: Génesis Lizbeth Angamarca Cedeño

Investigación: Génesis Lizbeth Angamarca Cedeño, Luis Manuel Maceo Castillo, Ivonne Priscilla León Espinoza

Búsqueda de literatura: Génesis Lizbeth Angamarca Cedeño, Luis Manuel Maceo Castillo

Redacción: Génesis Lizbeth Angamarca Cedeño

Revisión y edición: Génesis Lizbeth Angamarca Cedeño, Luis Manuel Maceo Castillo, Ivonne Priscilla León Espinoza