



Ciencia Latina
Internacional

Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), marzo-abril 2024,
Volumen 8, Número 2.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2

**METACOGNICIÓN Y LÚDICA. UN BINOMIO
ESTRATÉGICO PARA EL APRENDIZAJE
SIGNIFICATIVO EN ESTUDIANTES DE AULAS
MULTIGRADOS**

**METACOGNITION AND PLAY. A STRATEGIC BINOMIAL FOR
MEANINGFUL LEARNING IN STUDENTS IN MULTIGRADE
CLASSROOMS**

Maria Dolores Muegues Rodríguez

Universidad Metropolitana de Educación, Ciencia y Tecnología UMECIT, Panamá

DOI: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.10709

Metacognición y lúdica. Un binomio estratégico para el aprendizaje significativo en estudiantes de aulas multigrados

Maria Dolores Muegues Rodríguez¹

mariadoloresmueguesrodriguez@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0000-8342-5570>

Universidad Metropolitana de Educación, Ciencia y Tecnología UMECIT
Panamá

RESUMEN

El propósito de analizar conceptualmente la metacognición y los subprocesos que en ella se activan al trabajar con actividades lúdicas como recursos para el aprendizaje significativo en estudiantes de aulas multigrados en instituciones educativas rurales, condujo a una revisión documental en torno a literatura en fuentes primarias y secundarias relacionadas a los procesos metacognitivos y su desarrollo como consecuencia de la educación formal; así mismo, se revisaron los aportes de las teorías del juego educativo para su reconocimiento como recurso para el desarrollo de estrategias pedagógicas lúdicas, que fomenten la interacción social y la motivación a aprender en estudiantes en aulas multigrados. Se concluyó que en estos escenarios educativos específicos, donde la diversidad etaria es la característica que los identifica al proveer una multidimensionalidad de intereses y particularidades estudiantiles, estrategias centradas en la lúdica posibilitan espacios de interacción progresiva, intencional y de apoyo al aprendizaje significativo a través de la metacognición. El juego aporta al estudiante la necesidad de pensar y actuar de manera estratégica para participar, competir y lograr resultados exitosos, ayudándole a desarrollar procesos de reflexión y autoevaluación para mejorar su actuación de cara a resolver situaciones en un nuevo encuentro lúdico, potenciando sus procesos metacognitivos.

Palabras clave: metacognición, lúdica, aprendizaje significativo, aulas multigrados

¹ Autor Principal

Correspondencia: mariadoloresmueguesrodriguez@gmail.com

Metacognition and play. A strategic binomial for meaningful learning in students in multigrade classrooms

ABSTRACT

The purpose of conceptually analyzing metacognition and the subprocesses that are activated in it when working with recreational activities as resources for meaningful learning in students in multigrade classrooms in rural educational institutions, led to a documentary review of literature in primary and secondary sources. related to metacognitive processes and their development as a consequence of formal education; Likewise, the contributions of educational game theories were reviewed for their recognition as a resource for the development of playful pedagogical strategies that promote social interaction and motivation to learn in students in multigrade classrooms. It was concluded that in these specific educational scenarios, where age diversity is the characteristic that identifies them by providing a multidimensionality of student interests and particularities, strategies focused on play enable spaces for progressive, intentional interaction and support for meaningful learning through metacognition. The game provides the student with the need to think and act strategically to participate, compete and achieve successful results, helping them to develop reflection and self-evaluation processes to improve their performance in order to resolve situations in a new recreational encounter, enhancing their metacognitive processes.

Keywords: metacognition, playful, meaningful learning, multigrade classrooms

Artículo recibido 19 febrero 2024

Aceptado para publicación: 22 marzo 2024



INTRODUCCIÓN

En el marco de los lineamientos de la Agenda 2030, la Organización de las Naciones Unidas para la Cultura, las Ciencias y la Educación (UNESCO, 2020) ha examinado por primera vez el papel de la educación desde el enfoque del desarrollo sostenible, dado que en esta agenda implícitamente se encuentran insertos muchos de sus objetivos y metas. Indicando que hay que fortalecer “la creatividad y la innovación en las comunidades, siendo que la educación no es ajena a estos lineamientos” (p.12) En ese documento se puede leer que es preciso proteger espacios educativos y de formación para favorecer la inclusión a la que todos tienen derecho.

Bajo esa mirada, las aulas multigrados comportan un gran significado, siendo una estrategia educativa que tiene sus orígenes históricos y su desarrollo original principalmente en los procesos de reforma agraria en América Latina, y que recientemente ha encontrado un nuevo impulso en las propuestas educativas relacionadas con los pueblos indígenas, en particular a partir del debate que se ha iniciado en la región con posterioridad al fenómeno de Chiapas en México (Gamboa, 2022).

Especialmente en la educación rural, los docentes deben estar conscientes que son contextos que se caracterizan por su baja calidad, inequidad social, falta de oportunidades; por ello, deben trabajar sobre un enfoque educativo que demuestre que se puede disminuir la pobreza, garantizando la permanencia escolar de los estudiantes en el sistema educativo (Hernández, Hio, & Torres, 2020). Siendo entonces crucial, una práctica educativa que sea verdaderamente significativa para el estudiantado, lo cual también llevará a la obtención de resultados satisfactorios en las pruebas del Estado. En el contexto rural, un proceso educativo dinámico contribuye a estimular la motivación por el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Las razones de la falta de estrategias pedagógicas en el proceso educativo en las zonas rurales están enmarcadas en falta de compromiso, debilidades en la formación, calidad y condiciones de trabajo de los docentes, carencia de estándares mínimos para los estudiantes, desinterés de los padres y comunidades locales (Gamboa, 2022). En comparación con sus pares urbanos, los actores educativos de los entornos rurales se notan apáticos y menos motivados para ir a la escuela; con el tiempo, experimentan menos acceso a la educación, rendimiento académico más bajo y resultados laborales limitados. Se hace necesario seguir investigando y actuando para dar lugar a procesos de intervención



que apoyen la educación rural, mejorando sus perspectivas a futuro sobre la base de propiciar en los estudiantes aprendizajes significativos.

Una investigación de la Universidad de los Andes (Marín, Marín, Maldonado, & García, 2022) sobre las pruebas Saber durante el 2020 y 2021, informó que la brecha en resultados de las pruebas Saber 11 entre estudiantes en zonas urbanas y los de áreas rurales se incrementó, pasando de 0,79 en 2016 a 2.17 en 2020, significando un acrecentamiento en la desigualdad del 173 % frente a 2016. El estudio concluyó que una de las acciones que se deben tomar para mejorar y hacer más equitativa la educación en Colombia es priorizar la capacitación a los docentes rurales y apoyarlos continuamente; por su parte, estos docentes deben motivarse a transformar su pedagogía con planes curriculares enfocados en retrolimentación entre pares, enfocando sus prácticas hacia la forma de innovar en sus estrategias para que sean precursoras de aprendizajes significativos.

Cabe recordar, que el aprendizaje significativo teorizado por Ausubel (2002) “propone defender y practicar aquel aprendizaje en el que se provoca un verdadero cambio auténtico en el sujeto” (p.2), donde la interacción con otros provoca cambios que van reconfigurando la estructura cognitiva de la persona durante toda su vida en forma activa y continua. A esto se agrega, la asimilación de conocimientos de manera no mecánica, lo cual permite al estudiante aprender de forma novedosa y creativa la nueva información desplegada por el docente, dejando de lado la repetición, para conducir a la generación y activación de los aprendizajes adquiridos (Viera, 2013).

En las instituciones en entornos rurales en aulas multigrados, es más perentorio que los docentes sean innovadores y creativos, al tener bajo su responsabilidad niños y niñas de diferentes edades en una misma aula; esto implica, la necesidad de generar experiencias de aprendizaje extraordinariamente significativos para un estudiantado que muchas veces tienen edades bastante desiguales, ergo, necesidades e interés muy diferentes. (Trujillo, 2012). El docente de las aulas multigrados debe ser artífice de estrategias que dinamicen y potencien en los estudiantes sus habilidades, destrezas, competencias y el manejo consciente de emociones personales e interpersonales, derivados de la utilización de los procesos cerebrales como instrumentos de cambios.

Los procesos cognitivos y metacognitivos están vinculados a un cambio fundamental; se le exige al estudiante atender, memorizar, hacer esquemas o resúmenes, entre otros, no obstante, en forma



metódica, sistemática y persistente. Ante esto, también el docente debe trabajar a las estrategias metacognitivas para lograr cambios en el modelo de instrucción y en el modelo de aprender (Trujillo, 2012), toda vez que, los métodos utilizados por los profesores durante la enseñanza, pueden motivar o desmotivar a los estudiantes.

De esa manera, la estimulación para el desarrollo de los procesos cognitivos y metacognitivos para el aprendizaje significativo pudieran ser estimulados a través de estrategias de juego aplicadas en las aulas multigrados, que motiven la participación y la integración de todos los estudiantes considerando sus particularidades e intereses etarios. Las estrategias cognitivas y metacognitivas son necesarias en toda actividad pedagógica, porque se convierten en el camino que guía el aprendizaje, enfatizando la finalidad del juego, como estrategia es fortalecer la metacognición de los estudiantes, porque jugar tiene un lugar importante en sus vidas, es como vivir (Salamanca, 2018).

En cuanto al docente, existen deficiencias en el manejo de las estrategias al asumir que tienen que ver tanto con lo cognitivo como con lo metacognitivo, desconociendo que son diferentes, no obstante funcionan en conjunto, como un proceso interdependiente. Docentes y estudiantes deben tener un papel activo en el trabajo con estrategias cognitivas y metacognitivas; por esta razón, deben verse de manera distintiva, teniendo en cuenta que las estrategias orientadas a la cognición o cognitivas posibilitan la manipulación de la información, en tanto que las metacognitivas implican la comprensión reflexiva (Quiróz, Meza, Asqui, & Berrones, 2023), de esa información a través de la conciencia de los mecanismos que actúan en el propio aprendizaje; constituyen procesos intimistas del estudiante sobre las particularidades de su aprendizaje.

La lúdica como recurso para el aprendizaje significativo

A lo largo de la historia la lúdica siempre ha estado presente en todas las culturas y sociedades, incluso en las más primitivas. Siendo “parte de la genética humana. Nace, crece, se desarrolla y vive con el juego” (Paredes, 2003, p. 32), el juego se ha desarrollado, se está desarrollando, siempre será parte de los acontecimientos y actividades de la vida cotidiana. Directamente relacionado con el espacio dedicado al ocio, descanso, diversión y entretenimiento (Gallardo, 2018), las actividades lúdicas ayudan en el tiempo libre a la persona a liberarse de condiciones externas como trabajo, responsabilidades, obligaciones familiares y sociales.



El juego ha evolucionado simultáneamente con la importancia del ocio y el trabajo predominantes en cada sociedad, influenciados por los hábitos y costumbres de cada época, lugar y civilización. Siempre ha cumplido una función social y de aprendizaje muy importante en el desarrollo evolutivo de los niños, quienes expresan su aprecio por su entorno físico y social a través de manifestaciones lúdicas presentes en las culturas de la historia (Gallardo, 2018). La ventaja del juego como herramienta de aprendizaje está en su capacidad de promover el llamado *aprender haciendo*, a través del desarrollo de habilidades básicas como observación, análisis, intuición y toma de decisiones.

En el ámbito educativo, la lúdica permite identificar la importancia de los factores de entretenimiento y sus estrategias en el proceso de aprendizaje, teniendo en cuenta el valor y relevancia de esas estrategias tanto dentro como fuera del aula, pues ya se han demostrado sus interesantes efectos en los estudiantes en las diferentes etapas de su desarrollo (Paredes, 2003).

De ese modo, mientras juegan, los niños aprenden diversos aspectos de su entorno cultural a través de bromas y juegos, adaptándose poco a poco al mundo construido por sus padres. En este complejo proceso, el entretenimiento se vuelve menos independiente y egoísta, de modo que “pueden participar cada vez más en la vida de los adultos, es decir, en la vida entendida como juego; sino un juego mucho más serio, auténtico y real, que muchas veces no resulta tan alegre ni divertido ni placentero” (García & Llull, 2009). Las actividades lúdicas brindan a los estudiantes la oportunidad de explorar, desarrollar la imaginación, la motricidad, la inteligencia y la creatividad; al mismo tiempo, aprenden a socializar, satisfaciendo necesidades afectivas al tiempo que se divierten (García & Llull, 2009; Garrido, 2010).

Hoy por hoy existen diversas teorías sobre el juego, que buscan explicar su necesidad, beneficios y aplicaciones. Entre estas, la Teoría del excedente energético de Herbert Spencer propuesta en 1855 los individuos acumulan grandes cantidades de energía que se liberan a través de actividades artísticas, deportivas y lúdicas; la Teoría de la relajación de Lazarus, salió a la luz en 1833, afirmando que el juego aparece como una actividad compensatoria del esfuerzo que ejercen en el niño otras actividades más serias o útiles. Los juegos se consideran una actividad que ayuda a relajarse, descansar y recuperar la energía; la Teoría de la derivación por ficción de Édouard Claparède en 1932, cuya teoría abarca algunos aspectos del importante papel de los juegos en el desarrollo psicomotor, intelectual, social y afectivo de los niños.



Más recientemente, la Teoría del aprendizaje basado en juegos o ABJ (aprendizaje basado en juegos); conocida también por su abreviatura en inglés *GPL* (Game-Based Learning); sugiere utilizar juegos con fines educativos. A través de los juegos, los estudiantes socializan, se interesan y motivan más, involucrándose en el aprendizaje de contenidos y materias de una manera dinámica, entretenida y divertida. Se trata de desarrollar actividades de aprendizaje interactivas que presenten a los estudiantes conceptos avanzados y les ayuden a alcanzar objetivos específicos (Anastasiadis et al. 2018).

El aprendizaje basado en juegos abre un amplio horizonte educativo; principalmente porque desde la primera infancia los juegos no solo promueven la diversión, la curiosidad y la conciencia sobre el medio ambiente en los niños, sino que también juegan un papel importante en el desarrollo de las habilidades básicas (UNICEF, 2018). Hipótesis esta que se apoya en Piaget, cuando explica el juego pensando en la estructura, el desarrollo del juego es paralelo a las etapas evolutivas de la experiencia intelectual humana en su desarrollo psicológico, donde son una parte importante del aprendizaje; en Vygotsky por su teoría sociocultural del juego para el desarrollo de la personalidad, la socialización y, por tanto, la comprensión del entorno que lo rodea; y en Chateau por su teoría de juegos como medio de autoafirmación (Gallardo & Gallardo, 2018).

Para algunos autores, el objetivo del aprendizaje basado en juegos es desarrollar actitudes positivas de los estudiantes hacia el aprendizaje significativo (Garrido & Crisol, 2023; Ortiz & Salcedo, 2020), y lo hacen más fácil e interesante, porque proporcionan desafíos que deben basarse en la correcta acumulación de conocimientos adquiridos por los estudiantes y el desarrollo de sus habilidades cognitivas, afectivas, comunicativas y sociales. La teoría del aprendizaje basado en juegos, incluye estrategias que utilizan los juegos como medio para estimular el interés, la motivación y la atención de los estudiantes. Sin estas características, es difícil brindar a los estudiantes una experiencia de aprendizaje verdaderamente significativa. A través de los juegos, los estudiantes aprenderán más activamente porque interactúan directamente con la información en lugar de escucharla o leerla con los métodos de aprendizaje tradicionales. Esto les permitirá retener más información y facilitará una experiencia significativa.



Se evidencia desde los autores revisados, que la ludica enriquece con expresiones positivas como admiración, entusiasmo, curiosidad, alegría, sociabilidad, atención y seguridad, que motivan elevando la autoestima, la energía, la voluntad de participar a través del diálogo y la socialización, aportando, ofrecen ideas y esquemas de soluciones a las situaciones que se les plantean. De igual manera, a través del juego se esfuerzan por competir y alcanzar los logros esperados. Los docentes también deben considerar que la estimulación de los dominios físico, cognitivo, lingüístico, social, emocional y moral ayuda a fortalecer y activar el coeficiente intelectual (Candela & Benavides, J., 2020), esto facilita la transferencia, asimilación y aplicación del aprendizaje para que pueda ser comprendido y practicado de tanto forma natural como espontánea, confiriéndole significatividad al mismo.

La metacognición: conductora de autonomía en el proceso de aprendizaje.

El reconocimiento de la manera cómo se conoce sugiere diferentes relaciones proposicionales, eventos y significados que en el aprendizaje comportan un proceso prolongado y complejo que implica identificar cinco grupos de conocimiento distintos, que forman parte de los procesos metacognitivos de una persona; es decir, de los conocimientos que el sujeto posee sobre sus procesos cognitivos (Alvarado, 2018; Naigeboren, Caram, Gil, & Bordier, 2015). Para estos autores, la metacognición puede ser vista como el *darse cuenta de cómo se aprende*, en términos de cuáles acciones requiere y emprende para aprender y los resultados que de estas se alcanzan.

Esto le otorga la posibilidad de regular esas acciones con la finalidad de lograr los objetivos para un aprendizaje de calidad, desarrollar los procesos de pensamiento y desarrollar sus habilidades cognitivas de mejor manera (Naigeboren et al., 2015). Los autores citados afirman que en la metacognición intervienen procesos orientados a la planificación de actividades mentales; el desempeño que implica la ejecución a través del seguimiento y/o control de las actividades realizadas de acuerdo a la situación de aprendizaje; evaluación de resultados, que permiten valorar la calidad de los procesos cognitivos, a través de la observación crítica como factor condicionante para el logro de las metas planteadas.

Mientras se apoye a los estudiantes a desarrollar procesos de metacognición, se estarán reforzando sus procesos cognitivos, se le estará instrumentando y motivando a asumir el control de su aprendizaje, a reconocer sus necesidades y requisitos para aprender con propósito, a buscar la calidad de sus propios



logros en contraste con lo esperado, al tiempo que dilucidar cuáles procesos, estrategias e instrumentos requiere para desarrollar efectivamente su propia cognición. Se comparte lo expuesto por Martí (1999) cuando define la metacognición como la independencia que tiene la persona para resolver una tarea o situación problemática, que comporta la formación de conocimientos estratégicos que tienen que ver con la utilización e idoneidad de los procedimientos cognitivos.

Lo anterior, revela la necesidad de un desarrollo progresivo para transitar hasta el nivel consciente que, asociado al uso de conocimientos cognitivos, conduce a un mayor nivel de desarrollo intelectual, significando una mayor comprensión y control de aquello que se sabe (Martí, 1999). Para ello, los estudiantes deben involucrarse lenta y gradualmente en sucesivas actividades que involucran la mediación de un proceso reflexivo personal relacionado con el tipo y la calidad de los logros de aprendizaje obtenidos.

Esa reflexión progresiva y continua por parte del estudiante sobre los conocimientos utilizados, en lugar de copiar mecánicamente los mensajes dados por el docente, requiere de este último la motivación continua para lograr un aprendizaje significativo (Bein, 2007). Este se caracteriza, por la incorporación de nuevos conocimientos al proceso de comprensión, logrado cuando los estudiantes encuentran sentido a las condiciones necesarias para desarrollarse; al contrario del aprendizaje superficial, que se logra por la acumulación a corto plazo de información, producto de su reproducción mecánica.

Considerando la importancia de los procesos metacognición y su relación con el proceso de aprendizaje, se considera importante desde la docencia trabajar para que los estudiantes sean más autónomos; aprender, significa que sean más conscientes de sus propias decisiones y de los conocimientos que requieren para enfrentar situaciones, así como de los métodos y estrategias particulares para ello.

Cuando se trata de estrategias metacognitivas, no se puede dejar de mencionar un tema recurrente, la motivación (Bein, 2007), puesta de relieve ante el creciente reconocimiento del papel de las variables motivacionales y emocionales en la realización de tareas cognitivas, donde la lúdica, a través de estrategias centradas en el juego puede ayudar a desarrollar el pensamiento reflexivo y crítico. Propuestas recientes para el aprendizaje autorregulado sostienen que éste depende no sólo del conocimiento y control de las estrategias específicas de la tarea, sino también de la motivación de la persona cuando está aprendiendo (Salazar & Cáceres, 2022). Los autores añaden que, para traducir en



acción el conocimiento sobre estrategias metacognitivas, estas deben ir acompañadas de intenciones o metas apropiadas y creencias positivas sobre los recursos que se tienen para implementarlas. Se desprende que el aprendizaje autorregulado es el resultado de la competencia interactiva entre cognición, metacognición y motivación.

Se asumen las estrategias metacognitivas como aquellas que se utilizan para planificar, hacer seguimiento, valorar y mejorar el proceso de aprendizaje, influyendo en las actividades de procesamiento de información, como recuperación, almacenamiento y uso de la información. También conducen a motivar, centrando a los estudiantes, conduciéndolos a autoevaluarse y aplicar en el contexto de vida personal. Las estrategias metacognitivas son importantes para los estudiantes porque promueven un aprendizaje autónomo y eficaz (Cervantes, 2023).

Algunas estrategias metacognitivas (Iguarán, Anaya, Paba, & Obispo, 2016) son: establecer objetivos de lectura, permite determinar qué se quiere aprender o lograr leyendo y eligiendo textos apropiados para ese propósito; habilitar el conocimiento previo, para relacionar aquello que se lee con lo que se sabe del tema, facilitando así la conexión y asimilación de nueva información; establecer previsiones, para predecir contenido textual en función de títulos, imágenes, formato o contexto, ayudando a crear expectativas e interés por leer y ver si finalmente se hacen realidad; preguntarse sobre el texto antes, durante y después de la lectura para guiar la atención, el análisis y la reflexión; desde aquellas relacionadas con datos específicos hasta aquellas que sugieren una evaluación crítica o una perspectiva personal; identificación del mensaje central o propósito de un tema, situación, texto y distinguirlo de detalles o ideas secundarias, esto conduce a sintetizar la situación con palabras o constructos propios, manteniendo la esencia, lo cual permite organizar y recordar la información, así como comprobar que se ha entendido correctamente.

Las aulas multigrados en el contexto de la educación rural en Colombia

Estos ambientes educativos constituyen un modelo de aprendizaje que se caracteriza por reunir en un espacio físico a estudiantes de diferentes cursos bajo la guía de un docente. Siendo un enfoque común en las zonas rurales del país, donde la matrícula es baja, falta infraestructura o el acceso es difícil (Gelvasio, 2022), las aulas multigrados en la educación rural crean desafíos y oportunidades para desarrollar prácticas educativas inclusivas, diversas y heterogéneas, que reconozcan y aborden las



especificidades, necesidades y el potencial rural. Esto requiere una formación inicial y continua de los docentes para gestionar el currículo, la evaluación, la socialización y la participación de manera flexible y creativa (Giha, 2017).

El aula multigrados en la educación rural también implica el fortalecimiento de la articulación entre las instituciones educativas, las familias y las organizaciones sociales, para garantizar el acceso, la calidad, la pertinencia y la equidad de la educación rural (Gelvasio, 2022). Así mismo, implica el reconocimiento de la diversidad cultural, lingüística y ambiental de las zonas rurales, así como el fomento de proyectos pedagógicos productivos que contribuyan al desarrollo sostenible del territorio.

Las actividades de aprendizaje en grupo en las escuelas rurales tienen características únicas; primeramente, la diversificación de las actividades de aprendizaje con criterios de simultaneidad y complementariedad; el abandono de prácticas únicas sustentadas en la fantasía del aprendizaje correspondiente a ellas sincronizaría y estandarizaría sus mecanismos. La segunda característica, deriva de la diversidad de actividades y se refiere a la circulación de conocimientos entre grupos en varios niveles. Un ciclo que implica abrirse a las formalidades de las notas escolares para que el conocimiento fluya según criterios cognitivos más que psicológicos, de acuerdo a situaciones más que a formas (Santos, 2011).

En el escenario de las aulas multigrados, caracterizadas por la diversidad, se produce un ir y venir constante en los niveles de conocimiento en el transcurso de la actividad escolar, derivados de la existencia en las aulas de diferentes grados, ergo, de estudiantes de diferentes grupos etarios. El alumnado tiene contacto directo con contenidos de niveles inferiores y superiores a su curso de referencia en forma continuada.

Esto desencadena un tipo de aprendizaje contagiado, por impregnación mutua (Bustos, 2010). El alumnado de menor edad, a través de las explicaciones del docente, dudas, demostraciones al de mayor edad, se familiariza con conocimientos que abordará en cursos escolares venideros, toda vez que interactúa con estos constantemente. Es un aprendizaje que se da por un contagio inevitable y permanente, a pesar de la pasividad que pudieran presentar algunos estudiantes en el transcurso de la tarea escolar. En el caso de los estudiantes de mayor edad, tiene la posibilidad de repasar los conocimientos, traerlos de la memoria y aplicarlos, consolidando su aprendizaje



Tal escenario multidimensional, debe conducir a planificar la enseñanza considerando la diversidad. El trabajo con actividades pedagógicas centradas en el juego permitiría a los estudiantes de aulas multigrados socializar el conocimiento en un ambiente dinámico, lleno de la necesaria competitividad que implica un juego, al tiempo que generar un pensamiento estratégico para la toma de decisiones asertivas, desarrollado a través de estrategias para la metacognición que requieren no sólo de lo cognitivo, sino de saber cómo desde los propios saberes se puede aplicar aquello que se conoce para abordar una situación propuesta en clase.

Propósitos investigativos

El estudio buscó analizar conceptualmente la metacognición y los subprocesos que en ella se activan al trabajar con actividades lúdicas como recursos para el aprendizaje significativo en estudiantes de aulas multigrados en instituciones educativas rurales.

METODOLOGÍA

Se trabajó con una investigación de tipo descriptiva con un enfoque interpretativo para conocer el estado del arte del marco indagatorio relacionado a la metacognición y los subprocesos que en ella se implican; la lúdica como recurso para el diseño de actividades pedagógicas que motiven a la metacognición; así como las aulas multigrados en sus rasgos característicos y necesidades educativas. Se ahondó en las temáticas para dar respuesta al propósito planteado que permitió luego construir el encuadre teórico de donde se extraerían categorías guía dentro de un proceso investigativo de tipo fenomenológico hermenéutico.

Técnicas y procedimiento de recolección de información

Como técnica para el trabajo de indagación se recurrió a la revisión documental, para conocer desde una postura reflexiva, desde fuentes primarias relacionadas a teorías de la metacognición para la determinación de los subprocesos que ella comporta, así como del juego para el reconocimiento de sus beneficios como recurso activador de procesos metacognitivos. Paralelamente, se revisaron fuentes secundarias alojadas en sumarios electrónicos, representadas por investigaciones preliminares y artículos científicos publicados que permitieron construir el estado del arte.



RESULTADOS Y DISCUSIÓN

El proceso de aprendizaje necesariamente requiere de los docentes un conocimiento profundo sobre los procesos mentales para poder conducir, ayudar y apoyar al estudiante al buen desarrollo de estos procesos durante el transcurrir de su educación formal. No obstante, no se trata solo de profundizar y trabajar en los cognitivos, a los cuales siempre se ha dado el privilegio, sino orientarse hacia los metacognitivos para orientar el reconocimiento de los estudiantes hacia cómo cada uno de ellos conoce, de acuerdo a sus particularidades, necesidades, intereses y preferencias. De ahí, su relevancia dentro del desarrollo del aprendizaje, al revelarse que cuando los estudiantes ponen en marcha procesos metacognitivos como la reflexión y la autoevaluación, son capaces de emprender de manera autónoma la resolución de tareas y la solución de situaciones (Alvarado, 2018), demostrando compromiso consigo mismos y su proceso educativo.

Fundamentada en el darse cuenta de cómo se aprende, desarrollar la metacognición promueve procesos intimistas en el estudiante, pues no se trata de conocer lo que está afuera sino de conocerse a sí mismo, en términos de cómo piensa, cómo conoce, cómo aprende, cuáles acciones requiere y emprende para aprender y qué resultados espera.

Mereció especial atención que los propósitos del aprendizaje basado en juegos, están orientados a desarrollar actitudes positivas de los estudiantes hacia el aprendizaje significativo (Ortiz & Salcedo, 2020). El docente está llamado a aprovechar el interés de los estudiantes por los juegos y aplicarlos como recursos con propósito para el logro de aprendizajes a través de la socialización, el alcance de una meta y la aplicación de estrategias para logros positivos.

Esto crea un desafío para los profesores que necesitan aprovechar al máximo los juegos en sus aulas, especialmente en aquellas multigrados donde la diversidad etaria aporta multidimensionalidad en torno a intereses, particularidades y preferencias de los estudiantes de varios grados que conviven en un mismo espacio. Aquí el juego aporta, principalmente el fomento de la socialización, la motivación por participar, la curiosidad y la concentración a través de escenarios de la diversión (Garrido & Crisol, 2023).

Los estudiantes para participar en las estrategias lúdicas con fines educativos deben, como en cualquier juego, aprender a autoevaluarse, a reconocerse, hacerse preguntas, reflexionar y encausar



estratégicamente sus pensamientos y acciones para poder desarrollar las actividades que se le proponen y resolver la situación, enfrentándola desde la confianza y el sentido de logro que promueve la metacognición; lo cual, en todos los casos permitirá reiniciar el ciclo generando aprendizaje significativo. En el caso de las aulas multigrados, este aprendizaje se potencia a través del trabajo reiterativo con las temáticas, los menores porque se adelantan y los mayores porque las repasan, en una constante dinámica del conocimiento.

CONCLUSIONES

Luego de analizar material documental relacionado a teorías científicas que brindan información sobre la metacognición y su necesario desarrollo en los estudiantes a través de procesos intimistas de reflexión, autoanálisis y autoevaluación para la toma de decisiones; así como el rol del juego a través de estrategias lúdicas aplicadas en el aula de clase para motivar al aprendizaje significativo. Se concluye que, en el caso de escenarios educativos específicos como las aulas multigrados, donde la diversidad etaria es la característica que las identifica al proveer una multidimensionalidad de intereses y particularidades estudiantiles, las estrategias centradas en la lúdica posibilitan espacios de interacción progresiva, intencional y de apoyo al aprendizaje significativo. En este caso, el juego aporta al estudiante la necesidad de pensar y actuar de manera estratégica para participar, competir y lograr resultados exitosos, instándole a desarrollar procesos de reflexión y autoevaluación en los casos en que los resultados sean negativos para mejorar su actuación de cara a un nuevo encuentro lúdico. Cuando los resultados son positivos, los estudiantes potencian aún más su motivación para seguir participando, aprendiendo y con ello se mantiene el desarrollo de los subprocesos metacognitivos.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Alvarado, K. (2018). Los procesos metacognitivos: La metacompreensión y la actividad de la lectura.

Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación", vol. 3, núm. 2, julio-diciembre.

www.redalyc.org/pdf/447/44730204.pdf

Ausubel, D. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento*. Barcelona: Ed. Paidós.

Bein, K. (2007). *Lo que hacen los mejores profesores universitarios*. España: Universitat de València.

https://www.academia.edu/8601238/LO_QUE_HACEN_LOS_MEJORES_PROFESORES_UNIVERSITARIOS_Libro_completo



- Bustos, A. (2010). Aproximación a las aulas de escuela rural: heterogeneidad y aprendizaje en los grupos multigrados. *Revista de Educación*, 352, 353-379.
<https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:734562c8-c0e2-4566-8700-b80784f582d9/re35216-pdf.pdf>
- Candela, Y., & Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*.
http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2550-65872020000300090
- Cervantes, I. (2023). *Estrategias metacognitivas* . Obtenido de Centro Virtual Cervantes:
https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/estratmet.htm
- Gallardo, A. (2018). Innovagogia. *Teorías del juego como recurso educativo*.
<https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gallardo, J., & Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infanti. *Revista Educativa Hekademos*, 24, 41-51.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602>
- Gamboa, G. (2022). *Medio de siglo de educación rural en Colombia (1950-2015)*. Tesis doctoral, Universidad Santo Tomás.
<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/48275/2022germangamboa.pdf?sequence=7>
- García, A., & Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Editex.
- Garrido, A., & Crisol, E. (2023). Revisión sistemática: beneficios de los juegos de mesa en el ámbito de la educación social con menores de entre 6 y 18 años. *Education in the Knowledge Society*, 24.
<http://dx.doi.org/10.14201/eks.28528>
- Garrido, P. (2010). *Educación en el ocio y el tiempo libre*. Madrid: Palabra.
- Gelvasio, A. (2022). Inclusión y atención a la diversidad en el aula rural multigrados: Un estudio de caso. *Revista Caribeña de Investigación Educativa*, 6(2), 15-34.
<https://revistas.isfodosu.edu.do/index.php/recie/article/view/450/372>



Giha, Y. (5 de septiembre de 2017). *Aulas multigrados 'permite que avancemos en el cierre de brechas en la educación rural*. Ministerio de Educación Nacional:

<https://www.mineduacion.gov.co/portal/salaprensa/Comunicados/363091:Aulas-multigrados-permite-que-avancemos-en-el-cierre-de-brechas-en-la-educacion-rural-ministra-Yaneth-Giha>

Hernández, L., Hio, P., & Torres, Y. (2020). *Procesos didácticos de aprendizaje en la escuela rural, de la Institución Educativa Técnica Felisa Suarez de Ortiz, para niños y niñas de segundo grado*. Trabajo de grado, Fundación Universitaria Los Libertadores, Bogotá.

https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/3487/Cantor_Reina_Torres_2020.pdf?sequence=1

Iguarán, A., Anaya, C., Paba, C., & Obispo, K. (2016). Confiabilidad y validez de la Escala de Observación de Estrategias Cognitivas y Metacognitivas (EOECM) para la evaluación de la metacognición y la atención en niños de preescolar. *Psicogente*, 19(35), 98-109.

<https://doi.org/10.17081/psico.19.35.1211>

Marín, L., Marín, M., Maldonado, D., & García, S. (19 de Mayo de 2022). *Estudio basado en resultados de pruebas Saber 11 muestra gran desigualdad en la educación*. Revista Semana:

<https://www.semana.com/educacion/articulo/estudio-basado-en-resultados-de->

Martí, E. (1999). Metacognición y estrategias de aprendizaje. En J. Pozo, & C. Monereo, *El aprendizaje estratégico*. (págs. 111-122). Madrid: Santillana/Aula XXI.

Naigeboren, M., Caram, G., Gil, M., & Bordier, M. (2015). Jornadas de Investigación XI Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires. *Procesos cognitivos y metacognitivos en alumnos universitarios: estrategias para su desarrollo*. Buenos Aires. <https://www.aacademica.org/000-015/466.pdf>

Ortiz, A., & Salcedo, M. (2020). La didáctica como proceso de enseñar y evaluar el aprendizaje. *Revista Ensayos Pedagógicos*, 15(2), 193–231. <https://doi.org/10.15359/rep.15-2.9>

Paredes, J. (2003). *Juego, luego soy. Teoría de la actividad lúdica*. Sevilla: Wanceulen.

Quiróz, E., Meza, S., Asqui, B., & Berrones, L. (2023). Estrategias cognitivas, metacognitivas y afectivas para el aprendizaje. *Polo de Conocimiento*, 8(6), 995-2017.

<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/download/5727/14245>



Salamanca, M. (2018). *Enseñanza de estrategias metacognitivas para el desarrollo de la comprensión de lectura: aportes desde la escuela nueva*. Trabajo de grado de Maestría, Universidad de la Sabana.

<https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/35073/Mary%20Salamanca.%20Tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Salazar, J., & Cáceres, M. (2022). Estrategias metacognitivas para el logro de aprendizajes significativos. *Conrado*, 18 (84), 6-16.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_isoref&pid=S1990-86442022000100006&lng=es&tlng=es

Santos, L. (2011). Aulas multigrados y circulación de los saberes: Especificidades didácticas de la escuela rural. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, vol. 15, núm. 2, 71-91. <https://www.redalyc.org/pdf/567/56719129006.pdf>

Trujillo, Y. (2012). *Corpus teórico explicativo existente en los procesos cognitivos y metacognitivos de la actividad lúdica en el aula*. Tesis Doctoral.

UNESCO. (2020). *Indicadores Temáticos para la Cultura en la Agenda 2030*. Francia: Fontenoy. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373570>

Viera, L. (2013). El aprendizaje verbal significativo de Ausubel. Algunas consideraciones desde el enfoque histórico cultural. *Universidades*(26), 37-43. <https://www.redalyc.org/pdf/373/37302605.pdf>

