

Inclusión Educativa con Estrategias Lúdicas en Adaptaciones Curriculares de Estudios Sociales

Educational Inclusion with Playful Strategies in Social Studies Curricular Adaptations

  José Chica Pincay | Universidad de Guayaquil, Ecuador

Fecha de recepción: 11.12.2023

Fecha de revisión: 20.12.2023

Fecha de aprobación: 22.12.2023

Como citar: Chica Pincay, J. (2023). Inclusión Educativa con Estrategias Lúdicas en Adaptaciones Curriculares de Estudios Sociales. UCV-SCIENTIA, 15 (2), 7-18. <https://doi.org/10.18050/revucv-scientia.v15n2a1>

Abstract

In this article on “Educational Inclusion with Playful Strategies in Curricular Adaptations of Social Studies” addressed the need to improve the effectiveness of curricular adaptations for students with special abilities in the Educational Unit Zenón Vélez Viteri in Salitre, Ecuador. The research adopted an exploratory and descriptive design with a mixed approach, combining quantitative, qualitative, and phenomenological methods. The target population comprised 27 teachers and 730 students, of whom 6 teachers from the Social Sciences area, one from Student Counseling Department, and 41 students participated in the study. The sample was non-probabilistic and was selected by convenience. Data collection was planned prospectively, using semi-structured interviews and participant observation as techniques. The interview guide and the field diary were used as data collection instruments, with interval scales and Likert scale for measurement. The results indicated that, although the majority of teachers implemented curricular adaptations, the application of recreational strategies varied. The research contributes to the educational field by highlighting the importance of inclusion through playful approaches. These findings offer valuable insights for improving pedagogical practices, fostering a more inclusive and effective educational environment. Furthermore, a greater integration of recreational strategies is suggested to optimize the inclusion and effectiveness of curricular adaptations in the field of Social Studies.

Key words: educational planning, student adaptation, educational policy, corrective teaching, cultural studies.

Resumen

En el presente artículo sobre la “Inclusión Educativa con Estrategias Lúdicas en Adaptaciones Curriculares de Estudios Sociales” se abordó la necesidad de mejorar la efectividad de las adaptaciones curriculares para estudiantes con capacidades especiales en la Unidad Educativa Zenón Vélez Viteri en Salitre, Ecuador. La investigación adoptó un diseño exploratorio y descriptivo con un enfoque mixto, combinando métodos cuantitativos, cualitativos y fenomenológicos. La población objetivo comprendió 27 docentes y 730 estudiantes, de los cuales 6 docentes del área de Ciencias Sociales, uno del Departamento de Consejería Estudiantil y 41 estudiantes participaron en el estudio. La muestra fue no probabilística y se seleccionó por conveniencia. La toma de datos se planificó prospectivamente, utilizando entrevistas semiestructuradas y observación participante como técnicas. La guía de entrevista y el diario de campo se emplearon como instrumentos de recolección de datos, con escalas de intervalo y escala de Likert para la medición. Los resultados indicaron que, aunque la mayoría de los docentes implementaban adaptaciones curriculares, la aplicación de estrategias lúdicas variaba. La investigación contribuye al campo educativo al destacar la importancia de la inclusión mediante enfoques lúdicos. Estos hallazgos ofrecen perspectivas valiosas para mejorar prácticas pedagógicas, fomentando un ambiente educativo más inclusivo y eficaz. Además, se sugiere una mayor integración de estrategias lúdicas para optimizar la inclusión y la efectividad de las adaptaciones curriculares en el ámbito de Estudios Sociales.

Palabras clave: planificación de la educación, adaptación del estudiante, política educacional, enseñanza correctiva, estudios culturales.

INTRODUCCIÓN

La educación inclusiva es entendida como un derecho humano a vivir, aprender y desarrollar conjuntamente con las demás personas que conforman una determinada comunidad, asociado a este proceso con la escuela y otros itinerarios que configuran el aprendizaje a lo largo de toda la vida (Galván, 2019). En ese sentido, la educación inclusiva se apoya en el paradigma de derechos humanos el cual se centra en la dignidad intrínseca o propia del ser humano, independientemente de las características que tenga: ser hombre, mujer o su color de piel, discapacidad o cualquier otra condición (Ministerio de Educación de la Nación, 2019). También se puede sostener que la evolución conceptual de la discapacidad y el desarrollo educativo para estas personas ha sido positivo y se evidencia con la aceptación a la diversidad y a la diferencia (Parra, 2011). Asimismo, los docentes pueden examinar sus prácticas educativas y realizar un examen exhaustivo acerca de su práctica en el aula (Florian, 2008).

En los últimos años, las ciencias sociales han sido objeto de reajustes en el currículo ecuatoriano con el fin de mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje (Pavo y Patiño, 2020; Monsalve *et al.*, 2016). La pedagogía y la didáctica han evolucionado para enfocarse en nuevas estrategias que promuevan la formación en esta área. En este sentido, resulta necesario que los docentes estén al tanto de estos innovadores enfoques pedagógicos y didácticos para poder implementarlos de manera efectiva en el aula. Por ende, es fundamental que se sigan fomentando espacios de formación y actualización para los profesores, con el fin de que estén en capacidad de brindar una educación de calidad a sus estudiantes.

La enseñanza de los estudios sociales presenta un desafío particular para los profesores en lo que respecta a la inclusión escolar de estudiantes con necesidades educativas especiales no discapacitados. Para abordar este problema, se han desarrollado adaptaciones curriculares para estudiantes de quinto grado de educación general básica (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), 2021), las cuales requieren de un alto nivel de creatividad por parte de los docentes debido a la naturaleza abstracta de la materia. La

inclusión educativa es una prioridad, por lo que es fundamental encontrar estrategias pedagógicas que permitan a todos los estudiantes asimilar los contenidos de la asignatura de manera efectiva.

La comprensión por parte del maestro sobre las capacidades individuales de sus estudiantes es importante. La evaluación al inicio de cada ciclo escolar desempeña un eje primordial en la adaptación de actividades variadas en clase. Debido a que los estudiantes no comparten la misma posición entre el estudiantado, sus enfoques de trabajo también difieren (Márquez, 2016). En la práctica, la evaluación inicial permite al profesor realizar un diagnóstico de la situación en la que se encuentran tanto sus estudiantes como la unidad educativa, identificando así los problemas que son necesarios resolver en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Los estudios sociales, por su naturaleza abstracta, representan un reto para el profesorado en cuanto a la transmisión de los contenidos a estudiantes con necesidades educativas especiales, pero sin discapacidad. En este sentido, es fundamental, garantizar la inclusión educativa, para lo cual se han desarrollado adaptaciones curriculares específicas para estudiantes de quinto grado de educación general básica con ayuda del Ministerio de Educación. De acuerdo con la UNESCO (2021), estas adaptaciones buscan asegurar que todos los estudiantes tengan acceso a los conocimientos y habilidades de las ciencias sociales, mediante el uso de estrategias pedagógicas que fomenten la creatividad y el aprendizaje significativo.

Según Romero *et al.* (2009), las estrategias cognitivas abstractas desencadenan un conjunto de procesos y secuencias que apoyan el desarrollo de tareas intelectuales y manuales relacionadas con los contenidos de las diferentes asignaturas, con el propósito educativo de mejorar el aprendizaje de los estudiantes. En consonancia, con este enfoque, el presente estudio se enfoca en mejorar el campo de los estudios sociales a través del uso de estrategias lúdicas que benefician tanto a los estudiantes regulares como a aquellos que tienen dificultades de aprendizaje. La adaptación de esta estrategia para estudiantes con necesidades educativas especiales tiene un impacto positivo en el aprendizaje de todos los estudiantes, ya que el juego despierta el interés y la motivación por descubrir.

Asimismo, este estudio surgió de la necesidad de implementar lo lúdico como estrategia en el salón de clases de los estudiantes de quinto grado de educación básica, pues es claro que deben utilizarse en el aprendizaje de los estudios sociales y deben aplicarse en situaciones adecuadas para obtener un mejor rendimiento escolar así como una mayor satisfacción estudiantil (Candela, *et al.*, 2020 ; Jiménez, 2018).

En la pedagogía actual, generalmente se habla de calidad educativa, orientada hacia los intereses y necesidades de los estudiantes. Por lo tanto, las estrategias lúdicas para los estudiantes de quinto grado de básica están basadas en el modelo constructivista, que se destaca por el aprendizaje significativo y se hace hincapié en la producción de conocimiento a través del desarrollo de la imaginación y la creatividad.

Conforme lo asevera Núñez-López *et al.* (2016), cuando dice que para lograr una estructura sólida y bien cimentada es necesario construir continuamente conocimiento, generado a través de la experiencia, a través de la interacción, el análisis y la reflexión, tal cual como lo propone la teoría constructivista. En síntesis, el objetivo fundamental de este trabajo consiste en la revisión crítica de las actividades escolares en concordancia con la enseñanza y el aprendizaje lúdico, los reajustes curriculares en el área de Estudios Sociales, así como en su contexto específico será pertinente su implementación para lograr un rendimiento académico óptimo que beneficie al estudiantado y su repercusión en la comunidad educativa en general. Por consiguiente, es conveniente destacar que los resultados de esta investigación podrían ser de gran utilidad para llevar a cabo las adaptaciones curriculares necesarias, con el fin de proporcionar el apoyo pedagógico requerido por los estudiantes en su proceso de aprendizaje en el área de las Ciencias Sociales.

METODOLOGÍA

El estudio sobre la “Inclusión educativa con estrategias lúdicas en adaptaciones curriculares de estudios sociales” tuvo como objetivo principal verificar y validar los desafíos encontrados en la implementación de estrategias lúdicas dentro de las adaptaciones curriculares en el campo de los Estudios Sociales. Esta revisión buscó incorporar nuevas prácticas pedagógicas que contienen estrategias lúdicas, con el fin de promover la inclusión educativa y garantizar el acceso a igualdad de oportunidades en la formación escolar (Mena *et al.*, 2020).

El planteamiento específico se dirigió hacia la mejora de la eficacia de estas adaptaciones para estudiantes con capacidades especiales en la Unidad Educativa Zenón Vélez Viteri, ubicada en Salitre, Ecuador. La inclusión educativa se fundamenta en el derecho a recibir una educación de alta calidad, libre de discriminación, buscando fomentar el respeto hacia las diferencias individuales y la diversidad que se hace evidente diariamente en las instituciones educativas ecuatorianas.

Para abordar este objetivo, se optó por una metodología que integró paradigmas cuantitativos, cualitativos y fenomenológicos, formando así un paradigma mixto. Este enfoque permitió obtener una comprensión holística de la problemática, explorando tanto aspectos cuantitativos como cualitativos. El diseño de la investigación fue de tipo exploratorio y descriptivo, lo que facilitó la exploración sincera de las prácticas pedagógicas existentes y la descripción detallada de la efectividad de las estrategias lúdicas en las adaptaciones curriculares.

Dicho enfoque se centró en evaluar la implementación de estas estrategias, poniendo especial atención en la variabilidad de su aplicación entre los docentes. La población objetivo comprendió 27 docentes y 730 estudiantes de la institución educativa. Se eligió una muestra no probabilística por conveniencia, seleccionando específicamente (Tabla 1), a 6 docentes del área de Ciencias Sociales entre ellos la principal autoridad, 1 integrante del Departamento de Consejería Estudiantil y 41 estudiantes.

Tabla 1.
Población de estudio de la Unidad Educativa Zenón Vélez Viteri

Ítem	Estratos	Frecuencias	Porcentajes
1	Autoridades	1	2%
2	DECE	1	2%
3	Docentes	5	14%
4	Estudiantes	41	82%
Total		48	100%

Fuente: Secretaría del Plantel

En cuanto a las técnicas de recolección de datos, se emplearon entrevistas semiestructuradas y observación participante. Se diseñaron instrumentos específicos como una guía de entrevista y un diario de campo, complementados con escalas de intervalo y escala de Likert para la medición de datos.

El análisis de datos se llevó a cabo mediante la combinación de métodos cualitativos y cuantitativos, utilizando escalas de intervalo y escala de Likert para medir y comparar la efectividad de las estrategias lúdicas.

Los resultados revelaron variaciones en la aplicación de estrategias lúdicas entre los profesores, a pesar de que la mayoría implementaba adaptaciones curriculares. Estos hallazgos hacen una contribución significativa al campo de la educación al enfatizar la importancia

de la inclusión a través de un enfoque divertido. Al resaltar esta relevancia, se puede indicar que la integración de tácticas de juego en la enseñanza puede ser una estrategia eficaz para fomentar un entorno educativo más inclusivo y estimulante. Este enfoque tiene el potencial de beneficiar a los estudiantes con necesidades educativas especiales y a la comunidad educativa en su conjunto, fomentando un aprendizaje más participativo y equitativo.

En última instancia, este estudio no solo presenta un conjunto de hallazgos, sino que también invita a una reflexión más profunda sobre la importancia de la investigación en la educación. La capacidad de adaptar las prácticas pedagógicas a través de estrategias lúdicas no solo mejorar la experiencia del aprendizaje, sino que también contribuye al avance continuo de la calidad educativa.

La recomendación de investigaciones futuras recalca la naturaleza dinámica y evolutiva del proceso educativo y la necesidad constante de perfeccionamiento y perfeccionamiento. Por ello, se pide llevar a cabo futuras investigaciones con un mayor rigor metodológico para confirmar estos hallazgos y proporcionar una base más sólida para la aplicación de estrategias lúdicas en el aula.

En términos generales, el presente estudio ofrece una guía de gran utilidad para el desarrollo de estrategias lúdicas destinadas a las adaptaciones curriculares. Los hallazgos obtenidos resultan altamente provechosos tanto para los docentes como para aquellos encargados de la toma de decisiones en el ámbito educativo.

En este sentido, se pone de manifiesto la importancia de emplear una combinación de enfoques cualitativos y cuantitativos en la investigación educativa, como método idóneo para lograr una comprensión exhaustiva de los problemas existentes, así como de las soluciones que resultan más eficaces. Es por ello, que este estudio puede considerarse como una herramienta valiosa para aquellos interesados en mejorar la calidad de la educación y, en consecuencia, el rendimiento académico de los estudiantes.

RESULTADOS

Análisis e interpretación de los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Zenón Vélez Viteri.

¿Te gusta jugar?

Tabla 2

Importancia del juego

Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Siempre	41	100%
A menudo	0	0%
Ocasionalmente	0	0%
Rara vez	0	0%
Nunca	0	0%
Total	41	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes

Cabe destacar, que aunque la opción “A menudo” no fue seleccionada por ningún encuestado, esto no significa necesariamente que no consideren que el juego pueda ser útil en el aprendizaje, sino que simplemente no lo ven como algo que se aplique de manera frecuente. Los resultados sugieren que hay una conciencia generalizada de la importancia del juego en la educación, lo que puede tener implicaciones en la planificación de lecciones y en la formación de docentes.

¿Te aburres en clases?

Tabla 3

Clases monótonas

Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Siempre	15	37%
A menudo	8	19%
Ocasionalmente	7	17%
Rara vez	6	15%
Nunca	5	12%
Total	41	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes

Análisis: Estos datos sugieren que la mayoría de los estudiantes consultados encuentra las clases monótonas con cierta frecuencia, lo que podría afectar su nivel de atención y compromiso en el aula. Por lo tanto, sería importante que los docentes consideren estrategias para hacer que sus clases sean más atractivas y participativas, lo que podría mejorar el aprendizaje y la motivación de los estudiantes.

¿El profesor utiliza juegos para enseñar Estudios Sociales?

Tabla 4

Juegos en clases

Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Siempre	14	34%
A menudo	5	12%
Ocasionalmente	18	44%
Rara vez	4	10%
Nunca	0	0%
Total	41	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes

Tabla 5

Aplicación de juegos

Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Siempre	30	50%
A menudo	2	5%
Ocasionalmente	2	5%
Rara vez	4	10%
Nunca	3	7%
Total	41	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes

En general, estos resultados sugieren un interés mayoritario por los juegos en la enseñanza, aunque también se identifica un grupo minoritario que no los valora tanto. Es importante considerar estos resultados al planificar la enseñanza y tomar en cuenta los diferentes estilos de aprendizaje de los estudiantes.

¿Quisieras participar en rondas y dramatización?

Tabla 6
Participación en clases

Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Siempre	10	24%
A menudo	8	20%
Ocasionalmente	15	37%
Rara vez	5	12%
Nunca	3	7%
Total	41	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes

En general, estos resultados indican que los estudiantes están dispuestos a participar en actividades que involucren habilidades artísticas e imaginativas, como las rondas y la dramatización, aunque quizás no siempre estén completamente cómodos o seguros para hacerlo. Por lo tanto, es importante que los profesores consideren incluir estas actividades en su planificación de clase y brindar el apoyo necesario para que los estudiantes se sientan seguros y cómodos al participar en ellas.

¿Realizan trabajos en grupo en tu aula?

Tabla 7
Trabajos en Grupos

Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Siempre	25	61%
A menudo	7	17%
Ocasionalmente	5	12%
Rara vez	2	5%
Nunca	2	5%
Total	41	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes

Estos resultados precisan que la mayoría de los estudiantes encuestados tienen experiencia en trabajos en grupo en el aula, lo que puede indicar que los docentes están implementando esta estrategia de enseñanza con frecuencia. También es importante destacar que solo una minoría de estudiantes reportó no haber

realizado trabajos en grupo, lo que puede sugerir la necesidad de promover esta estrategia de enseñanza para mejorar la experiencia educativa de los estudiantes.

¿Te llevas mejor con tus compañeros cuando juegas?

Tabla 8
Compañerismo en el juego

Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Siempre	29	71%
A menudo	6	15%
Ocasionalmente	1	2%
Rara vez	2	5%
Nunca	3	7%
Total	41	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes

Estos resultados exponen que la mayoría de los estudiantes encuestados perciben que jugar tiene un impacto positivo en sus relaciones con sus compañeros. Sin embargo, es importante destacar que la frecuencia con la que esto ocurre no es muy alta, lo que podría indicar que hay otros factores que influyen en la relación entre los estudiantes. Sería interesante realizar estudios adicionales para determinar cuáles son estos factores y cómo pueden ser abordados para mejorar las relaciones entre los estudiantes.

¿Cuándo juegan todos participan?

Tabla 9
Participación en juegos

Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Siempre	30	73%
A menudo	1	3%
Ocasionalmente	4	10%
Rara vez	3	7%
Nunca	3	7%
Total	41	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes

Estos datos sugieren que los juegos pueden ser una herramienta efectiva para mejorar las relaciones sociales entre los estudiantes. Sin embargo, es importante tener en cuenta que la mayoría de los estudiantes solo ocasionalmente o nunca se benefician de esta práctica. Por lo tanto, se pueden requerir más investigaciones para determinar la efectividad de los juegos en la promoción de relaciones positivas entre los estudiantes.

¿Entiendes mejor Estudios Sociales cuando representan una obra de teatro?

Tabla 10

Obras en clases

Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Siempre	25	61%
A menudo	6	15%
Ocasionalmente	3	7%
Rara vez	5	12%
Nunca	2	5%
Total	41	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes

Estos resultados plantean que la mayoría de los estudiantes consideran que la representación teatral es una herramienta útil para la comprensión de Estudios Sociales. Además, los resultados indican que hay una proporción significativa de estudiantes que no ven la representación teatral como una herramienta efectiva para la comprensión de Estudios Sociales. Esto puede ser útil para los educadores que buscan mejorar la enseñanza de Estudios Sociales a través de la representación teatral, por cuanto pueden necesitar considerar las preferencias y opiniones de los estudiantes al planificar sus lecciones.

Encuesta a Docentes

¿Aplica usted estrategias lúdicas en clases?

Tabla 11

Importancias de las estrategias lúdicas

Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Siempre	2	29%
A menudo	1	14%
Ocasionalmente	1	14%
Rara vez	3	43%
Nunca	0	0%
Total	7	100%

Fuente: Encuesta a docentes

En general, estos datos precisan que las estrategias lúdicas pueden ser una herramienta efectiva para mejorar el aprendizaje de los estudiantes y podrían ser beneficiosas para incorporar en la enseñanza de Estudios Sociales.

¿Considera que las estrategias lúdicas influyen en el aprendizaje de los estudiantes?

Tabla 12

Influencias de las estrategias lúdicas

Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Siempre	2	29%
A menudo	1	14%
Ocasionalmente	1	14%
Rara vez	0	0%
Nunca	3	43%
Total	7	100%

Fuente: Encuesta a docentes

Los resultados determinan que la mayoría de los estudiantes consideran que las estrategias lúdicas son importantes para su aprendizaje, aunque no siempre las utilizan o encuentran oportunidades para hacerlo. Se sugiere que los educadores tomen en cuenta esta preferencia de los estudiantes al diseñar sus estrategias de enseñanza y promover el uso de estrategias lúdicas en el aula para mejorar el aprendizaje de los estudiantes. Es importante destacar que, como en cualquier encuesta, estos resultados se basan en las respuestas de los estudiantes y pueden estar sujetos a ciertos sesgos o limitaciones en su representatividad de la población general.

¿Las estrategias lúdicas promueven un trabajo interactivo?

Tabla 13

Realización de trabajos interactivos

Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Siempre	1	15%
A menudo	1	14%
Ocasionalmente	3	43%
Rara vez	1	15%
Nunca	1	14%
Total	7	100%

Fuente: Encuesta a docentes

La mayoría de los maestros creen que las estrategias lúdicas ocasionalmente promueven el trabajo interactivo en el proceso de desarrollo, mientras que los maestros restantes caen en las otras situaciones.

¿Las estrategias lúdicas permiten afianzar el aprendizaje?

Tabla 14

Estrategias lúdicas en el aprendizaje

Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Siempre	1	14%
A menudo	1	14%
Ocasionalmente	2	29%
Rara vez	2	29%
Nunca	1	14%
Total	7	100%

Fuente: Encuesta a docentes

Según la pregunta planteada, la mayoría de los profesores no están de acuerdo en que las estrategias lúdicas fortalezcan el aprendizaje, aunque una minoría trata de enseñar con estrategias lúdicas a sus estudiantes.

¿Sabe Ud. que son las adaptaciones curriculares?

Tabla 15

Conocimientos de las adaptaciones curriculares

Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Siempre	1	15%
A menudo	1	14%
Ocasionalmente	1	14%
Rara vez	4	57%
Nunca	0	0%
Total	7	100%

Fuente: Encuesta a docentes

Al responder a las adaptaciones curriculares, la mayoría de los maestros demuestran falta de conocimiento o vacío, lo que dificulta la asistencia a los estudiantes.

¿Ha planificado sus clases con adaptaciones curriculares en el área de Estudios Sociales?

Tabla 16*Las adaptaciones curriculares en las clases*

Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Siempre	1	14%
A menudo	1	14%
Ocasionalmente	2	29%
Rara vez	1	14%
Nunca	2	29%
Total	7	100%

Fuente: Encuesta a docentes

Según las respuestas están divididas por obvias razones, la planificación de adaptaciones curriculares, hay una mayoría que siempre y en ocasiones, se aplica, mientras que otros no, exacerbando porque el problema con los Estudios Sociales.

¿Considera necesario la planificación de adaptaciones curriculares?

Tabla 17*Importancia de las planificaciones en las adaptaciones curriculares*

Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Siempre	1	14%
A menudo	1	14%
Ocasionalmente	1	14%
Rara vez	2	29%
Nunca	2	29%
Total	7	100%

Fuente: Encuesta a docentes

Análisis: En su mayoría, los profesores resultan resistentes a la aplicación de adaptaciones curriculares. Esto se debe probablemente a su desconocimiento del tema, provocando que muchos no le otorguen la importancia que se merece y lo pasen por alto.

¿Piensa que las adaptaciones curriculares se trabajan mejor con las estrategias lúdicas?

Tabla 18*La lúdica en las estrategias curriculares*

Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Siempre	2	29%
A menudo	1	14%
Ocasionalmente	1	14%
Rara vez	2	29%
Nunca	1	14%
Total	7	100%

Fuente: Encuesta a docentes

La mitad de los profesores responden positivamente porque creen que las estrategias lúdicas en las adaptaciones curriculares ayudarán al rendimiento del estudiante y la asociación con sus compañeros.

¿Hay mayor participación en el proceso de aprendizaje de los estudiantes adaptando el currículo a la necesidad del estudiante?

Tabla 19*Participación adaptando la necesidad del estudiante*

Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Siempre	3	43%
A menudo	2	29%
Ocasionalmente	1	14%
Rara vez	1	14%
Nunca	0	0%
Total	7	100%

Fuente: Encuesta a docentes

Los maestros están de acuerdo en que cuando las adaptaciones curriculares se hacen de una manera divertida para los estudiantes, se sienten mejor y actúan más.

¿El uso de la guía didáctica con estrategias lúdicas permitirá a docentes y estudiantes trabajar motivados en los procesos de aprendizaje?

Tabla 20

Motivación en procesos de aprendizaje mediante estrategias lúdicas

Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Siempre	4	57%
A menudo	1	15%
Ocasionalmente	1	14%
Rara vez	1	14%
Nunca	0	0%
Total	7	100%

Fuente: Encuesta a docentes

Al momento de aplicar las estrategias lúdicas en el currículo no solo ayuda al estudiante sino que también ayuda al docente como tal para poder impartir una clase de una manera positiva al momento de reaccionar los estudiantes. Se muestra que la mayoría están de acuerdo con que sería una ayuda para ambas partes.

DISCUSIÓN

La información recopilada de los estudiantes de quinto grado de educación básica presenta que la utilización de técnicas lúdicas puede provocar que las clases sean más atractivas y entretenidas, lo que hace posible mejorar la participación y la retención del contenido de la asignatura. Sin embargo, es pertinente que los maestros estén debidamente capacitados para implementar estas estrategias de manera efectiva, con el fin de maximizar sus beneficios educativos.

Los docentes de esta unidad educativa evadían la inclusión escolar y las adaptaciones curriculares, lo cual se atribuye a su falta de conocimiento y a la creencia en sí de que el uso de juegos no mejora el aprendizaje. A pesar de esto, un pequeño grupo de maestros utiliza estrategias lúdicas para enseñar, aunque en muchos casos no están preparados como corresponde, lo que conduce a que algunos descarten el uso de estas estrategias. Es esencial promover la inclusión escolar y la formación de los profesores en la implementación efectiva de estrategias pedagógicas innovadoras para mejorar la calidad de la educación.

De acuerdo con Candela y Benavides (2020), la incorporación de estrategias lúdicas en el currículo es una metodología pedagógica que ha demostrado ser beneficiosa tanto para los estudiantes como para los profesores. Estas estrategias abarcan actividades como juegos, experimentos, descripciones, debates, organizadores gráficos, lectura diaria, resolución de problemas y experimentos.

Para Chimbo y Pazmino (2011) existen dos aspectos fundamentales en las estrategias lúdicas, uno es el de satisfacer la curiosidad, emoción y necesidad planteada en una situación imaginaria para captar la atención y el otro consiste en la presencia de componentes físicos. Ahora bien, los componentes físicos como herramientas, dispositivos o elementos maniobrables son sustancial en la elaboración de estrategias lúdicas.

En cuanto a la adaptación curricular esta afecta a todos los estudiantes, dado que el temario debe ser adaptado para responder a las demandas educativas específicas de los estudiantes en el aula, pues hay una mayoría de profesores que silenciosamente aplican, mientras que otros no, exacerbando el problema con los Estudios Sociales (De La Torre *et al.*, 2022). Esto puede deberse a la falta de directrices claras o políticas establecidas en la institución educativa. Por otro lado, la declaración también apunta a que hay profesores que no aplican estas adaptaciones, lo cual podría deberse a diversas razones, como la falta de conciencia sobre la importancia de adaptar el contenido educativo a las necesidades individuales de los estudiantes.

El contenido de los Estudios Sociales se encuentra organizado de manera secuencial según niveles y subniveles, lo que permite que los estudiantes desarrollen habilidades y destrezas de forma progresiva en su aprendizaje. Esta estructura secuencial facilita la comprensión gradual de los temas, permitiendo a los estudiantes construir sus conocimientos de manera sistemática. Sin embargo, para lograr una inclusión educativa efectiva, se requiere de adaptaciones curriculares que permitan la atención de las diversas necesidades de los estudiantes. Este enfoque tiene la intención de guiar a los estudiantes a través de una trayectoria educativa que les permita adquirir habilidades y destrezas de manera progresiva.

Es importante destacar que las adaptaciones curriculares solo se implementarán si son absolutamente necesarias para satisfacer las necesidades de los estudiantes, puesto que de lo contrario pueden tener consecuencias negativas. Aunque algunos maestros sostienen que implementan adaptaciones curriculares de manera lúdica para los estudiantes, al ajustar tanto los materiales de enseñanza como los métodos de evaluación, se observa una mejora en el proceso de aprendizaje y un constante aumento en la participación de los estudiantes.

CONCLUSIONES

De acuerdo con la necesidad de la Institución, se concluye que: la Unidad Educativa Zenón Vélez Viteri, ubicada en el cantón Salitre, se encuentra en la necesidad de implementar técnicas de juego en las clases de Estudios Sociales, con el objetivo de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y fomentar el compromiso de los estudiantes en su desempeño escolar. Por ejemplo, los estudiantes pueden simular pasajes históricos a través de actividades lúdicas, lo que les permitiría afianzar los conocimientos teóricos adquiridos en clase de manera práctica.

Se requiere fortalecer las habilidades sociales y desarrollar un plan de adaptación curricular que incorpore técnicas de juego para garantizar la inclusión y participación de los estudiantes con Necesidades Educativas Especiales sin discapacidad. Asimismo, se recomienda fomentar el trabajo en equipo para mejorar la retención de información y contenido del plan de estudio. Para lograr estos objetivos, se hace necesario un enfoque pedagógico innovador que incluya la capacitación y formación de los profesores para la implementación efectiva de estrategias lúdicas y la adaptación de la enseñanza a las necesidades de los estudiantes con diversidad funcional. De esta manera, se puede garantizar una educación inclusiva y equitativa para todos.

La insuficiente utilización de métodos y técnicas adecuadas por parte de los docentes al impartir las clases de estudios sociales, así como su falta de experimentación con diferentes estrategias para validar el conocimiento, puede derivar en una falta de motivación en los estudiantes. Es esencial que los profesores se esfuercen por

incorporar técnicas innovadoras y apropiadas en su enseñanza para garantizar la participación de los estudiantes y fomentar su interés en la materia.

En definitiva, los estudiantes pueden lograr un aprendizaje más dinámico y participativo al recrear situaciones históricas o sociales. Además, se pueden implementar actividades grupales que fomenten el trabajo en equipo y la colaboración. Una forma de hacerlo es asignar a los estudiantes la tarea de construir un modelo de una ciudad antigua y utilizarlo como base para una serie de actividades pedagógicas lúdicas. Esta estrategia puede resultar altamente efectiva para mejorar la comprensión del contenido, así como para desarrollar habilidades sociales y de trabajo en equipo en los estudiantes.

Financiación: sin financiamiento.

Conflicto de intereses: Declara no tener conflictos de intereses.

REFERENCIAS

- Candela, Y., y Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *Rehuso*, 5(3), 78-86. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1684>
- Chimbo, E., & Pazmino, E. (2011). *Las estrategias lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños (as) de Primer Año de Educación Básica de los Jardines Fiscales, de la Zona UTE 4, del Distrito Metropolitano de Quito, en el período 2010-2011*. Trabajo de Grado. Universidad Central del Ecuador. <https://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/2782664>
- De La Torre Mendoza, R. G., Rodríguez Bravo, J. K., Cusme Solórzano, G. A., & Vera Montesdeoca, F. M. (2022). Adaptaciones curriculares en la asignatura de estudios sociales en estudiantes con trastorno auditivos. *Revista Científica sinapsis*, 21 (1). <https://doi.org/10.37117/s.v21i1.210>
- Florian, L. (2008). Special or inclusive education: Future trends. *British Journal of Special Education*, 35(4), 2-7. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8578.2008.00402.x>

- Galván, E. (2019). Educación inclusiva, una inversión de futuro. In *Educación Inclusiva* (Vol. 21, Issue 1, pp. 1–4). <https://doi.org/10.33881/0123-8264.hop.21100>
- Jiménez, Y. (2018). Estrategias lúdicas para la enseñanza-aprendizaje de la matemática a nivel superior. *Transforming education for a changing world*, 17, 170-179. <https://doi.org/10.58909/ad18353224>
- Márquez, A. A. (2016, mayo 17). *Estrategias Inclusivas en el aula: ¿cómo enriquecer las actividades?*. <https://www.antonioamarquez.com/estrategias-inclusivas-en-el-aula-como/>
- Mena, E. D., Rengel Hinojosa, K. E., Constante Barragán, M. F., Molina Lozada, M. A., & Riera Montenegro, M. V. (2020). Inclusión educativa en los procesos pedagógicos. *Revista Boletín Redipe*, 9(10), Article 10. <https://doi.org/10.36260/rbr.v9i10.1087>
- Ministerio de Educación de la Nación. (2019). *Educación inclusiva: fundamentos y prácticas para la inclusión*. Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología (1ra. Edici, Vol. 1). <http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL006578.pdf>
- Monsalve, M., Darío, R., & Mena, S. E. (2016). *La Lúdica como instrumento para la enseñanza-aprendizaje* [Fundación Universitaria Los Libertadores]. In Fundación Universitaria Los Libertadores. <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/910/MenaCórdobaSamuelEgidio.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Núñez-López, S., Ávila-Palet, J.-E., & Olivares-Olivares, S.-L. (2016). El desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes universitarios por medio del Aprendizaje Basado en Problemas. *Revista iberoamericana de educación superior*, VIII(23), 84-103. <https://www.redalyc.org/journal/2991/299152904005/html/>
- Parra, C. (2011). Educación inclusiva un modelo de la diversidad humana. *Revista: Educación y Desarrollo Social*, 5(1), 139–150. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5386258>
- Pavo, M. Á. H., & Patiño, M. G. C. (2020). Aportes de las reformas curriculares a la educación obligatoria en el Ecuador. *Revista Scientific*, 5(15), 362-383. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.15.19.362-383>
- Romero, E., Escorihuela, Z., & Ramos, A. (2009). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial*. <https://www.efdeportes.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm>
- UNESCO. (2021). *La inclusión en la educación*. <https://www.unesco.org/es/education/inclusion>