Recibido: 08/12/2024 Aprobado: 18/01/2025

DOI: https://doi.org/10.70208/3007.8245.v5.n1.88

Efectos del Aprendizaje Basado en el Juego en el Rendimiento Académico en Estudios Sociales: Una experiencia en Educación Básica

Stalin Roberto Tapia Peralta
stalintapia.est@umecit.edu.pa
https://orcid.org/0009-0001-3796-0377
Universidad Metropolitana de Educación, Ciencia y Tecnología – UMECIT
Panamá

RESUMEN

Este artículo científico, derivado de la tesis doctoral "Aplicación del Aprendizaje Basado en el Juego para estudiantes con bajo rendimiento académico en la asignatura de Estudios Sociales Octavo Año Educación General Básica de las unidades educativas de la ciudad de Loja". Los resultados de una investigación aplicada cuyo propósito fue analizar los efectos del Aprendizaje Basado en el Juego, conocido también como gamificación del rendimiento académico de estudiantes de octavo año de Educación General Básica, en la asignatura de estudios sociales de las instituciones educativas en la ciudad de Loja, Ecuador. La motivación para el estudio fue el bajo rendimiento académico en este contexto, en gran parte atribuible a los métodos de enseñanza no interactivos y, a veces, arcaicos. La investigación fue de enfoque cuantitativo, con diseño preexperimental que contó con un grupo control y un grupo experimental. Los instrumentos utilizados se validaron con juicio de expertos y análisis de confiabilidad del alfa de Cronbach y recolectaron información antes y después de la intervención pedagógica mediante juegos educativos. Los análisis de datos se efectuaron con software SPSS y estadística descriptiva, además de chi cuadrado y una regresión lineal. En resumen, los hallazgos muestran mejoras significativas en el desempeño académico de los y las estudiantes que participaron de la intervención lúdica. Un 56,82 % alcanzó un alto desempeño, mientras un 40,91% logró uno moderado al final del proceso. El análisis de regresión evidenció que un 92.4% de la variabilidad del desempeño académico estaba explicado por la reducción de las dificultades de aprendizaje a través de la implementación del ABJ. Por lo tanto, estos resultados ratifican al juego como estrategia didáctica para la generación de aprendizajes significativos, especialmente en contextos educativos vulnerables.

***Palabras clave**:* metodologías activas, aprendizaje basado en el juego, gamificación

Effects of Game-Based Learning on Academic Performance in Social Studies: An Experience in Basic Education

ABSTRACT

This scientific article, derived from the doctoral thesis "Application of Game-Based Learning for students with low academic performance in the subject of Social Studies, Eighth Year of General Basic Education in educational institutions of the city of Loja," presents the results of an applied research study aimed at analyzing the effects of Game-Based Learning (GBL) on the academic performance of eighth-year General Basic Education students in the subject of Social Studies, belonging to educational institutions in the city of Loja, Ecuador. The study arises in response to the low performance levels identified in this context, largely attributable to traditional and non-interactive methodologies. The research was developed under a quantitative approach, with a pre-experimental design that included a control group and an experimental group. Instruments validated through expert judgment and reliability analysis using Cronbach's alpha were employed, which allowed for the collection of information before and after the pedagogical intervention based on educational games. Data were processed and analyzed using SPSS software, employing descriptive statistics, chi-square tests, and linear regression. The findings show significant improvements in the academic performance of students who participated in the playful proposal. 56.82% achieved high performance and 40.91% moderate performance at the end of the process. The regression analysis revealed that 92.4% of the variability in academic performance was explained by the reduction of learning difficulties thanks to the application of GBL. These results confirm the effectiveness of games as a didactic strategy to promote meaningful learning, especially in vulnerable educational contexts.

***Keywords**:* active methodologies, game-based learning, gamification

INTRODUCCIÓN

El rendimiento académico en Educación Básica ha sido objeto de múltiples estudios, particularmente en contextos de vulnerabilidad socioeconómica, donde los factores estructurales y metodológicos afectan significativamente los procesos de aprendizaje (Flor, y Obaco, 2024). El escenario descrito complica la enseñanza de los Estudios Sociales, ya que esta es de naturaleza reflexiva, interdisciplinaria y altamente dependiente de metodologías que buscan promover el pensamiento crítico y la contextualización (Muntaner, et al., 2020). Sin embargo, los enfoques tradicionales que se basan en la presentación unidireccional, el aprendizaje memorístico y la evaluación estandarizada siguen siendo muy dominantes. Por lo tanto, se puede esperar que los aprendizajes significativos sean insuficientes en este caso. (Cabero, 2024).

Este artículo surge de la tesis doctoral que analiza el impacto del Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) como estrategia metodológica innovadora para mejorar el rendimiento académico de estudiantes de octavo año de Educación General Básica en la asignatura de Estudios Sociales. La pregunta que orienta esta investigación es: ¿De qué manera influye la aplicación del Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) en el rendimiento académico de los estudiantes con bajo rendimiento en Estudios Sociales?

En la educación contemporánea, el ABJ se describe como una estrategia pedagógica activa que integra la teoría del aprendizaje constructivista y sociocultural a través de la participación del aprendizaje activo, resolución de problemas y aprendizaje experiencial (Garris, Ahlers y Driskell, 2017). En la opinión de Gee (2003) “los juegos crean aprendizajes audaces e interesantes en los que los seres humanos pueden interactuar entre sí y con entornos de interés para ellos y desarrollar sus habilidades mientras interactúan y crean significado”. Además, investigaciones recientes han demostrado que el uso de dinámicas lúdicas mejora la retención de conocimientos, la motivación intrínseca y la actitud hacia el aprendizaje, especialmente en estudiantes con dificultades escolares (Álvarez, 2023).

Desde el enfoque teórico, esta investigación se enmarca en la teoría del aprendizaje sociocultural de Lev Vygotsky (1978), quien argumenta que el desarrollo cognitivo se construye a través de la interacción social y el uso de herramientas culturales, como el juego. Asimismo, se recuperan elementos de la

pedagogía de María Montessori (1965), quien señala que el juego constituye un medio natural de aprendizaje que permite al niño explorar, experimentar y comprender el mundo desde su realidad. A esto se suma el aporte de Piaget (1971), para quien el juego representa una vía fundamental para el desarrollo del pensamiento lógico y las habilidades cognitivas en la niñez.

El estudio se ubica en un contexto específico: cuatro instituciones educativas de la ciudad de Loja, Ecuador, diseñadas para atender a estudiantes de sectores con alta vulnerabilidad social y económica.

En referente a los antecedentes, claramente, un estudio llevado a cabo en el mismo ámbito latinoamericano demostró resultados talentosos respecto a la efectividad del ABJ. Semanate y Gómez (2021), en la provincia de Tungurahua, observaron una mejora significativa en el rendimiento académico, tras emplear juegos educativos, del área de Estudios Sociales. Asimismo, Peralta, y Guamán (2020)., en El Oro, al usar metodologías lúdicas concluyeron que estas sirvieron para superar las deficiencias del modelo expositivo tradicional. Sin embargo, a pesar del interés creciente en la metodología, siguen existiendo deficiencias sistemáticas en la investigación del juego que demuestren su efecto cuantitativo en términos de beneficien un particularmente marcado para las poblaciones vulnerables de ciertas zonas, como Loja.

El objetivo general de esta investigación fue implementar el Aprendizaje Basado en el Juego como estrategia pedagógica activa para mejorar el rendimiento académico en Estudios Sociales, en estudiantes con bajo rendimiento. De este objetivo nacen los siguientes objetivos específicos: diagnosticar las dificultades académicas y necesidades pedagógicas de los estudiantes, diseñar una propuesta lúdico-contextualizada, implementar dicha propuesta en un tiempo de intervención pedagógica e instrumentar la evaluación de su eficacia con implementos validados.

Por lo tanto, la hipótesis de trabajo de este estudio es: la aplicación del Aprendizaje Basado en el Juego, ABJ, implica una diferencia significativa al mejorar el rendimiento académico de los estudiantes con bajo rendimiento en Ciencias Sociales en las unidades educativas de Loja.

MATERIALES Y MÉTODOS

La presente investigación se sustenta en un enfoque epistemológico de corte empírico-analítico, propio del paradigma positivista , orientado a la comprobación de hipótesis mediante la observación sistemática y el análisis de datos cuantificables (Bunge, 2009). Este modelo considera que el conocimiento válido se construye a partir de la experiencia verificable y el control metodológico riguroso. En consonancia con este paradigma, se adoptó un enfoque cuantitativo, que permitió establecer relaciones causales y correlacionales entre las variables estudiadas: la implementación del Aprendizaje Basado en el Juego (variable independiente) y el rendimiento académico en Estudios Sociales (variable dependiente).

El tipo de estudio fue correlacional , dado que se buscó identificar el grado de relación existente entre la aplicación de una estrategia pedagógica activa y los resultados de aprendizaje en un grupo específico de estudiantes. Según Hernández et al. (2014), este tipo de estudio permite analizar la fuerza y dirección de las asociaciones entre variables sin manipular directamente sus valores en todos los casos.

El diseño adoptado fue de tipo cuasi-experimental con una estructura pretest-postest y grupo control . Se trabajó con dos grupos: un grupo experimental, al que se aplicó la intervención pedagógica basada en ABJ, y un grupo de control, que continuó con la metodología tradicional. Esta estrategia permitió comparar los resultados académicos antes y después de la intervención, identificando las posibles diferencias atribuibles a la aplicación del ABJ (Campbell y Stanley, 2015).

La investigación se desarrolló en cuatro instituciones educativas de la ciudad de Loja, Ecuador. Estas instituciones, atienden a estudiantes provenientes de sectores socioeconómicamente vulnerables y presentan indicadores preocupantes de rendimiento académico en la asignatura de Estudios Sociales. En total, participaron 133 estudiantes matriculados en el octavo año de Educación General Básica.

El muestreo fue no probabilístico por conveniencia, dado que se seleccionaron los paralelos existentes en cada institución que cumplieron con los criterios de inclusión definidos por la investigación. Los paralelos “A” fueron asignados como grupo control y los “B” como grupo experimental.

Los criterios de inclusión abarcaban: estudiantes matriculados en octavo año, que presenten bajo rendimiento académico en la materia de Estudios Sociales (calificaciones iguales o inferiores al promedio institucional de siete coma -00/10.00), disponibilidad para participar activamente del proceso y autorización mediante consentimiento informado firmado por madre, padre o representante legal. Mientras tanto, el criterio de exclusión abarcaba estudiantes con necesidades educativas especiales y estudiantes bajo ausentismo prolongado y aquellos que no entregaron el consentimiento ético.

Para la evaluación del rendimiento académico se diseñaron pruebas estructuradas tipo test de opción múltiple, basadas en los objetivos curriculares, y en la Taxonomía de Bloom. Las pruebas se administraron semanalmente por un total de 10 semanas como parte de evaluaciones regulares de rendimiento.

Además, se aplicaron encuestas pretest y postest, construidas con escalas tipo Likert, que evaluaron las percepciones y actitudes de los estudiantes hacia el aprendizaje y la metodología empleada. La validez del contenido de los instrumentos fue verificada por un comité de tres expertos con formación doctoral en educación, quienes sugirieron ajustes en redacción y formato. La confiabilidad fue evaluada mediante el coeficiente alfa de Cronbach , alcanzando valores aceptables en todas las dimensiones, así como se aprecia en la tabla 1

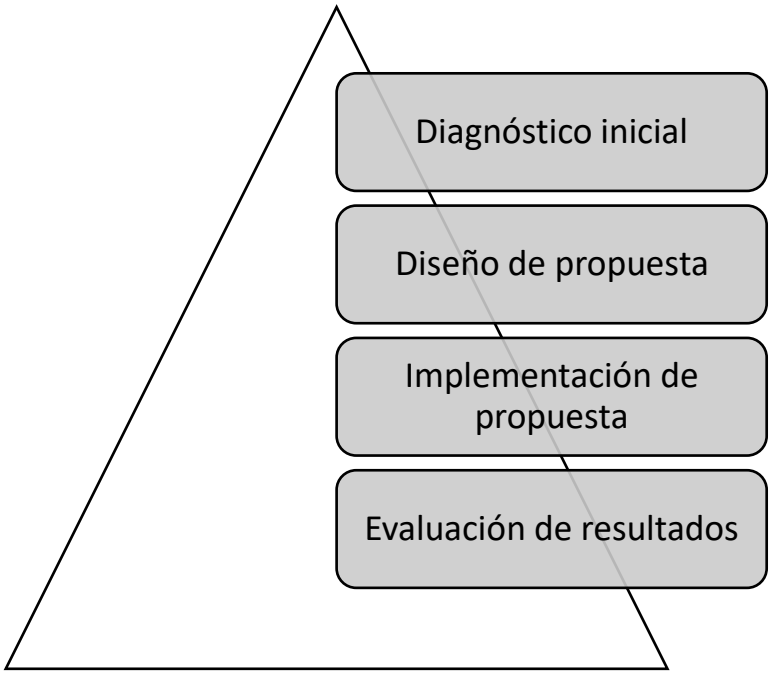
Tabla 1. Fiabilidad del instrumento pretest y postest

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,984	30

El estudio se desarrolló en cuatro fases las cales se la presenta en la siguiente figura 1, en donde se explica la fase de Diagnóstico inicial, mediante la aplicación del pretest académico y la encuesta diagnóstica, el diseño de la propuesta pedagógica, basada en juegos educativos adaptados al currículo de Estudios Sociales, la implementación de la intervención con el grupo experimental, durante 10

semanas consecutivas en sesiones planificadas, evaluación de resultados, con aplicación del postest y análisis estadístico de los datos recolectados.

Figura 1. Fases de la investigación

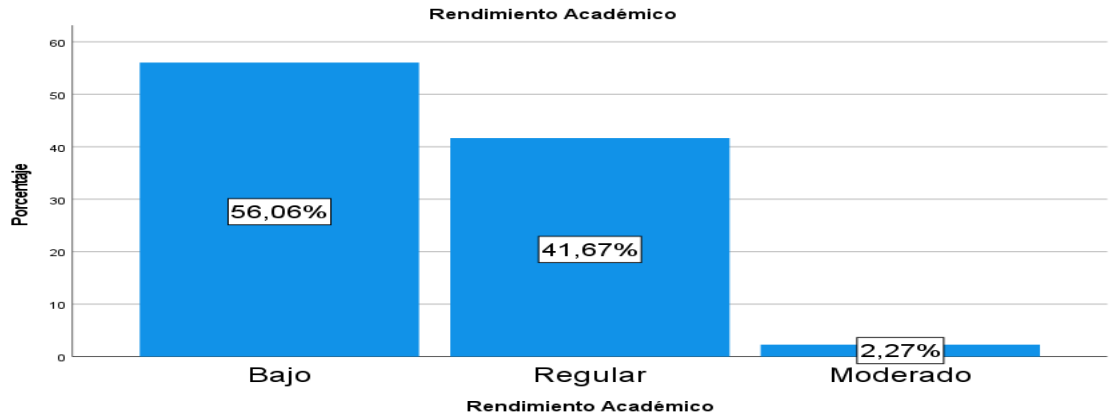


La investigación se desarrolló conforme a los principios éticos, garantizando la autonomía, confidencialidad y consentimiento informado; finalmente, se aseguró el anonimato de los participantes y el uso exclusivo de los datos con fines científicos y académicos.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Antes de la intervención, los datos del pretest mostraron que el **56.06%** de los estudiantes del total de la muestra presentaban un **rendimiento académico bajo** en la asignatura de Estudios Sociales, seguidamente de un 41,67% que presentaba valores académicos regulares; y solamente, el 2,26% manifestaba no tener ninguna dificultad académica.

Figura 2. Rendimiento Académico de Estudiantes



El análisis descriptivo evidenció también que las principales dificultades reportadas por los estudiantes estaban relacionadas con: comprensión de conceptos abstractos, aplicación de contenidos a contextos reales, retención de fechas históricas, trabajo en equipo y falta de participación en clase.

Ahora, bien, se procede a realizar la prueba de **chi-cuadrado** realizada entre las dificultades académicas y el bajo rendimiento, la cual mostró una relación estadísticamente significativa ($p = 0.000$), lo que indica que las limitaciones cognitivas y pedagógicas previamente diagnosticadas inciden directamente en los resultados académicos obtenidos por los estudiantes ($\chi^2 = 112.83$, $gl = 4$, $p < 0.001$).

Tabla 2. Prueba del chi cuadrado entre dificultades para comprender conceptos básicos y el bajo rendimiento académico

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	112,838a	4	,000
Razón de verosimilitud	141,454	4	,000
Asociación lineal por lineal	86,588	1	,000
N de casos válidos	132		

a. 4 casillas (44,4%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 0,25.

Con base en el análisis descrito en la Tabla 3, puede indicarse que hay una influencia significativa de las dificultades académicas y otras necesidades pedagógicas que se observaron en los estudiantes en el nivel de rendimiento académico que manifiestan. En comparación con el análisis del coeficiente R para el modelo de regresión lineal mostrado, se obtiene un valor de 0.93, lo que indica una fuerte relación

entre las variables consideradas. Además, el coeficiente de determinación del 86.7% o $R^2 = 0.867$ muestra que aproximadamente el 87% de la variabilidad en el rendimiento académico está determinado por los problemas de aprendizaje y los requisitos pedagógicos de los niños.

Tabla 3. Resumen del modelo de análisis de regresión de dificultades académicas y necesidades pedagógicas en el rendimiento académico

Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación
1	,931a	,867	,848	,192

Nota. Datos obtenidos de información de resultados de pretest aplicado a los estudiantes

Al revisar los resultados reflejados en la tabla 4, se constata que una de las variables con mayor peso negativo sobre el rendimiento académico es la escasa implementación de clases interactivas. Esta verdad se apoya estadísticamente por un nivel de significancia de 0.000, una asociación completamente fiel. Al mismo tiempo, los métodos de enseñanza en el aula clásica, en cuanto a no dirigir al profesor a cumplir con las necesidades de sus estudiantes, también impactan (p = 0.002). Lo mismo es cierto para la prueba teórica: si afecta el rendimiento, esto se evidencia en el nivel de significancia de 0.002, ya que cuanto menos conocimiento se utilice en la práctica, más restringida será la comprensión subyacente.

Tabla 4. Validez de la incidencia encontrada entre las variables

Modelo		Coeficientes no estandarizados		Coeficientes estandarizados	t	Sig.
		B	Desv. Error	Beta		
1	(Constante)	-1,949	,440		-4,435	,000
	Asignatura	,140	,045	,299	3,109	,002
	Dificultades para comprender conceptos básicos de estudios sociales	-,025	,093	-,033	-,273	,785

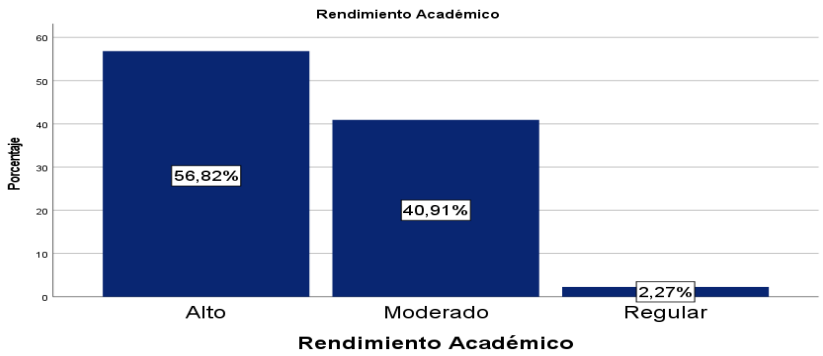
Problemas de entendimiento de aplicación de conceptos de estudios sociales en situaciones de la vida real	-,587	,204	-,744	-2,880	,005
Problemas para recordar fechas y eventos importantes en estudios sociales	-,019	,111	-,026	-,166	,868
Desorientación durante las lecciones de estudios sociales	-,095	,135	-,125	-,704	,483
Necesidad de apoyo adicional en el área de estudios sociales	-,110	,079	-,140	-1,396	,166
Percepción sobre que tareas y proyectos de estudios sociales son tradicionalistas	,217	,186	,273	1,166	,246
Problemas para trabajar en equipo durante proyectos en estudios sociales	-,087	,253	-,111	-,344	,731
Problemas para encontrar información relevante para trabajos de estudios sociales	,040	,143	,055	,280	,780
Percepción de que las clases de estudios sociales no son interactivas	,584	,116	,707	5,042	,000
Necesidad de uso de recursos visuales en lecciones de estudios sociales	,150	,252	,196	,596	,552
Metodología de clase utilizada en estudios sociales no se adapta a necesidades de aprendizaje de los estudiantes	,299	,095	,355	3,157	,002
Necesidad de fomentar la participación grupal en clases de estudios sociales	,032	,070	,049	,454	,651

Necesidad de apoyo de los docentes en planificación de actividades para Estudios Sociales	,145	,144	,145	1,011	,314
Percepción de que las evaluaciones aplicadas en estudios sociales son teóricas y no fomentan el conocimiento práctico	-,364	,116	-,714	-3,130	,002
Necesidad de recibir retroalimentación constructiva para trabajos en estudios sociales	,106	,099	,179	1,075	,284
Tiempo dedicado en clase de estudios sociales no es suficiente para comprender los temas	,426	,208	,590	2,046	,043

a. Variable dependiente: Rendimiento Académico

Como se observa en la figura 2, después de la aplicación de la propuesta basada en el ABJ con el grupo experimental, los resultados del postest demostraron una mejora sustancial en el rendimiento académico. En el 56,82% de los estudiantes del grupo experimental, el rendimiento académico alcanzó un alto nivel, mientras que en el 40,91%, el nivel fue moderado. En comparación con esto, el grupo control no mostró alteración, y los niveles se quedaron estancados en los resultados del pretest.

Figura 3. Rendimiento académico obtenido luego de desarrollarse la propuesta basa en juegos



Análisis inferencial. El análisis de regresión lineal permitió cuantificar la influencia de la intervención en los resultados académicos. En el pretest, el modelo explicó el **86.7%** de la variación del rendimiento

académico en función de las dificultades pedagógicas identificadas (R^2 = 0.867). En el postest, este porcentaje se incrementó a **92.4%** (R^2 = 0.924), evidenciando que la reducción de las dificultades académicas tras la intervención está altamente asociada con la mejora en el rendimiento.

Tabla 5. Resumen del modelo de análisis de regresión de relación entre la disminución de dificultades académicas en el rendimiento académico

Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación
1	,961a	,924	,920	,154

Nota. Datos obtenidos de información de resultados de postest aplicado a los estudiantes.

Ahora, se explica que entre las variables con mayor peso explicativo en el modelo post intervención destacan en la siguiente tabla en donde se valida la relación de las variables en consonancia con la intervención del ABJ.

Tabla 6. Validez de la relación encontrada entre las variables

Modelo		Coeficientes no estandarizados		Coeficientes estandarizados	t	Sig.
		B	Desv. Error	Beta		
1	(Constante)	,261	,036		7,281	,000
	Dificultades para comprender conceptos básicos de estudios sociales	-,096	,062	-,141	-1,562	,121
	Problemas de entendimiento de aplicación de conceptos de estudios sociales en situaciones de la vida real	,959	,086	1,142	11,196	,000
	Problemas para recordar fechas y eventos importantes en estudios sociales	-,136	,083	-,205	-1,627	,106

Desorientación durante las lecciones de estudios sociales	,007	,084	,009	,080	,936
Problemas para trabajar en equipo durante proyectos en estudios sociales	,219	,090	,330	2,444	,016
Problemas para encontrar información relevante para trabajos de estudios sociales	-,156	,048	-,216	-3,255	,001

a. Variable dependiente: Rendimiento Académico

El análisis de comparación entre el grupo experimental y el grupo control ratifica que los cambios en el rendimiento académico son el resultado de la puesta en marcha de la estrategia lúdico-técnica. No solo el grupo intervenido alcanzó una mejora tanto cuantitativa como cualitativa en su desempeño, sino que también en dimensiones actitudinales, al generar interés en la asignatura, participar activamente y sentir una visión positiva en el proceso de aprendizaje.

DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos en esta investigación evidencian que la implementación del Aprendizaje Basado en el Juego tuvo un efecto positivo y significativo en el rendimiento académico de estudiantes con bajo desempeño en la asignatura de Estudios Sociales. Sin embargo, esta mejoría no solo se pudo observar en los resultados cuantitativos, sino también en algunos aspectos cualitativos relacionados con la actitud, motivación y participación activa de los alumnos del grupo experimental.

Una vez alcanzado el postest, la ficha de recolección verificó que más del 50% de los estudiantes intervenidos lograron un nivel de rendimiento alto, y prácticamente la integridad de la muestra superó el nivel de rendimiento bajo. En conclusión, la evidencia empírica valida los argumentos aportados por autores como Howard (2019), Garris et al. (2017) y Álvarez (2023). quienes defienden que los entornos

de aprendizaje basados en el juego promueven el aprendizaje de conocimientos, en alineación con el resto de las capacidades citadas de manera previa. (McGonigal, 2011)

Por último, desde la perspectiva teórica, los hallazgos concuerdan con los fundamentos del enfoque sociocultural de Vygotsky (1978) ya que, en su interacción y mediación simbólica, el juego promueve la ZDP. Por un lado, se les permitió a los alumnos participar en actividades menos coercitivas, ya que el error no fue penalizado sino más bien una oportunidad de aprender. (Lara y Gómez, 2020). Se considera que esta variable es esencial para su autonomía, confianza y apropiación del contenido.

Asimismo, el impacto positivo del ABJ se puede identificar en la brecha que sí logra cerrar desde su perspectiva de aprendizaje en carreras tan cargadas de barreras históricas como los Estudios Sociales: la comprensión de conceptos abstractos, la aplicación en la vida real, y la desgana masiva que genera. (Montenegro y Mediavilla, 2021), Los resultados de la regresión estadística concluyen que las variables con mayor sensibilidad a la intervención son precisamente aquellas que no son reprimidas por el juego durante su ejecución, y que a la larga tiene un beneficio en todas ellas: trabajo en equipo, aplicación a problemas concretos y búsqueda de información relevante.

Se cree que estos resultados son consistentes con hallazgos anteriores realizados en otros contextos latinoamericanos. Por ejemplo, Semanate y Gómez (2021) encontraron que los estudiantes de octavo año que usaban los recursos lúdicos para la participación y el pensamiento crítico mejoraron su rendimiento académico. Además, Mayorga y Orrala, (2024), también informaron que el uso de juegos educativos en Santa Elena promovía la colaboración en equipo e impactaba positivamente en otras competencias transversales como la tolerancia y la empatía.

No obstante, este estudio presenta elementos distintivos. Al contrario de investigaciones que se ocupan de describir simplemente el cambio de actitud o la aceptación del ABJ por parte del estudiante, este trabajo subraya un diseño preexperimental con una fortaleza estadística de evidencia que puede determinar existencia de una relación causal plausible entre la implementación del ABJ y el avance de los resultados académicos.

Cabe destacar que estos logros se alcanzan en la alta vulnerabilidad social, lo que confiere un mayor valor al modelo pedagógico aplicado. Las instituciones participantes, situadas en áreas marginales y que atienden a la población pobre, presentan condiciones difíciles: baja cobertura tecnológica, limitación de materiales y edificios de reciente creación. A pesar de ello, la intervención basada en juegos resultó funcionar adecuadamente, fue accesible y pedagógicamente efectiva, por lo que su viabilidad para entornos educativos similares queda fortalecida.

Sin duda, a pesar de la contundencia de los resultados, no se omiten ciertas limitaciones; por un lado, el diseño cuasi-experimental conlleva imposibilidad de controlar absolutamente todas las variables externas; por otro, aunque la muestra resulta representativa del contexto lojano, no puede generalizarse automáticamente a otros ambientes, dado que no se toman en cuenta varias peculiaridades socioculturales. En último lugar, queda pendiente el seguimiento a largo plazo del impacto de ABJ, que se plantea como una de las futuras líneas de esta investigación.

De lo anterior se desprende que los resultados obtenidos comprueban el ABJ como una estrategia educativa efectiva no solo para erradicar el bajo rendimiento educativo, sino para revigorizar la relación pedagógica entre los docentes, los estudiantes y el tema a abordar. En este sentido, se resalta que el modelo no se presenta como una novedad academicista, sino como una propuesta firme y revolucionaria enmarcada en un sistema pedagógico centrado en la crítica y en el estudiante.

CONCLUSIONES

En conclusión, la investigación revela que la práctica del ABJ es un método de enseñanza exitoso para fomentar los resultados académicos en niños y niñas de Educación General Básica. Más aún, en la disciplina de los Estudios Sociales. Además, el experimento cuasi-experimental expuesto en las escuelas de Loja aportó resultados que confirmaron una función positiva de la Aprendizaje Basado con Juegos.

El análisis de regresión estadística señaló que la mejora del rendimiento académico se correlaciona fuertemente con la disminución de las dificultades pedagógicas post intervenciones. Las variables más sensibles al ABJ son entendimiento de los conceptos, trabajo colaborativo con los compañeros y capacidad para aplicar los contenidos a situaciones de la vida real.

Desde un punto de vista teórico, los resultados refuerzan la teoría socio constructivista del aprendizaje y validan el juego como una herramienta de mediación cultural, cognitiva y social con un valor pedagógico innegable. En entornos educativos desfavorecidos, como el que rodea al presente estudio, caracterizado por sus precarios recursos, pero con una acuciante necesidad de innovación, el ABJ se presenta como una opción viable, sostenible y transformadoras a nivel didáctico.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Álvarez, S. (2023). Gamificación como metodología aplicada en la educación superior. Análisis bibliométrico. Universidad a Distancia de Madrid (UDIMA). https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=328299

Bunge, M. (2009). *Epistemología: Curso de actualización* . Siglo XXI Editores.

Cabero, J. (2024). Un reto para las Universidades presencial: la hibridación educativa. Revista Científicas de Educación en Red. https://www.researchgate.net/profile/Julio-Almenara/publication/386904695_Blog_Aula_Magna_20_Un_reto_para_las_Universidades_presencial_la_hibridacion_educativa/links/675ad731138b414414dc2a30/Blog-Aula-Magna-20-Un-reto-para-las-Universidades-presencial-la-hibridacion-educativa.pdf

Campbell, DT y Stanley, JC (2015). *Diseños experimentales y cuasi-experimentales en la investigación social* . Amorrortu Editores.

Flor, M., y Obaco, E. (2024). Las Metodologías Activas y su Impacto en el Rendimiento Académico de los Estudiantes. *Revista multidisciplinar Ciencia Latina.* https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.10829

Garris, R., Ahlers, R. y Driskell, JE (2017). Juegos, motivación y aprendizaje: Un modelo de investigación y práctica. *Simulación y Juegos*. https://doi.org/10.1177/1046878102238607

Gee, JP (2003). *Lo que los videojuegos nos enseñan sobre el aprendizaje y la alfabetización* . Palgrave Macmillan.

Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6.ª ed.). Educación McGraw-Hill.

Howard-Jones, P. (2019). *The Power of Play: Learning Through Games.* Cambridge, Reino Unido.: Cambridge University Press.

Lara, D., & Gómez, V. (2020). Metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje de los estudios sociales. *Sociedad & Tecnología.*

Montessori, M. (1965). *El secreto de la infancia* . Libros Ballantine.

Mayorga, A., y Orrala, J. (2024). El uso de juegos interactivos para mejorar el aprendizaje de matemáticas en los estudiantes del nivel elemental. *Universidad Estatal Península de Santa Elena.* https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/11259

McGonigal, J. (2011). *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World.* Nueva York, EE.UU: Penguin Press.

Montenegro, J., & Mediavilla, C. (2021). Aplicación de videojuegos y su influencia en el rendimiento académico de estudiantes de octavo año en Estudios Sociales. *KOINONIA: Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*.

Muntaner-Guasp, J., Pinya-Medina, C., & Mut-Amengual, B. (2020). *El impacto de las metodologías activas en los resultados académicos.* doi: http://hdl.handle.net/10481/60713

Peralta, D., y Guamán, V. (2020). Metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje de los estudios sociales. *Revista sociedad y tecnología.* https://doi.org/10.51247/st.v3i2.62

Piaget, J. (1971). La teoría de las etapas del desarrollo cognitivo . McGraw-Hill.

Semanate, K., y Gómez, M. (2021). Estrategias activas para mejorar el rendimiento académico en Estudios Sociales. *Revista Científica del Sur*. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8976647

Vygotsky, LS (1978). *La mente en la sociedad: El desarrollo de los procesos psicológicos superiores* . Harvard University Press.