

Tipo de artículo: Artículo original

El juego como proceso y estrategia didáctica para mejorar la Tríada Pedagógica

The game as a process and didactic strategy to improve the Pedagogical Triad

Angélica Mágina Mora Aristega ^{1*} , <https://orcid.org/0000-0001-8031-8876>

Nathaly Nicolle Otacoma Elizondo ² , <https://orcid.org/0000-0001-9831-7676>

Karla Priscila Murillo Sandoya ³ , <https://orcid.org/0000-0001-7654-3421>

Hugo Marcelo Monserrate Zambrano ⁴ , <https://orcid.org/0000-0001-8034-3451>

¹ Docente de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación Universidad Técnica de Babahoyo, Ecuador. amora@utb.edu.ec

² Estudiante Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación Universidad Técnica de Babahoyo, Ecuador. notacomae@fcjse.utb.edu.ec

³ Estudiante Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación Universidad Técnica de Babahoyo, Ecuador. karlamurillos11@gmail.com

⁴ Estudiante Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación Universidad Técnica de Babahoyo, Ecuador. hmonserratez@fcjse.utb.edu.ec

* Autor para correspondencia: amora@utb.edu.ec

Resumen

El juego es una estrategia importante para encaminar al estudiante en el mundo del conocimiento y a su vez también dentro del contexto educativo porque le permite poner énfasis de relacionar y conectar a su vez a la tríada pedagógica y hacerles partícipes de cada momento que se vive. La gamificación en el aula se ha tomado como una de las formas de aprendizaje más propicias cuando se adaptan a la edad, las necesidades, intereses y las expectativas de los niños, niñas y jóvenes. Siendo considerado una de las actividades más agradables; una forma de esparcimiento que conlleva el trabajo de una manera más importante. Sin embargo, se requiere de tiempo, dedicación, esfuerzo. Esta investigación de enfoque descriptivo y cualitativo abordó diversas perspectivas del juego para dar respuesta a la pregunta directriz ¿Qué caracteriza al juego como estrategia didáctica en la tríada pedagógica? Así mismo se comprendieron las prácticas de enseñanza de los docentes en la educación infantil, y se partió de las características que tiene el juego para ser considerado como una estrategia didáctica. A su vez, el juego se entiende como una herramienta educativa que el docente debe utilizar en sus praxis para lograr en los niños, las niñas y jóvenes procesos de aprendizaje significativos que contribuyan con el desarrollo y su formación integral como seres humanos. Tomado como estrategia de aprendizaje le permite al estudiante resolver sus conflictos internos y enfrentar las situaciones posteriores.

Palabras clave: tríada pedagógica; gamificación; estrategia de aprendizaje; juego; educación infantil.

Abstract

The game is an important strategy to guide the student in the world of knowledge and in turn also within the educational context because it allows them to emphasize relating and connecting to the pedagogical triad and make them participants in every moment that is lived. Gamification in the classroom has been taken as one of the most conducive forms of learning when they adapt to the age, needs, interests and expectations of children and young people. Being considered one of the most pleasant



Esta obra está bajo una licencia *Creative Commons* de tipo **Atribución 4.0 Internacional**
(CC BY 4.0)

activities; a form of recreation that involves work in a more important way. However, it takes time, dedication, effort. This research with a descriptive and qualitative approach addressed various perspectives of the game to answer the guiding question: What characterizes the game as a didactic strategy in the pedagogical triad? Likewise, the teaching practices of teachers in early childhood education were understood, and it was based on the characteristics that the game has to be considered as a didactic strategy. In turn, the game is understood as an educational tool that the teacher must use in their praxis to achieve significant learning processes in children and young people that contribute to the development and their integral formation as human beings. Taken as a learning strategy, it allows the student to resolve their internal conflicts and face subsequent situations.

Keywords: *pedagogical triad; gamification; Learning strategy; play; child education.*

Recibido: 07/08/2022
Aceptado: 19/10/2022
En línea: 21/11/2022

Introducción

El presente trabajo investigativo está transitado a robustecer tres funciones ejecutivas: Iniciativa, Atención y Persistencia de los participantes. Esto, a través de la integración de actividades de Enseñanza-Aprendizaje que involucran el juego como proceso para fomentar la provocación; es decir, incitar y/o llamar la atención con respecto a la importancia de incorporar dichas funciones a la vida cotidiana y que determinen su posibilidad participativa.

El ambiente adecuado para introducir el juego como estrategia didáctica debe ser una prioridad. Este aporta múltiples ayudas para la preparación y organización del juego ya que enriquece y fortalece las habilidades cognitivas, sociales, motoras y afectivas de cada uno de los participantes desde la interacción que se propicia en el área destinada a esta actividad.

En el trabajo que figura la constitución de la tríada (los alumnos, el profesor y el conocimiento) se establecen y desarrollan las secuencias didácticas a trabajar en el ambiente de forma conjunta incorporando acciones que permitan vincular el juego y la triada pedagógica. A este respecto Delgado (2014), menciona que este espacio desarrolla además de las interacciones conjuntas un trabajo más personalizado y completo, donde el familiar también tenga la oportunidad de intervenir acertadamente y realizando el proceso, porque el saber y experiencia del familiar es muy significativa para el trabajo, complementando por el saber profesional y lo que tiene por aportar la persona con creatividad y esmero, para que haya un complemento de saberes. Todo bajo un modelo pedagógico (p. 15).

En el mismo orden de ideas, es pertinente acotar que el ambiente ofrezca mediante su enfoque pedagógico-didáctico un servicio que se desarrolla a través de la labor, generando nuevas alternativas de participación e inclusión que involucren las características personales y las necesidades propias de cada participante, de esta manera se incrementa



la afectividad- efectividad como ambiente pedagógico complicado para el desarrollo de las personas en su diario transitar en el proceso de aprender.

Ahora bien, la proposición de revitalización de procesos los cognitivos desde la mediación del juego como proceso pedagógico que denota sin lugar a duda una cavilación que involucre el quehacer del educador desde la intervención en el ambiente pedagógico complejo hacia los estudiantes y la familia. Para una debida integración de estos elementos, se deben tener aspectos en cuenta los siguientes, la importancia de conciliaciones y acomodos que demuestren las necesidades de cada uno y las diferentes formas de conservación de información y/o participación, a fin de lograr una mejora en la calidad de vida escolar con una visión humanista y participativa sin comprimir ni restituir, sino más bien potenciar desde lo que tiene y desarrolla el sujeto para su bienestar.

A este respecto, la Dra. Céspedes y el psicoanalista Silva (2015) se refiere a que “la importancia del juego dentro del ambiente pedagógico se reconoce en este ofrecimiento como primer momento donde se evidencia que esta categoría procura diversos beneficios en el área cognitiva, social y afectiva.” (p. 22). Además, el juego hace parte activa del constructo de, es decir hace parte de sus columnas fundamentales, tanto así que se busca desarrollar en todos los momentos del ambiente, propicios e inigualables pero tiene un espacio para hacerse de manera más insondable intentando que los juegos sean lo más significantes posibles para el estudiante y la familia que esto le permite la vinculación con el contexto, los objetos, la familia y el educador.

La proposición busca a través de la potenciación de estas tres primeras funciones ejecutivas, permitir un mejor desarrollo del sistema ejecutivo en los partícipes. De allí, la jerarquía de comenzar con: iniciativa, atención y persistencia a partir del juego como proceso y objetivo pedagógico y didáctico del momento de aprender, permitiendo desarrollar la propuesta desde las características cognitiva y el ciclo de vida de cada sujeto que participará en las intervenciones venideras.

Por lo mostrado anteriormente, el interés pedagógico y didáctico de este artículo radica en los procesos de participación, interacción y construcción de la realidad que alcance cada participante mientras juega, utilizando así el juego en el ambiente pedagógico y como eje medular que fortalezca la triada pedagógica en todo momento sin olvidarnos de sus características de acto libre, placentero, y espontaneo también como proceso fundamental que permitirá la indagación del medio inmediato, la entrada y salida de información de tal manera que logre vitalizar el sistema ejecutivo de cada uno de los interventores comenzando con la iniciativa, atención y persistencia como construcciones que generen al interactuar con él, maestros y con sus pares, compañeros de aulas y los padres.



Las tres funciones ejecutivas a trabajarse, ya que parten de la comprensión de la experiencia de todos los participantes expresada en el saber producido, que enriquece a su vez al saber pedagógico relacionado con el ambiente y los sujetos que conviven juntos diariamente.

De acuerdo con ese plano de indagación y observaciones se generó el interés por tres funciones que se relacionan y se enlazan en los procesos de participación, interacción y construcción de la realidad que alcanza cada participante mediante las actividades relacionadas con el juego, propuestas por los docentes en formación. Estas tres (3) funciones son: Iniciativa; Atención; Persistencia. A partir de este contexto se define como objetivo general de la presente investigación: Potencializar la interrelación que existe entre los juegos y la tríada pedagógica. Siendo necesario:

- Analizar los juegos impartidos en la institución educativa y su incidencia en la tríada pedagógica.
- Diseñar una propuesta pedagógica que permita que permita implementar los juegos como canales para la mejora de la tríada pedagógica.
- Valorar la propuesta pedagógica para la verificación de los cambios y resultados obtenidos a través de la relación con el juego.

A partir de la situación educativa identificada en el ambiente pedagógico que se trabaja surge la interrogante ¿De qué manera el juego como proceso pedagógico puede potenciar la Tríada pedagógica? Es así que en búsqueda de dar respuesta a la interrogante se construyó un objetivo general y tres objetivos específicos, tomando en cuenta las observaciones de la problemática descrita, encaminadas a la potenciación de la Tríada pedagógica mediante el diseño de una propuesta pedagógica involucrando el juego como proceso pedagógico de intervención entre los involucrados en esta situación.

Materiales y métodos

El trabajo se planteó desde un paradigma Histórico- Hermenéutico, con un enfoque cualitativo en el marco de un diseño de Investigación- Acción. En el desarrollo de la proposición dada se contó con la debida participación de niños, niñas, jóvenes y adultos. En todo momento y circunstancia para dar alcance a los resultados esperados.

Partiendo desde las características encontradas en el Ambiente Pedagógico favorable se plantea trabajar este plan pedagógico investigativo desde la Línea de Investigación de la Educación y Desarrollo Social ya que beneficia la adquisición del saber pedagógico-investigativo, desde una visión humanista protagonizada de los elementos de la triada pedagógica siendo en todo momento creativa que sitúa como centro de transformación de todos y todas además acrecientan el conocimiento al ser humano, invitando a rescatar e interiorizar el sentido de la educación en todo momento. Permitiendo que los constructos de la educación también se logren ver mediante procesos que reúnan diferentes elementos de sus propias experiencias.



Es así, como a partir de las necesidades reales de los participantes, se procura trabajar con una de sus categorías inmersas en la línea investigativa el juego, como la medula que transversa las participaciones de cada uno y de manera reveladora en los trabajos de procesos cognitivos, perceptivos y motrices. Permitiendo una exploración e interacción con el entorno, al igual que desarrollar habilidades cognitivas, comunicativas y el trabajo grupal

Contextualización de la institución educativa

La contextualización se realiza con el fin de hacer un reconocimiento del contexto real de la institución educativa donde se desarrolla la investigación, lo cual permite tener una perspectiva clara de lo que se necesita, siendo la Escuela Juan E. Verdesoto del cantón Babahoyo provincia Los Ríos.

La Escuela de Educación Básica contribuye en la formación de seres humanos, en tanto personas y docentes que son actores educativos al servicio de la nación y del mundo, en todos los niveles y modalidades del sistema educativo y para toda la población en sus múltiples manifestaciones de diversidad. Inquieren, producen y difunden el conocimiento en todo momento lo que mejora el quehacer, pedagógico y didáctico y contribuyendo a la formulación de las políticas públicas en educación.

Fundamentan su acción en la formación de niños, niñas, jóvenes desde su diversidad, con criterio propio de que el juego es parte esencial de su rutina diaria donde se procura dar importancia la identidad y el desarrollo emotivo de cada uno. Refuerza una intervención directa y permanente con la sociedad para aportar en pro de la reconstrucción mediante la plática con las demás instituciones de educación, los maestros, grupos sociales y autoridades educativas, para el desarrollo educativo en los diferentes ámbitos.

Problemática observada en la institución educativa

Teniendo en cuenta la observación participativa realizada por los docentes en formación de la institución objeto de estudio, se han identificado estrategias pedagógicas que potencialicen las habilidades motoras, cognitivas y sociales de los participantes, la interacción entre los sujetos y el ambiente en cuanto a los procesos de aprendizaje y enseñanza que vinculen las características y potencialidades de cada sujeto. De igual manera se identificó el interés que tiene el programa de insertar a su vez el juego y la triada pedagógica, por promover la participación de los docentes, estudiantes y familias, ante la necesidad de crear contextos que amparen de manera reveladora a todos los cómplices, resaltando así mismo el rol del educador y su función dentro del ambiente pedagógico.



A partir de dichas observaciones, se evidencia que los colaboradores través de las experiencias que viven dentro del ambiente, los docentes en formación mediante dichas experiencias buscan fomentar la interdependencia, desarrollo integral y la autodeterminación; y al mismo tiempo tras esas costumbres también se pretende que en cada mediación pedagógica, se vinculen los sujetos en los aspectos sociales desde las distintas formas que posee cada uno para interactuar con el ambiente o fuera de él y pongan en juego la relevancia de cada una de las acciones que realizamos juntos. De acuerdo con las dinámicas del momento del juego se presentaban sensaciones de gozo y disfrute de las actividades, mostrando motivación e interés, lo que permitía mayor vinculación en las actividades que se llevan a cabo en las instituciones educativas.

El juego como estrategia didáctica

La revisión teórica que se realizó desde el enfoque perspectivo, para la producción pedagógica de la propuesta investigativa arroja categorías de juego que se asumirán en el presente trabajo aunque existen muchas teorías y tipos de jugos para desarrollar el presente trabajo pedagógico indagativo, retomamos a Winnicott y su teoría de juego libre, a través de la cual el sujeto transforma su realidad interna o representaciones simbólicas en el momento mismo en el que juega. De igual forma se tendrán en cuenta los aportes de Vygotsky, Sensevy, Rios, entre otros autores que serán relevantes para tomar en cuenta en el desarrollo de ella y de sus actividades. (p. 12).

Se comparte el criterio con el autor asume el juego como un elemento fundamental en los procesos de enseñanza-aprendizaje y como forma básica de vida, donde el sujeto pasa de lo objetivo a lo simbólico logrando representar su realidad a través de su experiencia directa con él. Además, la actividad mental que se produce mediante el juego es continua, por eso el juego implica creatividad, imaginación y exploración. Lo que lleva al autor a asumir el juego como el componente fundamental de los procesos cognitivos, de las construcciones del mundo y de las transformaciones de su propia realidad.

Ahora bien, en la investigación presentada por Ortega (2002), se cita a Vygotsky, (1933) donde se afirma el juego como:

Un factor básico del desarrollo, un contexto específico de interacción en el que las formas de comunicación y de acción entre iguales se convierten en estructuras flexibles e integradoras que dan lugar a procesos naturales de adquisición de habilidades específicas y conocimientos concretos referidos a los ámbitos de los temas que se representan en el juego y a los recursos psicológicos que se despliegan en el mismo. (p. 160).

Por lo que esta definición también comparte las características de Winnicott y a la vez se acerca a las dinámicas que se realizan dentro del ambiente pedagógico complejo de AH. Otro aporte a esta concepción de juego la expone el Ministerio de Educación Nacional, (2014) en el documento de “juego en la educación inicial”. Donde sigue la misma



línea de Winnicott (1993) expresando el juego desde el punto de vista social que refleja la cultura, la sociedad y las representaciones que construyen el desarrollo de un contexto. El juego a partir de la realidad de cada sujeto le brinda la posibilidad a partir de la acción de participar, de desarrollar capacidades, de asombrarse y de crear estrategias a partir de las situaciones que el ambiente le proporciona.

Así, dentro de esta concepción, el juego no se puede pensar encasillarlo en parámetros distintos al mismo. Pues se estaría traicionando su esencia como actividad autorreguladora y voluntaria, como lo afirma Bruner (1995): “el juego que está controlado por el propio jugador, le proporciona a este la primera y más importante oportunidad de pensar, de hablar e incluso de ser el mismo” (p.219). Lo que llevaría a señalar los tipos de juegos según la actividad rectora de su funcionalidad:

- Juego con su cuerpo: comunica con su cuerpo unas maneras particulares de ser, de existir y de entender el mundo.
- Juegan explorando: la exploración es un proceso que destaca dentro del juego. De esta manera se conoce el entorno, a los sujetos los objetos que participan en él.
- Juegan imitando y simbolizando: proceso por el cual se llega a conocer a fondo ciertos fenómenos de la vida cotidiana.
- Juegan construyendo: Se representa a través de las distintas edades, pues desde la manipulación, a la planeación, elaboración, combinación y nominaciones de las construcciones.
- Juegan desde la tradición: A partir de testimonios de historias culturales y ancestrales.

Por otra parte, una característica del juego que influye positivamente en la formación de las funciones ejecutivas es la presencia de la regla según Stein, Migdalek, y Sarlé (2012), “En los juegos la regulación de la situación y de la propia acción se ve condicionada por las reglas que el juego impone a las que el niño debe someterse para jugar” (p. 57). Por su parte Sarlé y Abad (2016) expresan que “Al mismo tiempo, la estructura que subyace a cada juego pone al niño en situación de anticipar el contenido y el modo en que va a jugar”. (p. 20), esto es un aporte valioso para que el niño desarrolle la capacidad de establecer objetivos y orientar su actividad a metas.

En el mismo orden de ideas, según González y Solovieva (2017) para Vygotsky “una de las formas de intervención por excelencia es el juego, debido al impacto en el desarrollo psicológico desde la infancia, como la imaginación, la conducta voluntaria, la creatividad, la iniciativa, la reflexión, la autorregulación emocional y la función simbólica”. (p.130). Por otra parte, las relaciones sociales y el entorno cultural son de gran importancia debido a que influyen en el proceso de desarrollo. Tal como menciona Vygotsky (1996) “Al inicio de cada periodo de edad la relación que se



establece entre el sujeto y el entorno que le rodea, sobre todo el social, es totalmente peculiar, específica, única e irrepetible para esa edad” (p. 164).

Por lo que se exhorta a la relación existente entre juego y triada pedagógica lo cual da acceso a nuevos estímulos innovadores que generen nuevas experiencias y potencialidades en el desarrollo del sujeto y a su vez viabiliza la participación de todos y todas. Para ello es necesario examinar los recursos motivadores que son las personas que guían o dirigen la actividad, el que se emplean para estas actividades. Aquí se relaciona justamente con los procesos del juego no se puede dejar de lado que siempre debe centrarse en el sujeto y en mejora de su calidad de vida.

Juego didáctico

El modelo que representa el juego didáctico trata de enfatizar tanto en aspectos afectivos (interés por el juego), como en la postura que deben tener los jugadores al momento de ejecutar la acción dentro él. Es decir que, si se trata de caracterizar la acción didáctica como un juego, Brousseau (1999) trata de describirlo a partir de “dos posturas de acción dentro del juego: A y B. Estas dos posturas representan entonces dentro del ambiente complejo AH, un significado importante; ya que la acción de A y B estaría representada por el rol que cada participante cumplirá dentro de las actividades de juegos que se proponen en sentido de las funciones de Iniciativa, atención y persistencia.

Para entender un poco más lo dicho anteriormente el autor propone el siguiente ejemplo: Sensevy (2007) “Para ganar en el juego, el jugador A debe producir ciertas estrategias. Debe producir estas estrategias con su propio movimiento. B acompaña A en este juego. B gana cuando A gana, es decir cuando ha producido las estrategias ganadoras, (razonablemente), propio motu (propio movimiento).” (p. 11)

Lo anterior representa una de las características del juego didáctico puesto que el autor lo propone como: Rickenrñann (2001), citado por Sensevy, (2007) “Es orgánicamente un juego cooperativo”, ya que dentro de esta propuesta pedagógica el asunto de potenciar funciones ejecutivas no solo requiere de aspectos individuales; sino que también deben confrontarse. Teoría de situaciones didácticas.

En este último apartado del marco teórico hace referencia a la teoría de situaciones didácticas Brousseau (1999) en la cual propone un “modelo pensado para la enseñanza como proceso para la producción de los conocimientos matemáticos en el ámbito educativo.” (p. 8). A pesar de que esta teoría fue diseñada para el área de las matemáticas, dentro de esta propuesta se propone abordarla desde las construcciones metodológicas y pragmáticas que abarca a partir de su propuesta de enseñanza.

Para los años 70 de acuerdo con el autor Salinas-Muñoz (2010) “las situaciones didácticas eran vistas como esas situaciones que servían para enseñar sin tener en cuenta el rol del docente, en cambio para el tiempo actual las situaciones didácticas se comprenden como ese todo que comprende el entorno del estudiante” (p. 7), incluyendo al



docente y el sistema educativo. De este modo según lo expuesto por Brousseau (2007) citado por Salinas-Muñoz (2010).

Se entiende por Situación a un modelo de interacción de un sujeto con cierto medio que determina un conocimiento dado. La palabra Situación sirve para describir tanto el conjunto de condiciones que enmarcan una acción, y/o como uno de los modelos que sirven para estudiarla. (p. 7).

Resultados y discusión

En este separado se presenta el análisis y los resultados obtenidos en el artículo desarrollado; también se describen las discusiones y resultados basados en la implementación de la propuesta pedagógica, teniendo como categorías: el juego y funciones ejecutivas (iniciativa, atención y persistencia). Para ello se ha tomado el análisis a partir de las construcciones de la teoría sociocultural de Vygotsky citado por Guerra (2011), en la cual, señala la importancia que tiene el medio, la cultura y las demás personas para el desarrollo del sujeto, puesto que son quienes proporcionan herramientas tanto comunicativas, motoras o cognoscitivas a través del juego el cual permite exploración e interacción con el medio.

Además, este análisis se realizó apoyado en las herramientas de recolección de información como la observación, diario de campo y entrevista, con el propósito de identificar en cada intervención factores que permitieron potencializar las 3 funciones ejecutivas escogidas para trabajar dentro del quehacer pedagógico en interacción con los sujetos.

Aplicando posibles estrategias de la forma es que se sentían para participar (corporal, verbal, visual o rítmica, anímica) y la última situación integrada en las actividades fue validación. En ella se analizó la postura individual y grupal de todos los participantes, donde no solo valía comunicar una posible estrategia, sino que debía poner en praxis. Argumentar que lo que proponían era verdadero para considerarla como mejor opción para lograr el objetivo de la actividad.



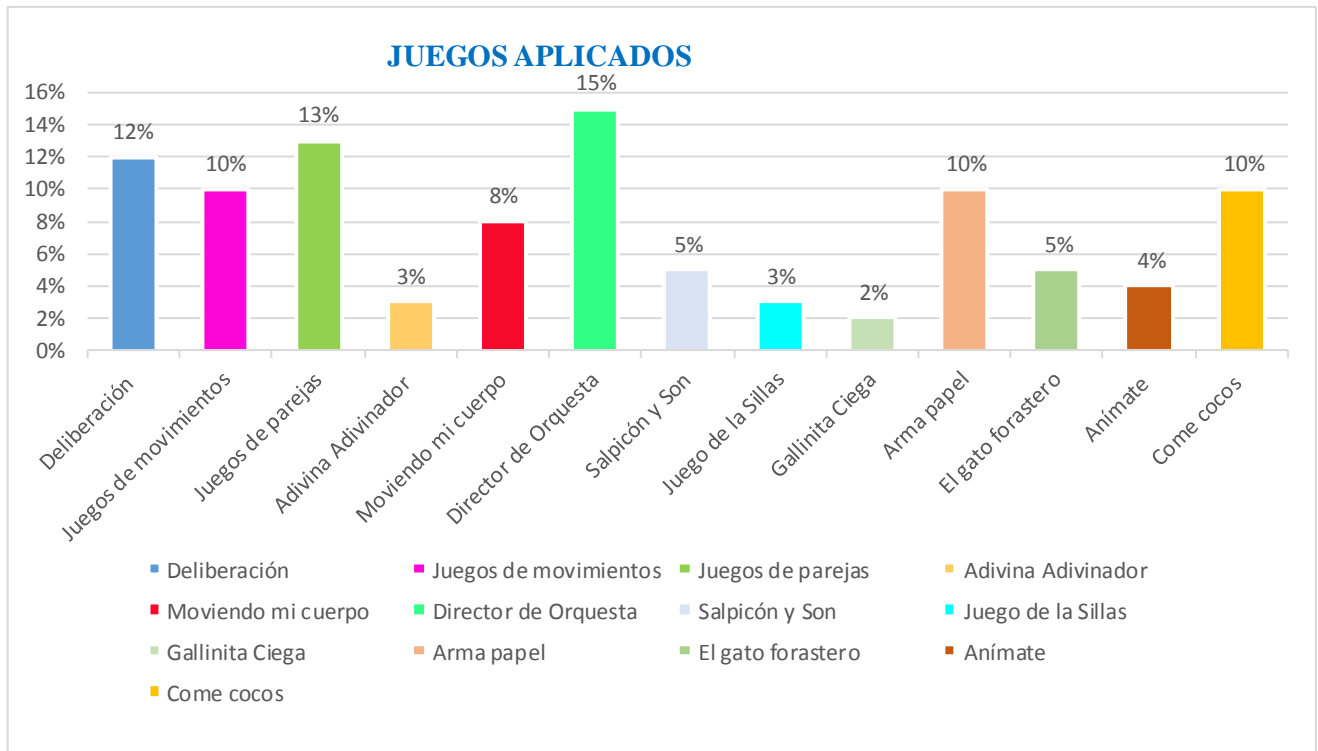


Figura 1. Observación grupal.

Árbol genealógico: Es una dinámica divertida y entusiasta que ayuda al niño a reconocer a sus familiares, entendiendo las relaciones y el rol que desempeña cada persona dibujada o foto colocada dentro del árbol genealógico es una manera propicia que participen todos .

Para realizar el árbol sigue los siguientes pasos:

1. Plasma el árbol en cartulina con sus diferentes ramificaciones. Recuerda, los niños y niñas deben contar con la ayuda y apoyo de sus padres.
2. Dependiendo de la edad y la capacidad artística del niño/a, puede realizar dibujos referentes a sus abuelos, hermanos, primos o, si es de su preferencia o comodidad, puede incluir foto de cada uno.
3. Es apropiado que el niño o niña organice la posición y ubicación de cada integrante familiar siguiendo el orden jerárquico. Opcionalmente puede añadir características de cada uno.

Construye con papel: Otro de los juegos divertidos para compartir en familia, y que mejor hacerlo en la escuela, se basa en la fabricación de diferentes objetos de uso infantil como barcos, aviones o animales coloridos. Es una estrategia fabulosa para despertar la creatividad en los más pequeños de la casa. Se aprovechó como juego de



integración entre todos. De manera complementaria puedes darle algunas plantillas para sacar hormas y armar la estructura, uniendo las partes del objeto a elaborar.

Come cocos: Este juego consiste en la elaboración de una pirámide seccionada y dividida en recuadro con pestañas, dónde debes adicionar en cada área un número o color.

- Pídele al estudiante que elija un número, luego haz movimiento del comecocos a través de las manos hasta completar el número dicho.
- Luego, dile que escoja un recuadro de la pirámide, dónde aparecerá algún color o frase que resulte atractiva para tu hija o hijo.

Bingo: Es un juego de tablero basado en el uso de cartones con números y fichas para marcar los números que sean necesarios, una vez iniciada las partidas del juego. La dinámica permite incorporar a todo el núcleo familiar y es idóneo para integración en la escuela. Su desarrollo es simple y le permite al pequeño fomentar el sonido y asociarlos con las imágenes plasmadas en el cartón. Para jugarlo sólo es necesario seguir las siguientes reglas:

- Precisar la participación de al menos 3 personas, es decir, 2 jugadores y un cantador de las fichas.
- Elegir tantos cartones como consideres y te gustaría tener para el juego. Además, debes ubicar las piedras para marcar los números.

Tener presente cuáles son las figuras que debes armar sobre el cartón por ejemplo: cuadrados, diagonales, etc. que se requieren para poder gritar “bingo” y dar por concluida cada partida.

El teléfono

El juego dinámico que requiere de la atención del pequeño y la creatividad de los participantes. Lo puedes hacer desde la comodidad de tu hogar. Sólo es necesario que indiques los parámetros:

- 3 o 4 participante, entre más se integren a la actividad, más entretenida será.
- Para iniciar el 1er participante debe formular una frase por ejemplo, “tengo un amigo”. Luego debe susurrar al compañero que tenga al lado al oído y este debe entregarle la misma frase incluyendo un adicional.
- Emitir el mensaje hasta llegar al miembro final quien debe emitir la información. Verás carcajadas en los pequeños al escuchar disparates e incongruencias, producto de que no entiende el mensaje.

Cartas: Existen diversos modelos de barajas con combinaciones de colores y figuras, ideales para efectuar dinámicas grupales con el niño. Recuerda elegir las cartas con dibujos llamativos o tonos atractivos, según la edad. Esta actividad lúdica permite mejorar la memoria y capacidad de concentración en las partes involucradas. Entre la actividad interactiva a desarrollar está:

- Unir cartas infantiles de figuras.



- Colocar las cartas boca abajo en la mesa.
- Cada participante en su turno, deberá elegir 2 cartas. La idea es ubicar 2 que tengan la misma figura.

El juego habrá culminado cuando se volteen todos los naipes. El participante que logre reunir más, será el ganador.

Conclusiones

Este análisis grupal permitió aún más reconocer la importancia de la categoría de juego dentro de la vida los sujetos implicados en la investigación, pues este fue ejecutado de forma natural y espontánea aun sabiendo que las actividades se complementaban con el trabajo diario, cooperativo, escucha y comprensión de las distintas formas de participar y sobre todo por las distintas comprensiones que se desarrollaron desde el trabajo por triadas pedagógicas (participante, docente y estudiantes). Aquí, el vínculo se fue afianzando con los juegos arrojaron análisis importantes para el aporte de las conclusiones finales, pues no solo se veía ese vínculo desde una mirada de relajamiento corporal, sino desde el respeto y la manera en que los participantes le daban al entrar en contacto con ellos. A partir de esta experiencia vivida durante el desarrollo del trabajo, se puede concluir que el juego como categoría central dentro de esta propuesta, es un elemento fundamental, motivador y transformador que posibilitó los procesos de participación, interacción y construcción de la realidad de los sujetos. Además, el juego permitió la creación de escenarios de interacción pedagógica a través del cuerpo, el movimiento, reglas, instrucciones, participación verbal o gestual que se lograron vincular en todo momento y de este modo incitar al participante en el fortalecimiento de construcciones sociales y afectivas que lograron potenciar a partir del juego como creador de experiencias donde el sujeto desarrolló un papel de líder.

Conflictos de intereses

Los autores no presentan conflicto de intereses..

Contribución de los autores

1. Conceptualización: Angélica Mágina Mora Aristega, Nathaly Nicolle Otacoma Elizondo, Karla Priscila Murillo Sandoya, Hugo Marcelo Monserrate Zambrano.
2. Curación de datos: Karla Priscila Murillo Sandoya, Hugo Marcelo Monserrate Zambrano.
3. Análisis formal: Angélica Mágina Mora Aristega, Nathaly Nicolle Otacoma Elizondo
4. Adquisición de fondos: Karla Priscila Murillo Sandoya, Hugo Marcelo Monserrate Zambrano.



Esta obra está bajo una licencia *Creative Commons* de tipo **Atribución 4.0 Internacional**
(CC BY 4.0)

5. Investigación: Angélica Margara Mora Aristega, Nathaly Nicolle Otacoma Elizondo
6. Metodologıa: Angelica Margara Mora Aristega, Nathaly Nicolle Otacoma Elizondo
7. Software: Karla Priscila Murillo Sandoya, Hugo Marcelo Monserrate Zambrano.
8. Validacion: Karla Priscila Murillo Sandoya, Hugo Marcelo Monserrate Zambrano.
9. Visualizacion: Karla Priscila Murillo Sandoya, Hugo Marcelo Monserrate Zambrano.
10. Redaccion – borrador original: Angelica Margara Mora Aristega, Nathaly Nicolle Otacoma Elizondo, Karla Priscila Murillo Sandoya, Hugo Marcelo Monserrate Zambrano.
11. Redaccion – revision y edicion: Angelica Margara Mora Aristega, Nathaly Nicolle Otacoma Elizondo, Karla Priscila Murillo Sandoya, Hugo Marcelo Monserrate Zambrano.

Financiamiento

La investigacion fue financiada por los autores.

Referencias

- Arnove, R. (2009). World-systems analysis and comparative education in the age of globalization. En Cowen, R. y Kazamias, A. New York: International Handbook of Comparative Education.
- Avila, A., Gomez, Martınez, & Rodrıguez. (2011). Diffingo, Apuestas pedagogicas y transformaciones desde se retoma el diseno universal para el aprendizaje promoviendo las interrelaciones y el desarrollo de los sujetos en Aula Humeda. (Tesis pregrado). Bogota. Colombia.: UPN.
- Bernal, J. (2015). El juego: una herramienta que posibilita la formacion integral del ser humano. (Tesis de pregrado). Bogota. Colombia.: UPN. Obtenido de <http://upnblib.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/2757/TE-18412.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Bertalanffy, L. (1989). Teorıa general de los sistemas. Mexico: Fondo de cultura economica. Obtenido de https://cienciasyparadigmas.files.wordpress.com/2012/06/teoria-general-de-los-sistemas_-fundamentos-desarrollo-aplicacionesludwig-von-bertalanffy.pdf
- Beuchot, M. (2007). Hermeneutica analogica y educacion. Mexico: Universidad Iberoamericana.
- Bloom, B. (1956). Taxonomy of educational objectives: Handbook I, The cognitive domain.



- Bodimeade, H., Whittingham, K., Lloyd, O., & Boyd, R. (2013). Executive functioning in children with unilateral cerebral palsy: protocol for a cross-sectional study. *BMJ open*, 3(4). doi:10.1136/bmjopen-2012-002500
- Bronfenbrenner, U. (1987). *La ecología del desarrollo humano*. Barcelona. España.: Paidós. Obtenido de http://proyectos.javerianacali.edu.co/cursos_virtuales/posgrado/maestria_asesoria_familiar/familia_contemporanea/modulo1/la-ecologia-del-desarrollo-humano-bronfenbrenner-copia.pdf
- Brousseau, G. (1999). *Eduación y didáctica de las matemáticas*. México.: Educa. Brousseau, G. (2007). *Iniciación al estudio de la teoría de las situaciones didácticas*. Buenos Aires. Argentina.: Zorzal.
- Bruner, J. (1995). *Acción, pensamiento y lenguaje*. (Informe). Madrid. España: Alianza.
- Buitrago, Hernández, Pabón, & Sánchez. (2015). *Categorías conceptuales para tener en cuenta en la implementación del juego en el Ambiente pedagógico complejo de Aula Húmeda*. (Tesis de grado). Bogotá. Colombia.: UPN.
- Cabeza, Dávila, & Martínez. (2016). *Co-construcción de subjetividades en el ambiente pedagógico complejo Aula Húmeda*. (Tesis de pregrado). Bogotá. Colombia.: UPN.
- Cáceres, F., Granada, M., & Pómes, M. (2018). *Inclusión y juego en la infancia temprana*. Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva. Obtenido de <https://scielo.conicyt.cl/pdf/rlei/v12n1/0718-7378-rlei-12-01-00181.pdf>
- Calderón, M., Cruz, M., Escobar, G., & Hernández, M. (2010). *El juego y el desarrollo integral en aula húmeda*. (Proyecto pedagógico investigativo). Bogotá. Colombia: UPN.
- Céspedes, A., & Silva, G. (2015). *Funciones ejecutivas en el aula. El gerente de la inteligencia al servicio del aprender y relacionarse*. (Manuscrito no publicado). Instituto de capacitación AGL.
- Céspedes, N., & Gordillo, D. (2010). *Aula húmeda, un ambiente pedagógico complejo para el desarrollo y fortalecimiento de habilidades para la vida en personas en situación de discapacidad*. (Trabajo de grado). Bogotá. Colombia.: UPN.
- Chacón, P. (2008). *El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? Nueva aula abierta*. (Artículo). Caracas. Venezuela.: UPEL.
- Cuadrado, D. (2019). *El juego como estrategia para el fortalecimiento de las dimensiones del desarrollo humano en los niños y niñas del grado transición de la Institución Educativa Naranjal del municipio de Moñitos, Cordoba*. (Tesis de maestría).
- Delgado, E. (2014). *Aula Húmeda como medio didáctico*. "Aula húmeda". Bogotá, D.C. Colombia: CIUP. Centro de Investigaciones Universidad Pedagógica Nacional.



- Delgado, E. (2018). *Aula Húmeda: ambiente pedagógico complejo para el desarrollo integral de personas en situación de discapacidad*. Bogotá, Colombia.: UPN.
- Duran, S., & Galeano, M. (2013). *El juego didáctico como mediador del desarrollo de las dimensiones del ser*. (Tesis de pregrado). Bogotá, Colombia.: UPN. Obtenido de <http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/2822/TE-15857.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Esterberg, K. (2002). *Qualitative methods in social research*. New York: McGraw-Hill. Flórez, R. (1997). *Modelos pedagógicos. Aprendizaje experiencial para Kolb (1984-1986)*. García, R. (2014). *Estudio cualitativo sobre el juego en niños con discapacidad*. España:
- González, C., & Solovieva, Y. (2017). *Efectos del juego grupal en el desarrollo psicológico de un niño con síndrome de Down*. *Pensamiento Psicológico*, 15(1). Obtenido de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/801/80149351009/html/index.html>
- Grignon, C. (1993). *Antropología Neuroevolutiva*. Barcelona, España.: Ediciones Doyma. Guerra, A. (2011). *Teorías y Estilos de los aprendizajes*. (informe). Bogotá, Colombia.: Universidad Santo Tomás.
- Hernández, S. (2013). *El juego como herramienta pedagógica*. (Monografía). Cali, Colombia.: UPN. Obtenido de <http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/9155/TE-16057.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Hernández-Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2015). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill. Obtenido de http://www.unipamplona.edu.co/unipamplona/portallG/home_158/recursos/e-books/16062015/metodologia.pdfhttps://www.esup.edu.pe/descargas/dep_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%20de%20Edici%C3%B3n.pdf
- Herrera, J., Esguerra, A., Parra, M., & Torres, M. (2017). *Línea de investigación artes y lenguajes*. Bogotá, Colombia.: UPN.
- Hoppe, A. (2015). *El potencial educativo de la fotografía*. (Cuaderno pedagógico). Chile: Consejo Nacional de la Cultura y las Artes.
- Kawulich, B. (2005). *La observación participante como metodo de recolección de datos*.
- Forum Qualitative Sozialforschung, 6(2). Obtenido de <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0114-fqs0502430>
- López, M., Saldanha, A., Guerrero, E., García, E., García, A., & Rubio, J. (2010).



- Discapacidad y juego; adaptaciones desde las teorías del procesamiento de la información. Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3498/349832327069.pdf>
- Marshall, C., & Rossman, G. (1995). *Designing qualitative research*. Newbury Park, CA: Sage.
- Mendoza, C. (2008). La hermenéutica: posibilidad en la búsqueda del sentido de la praxis pedagógica. *Sapiens*, 9(2).
- MinEducación. (2014). Ministerio de Educación Nacional. (R. N. Editores, Ed.) Obtenido de https://www.mineducacion.gov.co/1759/articulos-341835_archivo_pdf_educacion_inicial.pdf
- Molano, V. (2015). *Parálisis cerebral: Neuropsicología y abordajes terapéuticos*. (Tesis Doctoral). Barcelona. España.: Universidad Autónoma de Barcelona. Obtenido de <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/311427/vmm1de1.pdf>
- Moreno, A., & Medrano, M. (1995). *Trabajos lúdicos en el agua: actividades acuáticas recreativas*. Murcia. España.: Universidad de Murcia.
- Ortega, R. (2002). *Lo mejor y lo peor de las redes de iguales: juego, conflicto y violencia*. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado., 44. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=65839>
- Palacios, A. (2008). *El modelo social de discapacidad: orígenes, caracterización y plasmación en la Convención Internacional sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad*. Colección Cermies. Obtenido de <https://www.cermi.es/sites/default/files/docs/colecciones/Elmodelosocialdediscapacidad.pdf>
- Pérez, M. (2007). *El trabajo colaborativo en el aula universitaria*. Laurus. Revista de Educación. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/761/76102314.pdf>
- Ponce, M. (2014). *El desarrollo de las funciones ejecutivas a través del juego en niños de 0 a 5 años*. (Tesis de grado). Quito. Ecuador.: Universidad San Francisco de Quito. Obtenido de <http://repositorio.usfq.edu.ec/bitstream/23000/3321/1/110957.pdf>
- Ramos, D., Lorenzetti, N., Rodrigues, K., & Roisenberg, B. (2017). *El uso de juegos en el contexto escolar: contribuciones a las funciones ejecutivas*. *Psicología Escolar e Educacional*. Obtenido de https://www.redalyc.org/pdf/2823/Resumenes/Resumen_282352996014_1.pdf
- Rickenränn, R. (2001). *Sémiotique de l'action éducative. Théories de l'action et éducation*. España: Baudouin & J. Friedrich .
- Ríos, M., Blanco, A., Bonany, T., & Carol, N. (2004). *El juego y los alumnos con discapacidad*. Madrid. España.: Paidotribo.



- Ruano, O. (2007). El trabajo de campo en investigación cualitativa. Nure investigación.
- Ruiz, L. (2018). Intervención a partir del juego para el desarrollo de las funciones ejecutivas de la edad escolar: Una experiencia didáctica en un aula de clase. (Trabajo de grado). Bogotá. Colombia.: Pontificia Universidad Javeriana. Obtenido de <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/39876>
- Ruiz, W., & Ulloa, M. (2012). Proyecto pedagógico investigativo: Las categorías conceptuales para tener en cuenta en la implementación del juego en el ambiente pedagógico complejo aula húmeda con base a los planteamientos de Donald Winnicott. (Tesis de pregrado). Bogotá. Colombia.: UPN.
- Salinas-Muñoz, M. (2010). Iniciación al estudio de la teoría de las situaciones didácticas. (Reseña). Revista Q, 3(7). Obtenido de <http://revistaq.upb.edu.co>
- Sarlé, P., & Abad, J. (2016). Inducción del juego en las salas de educación infantil: espontaneidad o regulación. (Artículo). Argentina: Reladei. Obtenido de [https://www.neuquen.edu.ar/wp-content/uploads/2017/04/sarleespontaneidad-o-regulaci% c3% b3n-1.pdf](https://www.neuquen.edu.ar/wp-content/uploads/2017/04/sarleespontaneidad-o-regulaci%c3%b3n-1.pdf)
- Sarrazy, & Bemard. (1996). La sensibilité au contra/ didactique. Rôle des Arriere-plans dans la résolution de problemes d 'arithmétique au cycle trois. These pour le doctorat de l 'Université de Bordeaux II. Mentfan Sciences de l'Education. Francia: Bordeaux.
- Sastre-Riba, S. (2008). Niños con altas capacidades y su funcionamiento cognitivo diferencial. (Síntesis). Revista Neurol, 46(1).
- Schalock, R. (1999). Hacia una nueva concepción de la discapacidad. Modelo ecológico sobre la discapacidad. (Informe). Salamanca. España.: Universidad de Salamanca. Obtenido de <https://campus.usal.es/~inico/investigacion/jornadas/jornada3/actas/conf6.pdf>
- Schalock, R., Gardner, J., & Bradley, V. (2007). Calidad de vida para personas con intelectual y otras discapacidades del desarrollo: Aplicaciones en individuos, organizaciones, comunidades y sistemas. Washington.: Asociación Americana de Intelectual y Discapacidades del Desarrollo.
- Sensevy, G. (2007). Un essai de caractérisation des pratiques d'enseignement et de détermination de leur efficacité. La Lecture et les Mathématiques au Cours Préparatoire. Rapport de recherche PIREF Traducción de Juan Duque, y revisión de René Rickenmann. Première Primaire.
- Serrano, S. (2000). El paso del sentido al significado en la composición escrita desde una perspectiva Vygotskyana. La revista venezolana de educación "Educere" ., 3(9). Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35630909.pdf>



- Stein, A., Migdalek, M., & Sarlé, P. (2012). Te enseñó a jugar: caracterización de movimientos interaccionales y formas lingüísticas mediante las cuales se regula la interacción lúdica. *Psyke*.
- Torres, G. (1999). Educación y diversidad. Bases didácticas y organizativas. Málaga. UPN. (2012). Universidad Pedagógica Nacional. Recuperado el Junio de 2020, de <http://www.pedagogica.edu.co/home/vercontenido/2>
- Verdugo, M. (1997). Una revisión de la investigación publicada de 1991 a 1995 en 12 revistas de investigación sobre el retraso mental. (Revisión). New York.: AAMB Annual Meeting.
- Vilanou, C. (2001). De la paideia a la bildung: hacia una pedagogía hermenéutica. *Revista Portuguesa de Educação*, 14(2). Obtenido de <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/374/37414210.pdf>
- Vygotsky, L. (1996). Obras completas IV. Psicología Infantil. Madrid. España.: Visor.
- Vygotskyi, L. (1933). Fragmento de los apuntes de L.S. Vygotski para unas conferencias de psicología de los párvulos. *Psicología del juego*. (Informe). Madrid. España.:
- Winnicott, D. (1993). Realidad y juego. (Artículo). Barcelona. España: Gedisa. Obtenido de http://www.terras.edu.ar/biblioteca/16/16TUT_Winnicott_Unidad_4.pdf

