



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD AJUSCO 092**

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA

**TALLER PARA EL USO DE EDUCAPLAY COMO ADAPTACIÓN DE JUEGOS
DIGITALES AL AULA, PARA DOCENTES DE TERCER AÑO DE PRIMARIA**

PROPUESTA PEDAGÓGICA

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN PEDAGOGÍA**

PRESENTA:

FÁTIMA TRUJILLO CHÁVEZ

ASESORA:

DRA. EURÍDICE SOSA PEINADO

CIUDAD DE MÉXICO, FEBRERO DE 2024



EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA



Secretaría Académica

Área Académica 5

Teoría Pedagógica y

Formación Docente

Programa Educativo:

Licenciatura en Pedagogía

Ciudad de México, octubre 26 de 2023

TURNO MATUTINO

F(04) S(30)

DESIGNACIÓN DE JURADO DE EXAMEN PROFESIONAL

La Coordinación del Área Académica Teoría Pedagógica y Formación Docente, tiene el agrado de comunicarle que a propuesta de la Comisión de Titulación ha sido designado **SINODAL** del Jurado del Examen Profesional de: **FÁTIMA TRUJILLO CHÁVEZ**, pasante de esta Licenciatura, quien presenta la **PROPUESTA PEDAGÓGICA**: titulada: **TALLER DE ELABORACIÓN DE JUEGOS EN LÍNEA PARA DOCENTES DE 3º AÑO DE PRIMARIA CON EDUCAPLAY**, para obtener el título de Licenciada en Pedagogía.

Reciba un ejemplar de la misma para su revisión y **DICTAMINACIÓN**. Se le recuerda que con base en el Artículo 39 del Reglamento General de Titulación Profesional de Licenciatura, dispone de un plazo no mayor de 20 días hábiles, a partir de la fecha de recibido, para emitir el dictamen por escrito correspondiente.

JURADO	NOMBRE
Presidente (a)	MARÍA DEL CARMEN MÓNICA GARCÍA PELAYO
Secretaría (o)	EURÍDICE SOSA PEINADO
Vocal	RUTH ANGÉLICA BRIONES FRAGOSO
Suplente	ERNESTO GUTIÉRREZ NUÑEZ

Atentamente

"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"


EVA FRANCISCA RAUTENBERG Y PETERSEN

Coordinadora del Área Académica:
Teoría Pedagógica y Formación Docente
Programa Educativo: Licenciatura en Pedagogía

NOTA: Oficio revisado y aprobado por el Consejo de la Licenciatura en Pedagogía el 03/10/24 y por el Consejo Interno del Área Académica 5: Teoría Pedagógica y Formación Docente el 23/10/24 y entró en vigor el 05/11/24.
c.c.p.: Comisión de Titulación.

Alumnos:

ERP/POQ/eco

Carretera al Ajusco #24, Col. Heroes de Padierna, CP. 14200, Tlalpan, CDMX
Tel: 56 30 97 00 upn.mx



2023
FRANCISCO
VILLA

Dedicatorias

A mis padres, Eduardo y Leticia.

Por haberme forjado como profesional.

Todos mis logros son gracias a ustedes y es por esto que se los dedico con todo mi amor y respeto.

Gracias por inculcarme los buenos valores que me hicieron llegar hasta donde estoy.

A mis hermanos, Yadi y Lalo.

Por ser quienes me inspiran a seguir adelante. Yo les pongo el ejemplo de que todo se puede lograr mientras tengas voluntad de hacerlo posible.

A mis abuelos, Papá Pedro y Mamá Paz.

Por motivarme a echarle ganas a mis estudios, enalteciendo mis conocimientos y habilidades para superarme.

Eduardo Miguel.

Haberte conocido desde el primer semestre ha sido una de las mejores experiencias de vida que he tenido. Gracias por escucharme, motivarme y valorarme.

Próximamente seremos los maestros más jóvenes de la familia y deseo el mayor de los éxitos para cada uno.

A mi primita, Kenya.

Por acordarte de mí al regalarme tus materiales y juguetes que me sirvieron en mi servicio social con niños.

Gracias por motivarme a ser la mejor maestra de la escuela.

Por tus detalles y las inquietudes que a tu corta edad me preguntas como, ¿ya te falta poquito para ser maestra?

A mis amigos.

Por considerarme como una de las estudiantes que mejor aprovechó la uni. Ustedes me hicieron la universidad más divertida y llena de experiencias.

A mi asesora, Eurídice Sosa Peinado.

Por llevarme de la mano desde 7° semestre, en el que además de hacer sus clases amenas y divertidas, me ayudó a estructurar mi proyecto de titulación.

Agradezco el tiempo y espacio que se tomó para ayudarme a hacer esto posible.

A la UPN Ajusco.

Por ser mi casa de estudios, la que siempre me abrigó cuando necesité aprender.

Siempre disfruté los momentos vividos en esta institución que ahora, me forma como Pedagoga.

Gracias a todos, que de alguna forma me ayudaron a crecer como persona y profesionalmente.

¡Los quiero mucho!



La tecnología nunca sustituirá a los buenos maestros, pero tiene un potencial transformador en las manos de ellos.

George Couros

ÍNDICE

Introducción.....	6
Capítulo I: Apreciación del juego desde diferentes perspectivas.....	14
1.1 El juego y la cultura (Johan Huizinga, 1941).....	14
1.2 Descubrir, innovar y jugar para aprender (Jacob Esther. C, 1984).....	19
1.3 Los elementos del juego (Luz María Chapela, 2002).....	26
1.4 Gamificación y juegos digitales: Gabe Zichermann y Christopher Cunningham (2011)	41
Capítulo II: Dimensiones y problemáticas del juego.....	50
2.1 Dimensiones que encontramos en el juego.....	50
2.2 Problemáticas del juego.....	62
2.3 Los sujetos: Docentes y alumnos creativos.....	67
2.4 Juguemos con herramientas digitales y multimedia.....	70
Capítulo III: Educaplay.....	76
3.1 Gamificación en el aula: un contexto socioeducativo apoyado por tecnologías.....	77
3.2 Una mirada a la herramienta digital Educaplay.....	85
3.3 Análisis crítico sobre Educaplay y otras aplicaciones similares.....	96
Capítulo IV: Propuesta pedagógica.....	102
4.1 Propósitos del taller.....	102
4.2 Perspectiva teórica; constructivismo, enseñanza situada por un aprendizaje basado en juegos digitales.....	103
4.3 Temario del taller.....	111
4.4 Evaluación que se sugiere.....	112
4.5 Taller para el uso de Educaplay como adaptación de juegos digitales al aula para docentes de 3° año de primaria.....	113
Conclusiones.....	125
ANEXOS.....	130
Referencias bibliográficas.....	151
Webgrafía.....	152

Introducción

Por medio de esta propuesta pedagógica extenderé mi interés por el diseño de un taller pedagógico para docentes. En ella, encontraremos gran variedad de temas importantes, en el que, posteriormente se dirige hacia la utilización de Educaplay como herramienta multimedia digital aplicado en el aula.

Cuando pensé en desarrollar esta propuesta pedagógica recordé lo tradicionalista que se puede tornar una clase, porque así me enseñaron la mayoría de los docentes con quienes me formé, sin tener alguna otra propuesta dinámica de enseñanza a través del juego.

Por la experiencia que he tenido en más de 9 años como alumna y ahora como profesional de la educación es que surgió la idea de secuenciar un taller, dándome cuenta de que los docentes además de la gran labor que hacen y responsabilidad de enseñar, tienen que seguir en constante actualización en su formación laboral. Por lo que, creo necesario empezar a implementar estrategias ligadas a la tecnología para la impartición de contenidos curriculares en primaria.

Para iniciar la estructura de la propuesta pedagógica, he de mencionar que se caracteriza principalmente por cuatro capítulos. El primero de ellos permite hacer recorrido histórico sobre la concepción y características del juego en sus primeros acercamientos a lo que más se conoce hoy en día en las clases. Además, se mencionan los beneficios del juego durante la primera infancia al hacer partícipe la imaginación para crear, el trabajo en equipos colaborativos, así como, socializar con sus iguales para adquirir mejores experiencias de vida.

Por otro lado, para los docentes será una de las estrategias de enseñanza - aprendizaje más divertidas y atractivas para el grupo.

El capítulo dos, es muy importante exponerlo, ya que se desarrolla las dimensiones y problemáticas del juego. Todas las características posibles que podemos encontrar dentro y fuera del juego con los alumnos.

Las dimensiones del juego se caracterizan por explicar qué elementos estamos utilizando inconscientemente cuando jugamos y son las siguientes: dimensión sensorial, dimensión creativa, dimensión cognitiva, dimensión social y afectiva, amistad y dimensión cultural. Posteriormente, en los dos últimos subtemas sobre este capítulo, se da a conocer la utilización de la creatividad a través del juego y un breve acercamiento a lo que consta el juego con herramientas digitales.

En lo que respecta al capítulo tres se diferencia de las demás, porque en ella encontramos todo lo que hay que saber de Educaplay (herramienta digital multimedia).

De primer momento, encontraremos elementos que nos guiarán a conocer el mundo de la gamificación en las aulas con los aportes de Gabe Zichermann y Christopher Cunningham (2011). Continuaré explicando por qué elegí Educaplay como herramienta digital y cuál es su impacto en la educación.

En este mismo capítulo se mencionan sus principales funciones y características que definen a esta herramienta digital. Por último, se desarrolló detalladamente un juego con un ejercicio matemático que sirvió como ejemplo de lo que podemos realizar en esta página.

Para finalizar el desarrollo de la propuesta pedagógica, culminamos con el capítulo más importante referente a la propuesta de un curso-taller para docentes de nombre “Taller de elaboración de juegos en línea para docentes de 3° año de primaria con Educaplay”.

La estructura que determina el capítulo final se caracteriza por definir el propósito del taller, objetivo general y los cuatro objetivos específicos correspondientes a cada capítulo de la propuesta.

En el siguiente apartado se fusionan dos teorías sobre el constructivismo y enseñanza situada de Piaget y Fida Díaz Barriga, respectivamente, en el que se expone cómo se vinculan estas teorías con los juegos digitales educativos. Posteriormente, dentro del temario se describen los contenidos que se consideraron para cada una de seis sesiones planificadas.

Cada planeación consta de un objetivo general, nombre de los temas, desarrollo de las actividades, recursos, tiempo y evaluación.

En cuanto a las actividades de evaluación sugerida, se pensaron de tal manera que sean atractivas para los participantes que, sin asignar una calificación numérica por parte del aplicador/a, en los lineamientos del curso-taller se obliga a que el 100% de ellas sean completadas para tomar en cuenta su participación.

En el apartado [cuatro punto cinco](#), encontrarán las seis planeaciones detalladas de tal manera que facilite al aplicador/a realizarlo en la escuela que participe. Adicionalmente, al final del recuadro se explica la definición de las actividades a realizar, como: mapa mental, cuestionario, mapa conceptual, esquema, debate, autoevaluación y heteroevaluación.

En la estructura final del proyecto se encuentran las conclusiones a las que se llegó, conforme el desarrollo de cada uno de los apartados, tomando en cuenta que todos debían estar relacionados para su entendimiento.

En definitiva, es para mí un desafío muy importante que voy a desenvolver para los docentes y por el impacto que pueda tener en el aprendizaje de los alumnos.

Esta estrategia de juegos en línea nos puede ayudar mucho para la formación de los sujetos y lo más importante es comprometernos para lograr nuestros objetivos.

Planteamiento del problema

El sistema educativo en México hoy en día es uno de los más completos a nivel nacional, pues en ella encontramos planes y programas de estudio que, entre todos los elementos que integra la Nueva Escuela Mexicana (2023) le da la oportunidad a la enseñanza de contenidos por medio de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).

Me he percatado a lo largo de mi vida escolar a docentes poco preparados para impartir una clase, donde se les da una oportunidad de trabajo en las instalaciones de la Secretaría de Educación Pública (SEP), negando ser capacitados con frecuencia para la impartición de clases, sin embargo, dentro de los acuerdos firmados por el docente al ser acreedor de una plaza, autoriza que además de su formación permitirá ser capacitado permanentemente de acuerdo con las normas que declare año con año la Nueva Escuela Mexicana (NEM)

En el documento que decreta los Planes y Programas de estudio para la NEM, indica de manera precisa la formación que deberán tener los docentes

La docencia es una profesión de saberes, conocimientos y experiencias altamente complejas, combinada con dosis de repetición institucional y la exigencia permanente de adecuar la enseñanza a las condiciones en las que aprenden las y los estudiantes, lo que coloca a la enseñanza como el problema principal de la formación docente en el curso de su desempeño profesional (SEP, 2022 citado por Terigi F., 2012).

Por lo tanto, la preparación que deberá tener un profesional de la educación frente a grupo es sumamente importante, ya que de ellos dependerá si las técnicas de enseñanza que utilizaron fueron favorables para alcanzar los objetivos esperados al final del ciclo escolar.

En el artículo 11° de la Ley General de Educación (LGE) establece que

El Estado, a través de la nueva escuela mexicana, buscará la equidad, la excelencia y la mejora continua en la educación, para lo cual colocará al centro de la acción pública el máximo logro de aprendizaje de las niñas, niños, adolescentes y jóvenes...” (Anexos, SEP, 2022)

En cuanto a la preparación formativa de los docentes para esta propuesta, tendrá gran relevancia en cuanto al conocimiento de las herramientas digitales hoy en día, ya que, la finalidad radica en la familiarización de dispositivos digitales, tales como las computadoras, proyectores, tablet, etc.

Cabe aclarar que la gamificación y los videojuegos son completamente distintos, aunque encontramos algunas similitudes como ser un material audiovisual y multimedia.

La utilización y diseño de los juegos digitales (con Educaplay) apoyará a los docentes a crear nuevo material educativo desde los intereses y características que posee su grupo, acrecentando el aprendizaje de los educandos por medio juegos por competencia sana y trabajos colaborativos. Así mismo, podrán hacer uso de los libros de texto gratuitos (LTG) retomando la información sugerida para la enseñanza de contenidos.

Otra problemática escolar que con frecuencia encontramos, es la relación que surge entre las familias - maestros - alumnos, en el que, no siempre es buena por diversos factores, entre ellos la falta de confianza y empatía; sin embargo, “...la escuela es un lugar en donde se construyen relaciones pedagógicas que tiene repercusión en la vida cotidiana de las y los estudiantes, de sus familias y de las profesoras y profesores” (Anexos, SEP, 2022), por lo que, al incrementar juegos motivadores para los alumnos fortalecerá esta triangulación entre padres de familia, maestros y alumnos resultando lo más efectiva posible.

Por otro lado, hay que considerar los escenarios en que los niños se desenvuelven, ya que no estamos acostumbrados a saber la vida que llevan los estudiantes. Con esto me refiero a que los niños están más cerca de los dispositivos móviles que los propios maestros.

La Nueva Escuela Mexicana establece lo siguiente relacionado a las TIC

Es central que las y los estudiantes aprendan de manera crítica y creativa el papel que tiene en su vida la tecnología y su impacto en la cotidianidad. Es fundamental que comprendan que la revolución tecnológica está relacionada con las revoluciones científicas, económicas y sociales...llegando hasta nuestros días con las tecnologías

de la información y la comunicación, el internet, la inteligencia artificial, las plataformas digitales y los bancos de datos (Anexos, SEP, 2022).

El desafío que tienen los docentes para aprender a utilizarlas es muy grande, pero también preocupante para los que optan por no saber de su existencia.

La propuesta considera la adaptación de juegos digitales al aula para docentes de primarias públicas o privadas que laboran en 3° año de primaria.

Para ello, realizaré marcos de referencia que ayudarán a entender la temática del juego por cuatro autores principales: Johan Huizinga (1941), Jacob Esther. C (1984) y Luz María Chapela (2002). Además, se incluyen investigaciones sobre la enseñanza mediante la gamificación de Gabe Zichermann y Christopher Cunningham (2011), que permiten relacionar la caracterización del juego en el aula y el juego digital educativo.

El taller consta de 6 sesiones con un tiempo estimado de 2 horas. La duración fue predispuesta según la extensión de los temas en particular y el hacer de las evaluaciones al final de las sesiones.

Así pues, para quien lleve a cabo el taller deberá contemplar el uso de un salón de cómputo con internet, proyector, material didáctico y lapicera. También, podrán utilizar un cuaderno para resolver actividades, bolígrafos y plumones.

El objetivo característico del taller para los docentes es amenizar la forma en que se enseña a los educandos que, de alguna manera, logra facilitar los recursos materiales contemplados para sus clases. De la misma manera, conseguimos que la enseñanza tradicional evolucione con nuevas técnicas de enseñanza como lo es la gamificación en el aula.

→ ¿Qué es un taller educativo?

Un taller es un proceso que se lleva a cabo con un grupo de personas que está estructurado, planificado y organizado para una enseñanza en concreto.

Implica la participación de los cursantes, su dedicación y entrega de productos para su conclusión.

Entre los primeros acercamientos de la definición de taller, Betancourt, A. M. (1996) menciona que, “es el lugar donde se hace, se construye o se repara algo”.

Podemos aplicar diferentes tipos de taller, pero en esta ocasión será planteado en el campo educativo.

Un segundo acercamiento de Betancourt, A. M. con el taller, refiere que

La expresión taller aplicada en el campo educativo adquiere la significación de que cuando un cierto número de personas se ha reunido con una finalidad educativa, el objetivo principal debe ser que esas personas produzcan ideas y materiales y no que los reciban del exterior (1996).

Aunque existen múltiples definiciones sobre un taller, la más completa que hasta el momento define mi propuesta es la siguiente

El taller está concebido como un equipo de trabajo, formado generalmente por un docente y un grupo de alumnos en el cual cada uno de los integrantes hace su aporte específico. El docente dirige a los alumnos, pero al mismo tiempo adquiere junto a ellos experiencia de las realidades concretas en las cuales se desarrollan los talleres, y su tarea en terreno va más allá de la labor académica en función de los alumnos, debiendo prestar su aporte profesional en las tareas específicas que se desarrollan (DE BARROS. Nidia Alwin y Gissi. Bustos Jorge. Op. Cit., citado por Betancourt, A. M. (1996).

Así también, Betancourt, A. M (1996) destaca que “los talleres consisten en contactos directos con la realidad y reuniones de discusión en donde las situaciones prácticas se entienden a partir de cuerpos teóricos y, al mismo tiempo, se sistematiza el conocimiento de las situaciones prácticas”, por lo cual, los tres elementos que caracterizan la vivencia del taller son: práctica, taller y teoría.

Los docentes podrán identificar al término del taller cuál fue su experiencia al aprender a utilizar Educaplay, al mismo tiempo, que les sirva de ayuda para crear sus propios materiales con las actividades disponibles en la página obteniendo como resultado un aprendizaje basado en el juego para sus alumnos.

El objetivo general de la propuesta es diseñar un taller pertinente para los docentes de 3° año de primaria de la Ciudad de México, donde primeramente conozcan la

plataforma Educaplay, a fin de que adapten las actividades preestablecidas en su aula escolar bajo cualquier contenido curricular.

Esto me llevó a reformular el título del presente trabajo recepcional, ya que, considero muy valioso realizarlo a partir de las observaciones de mis lectores.

La adaptación de juegos educativos digitales al aula permite conocer previamente la situación que enfrentan los alumnos, su contexto y características. Estos elementos previos permitirán hacer los ajustes pertinentes a su planeación diaria

La Nueva Escuela Mexicana (2023) propone el uso crítico y creativo de las TIC y recursos digitales, por lo que decidí tomar como ejemplo Educaplay como herramienta educativa digital y multimedia. Esto permite que los docentes no partan de cero, sino que conozcan las múltiples plataformas educativas que podemos encontrar en la red y muchas de ellas en formato gratuito.

Finalizando, sugiero hacer uso de las actividades preestablecidas de Educaplay ya que, al ser multimedia ayuda de manera importante a manejar en conjunto los estilos de aprendizaje que poseen los alumnos. Además, son actividades gamificadas que nos llevan al desafío mediante la obtención de puntuaciones, subir de nivel y premiaciones por el docente.

Objetivo general y específicos

El objetivo general de la propuesta es diseñar un taller pedagógico de nombre: Taller para el uso de Educaplay como adaptación de juegos digitales al aula para docentes de tercer año de primaria.

Estas actividades predeterminadas por Educaplay sirven como un recurso material divertido para la enseñanza de contenidos curriculares con herramientas multimedia.

El taller propone que los docentes aprendan a adaptar juegos digitales al aula para ejecutar cuatro funciones en apoyo al aprendizaje de los educandos: enseñanza de contenidos, repaso de contenidos, retroalimentación y evaluación formativa desde la gamificación en el aula con Educaplay (herramienta multimedia).

Para alcanzar el propósito del taller pedagógico he abordado los siguientes objetivos específicos por capítulos:

- ★ Capítulo I: Explorar documentalmente cuál es el papel del juego, detallando su importancia y los elementos que lo caracterizan desde la perspectiva de diferentes autores.
- ★ Capítulo II: Considerar las dimensiones y problemáticas del juego, así como, los elementos que benefician al alumno con el uso de la creatividad digital.
- ★ Capítulo III: Identificar la utilización de Educaplay cómo herramienta para la enseñanza y aprendizaje.
- ★ Capítulo IV: Diseñar una propuesta de taller para docentes usando Educaplay en el aula.

Capítulo I: Apreciación del juego desde diferentes perspectivas

La pregunta que orienta la presente investigación es: ¿Cuál es la significación que tienen los docentes respecto a la vivencia en el taller?, para construir una respuesta desde la investigación educativa, es necesario reconocer las significaciones del juego, estrategia que sobre la cual vivenciará la propuesta de taller de la presente propuesta pedagógica. Por lo que, iniciaré con cuatro marcos de referencia que ayudan a entender la temática del juego.

Hay que saber que el juego es una manera libre de expresar lo que sentimos, de demostrar lo que somos capaces de desarrollar, de ejercer el trabajo en equipo y colaborativo, de saber ganar y perder frente a otros, etc. Sin embargo, lo más importante será haber aprendido algo nuevo.

Jugar se realiza de forma natural. Nadie nos dice cómo, cuándo, dónde o con quién hacerlo.

Dentro de este capítulo analizaremos las diferentes apreciaciones del juego y los elementos que lo componen desde la perspectiva de autores como: Johan Huizinga (1941), Jacob Esther. C. (1984), Luz María Chapela (2002), Zichermann y Cunningham (2011).

1.1 El juego y la cultura (Johan Huizinga, 1941)

Conocemos comúnmente el juego como una forma libre de divertirse, además de obtener un aprendizaje nuevo. Es algo donde el ser humano es capaz de explorar, observar, conocer y desarrollar sus potencialidades tomando un papel acorde a lo que saben hacer.

Desde épocas griegas sabemos que el “juego” siempre estuvo presente, por ejemplo, con: el juego de pelota, la cuerda, juegos de lanzamiento y ser reyes, donde se establecen reglas y límites para ser partícipe de estas actividades (Huizinga, 1943).

Huizinga en su libro “Homo Ludens” hace una aproximación al concepto general del juego, donde lo define de la siguiente manera en el capítulo 2:

Creímos definir este concepto como sigue: el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligadas, aunque libremente aceptadas, acción que

tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente. (Huizinga, 1943, p. 47)

Las diferentes culturas que conocemos juegan extrañamente parecido, pero no igual. Esto surge por el lenguaje que utilizan, que lo han sabido adoptar más en unas que en otras.

Los antiguos griegos mencionan la palabra “agón”, que tiene que ver con la percepción que tenemos del juego, entrenándolos así, como atletas desde la niñez cuando entraban a la escuela.

Gonzalo del Moral (2017) menciona que, en el *agón* mostraban las características del juego basados en el “ganar y perder”, haciendo de su conocimiento las reglas y límites estrictamente seguidos.

Huizinga (1943) considera que, el acto de jugar es algo elemental para la vida espiritualmente hablando. Relacionado esto con la palabra “agón”, buscaba formar desde la infancia héroes, atletas y guerreros que pretendían obtener una igualdad entre su cuerpo y espíritu “criándolos” del paso de niño a hombre (Gonzalo del Moral, 2017).

Seguido de estas diferentes posturas culturales, podemos decir que, a pesar de tener un lenguaje diferente para definir el juego, sigue siendo el mismo por las características que posee al llevar reglas y límites, aunque difiero al utilizar juego como un modo de competencia en la que solo se busque ganar y no aprender, porque el objetivo de la enseñanza de cada juego deberá ser significativo, además de retomar un modelo constructivista. También, deducimos que “agón” en la actualidad no es lo mismo que el juego, pues difieren en algunos puntos como competencias o buscar un ganador y perdedor.

En este proyecto, el juego tiene un papel fundamental y será útil desde el Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ). fungir como como una estrategia de enseñanza de contenidos, repaso o evaluación formativa desde la gamificación en el aula con Educaplay, en el que podemos encontrar actividades de competencias, pero, de manera colaborativa en el que lejos que conseguir ganar un premio, el aprendizaje que adquieran lo recuerden como una actividad divertida que permitió relacionar nuestros conocimientos a su vida diaria.

Por otra parte, es importante saber que no existe edad determinada para seguir jugando. Es ahí cuando el docente demuestra que no sólo los niños juegan, ya que

cualquier persona puede realizarlo y no por ocio, sino para generar un aprendizaje efectivo.

Según Cuellar Pérez (1998) hace mención sobre algunas características del juego que, generalmente aceptado por todos, se destaca que es ameno, espontáneo y voluntario. Tiene un objetivo en sí mismo, requiere la participación activa de los cursantes y mantiene ciertas relaciones con actividades que no son reales (creatividad, solución de problemas).

Con un mayor acercamiento a la concepción del juego, Huizinga realiza un recuento filosófico sobre este significado de acuerdo con diferentes culturas. Considera al juego como un elemento lúdico dentro de la cultura histórica. Es por ello por lo que, en su texto entrelaza la concepción de éste en diferentes idiomas y, aunque es la misma palabra, el significado es múltiple para cada parte del mundo en el siglo XX.

Considero el juego en el aula como un instrumento que permite la libre diversión, pensar en conjunto, compañerismo, pero, sobre todo, sentir placer por aprender.

Hasta este momento, algunas palabras que se relacionan con lo antes mencionado son: reto, libertad de movimiento y aventura, aunque para los Alemanes y Holandeses, según menciona Huizinga, significa “vaguedad” (1943, p. 58).

Etimología del juego

El juego es una parte fundamental del juego en el que cada cultura representa algo distinto, pero tienen un mismo fin, entretener, desafío e interacción social.

La palabra juego proviene del latín ***ludus, ludere*** y se deriva ***lusus***.

Ludus y *Ludere* “abarca el juego infantil, el recreo, la competición y la representación litúrgica y también la teatral y los juegos de azar” (Huizinga, 1943, p. 66).

Según la Real Academia Española describe que el juego “es la acción y efecto de jugar, entretenerse, travesar, retozar...con el juego nos solemos divertir y “hacer algo”” (Beatriz, 2012 citado por la RAE, 2022), por lo que precisa a grandes rasgos algunas características de este.

Aunque existen diferentes perspectivas y significados del juego, no se ha logrado llevar a una conclusión o definición exacta por los múltiples factores que desarrolla.

Finalmente, puedo decir que el juego es una actividad natural tanto en niños como adultos. No son los mismos juegos de la infancia que para los adultos, ya que en la mayoría de edad se vuelven más complejos y estratégicos.

El juego permite a su vez descubrir “posibilidades, interpretan la realidad, ensayan conductas sociales y asumen roles, aprenden reglas, y regulan su comportamiento...descargan impulsos y emociones” (Beatriz, 2012).

Competir

El ser humano le da diferentes interpretaciones al juego por la manera en que se desarrolla, por ello, coincidimos con Huizinga en que “(...) trataremos de mostrar que la cultura surge en forma de juego, que la cultura, al principio se juega.” (Huizinga 1943, p.67). Algunos lo pueden ver como una competencia, solo diversión o también, para obtener algo a cambio. Sin embargo, al distribuir al grupo en equipos para resolver los juegos el modo de competición se tendrá que realizar de modo que sea sano en los niños, sin buscar meramente un beneficio, sino un aprendizaje construido por todos y para todos.

Se pretende desarrollar una serie de juegos donde el docente propicie la participación de todos sus alumnos, facilitando aún más su aprendizaje con la enseñanza de juegos digitales. Así mismo, aprovecharemos las herramientas tecnológicas y multimedia que tenemos a nuestro alcance.

Hay que considerar que, si se realizan los juegos de manera individual resulta ser una estrategia reducida, por lo que es recomendable que todo juego sea realizado en parejas o por equipos para tener mejores resultados.

Huizinga relaciona de alguna forma el juego animal y el juego humano, ya que todo ser pensante puede imaginar la realidad del juego, añadiendo que el juego nadie lo puede ignorar (Huizinga, 1943).

Este autor comienza a dar breves acercamientos a la definición del juego sin entrar en etimologías, como “una forma de actividad, como una forma llena de sentido y como función social” (Huizinga, 1943, p. 18), deduciendo que, dentro de él, además de ser un tipo de actividad permite la socialización con los que están a nuestro lado.

Lo serio y lo no serio

Huizinga menciona que el juego no es cosa seria, sino todo lo contrario. En el que se halla la risa, la broma, niños, jugadores y competencia.

En otro sentido, el juego tiene ritmo y armonía, en el que se desarrolla la diversión plena, la libertad de expresión y se pone en juego lo que sentimos. Así mismo, los valores que son tan importantes se ven reflejados en el aula con lo que hemos aprendido en casa.

Socializar

El juego permite socializar, ya que en la mayoría de los casos los niños adquieren mejores experiencias dentro de su creatividad. Aunque, también hay niños que les gusta jugar en solitario y deriva de muchos factores y este no es el objetivo.

Los juegos sociales “son más fáciles de describir que los juegos primarios de los niños...porque, por su estructura, están más desarrollados y articulados y llevan consigo rasgos característicos más diversos y destacados” (Huizinga, 1943 p.23).

Libertad

El juego funge como una actividad libre, cada miembro decide hacerlo o no y este no puede ser por obligación. Con esto “tenemos ya una primera característica principal del juego: es libre, es libertad” (Huizinga, 1943, p. 24).

Estas actividades permiten desarrollar capacidades corporales como la fuerza, flexibilidad, velocidad y resistencia. También, encontramos habilidades cognitivas al ejercer videojuegos educativos, acertijos, juegos de mesa, entre otros.

Tiempo y espacio

“Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio” (Huizinga, 1943, p. 27), por lo que el docente que imparta los juegos velará porque estos factores sean respetados por los alumnos.

Considero tres momentos para llevar a cabo estas actividades: inicio, desarrollo y conclusión. En el primer momento el docente transmite las instrucciones, si existe un reglamento a seguir, los límites y cómo evaluará la actividad. Posteriormente, en el desarrollo es donde se demuestran las habilidades y capacidades de los que participan. Además, permite localizar los valores culturales y sociales de los que están familiarizados los educandos, para así en un futuro reforzar los que no tienen claros. Finalmente, todo juego que comienza siempre llega a su fin, donde permite identificar los objetivos alcanzados durante el transcurso y evaluar lo que aprendieron.

Los juegos de éxito permiten ser repetidos, pero no literalmente, más bien, bajo el mismo contexto, pero, subiendo el nivel de dificultad para su ejecución. En palabras de Huizinga considera que, “una vez que se ha jugado permanece en el recuerdo como una creación o como un tesoro espiritual, es transmitido por tradición y puede ser repetido en cualquier momento” (Huizinga, 1943. p, 27).

En relación con el espacio, “todo juego se desenvuelve dentro de su campo” (Huizinga, 1943, p. 28). Por ejemplo, podemos considerar el centro del aula y el patio de la escuela.

Estos espacios serán designados por los docentes, ya que previamente analizaron el espacio si es seguro para los infantes y así mismo, aprovechable para desarrollar las actividades.

Reglamento

Huizinga agrega que “el juego exige un orden absoluto” (Huizinga, 1943 p. 28), por lo que no los podemos llevar a cabo sin poner límites en ellos, sería un completo desorden.

De primera instancia es el docente quien elabora tanto las instrucciones como el reglamento para llevar a cabo el juego. Sin embargo, no hay que exentar la posibilidad de que, al finalizar el juego sean los propios niños quienes argumenten otras propuestas, mismas que deberán ser tomadas en cuenta.

Todos estos elementos fueron los que mayormente hemos notado durante el desarrollo de las actividades lúdicas como el juego. Son tan importantes que no solo es jugar por jugar.

Estos elementos permiten que los objetivos de las actividades se lleven a cabo de forma exitosa, armónica y divertida.

Comprendamos que el aprendizaje mediante una buena estrategia de enseñanza siempre atraerá la atención de los educandos, y a su vez lo tendrán dentro de uno de los recuerdos que repetirían.

1.2 Descubrir, innovar y jugar para aprender (Jacob Esther. C, 1984)

Para realizar el segundo recuento histórico, se retomarán algunas ideas sobre este autor para tratar de explicar de qué manera aprendemos mientras jugamos.

Jacob Esther. C (1984) considera que a través de la convivencia y trabajos con nuestros compañeros se presenta la acción de jugar porque para los más pequeños es tan natural realizarlo, que todo lo que encuentran a su alrededor lo transforman para innovar cosas nuevas; así, juntando dos sillas con un suéter o dos arriba de ellas para formar una casita.

¿Qué es jugar para los más pequeños?

Para Jacob, jugar para los niños es una actividad que permite descubrir un mundo nuevo, lleno de experiencias que van ejecutando con el paso del tiempo.

Otro de los elementos que se pueden notar cuando los niños juegan es, que comienzan a expresar y mostrar sus sentimientos. Por ejemplo, la alegría: cuando

los niños sienten adrenalina por concursar en alguna actividad; enojo: cuando no logran acertar las respuestas; frustración: cuando sienten que no pueden hacerlo; empatía: cuando ayudan a sus compañeros a seguir adelante; solidaridad: cuando ceden el lugar a los que no han participado; envidia: cuando no aceptan que perdieron en el juego o tristeza: cuando esperaban más de sí mismos.

Los sentimientos son muy importantes, ya que tratan de emitir pequeñas señales que nuestro cuerpo genera, demostrando algo que sentimos comprendiendo una situación en particular, que finalmente trataremos de buscar una solución para ello.

¿Qué muestra nuestro cuerpo cuando jugamos?

Dicen que como nos criaron en casa, lo demostramos en la escuela. Al jugar con otras personas nos mostramos tal cual somos con características que nos definen como personas, por ejemplo, mostramos cuando somos tranquilos, enojones, gritones, penosos, avergonzados, entre otras más.

En el texto de Esther (1984) considera que, si permitimos que nuestros alumnos actúen como si estuvieran en una obra de teatro representando a algún personaje o imitando a una persona real, será capaz de resolver situaciones nuevas. Para ello, podemos plantear una situación, frase o narración que puedan imaginar y después representar mediante la imitación.

Después de plantear una situación, con ayuda de su imaginación y creatividad se divertirán jugando con los demás transformando la historia en una mejor.

Un punto importante a considerar es, que, en este tipo de actividades, lo de menos son los juguetes, porque “cada cosa que se encuentra es transformada por la capacidad inventiva y recreativa del niño hasta que termina el juego” p.10. Por lo que, si dejamos que los niños creen sus propios juguetes con diferentes objetos, como consecuencia logramos despertar su nivel por descubrimiento para seguir innovando desde su imaginación.

Por otro lado, sabemos que, aunque un niño no tenga la posibilidad de tener un juguete o simplemente porque no lo tiene a la mano, cualquier cosa que agarre lo puede convertir en algo mejor que un juguete.

Es importante que las experiencias de juego las lleven a cabo de forma individual (para equivocarse y buscar otra alternativa) y en equipo (para compartir intereses y valores).

¿Con qué cosas u objetos juegan los niños?

Existen juegos por internet que se ejercen individualmente y también por equipos. La tecnología está tan avanzada que los propios niños aprenden más rápido y fácil que los adultos.

El autor Esther (1984) considera que, “según los intereses propios de la edad, los niños juegan con diferentes elementos, a diferentes juegos y durante diferente tiempo” p.11. Con el paso del tiempo, los niños juegan con lo que está de moda, en este caso enfocamos la vista hacia los juegos en línea, que sin importar la edad todos pueden jugar desde cualquier parte del mundo, ya que el internet cada vez lo tenemos más cerca de lo que pensamos.

Por otra parte, consideramos que la imitación también forma parte del desarrollo del niño, al querer realizar las mismas acciones de los que conviven con él/ella. Además, inventa escenarios ficticios y divertidos que los expresa como si sucediera en la vida real, porque como menciona Jacob Esther. C (1984) “es la imaginación del niño la que logra que esto suceda” p.10.

Pongamos por caso a una niña que está jugando con sus muñecos, y de repente ejecuta una escena de discusión entre pareja, porque está imitando lo que alguna vez ella vio o escuchó que pasó con sus padres.

Cuando los niños juegan están aprendiendo muchas cosas, ya sean correctas o incorrectas. Pasado un tiempo comienzan a resolver sus propios conflictos desde pequeños.

Para jugar no importa el nivel socioeconómico para tener un juguete, muchas veces hasta el juguete más sencillo funciona mejor que otro muy costoso. Así que, dejemos a los niños que sean los que se pongan creativos al transformar cualquier objeto en un juguete de su agrado.

Pongo de ejemplo a una de las más pequeñas de mis primas, que, sin la posibilidad de poderle comprar un refrigerador de juguete, un día nos sorprendió que, con un pedazo de cartón, hojas de colores y diurex creó el juguete que más deseaba, el refrigerador. Además de pasar su tiempo armando y desarmando las piezas, en ella despertó la curiosidad por crear otros juguetes, entre ellos una cama para sus barbies y un closet, por mencionar algunos.

Para jugar no necesitan de objetos o materiales costosos, ellos “aprovechan lo que encuentran a su alrededor” (Jacob Esther. C, 1984, p. 19), pongan a prueba comprando un juguete que vieron en televisión y terminarán viéndolos jugando con

lo que ellos inventaron desde su imaginación y fantasía, porque se sienten satisfechos con lo que ellos diseñaron con sus propias manos.

¿Por qué los niños juegan?

Jugar para los niños resulta más divertido y entretenido de lo que pensamos.

Estas actividades suceden en cuanto menos lo pensamos, porque pareciera que todo mundo lo lleva en la sangre.

La importancia de jugar con otros niños radica en saber expresarse y comunicarse, es convivir con otras personalidades y edades, es mostrar nuestros valores y lo que han venido inculcando nuestros padres y maestros.

Los niños aprenden a conocerse a sí mismos, en cuanto a sus capacidades y destrezas, miden la fuerza que poseen y la fantasía que ellos pueden imaginar para crear.

Por otro lado, “el juego plantea al niño la necesidad de terminar las cosas que empezó a hacer” (Jacob Esther. C, 1984, p.12), dado que, si un niño quiere jugar con un avioncito de papel tendrá que terminarlo de armar para poder jugar. Inculcar desde pequeños que debemos terminar lo que empezamos, con el paso del tiempo logramos ver grandes cambios en los planes y metas que se propongan a nivel personal.

¿Existe edad límite para jugar?

Los intereses de cada persona son diferentes. Entonces de acuerdo con la edad que tengamos existen actividades donde todos podemos jugar.

Además, las reglas para cada juego van cambiando de nivel de dificultad según la edad que tengamos.

Considero que no existe una edad límite para jugar, porque como ya se mencionó hay una gran variedad de juegos de acuerdo con la edad que tengamos. Ya sea que nosotros nos inventemos, los ya hechos como los juegos de mesa o bien los que encontramos a nuestro alcance por internet.

En la actualidad observamos que la mayoría de los niños ya cuentan con teléfono celular o Tablet que les permite jugar a lo que ellos quieran estando conectados con otras personas y competir. Lamentablemente no toman en cuenta el beneficio del aprendizaje por descubrimiento con objetos en físico.

Muchas veces la mayor parte de las personas y niños utilizan el internet por ocio y no por aprender algo enriquecedor para su vida cotidiana.

Hay que aprender a utilizar las herramientas digitales, porque también en muchos de ellos dejan grandes aprendizajes como los juegos educativos sobre tablas de multiplicar, aprender a leer y escribir, escuchar un cuento, etc.

En esta propuesta pedagógica aprenderán los docentes a enseñar contenidos de clase mediante el uso de la tecnología apoyado también de material físico, para que así podamos implementar los diferentes estilos de aprendizaje en los niños (visual, auditivo, verbal y kinestésico).

La diferencia entre los juegos de niños y juegos de adultos es que los niños a cualquier hora del día lo realizan, y los adultos se toman un tiempo libre para hacerlo.

Retomar espacios de juego hará que “el niño sienta que ir a la escuela no es una carga, sino que es un gusto” (Jacob Esther. C, 1984, p. 15). En este caso, los docentes serán los que busquen el tiempo y el espacio en clase para que su grupo pueda aprender mediante juegos multimedia con la herramienta Educaplay.

Con respecto a la edad en que el ser humano juega, al paso del tiempo “nuestras necesidades de juego van cambiando, porque cambian nuestros intereses” (Jacob Esther. C, 1984, p. 15), ya que no es lo mismo jugar a los carritos y muñecas, que jugar dominó o ajedrez.

En este sentido, los profesionales de la educación serán los que tomarán como recurso de aprendizaje el juego en su totalidad. Podemos ser promotores del juego motivándolos, interesarlos y animarlos a hacerlo, porque en estos espacios no se van a castigar ni mucho menos mencionar frases clásicas de los padres como *¡ya estás grande para estar jugando!*

Finalmente, el pensamiento de Jacob Esther. C (1984) aclara que “a nosotros nos toca mostrar a los padres que los niños aprenden jugando” p.16 aplicando en clase juegos con contenidos educativos desde lo digital.

Intereses de juegos infantiles

Como ya lo hablábamos, los niños y los adultos tienen diferentes intereses de juegos y actividades, lo importante es probar y sentir que con lo que estamos haciendo quedamos satisfechos.

Un ejemplo que nos pone Jacob Esther. C (1984), es que a los niños les gusta desarmar los juguetes y objetos que tienen a la mano desde muy pequeños. Este es su método de descubrimiento, porque “desarmar es conocer” p. 16.

De preescolar a primaria pasan de jugar en solitario a jugar en pequeños grupos, donde comienzan los lazos de amistad y la inquietud por conocer los gustos de los demás, que finalmente permanecen con los que tienen más cosas en común.

Inician compartiendo sus juguetes y todo lo que tengan a su alrededor para tratar de convivir. Saben adaptar cualquier objeto para ser su juguete.

Entre ellos suelen jugar con animales y material que nos deja la naturaleza. Posteriormente, invitan a familiares de su edad a participar en sus actividades de juego, comienzan a seguir reglas que ellos mismos crean, que sin darse cuenta están promoviendo la participación y convivencia con los que lo rodean.

Al paso del tiempo, empiezan a interesarse por juegos más laboriosos, con más adrenalina y diversión como los juegos en línea (teléfono celular, Tablet, Xbox, computadoras, etc.) en el que también hacen partícipes a más personas sin importar sexo ni edad, ya que mientras juegan “solos” están interactuando con personas que quizá no conocen.

Importancia de jugar con los niños

Se establece una conexión entre adultos y niños cuando juegan, además, se expresan muchas emociones por el placer de hacerlo juntos.

Cuando somos partícipes de los juegos infantiles, también aprenden los adultos al observar la interpretación que los niños le dan a sus juguetes, lo que fantasean y lo que analizan que sucede en la vida real llevándolo al juego.

Se sienten acompañados y escuchados, se involucran al darte un personaje dentro de su actividad y ahora nosotros somos los que seguimos sus reglas. Por ejemplo, cuando juegan a la comidita te explican qué es lo que vende en su negocio, generalmente tú eres el consumidor y ellos se ponen en el papel de cocineros. Además, cuando juegan están tratando de comunicarse, se dan a conocer y de esta manera comprendemos mejor a los niños.

Juguemos como niños, disfruten el proceso que llevan y practiquemos estas actividades recreativas en los espacios escolares. De esta manera incentivamos que los niños se expresen en comunicación con la mayoría de sus compañeros.

El aprendizaje mediante el juego digital

Enseñar a los niños mediante el uso del juego no los convierte en ociosos de lo digital, porque además de aprender contenidos educativos estamos incentivando a que descubran lo enriquecedor que es utilizar el internet mediante dispositivos digitales.

Aunque encontramos a nuestro alcance libros y enciclopedias, por internet también encontramos información valiosa conociendo los sitios seguros y verificados.

El juego no es solo entretenimiento, sino que lleva consigo un aprendizaje muy valioso para los más pequeños. Las actividades en digital sorprenden la imaginación que pueden alcanzar los alumnos y que permite la resolución de problemas en su etapa escolar.

Uno de los beneficios de jugar con otros miembros del grupo es que “favorecen el desarrollo del lenguaje, ya que durante el juego los niños platican, se expresan” (Jacob Esther. C, 1984, p. 21) fortaleciendo el habla y expresiones tanto faciales como corporales.

Por ejemplo, cuando el niño está vendado de los ojos mientras los demás le dan instrucciones para llegar a la meta, se establece una mejor comunicación entre todos los participantes, donde saben escuchar, dirigir, realizar movimientos motrices y demás. Mientras que, con los juegos digitales también practicamos la comunicación en equipo e individualmente, la observación visual y auditiva, entre otros.

Con relación a las actividades multimedia, permite ser una estrategia más de aprendizaje para los docentes, adentrándonos al mundo de las TIC (Tecnologías de la Información y las Comunicaciones) para planear actividades que fomenten la participación del grupo.

Además de que los niños sean los participantes, los docentes también pueden sentirse parte del juego uniéndose a algún equipo y sentirse como uno de ellos.

Por otra parte, no descartemos la posibilidad de que los niños quieran aprender a diseñar un juego porque “mientras más participación haya por parte de los niños, más significativos serán los juguetes que hagan” Jacob Esther. C, 1984, p. 23), en este caso lo que realicen serán juegos en lugar de juguetes.

El docente deberá permitir que los niños propongan alguna actividad mientras el/la docente maneja la aplicación Educaplay desde la computadora.

Así, los niños se sentirán parte del juego tendiendo la satisfacción que ellos mismos tuvieron la oportunidad de crear el suyo. Posteriormente, al término de la creación de su juego podrán realizarlo y será más divertido.

Otro beneficio que tiene esta página es, que tendiendo el enlace de los juegos virtuales se pueden volver a realizar en casa, reforzando los aprendizajes que obtuvieron en el espacio escolar. De igual manera, sirve de retroalimentación para

enseñarle a los padres de familia lo que han aprendido en ese momento, y así mismo, resolverlo juntos.

1.3 Los elementos del juego (Luz María Chapela, 2002)

El juego se percibe desde antes de nacer, desde el vientre de la madre donde escuchan sonidos externos y voces que aún no conocen, pero sienten. Cuando el niño o niña patalea y se ven como pequeñas montañas en el vientre materno que comúnmente las personas comentan algo como “será un pequeño futbolista”.

Chapela (2002) refiere que, “de una manera o de otra, las personas siempre jugamos. Tengamos la edad que tengamos, aprovechamos el más breve apagón para tender una trampa” p. 19. Entonces, retomamos la idea que no existe una edad determinada para jugar, por lo que la religión, procedencia, etnia o nivel socioeconómico de una persona tampoco no es un determinante para el juego.

El acto de jugar relaja nuestro sistema nervioso y respiratorio, liberando una hormona llamada dopamina que se encuentra “asociada a la atención y la concentración, además de al movimiento, la memoria y el aprendizaje” Playmotiv (2021), por lo que está comprobado que al liberar esta hormona beneficia nuestra salud a largo plazo. Aunado a esto, nuestro cuerpo reacciona activamente en nuestras actividades cotidianas, como ser más atentos, concentrarnos en lo que estamos haciendo y de la misma manera disfrutamos lo que hacemos para mantener el cerebro activo.

Movimiento - acción

Activamos nuestro cuerpo desde diferentes actividades, en este caso menciona (Chapela, 2002) que “el juego nos agita, nos eleva, nos monta al viento y nos recuerda que, dentro y fuera de nosotras y de nosotros, reina el movimiento. El juego es nuestro aliado contra el estancamiento y la inmovilidad. Y es un aliado placentero” p. 20.

Por ejemplo, dentro del salón de clases el docente puede implementar momentos de activación física y cognitiva, para activar nuestro sistema nervioso (movimiento del cuerpo) y nervioso central (memoria y conocimiento), consiguiendo que los estudiantes capten la misma atención o aún mayor que en un principio para el seguimiento de sus actividades escolares.

Somos vulnerables

Si ponemos atención cuando nuestro cuerpo está en total movimiento sentimos un tipo de placer, dolor o algún sentimiento como la alegría, tristeza, enojo y por qué no la frustración de haber perdido en un juego. Por lo tanto, el hecho de sentir algo dentro de nuestro cuerpo y mente, significa estar vivo.

Cuando somos niños jugamos a ser superhéroes, aparentamos una profesión por gusto y diversión echando a volar la imaginación adentrándonos en el papel que ejerce por ejemplo un doctor, maestra o bombero.

Desde pequeños tenemos claridad de las funciones que deben llevar a cabo cada uno de estos profesionistas, las reglas que hay que seguir y por qué no creando nuestras propias reglas con nuestros invitados del juego, afirmando así (Chapela, 2002) que, "cuando alguien juega con entrega, (...) se convierte en un personaje de fábula que se somete a otras reglas, tiene que construir (...) y encontrar otras herramientas" p.21

El juego nos lleva a otro universo en donde nosotros tenemos un papel activo que no tiene límites.

No existen reglas exactas para un juego, sin embargo, debemos saber que todo llega a un límite. Para esto, es importante conocer nuestras habilidades, conocimientos y aptitudes para que el juego sea libre, seguro y sin riesgos, (Chapela, 2002). De tal manera, que es importante conocerse a sí mismo.

Por último, el juego nos muestra que existen lugares seguros y que tenemos la oportunidad de llegar a ellos, que nos empuja a una nueva experiencia por vivir.

El proceso educativo puede ser enriquecido de manera relevante a través de la implementación del juego.

Medir el peligro

La expresión corporal de cada ser humano es diferente, por lo que es necesario observar el comportamiento que están teniendo al momento de jugar.

Aquí es donde interviene el saber ganar, pero sobre todo aprender a perder porque muchos niños se frustran, llegando a los golpes en algunas ocasiones al sentir el juego como un tipo de "competencia", que en esta propuesta estamos rompiendo con este modo de juego, es así que estamos propiciando el trabajo colaborativo.

Los jugadores que arriesgan tienen que conocerse y medirse, lo que refuerza sin duda sus propias identidades. Y tienen que salir en busca de pares, lo que supone un impulso a la socialización" (Chapela, 2002, p.22)

Debemos de estar conscientes que dentro del juego existen las posibilidades de ganar y perder. Casi siempre las actividades de juego se dividen en dos equipos que, de acuerdo con la personalidad de cada integrante es como se propone y designa quién es el que dirige cada uno. Sin embargo, en este proyecto estamos impulsando el juego como un espacio de libertad, tranquilidad y seguridad de que lo importante es jugar y no ganar.

En ocasiones el docente plantea que los alumnos armen libremente a sus equipos y para esto, considero tres tipos de personalidades, por ejemplo; los que se juntan con sus buenos amigos, los que toman en cuenta las capacidades que poseen (creyendo que con ellos ganarán las actividades) y, por último, están los compañeros que se intimidan para proponerse, donde el docente los contempla colocándolos dentro de los dos anteriores.

Con el juego en línea, además de armar equipos libremente, será promovido el tema de la inclusión y compañerismo para estos niños que se les dificulta conseguir un equipo. Por ello, propiciar actividades en el aula en equipos beneficia la sana convivencia, creando lazos de amistad necesarios para la vida de los estudiantes y para la construcción del aprendizaje.

Enfrentarnos a distintos obstáculos con el juego, también implica arriesgarse permitiendo salir de nuestra zona de confort expresando quiénes somos y de qué estamos hechos.

Arriesgarse es de valientes, pero también los débiles tienen un gran reto por cumplir, donde ambos estarán dispuestos a enfrentarse al mundo exterior, que para esto el docente encaminará hacia el trabajo en equipos colaborativos.

Crear confianza

Al jugar, por instinto esperamos algo a cambio, por ejemplo, ganar. Y es por la esperanza que tenemos sobre nosotros de lo que somos capaces de lograr.

Chapela (2002), menciona algunas manifestaciones que presenta el ser humano cuando nos confiamos al pensar que ganaremos el juego, diciendo que

Tener esperanza significa creer, al mismo tiempo, en la vida y las acciones propias (...). El juego nos enseña a combinar precisión, trabajo, concentraciones y proyectos con imágenes nuevas, invocaciones a la suerte y confianza en el futuro, que es con lo que se construye la esperanza. (p. 24)

La mente del ser humano es impresionante ya que, imaginamos lo que va a suceder antes de jugar. Esto sucede en el momento de recibir indicaciones (las reglas y los

límites), al mismo tiempo, sentimos adrenalina por empezar a realizar lo que ya pensamos, que en ocasiones damos por hecho que si lo hacemos como lo pensamos podríamos ganar, haciendo un pronóstico de lo que se puede manifestar en la acción.

Poner atención y generar respeto

Para hacer un trabajo por equipos será necesario conocer a los integrantes, entendiendo sus necesidades y potencialidades que posee cada uno, generando así la empatía conduciéndonos al otro.

“El juego es posible ahí donde existe el respeto” (Chapela, 2002, p. 26). Al conocer las capacidades que posee nuestro contrincante nos hace más fuertes y ser el mejor rival, resultando más difíciles de vencer. Para dar este paso será necesario que el docente propicie dentro del aula el respeto hacia los demás, donde los participantes se sientan seguros dentro de estos espacios lúdicos sin correr peligro de algún incidente.

Sana diversión

Describir dentro del juego nos permite seguir participando por un reto más grande que el que nos pusieron. Los niños más pequeños dicen que son más felices “porque admiran la vida que descubren, porque se saben diminutos frente a ella, porque se sienten parte de ella” (Chapela, 2002, p. 26).

La felicidad no tiene costo ni edad para serlo. Ver feliz a un niño significa paz en él, y el hecho de saber que los adultos también juegan hace que se sienten admirados haciendo más armónico el momento.

Los elementos que considero importantes para ser feliz es creer, respetar y confiar en nosotros mismos lo cual se busca que sea promovido en el aula.

Expresar lo que sentimos nos hace sentir libres y por ello retomo el pensamiento de Huizinga donde nos dice que “incide en nuestra salud física y emocional, infunden energías renovadas y fomentan la capacidad de imaginar y anhelar” mencionado en Chapela (2002, p. 26).

A continuación, se desarrollarán algunas condiciones que deberán ser consideradas para la realización del juego en la escuela.

Tiempo y lugar para realizarlo

El juego necesita su propio tiempo, que debe ser abierto, seguro y previsible a disposición de los niños.

Las tareas y trabajos escolares muchas veces se sienten aburridas y repetitivas, sin embargo, sabemos ahora que existen otras alternativas como realizar juegos con contenido mediante diferentes dinámicas prácticas y divertidas manteniendo un grupo activo, reflexivo y capaz de explorar cosas nuevas.

El siguiente paso es que una vez tomado en cuenta el tiempo determinado para la actividad lúdica y el permiso que se necesita para realizarlo “es necesario distinguir los tiempos de juego de los docentes y los deportivos” (Chapela, 2002, p.29), por lo tanto, nadie más podrá interrumpirlo para que éste se lleve a cabo de la mejor manera.

La siguiente condición para poder llevar a cabo cada uno de los juegos es el espacio, que debe ser libre y con límites específicos. Una vez pactado el espacio se vuelve un escenario lleno de magia, imaginación y fantasía con los niños más pequeños.

Se debe respetar el espacio que se tiene contemplado para realizar las actividades, pues saliendo de él estamos rompiendo con las reglas y límites marcados por el docente.

Los lugares donde se realizarán las actividades son distintos, pero debemos considerar importante que para todos sea seguro. Algunos de los espacios que pueden utilizarse son: el patio de la escuela trazando un círculo en el suelo, mantas entre las sillas simulando una casa, por decir algunas.

El o los lugares que sean elegidos para hacer las dinámicas, deberán tomar en cuenta el clima en el caso que sea al aire libre (por las épocas de lluvia o días muy soleados).

Para los juegos en línea, se piensa que serán realizados dentro del salón de clases, ya sea al centro del salón con las mesas y bancas alrededor, sentados por filas o en pequeños grupos, siempre y cuando se tomarán las condiciones del espacio escolar.

Teniendo en cuenta el espacio determinado para las actividades, podemos adornarlo según la categoría de cada juego.

Con la herramienta que más adelante aprenderán a utilizar los docentes (*Educaplay*), podrán imaginar diferentes particularidades para cada categoría, poniendo como ejemplo la búsqueda del tesoro (con sombreros de piratas, mapas, un cofre con las respuestas, etc.). Con base en lo anterior, tanto los docentes como

el grupo de estudiantes harán uso de su creatividad e imaginación para personalizar el escenario donde van a jugar.

Protección y vigilancia

Debemos garantizar la seguridad de nuestros participantes, incluyendo la del docente, siendo conscientes que, “la libertad y las posibilidades de arriesgar, osar, imaginar y explorar que nutren al juego, que lo vuelven mágico y le dan sentido sólo pueden echarse a volar en un espacio seguro” (Chapela, 2002, p. 33). Aún con estas condiciones y riesgos, no podemos prohibir que los niños se diviertan jugando. En lugar de prohibir la libertad de jugar en el salón de clases, se debe propiciar dentro de las escuelas espacios seguros para la integridad de todos los que participen en ello.

En los siguientes puntos en forma de lista se exponen algunas normas que resultan importantes para tomarse en cuenta en el desarrollo de las actividades:

- Las reglas y límites deberán ser establecidas por democracia y participación del grupo, además de fijarlas desde un inicio.
- El zaguán que pertenece a la entrada de la escuela deberá permanecer cerrado (en caso de estar al aire libre).
- Tener cuidado con los cables del proyector y pantalla donde serán presentados los juegos en línea.
- No hacer actividades en escaleras principales o de emergencia.
- Las cisternas y pozos deberán estar cerrados lejos de donde harán las actividades (en caso de estar al aire libre).
- Tener precaución con las ventanas por la utilidad de objetos que podamos aventar (como pelotas).
- No estropear las entradas y salidas del aula, así como entre filas para evitar un accidente al pasar por ahí.
- Recoger la basura del suelo que pueda obstruir el paso, además de mantener el área limpia.
- Si se utiliza alguna pintura, deberán asegurarse de no ser tóxica.
- Los objetos punzo cortantes como las tijeras deberán ser de punta de roma o chata y ser supervisados por el docente.
- Tomar en cuenta el clima en caso de realizar las actividades en el patio de la escuela.

Debemos anticipar los riesgos que se pueden presentar para evitar un accidente y antes de que sea demasiado tarde. También, es recomendable que en dado caso de una emergencia actuar con rapidez y sin miedo transmitiendo así confianza con el grupo de estudiantes.

Al finalizar las actividades deberán recoger el material utilizado dejándolo en su lugar.

Juego libre y sus limitantes

La libertad está sometida bajo ciertos límites que debemos respetar, en este caso con el juego dentro del aula. Ser libres es parte del ser humano y de nuestros derechos, donde “por naturaleza, el juego pertenece al mundo de las reglas, las cuales le dan una dimensión real de libertad y le proponen desafíos” (Chapela, 2002, p. 37).

Las reglas especifican comportamientos a seguir para una determinada actividad. Entre ellas, el respeto a los demás, la empatía y compañerismo (ayuda) con quien lo necesite y esté en sus manos.

Muchas veces las reglas establecidas pueden cambiar en el desarrollo de las actividades, ya que surgen inquietudes y desacuerdos por parte de los participantes que deberán ser acordados mediante una democracia.

Algunos ejemplos de modificación de reglas están en la siguiente lista:

- Disminuir o aumentar el tiempo de respuesta a una pregunta
- Guardar silencio mientras el/los contrincantes están participando
- Los puntos valen el doble o se disminuye la cantidad
- No hacer algún tipo de trampa
- No golpear a sus compañeros
- Aprender a ganar y perder

Un punto importante es que las reglas se siguen “paso a paso a medida que el grupo de jugadores cobra competencia” (Chapela, 2002, p. 37)

Algunos grupos de jugadores a pesar de tener establecidas una lista de reglas, deciden cambiarlas por unas propias. Esto es válido siempre y cuando la mayoría esté de acuerdo.

¿Para qué sirven las reglas y límites dentro del juego?

Según menciona Chapela (2002) las reglas nos marcan lo que se puede y no hacer dentro de las actividades, así como la delimitación de un tiempo y espacios determinados. Además, permiten que los participantes planeen sus límites, fomentar

el trabajo en equipo, favorecer el uso de sus habilidades cognitivas y metacognitivas donde todos proponen y discuten lo que les gustaría realizar aparte de las reglas establecidas por el docente.

A manera de conclusión podemos decir que los límites y reglas son importantes porque se hace un seguimiento constante sobre lo que debemos y no de hacer, asumiendo que pueden presentarse algunos “riesgos razonados y retos conscientes” (Chapela, 2002, p.39), que resultan ser capaces de imaginar y mantener la esperanza de arriesgar todo o nada.

Igualdad de género

Dentro del juego debe existir la igualdad de género. Esto quiere decir, que no se debe discriminar a nadie por género, raza, alguna discapacidad o nivel económico, donde los niños realizan las actividades por igual.

En el caso de los docentes, maestros pueden ser partícipes de los juegos sin importar la edad o alguna de las categorías anteriormente mencionadas.

Anteriormente se decía que los hombres eran quienes hacían las actividades más pesadas implicando algún tipo de fuerza por el tipo de cultura al que pertenecían “porque responden a las estructuras económicas y sociales que aquellas épocas en que las funciones de producción, reproducción y desarrollo se dividían de manera diferenciada entre hombres y mujeres” p. 40.

En la actualidad no es así, y para este tipo de actividades en línea no será la excepción, porque sabemos que tanto hombres como mujeres, niñas y niños podemos realizar las mismas tareas en cualquier espacio.

La participación de los equipos deberá ser igualitaria, y para esto se recomienda realizar una ruleta virtual con los nombres de cada integrante, que al girarla irán pasando todos sin excepción o que se repitan los voluntarios.

La equidad e inclusión en el juego ofrece muchos instrumentos porque permite que el sujeto sea libre, motivando así, que lo que brindamos sea mutuo al enfrentarnos a un nuevo reto importante para el desarrollo de nuestra vida.

Los docentes deben dar el ejemplo haciendo partícipes a las niñas y niños en las mismas actividades, además, ofrecer las mismas oportunidades permitiendo que se sientan capaces de ejercerlas.

En común, hacer que los educandos en general jueguen a base del respeto e igualdad de género conduciendo a las mismas oportunidades y derechos.

Muchas veces son los adultos quienes por su cultura no permiten que los niños jueguen con las niñas y viceversa. Así como, que los niños no pueden jugar con muñecas o ser cocineros porque eso “solo es para niñas”.

Terminemos con estos prejuicios que quedaron en antiguas generaciones que no dejan que la sociedad avance conforme a los derechos individuales de cada ser humano.

Si se trata de jugar, habrá que ofrecer la misma oportunidad para todos, permitiendo que exploren y descubran lo que más les llame la atención. Hay que dejar que los niños sean felices jugando con cualquier género, edad y juguetes sin determinar el sexo para cada artículo.

Recomienda la autora Chapela (2002), que los adultos vuelvan a sentir que son niños. Que jueguen lo que algún día a ellos no les permitieron hacer, donde les pusieron una barrera y tal vez los hicieron enojar, preguntando por qué no deberían hacerlo y que nunca les dieron una explicación razonable, y que ahora ese recuerdo lo tienen bloqueado por la represión que sufrieron desde su infancia.

Diversos aprendizajes durante el juego

Hasta este momento hemos tratado las dimensiones que caracterizan el juego dentro del aula que, deberán considerarse antes de implementar estas actividades.

El juego con los estudiantes resulta ser una actividad llamativa y a la vez entretenida para ellos, porque no estamos cayendo en tareas tradicionales o cotidianas como el hacer planas o series de números que no son atractivos para los niños.

Con las actividades en línea, además de hacer una clase entretenida y divertida, estamos adentrando nuestros conocimientos a la era de la educación tecnológica con los más pequeños.

A diferencia del juego en educación física que son actividades creadas para movilizar el cuerpo y competir con nuestras capacidades motrices, los juegos con contenido considero que es una parte fundamental para el desarrollo intelectual de cada una de las niñas y niños.

Chapela (2002) precisa que debemos tener clara la diferencia entre el juego y el deporte de la siguiente manera.

Si en la escuela queremos propiciar el desarrollo integral, tenemos que asignar un tiempo al deporte y otro al juego, y tenemos que construir para cada una de estas dos actividades una serie de indicadores diversos que nos permitan dar un seguimiento educativo específico al deporte y otro al juego, como materias distintas

que buscan diferentes logros escolares y que tienen un lugar propio en planes, programas y mapas curriculares (p.44).

No será necesario tratar de modificar los programas y mapas curriculares, más bien, de alguna manera adaptar estos contenidos a juegos enseñados de una forma más divertida para ser aprendidos por los estudiantes en las materias de español, matemáticas, ciencias naturales, mi entidad donde vivo, formación cívica y ética y educación artística.

La tecnología es algo que a los niños les encanta y no les asusta, porque desde pequeños aprenden a utilizar un teléfono celular por imitación de sus padres y demás familiares. Ellos observan que los adultos pasan mucho tiempo con el teléfono y no ven alguna consecuencia o maldad por utilizarlo.

Por ello, imitan esta acción pidiendo prestado el teléfono por un rato, donde muchas veces los niños aprenden a utilizar más rápido esta herramienta que los propios adultos. Son ellos quienes nos enseñan a utilizar un teléfono o algún dispositivo conectado a internet, y es aquí donde el docente aprenderá a utilizar la tecnología para realizar juegos multimedia para repasar contenidos escolares.

Cada actividad que se aprenderá a realizar con *Educaplay* (en este caso los juegos en línea) deberá tener un objetivo, una secuencia y desarrollo. También deberán considerar un espacio y tiempo para realizarlas, después será necesario dar a conocer las reglas y límites que están permitidos durante el juego.

Finalmente, el docente analizará y reflexionará la importancia que tuvo realizar estos juegos con contenido para el grupo al que pertenece, para esto es conveniente realizar una autoevaluación sobre el trabajo desarrollado en clase considerando los pros y contras de haberlo realizado.

Actividades lúdicas y creativas

Realizar actividades que impliquen la utilización de la creatividad e imaginación en los docentes beneficiará a los escolares a desarrollar otras habilidades como la tecnológica, promover su participación, y así darles la confianza de que todos son capaces de aprender lo mismo desde otra perspectiva de enseñanza. También, permitiremos que conozcan las potencialidades y capacidades cognitivas - metacognitivas que posee cada uno, incitando a querer aprender más porque es divertido.

Utilizar la herramienta digital *Educaplay* promete aprender a desarrollar actividades interesantes, interactivas e innovadoras para que los estudiantes vayan a su salón de clases con alegría y motivación por saber qué aprenderán de nuevo.

Algunos ejemplos que podemos realizar con esta herramienta son:

- Laberintos sencillos capaces de ser resueltos por los infantes.
- Sumas y restas adjuntadas en sencillos problemas que, al acertar el resultado permitirán avanzar de casilla hasta llegar a la cima.
- Sopa de letras para encontrar palabras que desconocemos.
- Completar textos de un cuento desde la imaginación de cada niño.
- Ordenar palabras de una historia.
- Memoramas de cualquier índole.

Estos son solo algunos juegos que podemos realizar resultando ser atractivos para este grupo de estudiantes en 3° año de primaria, además que la página tiene la posibilidad de crearlos de forma gratuita.

Además de observar los juegos en línea, podemos hacer uso de objetos físicos como anteriormente se mencionó, que fueran creados en conjunto con el grupo y el docente como pelotas, dados, pirinolas, ruletas, tómbolas, entre otros.

Los objetos en físico o juguetes pueden servir como material didáctico, sin embargo, debemos tener en cuenta la diferencia que existe entre uno y otro. Todo depende para que será utilizado.

Como bien nos hemos enfocado en este apartado en el pensamiento de Chapela (2002) comparto la idea de que un objeto como una pelota “puede ser juguete si los niños la usan para encestar libremente, pero se convierte en material lúdico - didáctico si el maestro la usa para revisar el conteo y pide al grupo que encesta, por turnos alternativos (...)” p. 46, porque se puede utilizar por simple ocio o con la intención de aprender contenidos curriculares en el caso de las escuelas.

Algunos beneficios que menciona la misma autora para las actividades lúdicas son:

- Posibilidad de hacer que el docente encamine al desarrollo de las capacidades de sus alumnos.
- Construir su propio aprendizaje
- Tener experiencias sensoriales significativas
- Aplicar los cuatro estilos de aprendizaje con todo el grupo
- Aprender a trabajar en equipos colaborativos
- Fomentar la participación de los niños

- “Desarrollar, de manera complementaria, las distintas inteligencias de las que habla Howard Gardner - por ejemplo, racional, del espacio, intrapersonal, interpersonal, de la música, de la naturaleza o del lenguaje -.” p. 47
- Desarrollar el pensamiento crítico y reflexivo en busca de un nuevo conocimiento.
- Conocer el talento que poseen los niños a esta edad.
- Dedicar más tiempo de calidad para los alumnos.

Iniciativa

En un principio es el docente quien motiva de alguna manera a los estudiantes a lograr un aprendizaje mediante el juego. Después de crear esta confianza al seguir esta constante de los juegos y querer más, surge la iniciativa por parte de los niños el proponer y crear nuevos juegos adaptando reglas y límites hechos por ellos mismos, así como supone ser que lo llevan trabajando en clases anteriores.

Algunas opciones de juegos didácticos creados por ellos mismos se puntualizan en la siguiente lista:

- Trabalenguas, que ejercitan el lenguaje conociendo la importancia de la lengua en nuestro cuerpo. Además, es una forma divertida para adentrarse en el tema de la lectura y escritura de textos cortos.
- Memoramas, que sirven para memorizar información relacionando tarjetas con el fin de ser las mismas y juntar un par. Estos podrán ser dibujados a mano alzada por los alumnos que podemos utilizar en otras ocasiones (por ejemplo, en algún tiempo libre).
- Crear cuentos, poemas, leyendas, entre otros.
Después de crearlos en su cuaderno, pueden convertirlos a un texto digital (con ayuda del docente) colocando imágenes de internet y escoger voluntarios para narrar los textos en audio por un moderador.
- Juegos de pistas, en donde pueden crear un mapa del tesoro para encontrar la respuesta correcta. Así mismo, se puede realizar con Educaplay con ayuda del maestro.

Estas actividades estimulan la imaginación que poseemos, despertando la curiosidad al crear e innovar con ayuda de la tecnología.

Ahora yéndonos al concepto de juego en el aula, Chapela 2002 menciona sobre esto que, “propicia innumerables logros en relación con el desarrollo de las estructuras internas personales: las éticas, las afectivas y las cognitivas, así como

en relación con el desarrollo de la voluntad y de las habilidades intelectuales y manuales” p. 50

Implementar el juego en el salón de clases permite desarrollar habilidades de lecto - escritura al despertar la inquietud de crear su propio texto literario; la empatía y compañerismo al querer ayudar a sus compañeros a contestar lo que el docente está preguntando y que tal vez alguno de ellos no lo sepa; habilidad de resolver operaciones matemáticas por la práctica de los ejercicios con cálculo mental; capacidad de plantear, planear y crear juegos que, posteriormente determinarán sus propias reglas recordando los riesgos que se puedan presentar si alguno de ellos no cumple con las anteriores.

Por otro lado, el docente propicia capacidades como:

- Valores y ética
- Aprender a perder y seguir el juego
- No aferrarse a una sola idea o pensamiento personal
- Descubrir otras maneras de aprender
- Conocer a todos sus compañeros, no solo con los que se lleva bien
- Conocer los sentimientos que generamos en el momento de ser partícipes del juego
- Reconocer el esfuerzo que realiza cada uno
- Escuchar y ser escuchado con los diferentes puntos de vista que se planteen sin ofender a los demás.
- Aprender a jugar con ambos géneros
- Generar y recibir respeto
- Propiciar la participación respetando los turnos e incluir a quien no lo ha hecho
- Imaginar, divertirse, pero sobre todo aprender

Si un niño no juega es porque tiene miedo a lo que suceda dentro de la actividad, actuando con mucho egocentrismo y coraje. Es alguien que no ha desarrollado la confianza en sí mismo, y por lo tanto es un símbolo de alerta de que algo pasa ya sea dentro o fuera de la escuela.

Hemos visto pequeñas facetas que caracterizan al juego, que en síntesis María Chapela afirma que los juegos crean, eliminan y modifican reglas que reconocen su necesaria arbitrariedad; discute el uso del tiempo, los juguetes y el espacio que utilizemos (2002).

No dejar de jugar

Será cuestión de los docentes quienes comiencen a implementar juegos, pero ¿cómo lo van a lograr? Se puede iniciar durante tiempos libres, por ejemplo, en el receso prestar algunos juegos de mesa o al término de las clases si es que sobra tiempo antes de irse.

Para esto empezarán a determinar espacios primero dentro del aula, porque ahí es donde se proyectarán los juegos multimedia con *Educaplay*.

Podemos comenzar con una charla sobre los juegos que el docente recuerda en su infancia analizando la evolución que tienen ahora. Después se puede hacer préstamo de materiales como libros de la biblioteca o estantería, juguetes o materiales creados por ellos mismos (memoramas, tarjetas, sopas de letra, poemas, etc.).

Será cuestión de regresar el tiempo a cuando éramos niños y jugar con nuestros alumnos, porque el hecho de que los niños nos vean involucrados al juego les parece sorprendente y retador por la presencia del adulto.

Por desgracia muchos de los infantes tienen muy arraigada la idea de que “solo los niños juegan” dejándolo de hacer a cierta edad porque ya están “grandes”. Y es algo donde los maestros podrán intervenir para que no suceda.

Es hacer regresar a los niños a su infancia, aprovechando el espacio y tiempo que tengan para divertirse mientras aprenden.

Evaluación

Después de llevar a cabo cada uno de los juegos, el docente verá la necesidad de responder a interrogantes que le sirvan de apoyo para una autoevaluación.

- ¿Por qué no le gusta jugar? (si se presentaran uno o más casos)
- ¿Cómo seleccionan los alumnos a su grupo de trabajo?
- ¿Qué pasa cuando el equipo no acepta perder?
- ¿Será mejor realizar actividades en conjunto y no en grupos?
- ¿Qué tengo que considerar para que el siguiente juego sea más exitoso?
- ¿El uso de materiales es importante durante las actividades?
- ¿Qué forma de evaluación voy a considerar para saber si aprendieron?
- ¿Cómo incentivar la creación de actividades lúdicas - didácticas en los alumnos?

Esta serie de preguntas ayudarán al docente para realizar una introspección sobre el trabajo que esté realizando, así mismo, tendrá más claros los objetivos que desea alcanzar.

Recomendaciones

A continuación, se enumeran algunas recomendaciones que sugiero lleven a la práctica los docentes antes, durante y después de desarrollar las actividades de juego.

1. Respetar cuando los pequeños decidan no querer jugar. Quiero considerar que a lo mejor está pasando un mal día por cansancio, enojo o cualquier otra cosa, sin embargo, es importante que el maestro esté pendiente que esta acción no suceda con frecuencia.
2. En dado caso que se utilice material en físico como apoyo de las actividades, deberá ser recogido y guardado en el lugar correspondiente.
3. Hacer que los infantes disfruten el tiempo y espacio que les brindamos para tener actividades recreativas.
4. Conocer las inquietudes e inconformidades de los niños en caso de presentarse. En consecuencia, tendremos un punto a favor para que ellos comiencen a seguir paso a paso las reglas y límites dentro del juego.
5. Fomentar el apoyo a sus compañeros, aunque estén en equipos contrarios.
6. Esperar el turno que les toca para participar.
7. Plantear las reglas que estableció el docente hacia sus alumnos para ver si alguna de ellas se modifica y darles la oportunidad de implementar otra/otras más por mayoría de votos.
8. Hacer actividades rompe hielo para tenerlos atentos en clase. Por ejemplo:
 - Activación del cuerpo con música
 - Moverse de lugares
 - Contar chistes
 - Resolver algún problema matemático (aquí podemos premiar con participaciones a quienes sean los voluntarios)
 - Cantar una canción que a ellos les guste
9. Crear pequeños talleres recreativos entre trabajos escolares, como: talleres de ciencias, cálculos, datos curiosos, investigaciones sobre algo desconocido, entre otros.

1.4 Gamificación y juegos digitales: Gabe Zichermann y Christopher Cunningham (2011)

La historia de estos expertos en el mundo de la tecnología es muy particular, ya que dentro de sus investigaciones y diversas publicaciones (entre libros y podcast), permite adentrarnos al mundo de los videojuegos/gamificación/juegos con aprendizaje para los estudiantes.

Zichermann “es un experto y orador público más destacado del mundo sobre el tema de la gamificación, participación del usuario y diseño de comportamiento y cofundador del startup de software de cambio de comportamiento, Onward” (*ABOUT: Gabe Zichermann - Gamification Co*, 2023). También es autor de múltiples libros, entre ellos, el que más destaca para esta propuesta es *Gamification by Design* (2011) en el que describe los juegos que apropian los niños, niñas y adolescentes para su vida diaria del entretenimiento.

La propuesta de Zichermann resalta en el compromiso que tiene frente a clientes y empleados en el mundo del marketing de “productos para hacer el mundo un lugar más divertido y atractivo” (*ABOUT: Gabe Zichermann - Gamification Co*, 2023).

Entre las diferentes definiciones que existen sobre la gamificación, Zichermann describe que es “una herramienta que puede aportar nuevos modelos que lleven a un compromiso mucho mayor y a mejores resultados académicos de los estudiantes” Dontknow (s.f), por lo que, permite reafirmar la importancia de impartir juegos digitales que permitan aprender desde una técnica de enseñanza divertida.

El canadiense Zichermann pone un ejemplo muy claro sobre el juego *Monopoly* (un juego de mesa), que influyó en una escuela de bajos recursos y conflictiva de Estados Unidos. Este juego trajo consigo grandes aportes a la educación de los alumnos, ya que los temas que se practican en el juego de mesa destacan la economía, la probabilidad, negocios, etc. Los resultados arrojaron que, dentro de poco tiempo “los alumnos lograron excelentes calificaciones en los exámenes de matemáticas de la región” Dontknow (s.f).

Posteriormente lo acompaña Christian Cunningham, otro de los autores de *Gamification by Design* (2011) que, en conjunto proyectaron grandes ideales sobre la gamificación.

Chris Cunningham nació en el Reino Unido en los años 70 's. Destaca por ser un emprendedor más de California.

Con ayuda de Zichermann “crearon una página web destacando sus habilidades creativas, donde los llevó al éxito y posteriormente crearon un libro explicando las técnicas que utilizaron” (Cano et al., 2013).

En su libro, clarifican algunas preguntas referentes a si la escuela debería ser siempre aburrida, porque muchas veces, a nosotros como estudiantes, nos han enseñado contenidos de una forma poco atractiva como: realizar resúmenes, leer textos y subrayarlos.

Esta forma tradicional no es la que buscamos enseñar, ni mucho menos aprender para los alumnos. Existen más probabilidades de que a los alumnos no les atraiga ir a un salón de clases donde el docente no busca un beneficio por su aprendizaje, sino una “carga”. Porque, en lugar de aprender con técnicas divertidas e involucradas, estamos reteniendo información que posiblemente en un futuro se nos olvide que nos enseñaron.

Zichermann y Cunningham (2011), demuestran que existen juegos educativos con temas de matemáticas, historia, geografía, entre otras, y que mucha gente no conoce, por lo tanto, tampoco son utilizadas en las escuelas. Dentro de ello, documentan un ejemplo de un juego con temas de geografía

El famoso juego de geografía ¿Dónde en el mundo está Carmen Sandiego? fue el último éxito de taquilla en juegos educativos. Sin duda, fue una forma tremendamente divertida de aprender sobre las capitales de países y provincias, así como sobre las principales exportaciones y vías fluviales de lugares muy alejados del aula (p. 25).

Por el contrario, la falta de conocimiento para sus rivales no los ha llevado a la cima del éxito, porque desconocen los conocimientos e intereses que demanda la población.

Algunos docentes, padres de familia y público en general pudieran pensar que el juego digital no tiene ningún aporte pedagógico, y es porque pocas veces en su vida han trabajado la creatividad para realizar alguna actividad. El juego para el ser humano es fundamental desde los primeros años de vida, incluso desde antes de nacer, ya jugábamos en el vientre de la madre.

Ahora bien, para clarificar el punto anterior, Zichermann y Cunningham (2011) se hacen la pregunta: Entonces, ¿pueden los niños aprender a través de los juegos?

contestando afirmativamente a esta interrogante. Esta afirmación la sustentan con una investigación de Alemania por el Dr. Arne May en el que

(...) demostró claramente que aprender una nueva tarea produce un aumento demostrable de la materia gris del cerebro en apenas unas semanas. Y los científicos del cerebro de todo el mundo coinciden en que el ciclo desafío - logro - recompensa de los juegos promueve la producción de dopamina en el cerebro, reforzando nuestro deseo de jugar (2011, p.26)

En pocas palabras, si el juego que desarrollan los participantes no es atractivo para ellos, no se obtendrá ningún aprendizaje ni deseo de volver a jugarlo.

Insignias

Una insignia es un logro alcanzado por una persona que participó en alguna actividad. Las insignias pueden ser virtuales o físicas, como un distintivo que lo hace ser diferente a otra persona. Estas “deben ser visibles para otros jugadores del juego; de lo contrario, el significado y la valoración son limitados” (Zichermann y Cunningham, 2011, p. 32)

Niveles

El nivel que define a cada jugador se da por la dificultad que ha alcanzado dentro del juego, entre los que destaco nivel fácil - nivel medio - nivel difícil.

Los niveles de juego aplicados a esta propuesta comienzan por un diagnóstico aplicado por el docente, en el que podamos observar los conocimientos que poseen previamente los alumnos y sobre ello realizar los juegos, para que, con el paso del tiempo vaya aumentando la dificultad de estos.

Podemos destacar a los alumnos que tienen más participación distinguiéndose por una insignia.

Algunos ejemplos de insignia son:

- ★ Imagen significativa
- ★ Coronas
- ★ Stickers de estrellas

★ Tabla de clasificación

★ Banderines, etc.

Ya que hemos destacado a los jugadores de mayor rendimiento, podemos asignar roles. Por ejemplo, “a un buen jugador se le podría pedir que actúe como moderador en un foro” (Zichermann y Cunningham, 2011, p. 34). En este caso, el moderador del juego será quien proporcionará a los participantes las instrucciones del juego y el seguimiento que se le dará para llevarlo a cabo.

Regalos, recompensas, puntos, entre otros

Pongamos de ejemplo a un grupo de alumnos donde se pide que se dividan en 4 equipos (mixtos) al azar. El juego que desarrollan es una carrera de relevos en el que para avanzar de casilla tendrán que responder correctamente a preguntas de cualquier tema ubicado en su contexto escolar (grado o fase). Al finalizar el juego dos equipos quedan empatados, sin embargo, el anfitrión realiza una última pregunta donde se define al ganador. Al obtener al equipo ganador su premio son dos participaciones del día y un dulce por desempeño que realizaron en equipo.

Los regalos, recompensas, puntos extra, etc. deberán ser diversos. No se recomienda que siempre sean físicos, también pueden ser en favor de su nivel académico como participaciones, diplomas, cuadros de honor, etc., y recordar que “siempre es la profundidad del juego lo que importa, no el valor monetario del premio. Recuerde no importa cuál sea ese premio tangible” (Zichermann y Cunningham, 2011, p. 34).

Las recompensas son buenas, sin embargo, hay que aclarar que no siempre podemos dar algo a cambio, porque no se trata de acostumbrarlos a recibir algo material cuando consiguen ganar. Así mismo, Zichermann y Cunningham aclaran que “cuando comienzas a darle una recompensa a alguien, tienes que mantenerla en ese ciclo de recompensas para siempre” (2011, p. 49) por lo que este beneficio no tendrá que ser constante ni tan llamativo siempre.

Motivación para jugar

Existen diferentes motivantes para que los alumnos se integren a los juegos, sin embargo, también estará en manos del docente realizar un buen juego que sea atractivo para ellos y obtener mayor participación del grupo. Por lo tanto “comprender la motivación de los jugadores es fundamental para construir un sistema gamificado con éxito” (Zichermann y Cunningham, 2011, p. 37).

Zichermann y Cunningham consideran tres componentes centrales para la motivación del juego, entre ellos el “placer, recompensas y tiempo” (2011, p.37). Con estos tres aspectos podemos partir para diseñar un juego que nos lleve al éxito para el aprendizaje de los alumnos.

Según Zichermann y Cunningham (2011) señalan que existen dos tipos de motivación, la “intrínseca y la extrínseca” (p. 48).

La motivación intrínseca tiene que ver con el yo mismo, donde no se basan con el mundo que nos rodea. En cambio, “las motivaciones extrínsecas están impulsadas principalmente por el mundo que nos rodea, como el deseo de ganar dinero o ganar un concurso de ortografía” (Zichermann y Cunningham, 2011, p. 48).

Reforzar los conocimientos

Los juegos en línea funcionarán como un material de reforzamiento didáctico, es decir, para los alumnos que se les dificulta aprender algún tema de historia u otra materia en particular, la gestión de los juegos resulta un motivante atractivo - divertido en el que puedan reforzar estos aprendizajes y disminuir la tensión que causan los exámenes parciales al recordar que ese tema en particular lo aprendieron jugando.

En investigaciones de Pavlov y B. F. Skinner comentan que, “el poder del refuerzo es clave para estructurar los sistemas de recompensa adecuados” (Zichermann y Cunningham, 2011, p. 40), por lo que, mientras más reforzamos sus conocimientos con técnicas que se adecuen a los alumnos lograremos que hagan exactamente lo mismo que hicieron cuando aprendieron mientras jugaban.

¿Qué nos motiva a jugar?

Como bien lo rescatamos en un principio con estos autores, decíamos que uno de los motivantes de sobresalir en los juegos es por las recompensas que el líder o coach del juego promete. Ya sea desde algún premio, insignia, regalo, entre muchos otros (físicos o virtuales) que traen grandes beneficios para los participantes.

Según Zichermann y Cunningham sostiene que “hay cuatro razones subyacentes, que pueden verse juntas o por separado como motivadores individuales: para dominar, para desestresarse, divertirse, socializar” (2011, p. 42) en las que puedo destacar las últimas tres, ya que son las que más se acercan a la finalidad de practicar los juegos en clase.

Tipos de participantes

Aunque existen diferentes tipos de jugadores, no buscamos seguir el modelo de alguno, más bien, aprender qué tipos existen, cómo identificarlos y si traen beneficios o desventajas para el juego.

Zichermann y Cunningham sugieren que “cuanto más sepa sobre quién está jugando su sujeto, tanto actual como potenciales jugadores: más fácil será diseñar una experiencia que impulse su comportamiento en la forma deseada” (2011, p. 43), por lo tanto, los diagnósticos del grupo serán de gran ayuda para desarrollar el/los juegos pertinentes.

Richard Bartle (s.f) citado por Zichermann y Cunningham (2011, pp. 44-45) considera cuatro tipos de jugadores:

1. Exploradores (les encanta descubrir cosas nuevas)
2. Triunfadores (les gusta lograr logros en juegos competitivos)
3. Socializadores (buscan la interacción social, como el dominó)
4. Asesinos (tiene deseos de ganar y señala al perdedor)

En el juego podremos observar los comportamientos que tienen los alumnos donde se derivan situaciones de valores como el respeto, la tolerancia, la empatía, el compañerismo, entre otros. Y estos serán el foco de atención para futuras actividades, y que sepan que estos valores deberán ser aplicados para toda su vida en interacción con otros.

Juegos sociales

Desde los años 70 's es que existen los juegos multijugador donde juegan dos personas en un mismo momento o más, “de hecho casi todos nuestros juegos a lo largo de la historia... han requerido que otras personas los jugaran” (Zichermann y Cunningham, 2011, p. 46) y esto para crear un tipo de competencia además de la diversión.

Para cerrar, este capítulo podría enunciar entre otras conclusiones parciales, con ayuda de estos autores me permitió conocer a fondo la mayor parte de los elementos que se consideran en el juego, además de todo lo que podemos aprender mientras descubrimos nuestras habilidades como la innovación y creatividad.

Cada autor me proporcionó información valiosa para que, cuando lleve el juego al aula sepa las ventajas y las desventajas a las que me enfrentaré como docente.

El juego para mí, es una actividad recreativa, divertida, libre, permite la convivencia y practicidad de los valores aprendidos en casa. Además de adquirir gratas experiencias, el juego es una gran herramienta capaz de facilitar el aprendizaje en cualquier tema de interés.

Se trata de esa satisfacción personal de saber realizar las cosas, enseñar sus creaciones y ejecutarlo en diferentes escenarios.

Huizinga reconoce que dentro del juego se practican valores como el respeto, confianza y compañerismo los que nos ayudan a relacionarnos en sociedad sin importar sexo, edad o condición social.

He descubierto que el juego dentro del aula permite que los niños sean más felices, ya que, al descubrir lo que ellos pueden crear y saber realizar llena más su alegría que tener un juguete nuevo.

Por otro lado, existen algunas barreras que impiden que los niños jueguen desde pequeños, entre ellos, porque en casa no está permitido o tienen otras responsabilidades que se les impide realizar. Sin embargo, hay que saber que todo ser razonable tiene derecho a jugar, sobre todo, en nuestra infancia.

Lo que me quedo de Jacob Esther es el aprendizaje por descubrimiento desde el juego, en donde los niños son partícipes de su propio aprendizaje, van a su ritmo y

con ayuda de la creatividad e imaginación que poseen es como crean sus propios juguetes y compartirlos con sus iguales.

Algo muy importante que menciona este autor es, cuando los niños descubren algo nuevo despiertan la curiosidad de enfrentarse a nuevos desafíos y seguir aprendiendo. A medida que tengan más claro lo que están explorando construirán su propio significado sobre las cosas.

Luz María Chapela es una de las autoras que mejor me permitió conocer los elementos del juego, desde el movimiento, la libertad de expresarnos al jugar, los espacios en los que se llevan a cabo las actividades, los riesgos y las normas e instrucciones que debemos seguir para que el juego funcione en su totalidad.

Estos tres autores coinciden en que el juego permite las siguientes características:

1. Socializar
2. Convivir
3. Conocer y descubrir
4. Usar la creatividad para innovar
5. Divertirnos de forma libre y sana
6. Tomar en cuenta los riesgos
7. Respetar los acuerdos tomados en democracia
8. El aprendizaje mientras juega se puede realizar de manera individual para equivocarse y buscar una solución; o en equipo para compartir experiencias en conjunto.

El salón de clases es un espacio que se brinda a los alumnos para aprender, sin embargo, para llevar a cabo un aprendizaje efectivo y significativo el docente deberá tomar en cuenta sus características, estilos de aprendizaje, contexto familiar, económico para desarrollar y ejecutar lo mejor posible las actividades contempladas. Dado esto, dejo sobre la mesa que los docentes abran espacios didácticos como los juegos, donde se diviertan y al mismo tiempo aprendan.

Cada uno de estos autores me llevó a evolucionar el juego llevándolo a las aulas de clase en el que los alumnos sean partícipes de su aprendizaje, que se motiven por aprender y participar de manera activa y creativa.

A partir de estos elementos es como llegué a los grandes aportes de Gabe Zichermann y Chris Cunningham.

Ellos intentan motivar a los docentes para que consideren el juego dentro de sus clases, en el que, los protagonistas sean los estudiantes poniendo en el centro el máximo logro de sus aprendizajes.

La tecnología en el aula cada vez es más común, sobre todo en docentes de nuevo ingreso.

Las nuevas generaciones docentes llevamos una preparación constante sobre la era digital, por lo que, nos es más fácil adaptarlo al aula como la descarga e impresión de materiales digitales (mapas, crucigramas, actividades matemáticas, dictados, dibujos, esquemas...) con ayuda de páginas educativas gratuitas logrando remasterizar nuestras clases.

Gabe Zichermann y Chris Cunningham demuestran que los juegos además de traer diversión nos sirven para socializar, enseñar - aprender mediante otra técnica (llamativa) y comenzar a familiarizarnos con lo que está revolucionado al mundo, el internet.

Ellos han demostrado la existencia de juegos tanto físicos como en línea que mucha gente, incluyendo a los docentes, no saben de su existencia sin saber los grandes aportes que tienen a la educación de los niños y jóvenes.

Me he encontrado con juegos en línea que nos enseñan aprender a leer y escribir, realizar operaciones básicas contra el tiempo, aprender la tabla periódica, conocer la historia de nuestro país, conocer las regiones del mundo, entre otros. Estos ejemplos tienen una característica principal igualitaria, y es que todos ellos son juegos multimedia, es decir, que utilizan sonidos, imágenes, audios y videos (un concepto que veremos más adelante).

He llegado a la conclusión que el juego lo podemos observar en todas partes, está hecho para todas las edades y cual sea la situación que nos encontremos podemos llevarlo a cabo.

El juego ha tenido una gran significación dentro de las escuelas, pues con él buscamos la manera de que los niños obtengan un aprendizaje que recuerden por el mayor tiempo posible con las mejores experiencias de clase. Al mismo tiempo que se logre una mayor participación y compañerismo entre todo el grupo.

Con estas bases teóricas comenzaremos la contextualización de las herramientas digitales y los elementos principales que componen el juego para llevarlo a cabo de manera eficaz y divertida.

Capítulo II: Dimensiones y problemáticas del juego

El contexto del capítulo dos radica en saber a qué dimensiones y problemáticas nos enfrentamos en el aula.

Los tipos de dimensiones que se consideraron son: motriz, sensorial, creativa, cognitiva, social - afectiva y cultural.

Las problemáticas del juego son variadas, sin embargo, las más importantes para el juego son: el tiempo y espacio, materiales y herramientas para jugar, valores y aprendizajes, respetar límites y reglas, riesgos, saber ganar y aprender a perder; empatía, compañerismo y apoyo.

Por otro lado, conocer cuál es el papel que desarrollarán los docentes y los alumnos al enfrentarse a este tipo de actividades digitales.

Seguido de estas características entraremos en detalle sobre las herramientas digitales, entre ellas, cuál es el objetivo de las multimedia.

Todos estos elementos fueron considerados a fin de que los lectores conozcan lo que sucede detrás de cada juego, mismos que se desarrollan a continuación.

2.1 Dimensiones que encontramos en el juego

- Dimensión motriz

Cuando estábamos pequeños, tuvimos la capacidad de poner en práctica nuestros sentidos: tomar objetos, mirar, escuchar, probar y oler todo que había a nuestro alrededor.

En los primeros meses de nacidos descubrimos cosas que no sabíamos que existían y al mismo tiempo sucedían. Por ejemplo, cuando tirábamos las cosas de la cuna y veíamos que la reacción de los demás era pasarnos el objeto o juguete volviéndolo a tirar porque sin tener el conocimiento de la tercera ley de Newton, ya practicamos que *toda acción tiene una reacción*.

Tirar los objetos, para los más pequeños es divertido, aunque para un adulto es un acto de regaño por tirar los objetos al piso.

Durante nuestro crecimiento se va fortaleciendo nuestra motricidad gruesa y fina: por ejemplo, al hacer fuerza para levantarnos, sentarnos, caminar, correr, rodar, agarrar y cargar objetos, entre otros. Para esto, se conectan nuestros sentidos al cerebro mediante millones de señales transmitidas en cuestión de segundos.

Los primeros movimientos que se efectúan en niños pequeños son los reflejos utilizando nuestro sentido de la vista con acciones involuntarias por disposición de lo que sucede a nuestro alrededor.

En nuestros primeros 5 años de vida en las etapas de preescolar (1°, 2° y 3° año) realizamos actividades recreativas que tienen que ver con el equilibrio y movimientos del cuerpo. Esto le ayuda al niño a aprender a protegerse individualmente de situaciones que lo pongan en riesgo.

Cuando aprendemos a caminar lo hacemos hacia diferentes direcciones sin medir el peligro si vemos un objeto tirado, hasta lo van pisando, provocando una caída y en casos más extremos golpes o heridas. Esto sucede por la misma acción de descubrir nuestro entorno.

Después de que los infantes no tienen dirección fija al dar sus primeros pasos, con el paso del tiempo comienzan a caminar de forma lineal observando los objetos tirados, los recogen y los ponen en otro lugar que no sea el suelo.

En un blog indagado por internet de nombre Fii Fun House (2018) escribe que, llegando a última etapa de preescolar (4 a 5 años), se “sustituye a menudo el movimiento por el pensamiento. Al mismo tiempo, se torna maduro como para ir a la escuela y aprender a leer y a escribir”, pasando a una nueva etapa por descubrir en la primaria (inicio de la infancia 6-11 años).

La primaria, para ser exactos en 3° año, será nuestro punto de partida para realizar la propuesta a docentes para mi proyecto de investigación. Es por ello que, en las siguientes dimensiones, desarrollaremos con más exactitud algunas características que poseen alumnos de este grado de nivel educativo.

- Dimensión sensorial

El sistema sensorial de los más pequeños es fundamental para su crecimiento y desarrollo personal. En él encontramos los cinco sentidos (olfato, vista, tacto, gusto y oído).

Desde que nos encontrábamos en el útero de nuestra mamá ya teníamos los sentidos mayormente desarrollados, como las vibraciones que siente la madre en su vientre, y a su vez, el bebé escucha y siente lo que le platican sus padres o familiares.

Los cinco sentidos ayudan a explorar el mundo real como objetos, animales, personas, comida y sobre todo escuchar para sentir. Entonces, por medio de los sentidos es como nuestro cerebro se mantiene alerta. Por ejemplo, si alguien toca

una melodía con instrumentos musicales suaves, el niño mantendrá su atención en lo que escucha porque es relajante para él; en cambio, si escuchan sonar cohetes por la celebración de una fiesta de pueblo, su reacción será distinta, pues es un sonido que se no podemos evitar que se escuche tan fuerte que debemos taparnos los oídos.

En la etapa de preescolar y sobre todo donde imparten el método Montessori, realizan ejercicios que tienen que ver con el tacto de diferentes texturas.

Como recomendación a los padres, dejen que sus hijos se mojen, se ensucien, que sientan las texturas de los objetos vivos y no vivos, ingredientes de cocina (con supervisión), esto para que le permitan, al paso de los días, cuestionarse el porqué de las cosas y multiplicar su progreso.

También se pueden ayudar con música con volumen bajo hasta donde ellos puedan tolerar para escuchar adaptándose y sintiéndose seguros del lugar donde están.

¿Cuáles son los objetivos del desarrollo de los sentidos?

- Aprender a diferenciar lo que sentimos, escuchamos, vemos, oímos y olemos.
- Conocer el mundo exterior con situaciones reales.
- Despertar la curiosidad por descubrir algo nuevo.
- Evitar que, durante la etapa de la infancia, los niños queden rezagados.
- Formar alumnos activos y participativos.
- Saber expresarse con los demás sin importar la edad.
- Tener mente ágil, permitiendo preguntarse el por qué suceden las cosas.

En el blog Forma infancia (2020) mencionan la importancia de retomar los juegos, pues “son las principales herramientas para ir probando sus conocimientos sensoriales. Puedes poner en práctica los métodos de ensayo y error. La repetición de estímulos va a ir fomentando en ellos habilidades prácticas como la memoria”. Precisamente, con la ayuda de *Educaplay*, los docentes aprenderán a realizar actividades que fomenten el uso de nuestro cerebro junto con nuestros sentidos con actividades como memoramas, sopas de letras, crucigramas, búsquedas del tesoro, ruletas, en fin. Aunado a esto, con el paso del tiempo los niños irán aprendiendo a diferenciar lo que es correcto y lo incorrecto, mediante ejercicios básicos, que después podemos incrementar el nivel de dificultad.

Finalmente, no permitamos que los adultos limiten a sus hijos a conocer. Es por ello, que los docentes deberán considerar en el aula de clases un espacio recreativo (de juegos) logrando un grupo libre, armónico y divertido a la vez.

- Dimensión creativa

La mente de los más pequeños está más activa a comparación de los adultos, pues ellos imaginan todo lo quieren hacer, como jugar a la comida e inventar mediante su creatividad, platillos con objetos de plástico o fomi moldeable como se muestra en la **Figura 1**.



Figura 1. Comida de juguete con fieltro y fomi fácil de hacer (elaboración propia)

¿Cómo mantenemos nuestra mente creativa?

En nuestro cerebro se registran millones de información durante nuestra vida.

Con ayuda de nuestra imaginación es como vamos creando cosas nuevas, y qué mejor que empezar a desarrollarla desde los más pequeños.

Diariamente contamos con el desarrollo de nuevas tecnologías, nuevos pensamientos, problemas de la actualidad, entre otros. Es por ello que, requerimos enfrentarnos a estas situaciones reales para que, con ayuda de la creatividad podamos resolverlas.

Ser creativos es como hacer avanzar un motor de un automóvil, hay que repararlo cuando sea necesario y buscar otra solución si se estanca. Esta dimensión es fundamental para el desarrollo infantil, donde el docente permite que utilice el uso de la razón para contestar preguntas conforme va descubriendo lo que sucede en su entorno.

Como bien mencionamos, los niños son creativos por naturaleza. Sin embargo, podemos estimularlo más en los infantes que no la tienen tan desarrollada como otros, que, para ellos, se busca potencializar lo que ya piensan, saben y conocen.

Con las tecnologías el uso de la creatividad está de por medio, porque en el caso de los docentes la echarán a andar al crear sus actividades didácticas para sus planeaciones.

Algo muy importante es, que ¡no todo el tiempo será jugar! dentro del aula, pero sí buscar espacios recreativos donde tanto el docente como sus alumnos se diviertan desde lo digital para aprender de una manera más creativa, “ya que para los niños es una inmensa fuente de aprendizaje” (Kinedu, 2021).

¿Todos somos creativos?

Todo ser humano puede desarrollar la creatividad, desde niños hasta la mayoría de edad. Sin embargo, unos lo tienen mayormente identificado que otros. Será cuestión de buscar estrategias para poder desarrollarlo con más facilidad.

Algunas señales que considero que caracterizan a las personas creativas son:

- Facilidad de pensamiento creativo para innovar.
- Busca estrategias para hacer las cosas mejor de lo que pensaba.
- Se formulan preguntas, que con el paso del tiempo logra resolver.
- Descubre mediante el pensamiento imaginativo algo distinto a lo que ya sabe, o bien lo complementa (por ejemplo, las ideas).
- Crea, innova, combina, observa, adapta y prueba.
- Se arriesga, aunque no contemple el resultado, esto lo llevará a fracasos, pero en la siguiente hazaña sabrá qué hacer.

En un artículo de Barcelona, menciona que “la creatividad implica confianza en uno mismo, porque el que prueba cosas nuevas tiene muchas posibilidades de fracasar. Se arriesga más.” (Torras, 2014), porque como mencionamos en las características que poseen las personas creativas, lo importante es ver hacia delante, donde seamos partícipes de lo nuevo, lo innovador, de pasar a ser personas pasivas a activas, y sobre todo la creación desde nuestra imaginación creativa.

En muchos de los casos, en la escuela es donde los niños potencializan sus capacidades cognitivas. Es ahí que los docentes deberán desarrollar múltiples juegos de mediana dificultad permitiendo que sus alumnos se experimenten, aunque a veces no salga como esperan.

De cualquier manera, el resultado que obtengan será satisfactorio,

porque no se busca llegar a un fin, sino que el objetivo es que el niño recorra por sí mismo y en función de su estado madurativo, sus gustos personales, su carácter, etc. hasta dónde quiere llegar y qué quiere aprender (Torras, 2014).

Mientras los infantes vean que su maestra o maestro también realiza las actividades junto con ellos, será más fácil entrar en confianza, además de fortalecer los trabajos en equipos que dará pie a un aprendizaje significativo.

- Dimensión cognitiva

En la etapa de la infancia podemos observar cambios físicos y sobre todo en su desarrollo cognitivo.

Muestran cierta independencia ante los padres de familia y comienzan a pensar sobre su futuro. En cuanto a la escuela, logran prestar más atención a los lazos de amistad y los trabajos por equipo.

Según el blog “Kinedu” (2021) menciona que “la cognición es el grupo de procesos mentales que incluye el pensamiento abstracto, la resolución de problemas, la memoria y la atención, lo cual ayuda a los niños a comprender mejor el mundo que los rodea”, y es precisamente lo que podemos lograr al innovar nuestras actividades de clase mediante juegos con contenido, que, a su vez, pongamos a trabajar la mente de los estudiantes al resolver problemas o situaciones básicas para ellos.

Entre las actividades que podemos realizar para fortalecer el **pensamiento lógico** son:

- Crucigramas con operaciones matemáticas
- Rompecabezas de cualquier tema
- Copiar patrones
- Cálculo mental
- Sudoku, y más.

Desarrollar el pensamiento matemático en los niños de 7 u 8 años en adelante ayuda a resolver problemas de la vida cotidiana. Un ejemplo simple es, dejar que los infantes paguen al señor de la tienda, procesando el monto a pagar y en dado caso el cambio que van a recibir.

Se trata de hacer trabajar su mente y razonamiento desde pequeños, con ejercicios fáciles, considerando en un futuro hacer ejercicios más complejos que puedan asociar en cualquier situación real que se les presente.

También consideramos juegos atractivos de memoria a corto plazo. En este caso, el objetivo de estas es retener información en periodos de tiempo cortos que ayudan a los estudiantes que aprenden de manera visual.

Mayormente se utilizan imágenes en los juegos clásicos de **memoria**, sin embargo, podemos utilizar palabras o frases. Será cuestión de que el docente a cargo se ponga creativo para desarrollar estos juegos de manera divertida.

Estos juegos podemos organizarlos por equipos o con todo el grupo. Se recomienda que, durante el uso de nuestra herramienta digital (*Educaplay*), proyectemos las imágenes en pantalla para hacer participar a todos.

Algunos ejemplos de actividades de memoria son:

- Memoramas de números, palabras, letras, frases, dibujos, figuras, frutas y verduras, animales, transportes, banderas, culturas, colores, en fin.
- Esconder objetos dentro de una habitación y recordar donde fueron escondidos (también se puede realizar en plataformas en línea).
- Realizar pasos de baile de 1 en 1 y repetir el que estuvo antes (hacer participar a todos logrando que recuerden los pasos que pusieron sus compañeros).
- Piezas faltantes (similar a un rompecabezas): se trata de completar los dibujos de cualquier tema, haciendo memoria de las partes que hacen falta, mismas que entre todos pueden dibujar.
- Seguir patrones de colores: se trata de mostrar una imagen o dibujos con colores sucesivos que deberán memorizar para plasmar en el suyo lo más similar posible. Ejemplo: mostrar los colores del arcoíris por 15 segundos en lo que terminan de procesar la información, posteriormente se quita la imagen y deberán hacer el suyo como recuerdan el original.
- Encontrar coincidencias: se trata de buscar dentro de dos imágenes iguales qué cosa es lo que les hace ser diferentes a pesar de contener la mayoría de los objetos mismos.

Como recomendación y tornar el juego más divertido, podemos poner las actividades contra reloj para hacer trabajar nuestro pensamiento más rápido de lo que comúnmente hacemos.

Además de trabajar nuestra memoria para actividades escolares, nos ayuda en nuestra vida cotidiana para recordar donde dejamos las cosas que pensamos pérdidas, recordar la dirección de una calle, o donde dejamos nuestro juego favorito. Esto logra trasladar la mente al pasado, mismo que hace pensar lo que estábamos haciendo en ese momento, y resulta efectivo en muchas ocasiones.

Por otro lado, tenemos los juegos para mantener la **atención** de los niños.

A la edad de la infancia y también durante las siguientes etapas del crecimiento, observamos la mente de los niños y jóvenes dispersas, que a veces, debido al descuido, no pueden enfocar la atención con precisión.

Para fortalecer la atención de nuestros participantes se recomiendan los siguientes juegos (mismos que pueden ser desarrollados en la plataforma *Educaplay*):

- Memoramas de cualquier tema
- Sopa de letras
- Laberintos
- Buscar diferencias y similitudes
- Construir figuras con bloques
- Recrear escenas de teatro o cuentos
- Manualidades
- Recortar

Previamente los docentes darán las instrucciones de cada juego que se ha presentado como ejemplos, donde los niños deberán escuchar y recordar y seguir las reglas.

Finalmente, las actividades que se sugieren, la mayoría se realizan fácilmente en Educaplay que ayudan a trabajar casos de escritura, habilidades motoras, memoria visual, participación y pensamiento analítico, donde la clave sea subir el nivel de complejidad gradualmente según el docente evalúe los objetivos alcanzados de cada actividad.

- Dimensión social - afectiva

Durante la infancia es muy normal ver a los niños jugar a diferentes cosas, ya sea solos o acompañados de alguien más.

Las actividades que realizan lo hacen mayormente en armonía, porque se les ocurren cientos de cosas por su mente, que hasta ellos mismos son los creadores de juegos extraños, pero para ellos resulta ser divertido.

Cuando jugamos, demostremos de qué estamos hechos, así como, proyectar nuestras emociones y sentimientos frente a los demás.

Existen muchos tipos de personalidad, algunos son más inquietos y otros no tanto, tímidos, curiosos, divertidos, risueños y más.

Demostrar lo que sentimos nos hace tener más confianza en sí mismo, nos hace más fuertes y al mismo tiempo logramos que nuestro cuerpo se sienta mejor. Por ejemplo, cuando un niño está disgustado por lo que sucede dentro del juego lo

primordial es decirle a un adulto la situación que pasamos, que para esto necesitamos desarrollar lazos de confianza con nuestros padres y adultos (en este caso con sus maestros). Después, el siguiente paso para los niños es aprender a solucionar sus problemas, enfrentarlos de la mejor manera con quien haya tenido el conflicto y seguir con sus actividades.

Como padres, deben saber que el hecho de que sus hijos lloren o se enojen cuando algo les disgusta y molesta, no será correcto tomar acciones que lleven a los golpes, porque simplemente empeorará más la situación, y lo único que logramos es alejar la confianza que ellos les tienen, reprimiendo así, lo que sienten.

Los niños disfrutan jugar porque con ello despiertan la curiosidad al descubrir nuevas experiencias que conllevan emociones en ese momento. Además, manifiestan sus emociones frente a los demás y será importante que conozcan abiertamente cómo se sienten sin el afán de reprimirlas, sino trabajarlas en la solución de problemas.

Es increíble para los más pequeños que los adultos también juegan, por lo tanto, será de gran importancia que los docentes se involucren en cada una de las actividades planeadas.

A veces, no es tan fácil que los niños expresen lo que sienten, por miedo o vergüenza. Sin embargo, deberían saber que ellas también forman parte de nuestra vida y es importante saber expresarlas.

Las emociones que los niños experimentan desde pequeños son muchas y también muy importantes, como:

- Alegría: cuando disfrutan el momento, tanto que no quieren parar de jugar.
- Miedo: cuando algo les asusta, por ejemplo, si sienten que su vida está en peligro.
- Tristeza: sucede cuando sienten que no les ponen atención o no salen las cosas como esperaban.
- Temor: cuando no saben lo que pasará, pero tienen miedo a arriesgarse.
- Enojo: porque algo les disgusta y sus facciones son muy notorias físicamente. En algunos casos tienden a alzar y engrosar la voz.
- Sorpresa: cuando no esperaban que sucediera algo que descubrieron. Esto despierta la curiosidad y es cuando más aprenden.

Para tornar lugares más seguros, es sugerible que el área donde realicen las actividades sea el adecuado para no exponer la integridad de propia y de los demás.

Aristóteles (384 - 322, a. de C.) afirma que las personas “somos seres sociables por naturaleza”, por lo que en los niños es muy importante que se relacionen con otros de su edad a partir de los 3 años que inicia la etapa de preescolar.

Formar lazos de amistad conlleva respeto, lealtad y confianza, mismos que se van trabajando con el paso del tiempo. En la etapa de la infancia los niños van conociendo diferentes tipos de personalidades, así que para ellos todo aquel que conozca será su mejor amigo o amiga. Algunos se irán separando, otros uniéndose, pero siempre se irán rotando para conocer a otros.

La amistad se basa en dar y recibir para poder consolidarla, compartiendo los mejores momentos que vayan descubriendo en diferentes etapas.

En la revista titulada *La amistad, un vínculo creado desde la infancia* por Sánchez (2020), considera que, “los niños empiezan a establecer sus lazos de amistad, a partir de la imitación”, es decir tomando como replica de cómo es su familia por la forma innata de interactuar.

Los niños siguen ciertos patrones que les permite relacionarse con los demás, compartiendo experiencias de quien está imitando. Un claro ejemplo, es cuando los papás del niño muestran su afecto dándose un beso de boca y el niño o niña lo quiere replicar con la persona que le atrae de su escuela.

“Dependiendo de la etapa evolutiva que el niño se encuentre, tiende a centrar todo sobre sí mismo” (Sánchez, 2020), por ejemplo, comienzan a decirse sus secretos sin saber si pueden confiar en ellos, pero irán aprendiendo a diferenciarlo conforme pase el tiempo.

Otro elemento para considerar es que la manera de relacionarse con otros es porque se ejerce la empatía entre pares. Existen lazos de amistad que perduran durante casi toda la vida desde la infancia, pero otras tardan mucho en poder consolidarse, es cuestión de cada personalidad y qué tanto interés tenga en conocer en que son parecidos.

Una cuestión importante según agrega Sánchez (2020), es que algunas investigaciones sostienen que, en la etapa de la adolescencia, los jóvenes no cuentan sus situaciones personales a los padres por desconfianza, más bien, consultan sus dudas con sus amigos más cercanos porque se sienten más seguros.

En las escuelas a veces se presentan situaciones que no están en nuestras manos, situaciones familiares o personales entre los niños que a veces no nos damos cuenta. Es importante que los docentes creen lazos de confianza y amistad con su grupo, para que permitan expresar cualquier situación que sienten sin miedo a ser señalados o expuestos frente a los demás. Para esto propongo las siguientes estrategias para mantener a un grupo con más confianza:

- Ser honesto/a con nuestros alumnos.
- Contar anécdotas sobre nuestra vida que los niños puedan saber para crear lazos de confianza.
- Preguntarles cómo se sienten el día de hoy.
- Hacer sentir a los niños que son escuchados por su maestro a maestra.
- Evitar tener favoritismos con los alumnos
- Ser justo con todo el grupo, así mismo, seguir el reglamento interno del grupo

Con relación a los grupos de amigos, hay que saber que cuanto más te sientas atraído por los gustos e intereses de otras personas que se parecen a los tuyos, es donde normalmente las amistades pertenecen. También, existen personas que les gusta conocer algo diferente a como son, y por supuesto, es aceptable.

Mediante la implementación de juegos en el salón de clases, se busca que exista compañerismo dentro del mismo y generar empatía con los compañeros que a veces no participan. Por lo tanto, en este proyecto se promueve la inclusión con todo tipo de personalidad que tengan los alumnos.

Otro punto relevante es, que mediante estrategias que implementan los docentes será necesario trabajar los sentimientos que menos nos gustan como la ira, envidia, disgusto, egocentrismo. También, “los padres pueden enseñar a compartir a los niños y guiarlos con respeto, crear pensamientos y emociones de abundancia y no de carencia, desde que son pequeños” según afirma Almanza (s.f) citado por Sánchez, 2020, ya que desde casa se comienza la educación y posteriormente se proyecta en los demás lugares que vayan.

Para finalizar, hay que considerar que mantener una o muchas amistades nos hace crecer como personas, porque vamos adquiriendo nuevas experiencias entre muchos, además nos hace sentir queridos y que alguien nos escucha cuando lo necesitamos.

Hay que disfrutar a nuestros amigos e inculcando desde pequeños que, así como tratamos a los demás, será lo que vamos a recibir.

- Dimensión cultural

El juego y la cultura da mucho de qué hablar desde los análisis reflexivos del autor Huizinga. Porque, en la época que les tocó a nuestros antepasados podemos notar que el juego en sí ya existía dándose de forma natural inventado por los humanos con ayuda de instrucciones, reglas y límites.

La mayoría de los juegos se realizan con dos grupos o bandos, pero no resulta necesario en los demás casos.

En la primera infancia el juego se ve mayoritariamente entre iguales, aunque el niño o niña aún no sepa hablar, juntos están experimentando.

Conforme van creciendo comienzan a adquirir valores, entre ellos está el compartir los juguetes u objetos que tengan a la mano, respetar turnos y saludar. Así mismo, aprende a tener un buen comportamiento cuando está con otros, sabiendo que no es correcto pegar o manotear a los demás.

En el ámbito social es básico que los niños jueguen, ya que estas actividades recreativas permiten la socialización con sus iguales. Además, permite conocer y respetar reglas, se practica una buena comunicación y comienzan a compartir lo que les pertenece con los demás, por lo que, cuando estos sujetos ingresen a un círculo social más grande como lo es preescolar y primaria le sea más fácil interactuar con otras personalidades dentro de diferentes edades.

Hay que tener presente que los niños aprenden por imitación de otras personas. Los más pequeños aprenden de los padres y esto lo llevan a cabo en otros lugares como la escuela donde buscan ser aceptados y adaptarse al mundo de los adultos.

El juego refleja los valores de la comunicación, que permitirán a los niños participar activamente en la sociedad en el futuro. Algunos principios importantes que los niños deben aprender es la participación (como ya se había mencionado con anterioridad), el compromiso y la cooperación. Con estos elementos podemos ir educando a los niños en valores, para ser mejores personas en sociedad que permitan ser imitados y reconocidos por hacer actos buenos.

Los juegos tienen gran significado desde las generaciones pasadas, pues se van modificando y agregando elementos, pero nunca pierden su esencia.

Un infante en la actualidad sabe jugar el yoyo o las canicas porque aprendió de sus padres, que le enseñaron a jugar juegos tradicionales y esto también significa cultura.

Aunque sepamos cuáles fueron los juegos tradicionales de nuestros padres, en la actualidad los juegos y juguetes ya no son como antes. Ahora la mayor parte del tiempo disfrutan de juegos en línea con ayuda de teléfonos celulares, iPad, PlayStation, Xbox, pero que debilitan los vínculos sociales, el contacto físico y las expresiones faciales en algunos de los casos.

En el caso de la tecnología, es posible que los niños obtengan un aprendizaje significativo si lo empiezan a usar adecuadamente. Es por ello, que, si no lo comienzan a implementar los padres, será momento que los docentes echen a andar sus estrategias digitales en los espacios del salón de clases para lograr el aprendizaje por medios digitales en multimedia.

Por otro lado, otro beneficio que tiene el aprender con lo digital es que capta al instante la atención de todo el grupo, permitiendo que tengamos más participaciones y mejores trabajos en equipo.

Esta dimensión permite conocer los juegos populares entre los adultos, los valores y conocimientos que adquirieron en su época. Además, conocer cómo aprenden estas nuevas generaciones y, así mismo, dejarán huella para su descendencia.

Por otro lado, estos valores que van adquiriendo con el paso del tiempo, permitirá gozar en la aceptación social buscando la relación entre los juegos que han legado por nuestro patrimonio cultural y cómo se ha venido modificando con las nuevas generaciones en la era digital desde la escuela.

2.2 Problemáticas del juego

Desde mi experiencia con alumnos de mi servicio social y algunos primos y sobrinos, me he dado cuenta de que los niños se saben adaptar con cualquier persona de diferentes edades mientras nosotros como adultos les transmitimos seguridad para hablar y expresarse.

Los niños juegan con otros niños, pero también hay casos donde interactúan con personas más grandes que ellos.

Hablábamos en el apartado anterior que los niños aprenden mediante la imitación, por lo que, en el siglo XXI mayoritariamente, el interés que tienen los infantes es jugar desde lo digital porque aprenden de lo que están haciendo los adultos.

1° ejemplo: La comunicación con amigos. En algunos casos en nuestro país se ha dado que, al darles permiso de visitar a sus amigos en casa ajenas,

lamentablemente ha habido abusos sexuales por parte de los adultos. Es por ello, que ahora se comunican por vía telefónica, videollamadas o mensajes en redes sociales.

2° ejemplo: Juegos. El uso de los medios digitales está cada vez más al alcance de todos y todas. Por lo que, sí a los niños no los dejan ir en casas ajenas para jugar con sus amigos, la otra alternativa es buscar juegos en línea donde se mandan solicitudes de amistad, tiene chat en vivo y micrófono para hablar. Así de fácil y sencillo interactúan con sus conocidos e incluso de otras partes del mundo.

NOTA IMPORTANTE: Se recomienda que los juegos en línea estén supervisados por un adulto, ya que al no saber quién está detrás de la cámara, estamos ausentes con qué tipo de personas estamos teniendo comunicación y, por si fuera poco, sacarles información personal a los infantes.

Para los juegos que se tienen pensados dentro del aula de clases, únicamente será interacción con el grupo, no con el exterior.

→ Tiempo y espacio

Los lugares para realizar los juegos son indefinidos. Sin embargo, habrá que tomar en cuenta el análisis del espacio que queremos utilizar, ya que existen algunos riesgos en algunas zonas de la escuela que no podemos utilizar.

El tiempo y el espacio se determinan por el docente. Ya que haya inspeccionado el lugar y sea adecuado, es momento de determinar cuáles son las reglas para seguir, entre ellos el tiempo establecido de las actividades.

Existen tres tiempos que considero importantes para llevar a cabo las actividades o juegos. El primero es en el inicio: donde el docente expone las instrucciones que conllevan las reglas y los límites que deberán respetar los participantes; el segundo tiempo sucede cuando están llevando a cabo el juego. El tercer momento es en el cierre: donde los participantes y el docente interactúan en cómo se sintieron al realizarlo, cuáles fueron los obstáculos y qué cambios harían si se repitiera la actividad.

→ Materiales y herramientas para jugar

Los juegos pueden o no necesitar de materiales y/o juguetes.

Para los que llevarán a cabo los docentes con ayuda de la tecnología únicamente necesitarán de equipo de cómputo, proyector y alguna bocina sencilla. Adicional a esto, podrán utilizar sus libretas, colores, lápices, etc.

En otros casos, el/la docente avisa con anticipación si necesitan algún material extra como tijeras, pegamento, hojas de color, cartulinas, etc., para darle seguimiento a la actividad tanto de forma visual como práctica.

→ Valores y aprendizajes

Sabemos que estamos expuestos a que los niños vean los juegos como una competencia y por ende lleguen a molestarse el grupo que vaya “perdiendo”. Entonces, se recomienda que antes de llevar a la práctica la serie de juegos planeados, tengamos a la vista lo que debemos y no hacer cuando tenemos contacto con nuestros contrincantes.

Los valores son muy importantes, ya que son la base que permite relacionarnos con los demás viviendo en sociedad. La manera en que nos comportamos es el reflejo de lo que aprendemos con otros (en casa).

Practicar los valores nos convierte en mejores personas, y al tenerlos muy en claro permite dejar una enseñanza a los demás.

El aprendizaje que vayamos a adquirir con ayuda de la práctica de valores se vuelve más armónico, disfrutando el espacio que considera el docente para practicar los jugar con sus alumnos.

→ Respetar límites y reglas

Será sumamente importante que el docente dé a conocer de qué trata el juego, pero aún más el reglamento que se debe seguir al pie de la letra, haciendo que sus alumnos sean más educados con las personas que los rodean.

Los límites y reglas pueden cambiar durante el juego, es por ello, que necesitamos darlos a conocer y saber si todo el grupo está de acuerdo o alguna de ellas se modifica para su beneficio.

Los docentes deberán ser flexibles con las decisiones que tome la mayoría del grupo, porque a pesar de que ya los tenga escritos, no necesariamente se debe cumplir seguir sin antes consultarlo con los participantes.

Respetar las reglas también es, no lastimar a nuestros compañeros tanto física como verbalmente para tener una sana convivencia.

Aunque algunos llevan la rivalidad al juego, deberán aprender esta frase popular de “el que se enoja pierde”, ¿y qué es lo que perdemos? Perdemos amistades y el respeto de los demás con nosotros mismos.

Además de ser respetadas las reglas escritas, límites verbales y físicos, el beneficio que logramos con estos pasos es aprender a organizar nuestro juego, permitiendo que dentro de él todos puedan participar sin discriminar a nadie.

→ Riesgos a los que se enfrentan

Algunos riesgos que se pueden presentar con los juegos en línea es la interacción que se tiene con personas externas a nuestro círculo escolar. Es por ello, que dentro de esta propuesta no promovemos los videojuegos, sino juegos con aprendizaje escolar en beneficio de nuestro crecimiento académico. Aun así, los juegos que deseen practicar los niños en casa, será indispensable que los papás estén enterados para salvaguardar la integridad de los pequeños.

Dentro del juego en clase estamos expuestos a algunos riesgos enlistados de la siguiente manera:

1. Palabras altisonantes (las reglas y los límites deberán ser muy específicos para que no haya ningún reporte o sanción y que estas palabras solo nos alejan de las personas que nos rodean)
2. Contacto físico (deberán respetar la integridad que posee cada uno de sus compañeros como con ellos mismos)
3. Gritos y desacuerdos (deberán retomar las reglas que tienen establecidas en todo el grupo, aprendiendo que gritando no solucionará sus desacuerdos)
4. Desorden (se deberá dejar en claro que existen riesgos al no respetar los acuerdos tomados en grupo)
5. Distracciones (existen distractores dentro del salón, sin embargo, si los docentes previamente analizaron lo que les gusta a sus alumnos, no debería ser un problema)
6. Formación de valores (practicar los valores para todas las materias y todos los momentos de clase)
7. Diferentes intereses como estilos de aprendizaje (pero para esto se tratará combinar los diferentes estilos de aprendizaje para que todos participen de forma activa)
8. Lugares poco seguros (para esto se tiene que analizar el espacio que tengan contemplado para realizar la actividad o cambiar por una zona más segura)

→ Saber ganar y aprender a perder

En el juego infantil estamos expuestos a muchas situaciones, entre ellas saber ganar y aprender a perder.

Es normal ver a un grupo de niños enojarse después de haber perdido un juego, sin embargo, debemos saber que es normal y es válido expresar lo que sentimos en ese momento. Lo importante es no tener ese sentimiento por mucho tiempo, sino hablarlo y aprender que lo importante es participar.

Es un reto que experimentan los infantes, sin embargo, para hacer las actividades multimedia no se requiere de hacer ver el juego por competencias, sino a manera de apoyo y compañerismo con los demás.

Saber ganar y perder también es un valor que debemos enseñar a nuestro grupo, porque de la misma manera hay que respetar a nuestros contrincantes, además de conocer de nuestras fortalezas.

Es importante trabajarlo en familia mediante pláticas constructivas, porque tan importante son los sentimientos de sus hijos como de los demás, ya que en situaciones como estas se pueden presentar a lo largo de nuestra vida.

Algunos están propensos a hacer diferentes tipos de “trampa” durante el juego, pero es algo que se debe trabajar con responsabilidad haciéndoles saber que es un trabajo en equipo o superación personal, que de la misma manera contribuye en su beneficio y aunque gane o pierda, siempre tiene algo que aprender.

Por otro lado, el hecho de que su equipo pierda tenemos el riesgo de que ya no participe en las actividades. Por eso es importante trabajar la tolerancia y la frustración en casa para que en futuras actividades sepa que no todo saldrá a nuestro favor y beneficio.

Hay que practicar el juego limpio, alegrarnos de que fuimos partícipes de juegos entretenidos y aprovechar el tiempo y espacio que los docentes implementan en sus actividades de planeación.

En el caso de los docentes es importante que reconozcan el refuerzo que realizan sus alumnos así gane o pierda, como echar porras e intentarlo de nuevo para el equipo que “quedó fuera”.

Finalmente, reflexionen en grupo las situaciones que se presentaron antes, durante y después de la actividad para que sirva de retroalimentación para futuras actividades en equipos.

→ Empatía, compañerismo y apoyo

La empatía es muy importante verse reflejada en cualquier actividad, tanto escolar como en la vida diaria, pues nos permite entender y compartir el sentimiento que sucede con los demás.

Para las actividades que se piensan diseñar con Educaplay se pretende que, además de tener grandes aprendizajes por contenido, que también entre compañeros se apoyen para llegar juntos al objetivo. Que los compañeros rezagados busquen un apoyo entre sus compañeros para culminar las actividades y, así mismo, en un futuro ellos puedan ayudar a otros que están en la misma situación.

Seguido de esto, estas mismas acciones aprenderán a realizarlas con los compañeros que tengan algún tipo de discapacidad tanto física, visual o cognitivo.

2.3 Los sujetos: Docentes y alumnos creativos

La docencia es una de las labores más significativas en la etapa de formación de los estudiantes. Se trata de una profesión noble, donde cada maestro tiene su esencia para llevar a cabo la enseñanza.

Podemos encontrarlos en diferentes niveles como inicial, preescolar, primaria, secundaria, medio superior y licenciatura en contexto escolar.

Hortal, A. (2015). define la docencia como

Una actividad ocupacional que tiene, al menos...todas las características por las que se define una profesión:

- a) Presta un servicio específico a la sociedad;
- b) Es una actividad encomendada y llevada a cabo por un conjunto de personas...que se dedican a ella de forma estable y obtienen de ella su medio de vida;
- c) Los profesionales acceden a la docencia tras un largo proceso de capacitación, requisito indispensable para estar acreditados para ejercerla;
- d) Los profesionales forman un colectivo más o menos organizado...que tiene o pretende obtener el control...sobre el ejercicio de su profesión.

Por lo cual, estos puntos caracterizan la preparación que tienen los maestros en las escuelas en el que se enfrentan a un grupo escolar.

En cualquier nivel educativo, los docentes titulados llevan a cabo una constante preparación profesional por medio de capacitaciones (talleres, cursos, diplomados...), sin embargo, podemos notar con más frecuencia que desde nivel

inicial a primaria, la enseñanza de contenidos es más dinámica ya sea por estrategias didácticas, juegos, uso de imágenes, cuentos, etc.

Se requiere de mucha entrega, tiempo y espacio para la preparación de materiales didácticos, esto para favorecer obtener mejores resultados en el proceso de aprendizaje de los alumnos.

Son los docentes quienes preparan a los alumnos para conocer y enfrentar situaciones de la vida cotidiana, al adquirir experiencias en cada etapa formativa.

La figura docente es uno de los pilares fundamentales de las escuelas que se ponen al servicio de la sociedad. Sin ellos no tendríamos educación de calidad mediante la aplicación de los programas de estudio. Ellos buscan la manera más significativa de llevar a cabo la enseñanza por técnicas y estrategias educativas que se logran adecuar para el grupo.

Los roles y responsabilidades que desempeñan los docentes son los siguientes:

- ★ Diagnósticos
- ★ Planeaciones
- ★ Entrevistas
- ★ Materiales didácticos
- ★ Desarrollar objetivos
- ★ Organizar eventos escolares

Por todo lo mencionado anteriormente, lleva consigo una tarea importante que es “facilitar los procesos de aprendizaje de conocimientos y actitudes que favorecen el acceso a la vida adulta, a los estudios superiores, al mundo profesional y científico por parte de la nueva generación” Hortal, A. (2015), pero no toda la carga está en el maestro, también es importante el acompañamiento que le dan los padres de familia a sus hijos para continuar sus estudios hasta encaminar a la vida universitaria, en el que se preparan para su vida laboral.

Además de velar en los procesos de enseñanza - aprendizaje, Hortal, A. considera que la escuela “contribuya a la formación de las personas de modo que puedan participar plenamente en la vida y en la cultura de la sociedad en la que han nacido o están creciendo” (2015), para que, en el lugar que se presenten sean capaces de demostrar sus capacidades descubiertas durante su formación como estudiantes.

Dicho en otras palabras, enseñar para vivir.

Por otro lado, enlazamos la creatividad en el aula, en el que se necesita de mucha práctica y uso de la imaginación para diseñar materiales didácticos

La propuesta que expongo en este proyecto permitirá capacitar a los docentes para la enseñanza mediante el juego en línea.

Estas actividades verdaderamente resultan atractivas para los infantes, porque al estar tan familiarizados con la tecnología permitirá facilitar los escenarios de aprendizajes de cualquier contenido.

En conclusión, puedo decir que a muchos de nosotros nos hubiera gustado ser formados mediante técnicas de enseñanza no tradicionales y poco aburridas. En cambio, en la actualidad se ha percibido que desde pequeños tienen cerca las herramientas digitales, pero no saben aprovecharlas como debería de ser al caer en la desinformación, noticias falsas, chismes y ocio.

Es por ello, que consideramos la propuesta de comenzar a implementar la tecnología en el aula, en el que la enseñanza de los programas de estudio sea divertida, atractiva, curiosa y eficaz.

Los alumnos

Posiblemente los alumnos son la figura principal que compone la escuela, ya que es a quienes va dirigida la educación.

Hemos visto que, a lo largo del tiempo, los infantes van adquiriendo mejores experiencias de vida gracias a la formación que llegan tanto de casa como dentro de una institución. La educación y formación que llevan en ambos contextos es gracias al acompañamiento familiar y de los docentes, además con sus compañeros de aula.

Para transmitir una educación en equidad y excelencia, es necesario como docente abrir su mundo de posibilidades sobre las estrategias de enseñanza que permitan una educación de calidad, por lo que, será vital que la figura docente vaya actualizando su conocimiento manteniendo a la vanguardia todo lo sobre el área escolar y enfocarse a lograr una enseñanza eficaz y significativa para los alumnos.

A principio de ciclo escolar se desconoce la población con la que tienen que trabajar. Durante el primer mes conocerán mediante un diagnóstico cuáles son los conocimientos previos que poseen los alumnos (entre otros factores). Con estos antecedentes partirán para realizar las estrategias didácticas de enseñanza.

Los alumnos son quienes, en cierto sentido, decidirán la manera que quieren aprender. Por medio de entrevistas y test de estilos de aprendizaje tendrán mayor claridad y certeza de la manera en que aprenden los educandos.

Finalmente, consideremos los resultados que iremos formando con el paso del tiempo al implementar estrategias gamificadas con ayuda de la tecnología, y son:

- Aprender a trabajar colaborativamente
- Conocer las diferentes maneras de abordar un problema y saber resolverlo
- Poseer deseos de aprender y curiosear nuevos aprendizajes
- Desarrollar autonomía y valerse por si mismos (superación personal)
- Transmitir valores, flexibilidad, responsabilidad y creatividad

Estas estrategias tan llamativas, divertidas y modernas armonizarán el aula, de tal manera que, tanto los docentes como los alumnos se diviertan aprendiendo.

Los docentes y alumnos son el pilar fundamental para que la escuela cumpla su función, por lo que, la observación y comunicación mutua traerá consigo grandes beneficios para todos.

El contexto de los juegos digitales se desarrollará en el siguiente apartado, en el que, a grandes rasgos permite saber los beneficios que trae consigo en la escuela.

2.4 Juguemos con herramientas digitales y multimedia

La enseñanza en la educación ha tenido muchos cambios, entre ellos las técnicas y los materiales que se utilizan para ellos.

En este proyecto, planteamos una propuesta bastante interactiva y a la vez fácil de utilizar para los docentes, que funge como una estrategia de enseñanza - aprendizaje atractiva, misma que permitirá replantear las técnicas de enseñanza que hemos estado utilizando, de lo tradicional a lo moderno.

Por consiguiente, Gros, B. (2006) expresa la importancia de aprovechar los juegos así:

El profesorado puede aprovechar los juegos como un material educativo con que trabajar para aprender un contenido curricular específico a partir de la creación de un entorno de aprendizaje que permite enfrentarse con un sistema complejo, multidimensional, multimedia e interactivo (p. 5).

Partimos de una era electrónica donde los niños ya conocen los dispositivos móviles para satisfacer sus necesidades de entretenimiento y ocio.

En la era de las comunicaciones los niños interactúan con otras personas mediante las redes sociales, por ejemplo, WhatsApp. Y por último la era virtual, en el que “permite adquirir las competencias básicas para moverse en el mundo digital” (Gros, B., 2006, p. 1).

A partir de los juegos educativos, propicia la participación del grupo en general con espacios de reflexión y análisis de contenidos aplicados a la vida cotidiana.

Cabe aclarar que los juegos no van a tratar de sustituir a los libros de textos u otros materiales que el docente tenga en mente, sino, que sirva de propuesta para repasar los programas de estudio que los docentes enseñan y fungir como una estrategia de enseñanza poco usual en los alumnos.

El repaso de contenidos es muy importante, ya que permite mayor seguridad en cuanto a la participación de los alumnos al tratar de resolver un acertijo o el análisis de preguntas. Es así, que la principal función de los juegos digitales radica en el repaso de los programas de estudio y que mejor manera de aprender jugando.

Los intereses de los alumnos son muy variados, sin embargo, será el docente quien observe las inquietudes y demandas que presenta el grupo para elegir mejor la dinámica del juego.

La interacción con los juegos tiene diversas funciones, desde juegos de aventura, simuladores y juegos de preguntas. La similitud de estos juegos es la participación colectiva e interactiva de estos.

“Los juegos digitales pueden considerarse como los principales difusores de la cultura de la interactividad” (Gros, B., 2006, p.3), es decir, que existe un canal de comunicación entre dispositivos digitales y las personas.

Gros, B. menciona que los profesores han tomado rutas poco atractivas para la enseñanza de los alumnos, porque, aunque exista mucho material didáctico en internet siguen utilizando recursos que no atraen la atención de los educandos.

Por esta razón me atrevo a decir que los juegos si conllevan un aprendizaje exitoso, en el que los participantes descubren otras maneras de aprender percibiendo la educación desde una perspectiva lúdica y divertida para su vida como estudiantes.

En otro sentido, hablando de videojuegos convencionales y los que son aplicados en el aula son totalmente diferentes, ya que el primero funge como entretenimiento por ocio; en cambio, el segundo permite enseñar desde los intereses que demandan los alumnos, como el uso del internet con herramientas multimedia.

Con estos entornos de aprendizaje se aprovecha la virtualidad, la interactividad y los elementos multimedia. Por ende, estos elementos son los que hacen funcionar los juegos en línea dentro del aula.

En la metodología actual que marca la Nueva Escuela Mexicana 2023 - 2024 menciona que, tanto los docentes como los alumnos deberán utilizar la tecnología en clase.

Un ejemplo de ello son los libros de texto, ya que, en la parte lateral derecha de estos podemos encontrar códigos “QR” que, al escanearlos con dispositivos móviles nos traslada a complementar información que viene escrita en los libros. Así también, en la parte inferior de los contenidos encontramos ligas electrónicas que, al copiarlas en el buscador de internet nos presenta videos breves para conocer más del tema.

Además de las grandes ventajas que tiene la tecnología en la vida cotidiana y en la escuela, existen barreras para el aprendizaje de los medios digitales, tales como:

- Falta de acceso a los materiales digitales (computadoras, proyectores...)
- Adecuación de la tecnología con el contenido educativo
- Motivación y estimulación a los estudiantes
- Ausencia de una enseñanza flexible
- No se promueve el trabajo colaborativo
- Negar la atención a los estudiantes por no contar con los recursos materiales en la escuela
- Rechazar las oportunidades de capacitación docente sobre temas tecnológicos o cualquier otro en beneficio del alumno.

Aunque existen muchos ejemplos más, estos considero los más recurrentes en las escuelas, por lo que, las nuevas generaciones educativas invitamos a los docentes a utilizarlas, ya que, mayoritariamente funcionan como canales de comunicación entre las personas y medios de transmisión de información diversificada donde cada vez están más cerca de lo que pensamos, marcando nuevas experiencias y aprendizajes que posteriormente compartiremos con nuestros colegas.

Los juegos digitales son una manera de aprovechar al máximo la tecnología que tenemos hoy en día, donde cada vez lo encontramos más cerca de las aulas, pero que aún no permiten adaptarlo a las clases convencionales.

Herramientas multimedia

Los juegos multimedia es una de las principales características que define a la herramienta digital que, en este apartado analizaremos con más profundidad.

Multimedia se entiende como un recurso educativo que enriquece la experiencia del aprendizaje en los alumnos. Además, un beneficio que tiene es la facilidad de comprender conceptos que resultan poco complejos.

Algunos ejemplos que podemos encontrar con herramientas multimedia son los siguientes:

1. Presentaciones con diapositivas (Power point, Canva, Genially, Prezi, Pow Toon...)
2. Videos interactivos (Canva, InShot, Genially, VivaVideo, Filmora Go...)
3. Podcast (SoundCloud, Spreaker, Ivoox, 123Apps, Audacity, Rev...)
4. Realidad virtual y aumentada (Metaverse, Goose chase, Hp Reveal, Zapworks, Creator Aumentaty, Youtube, Google Cardboard...)
5. Plataformas de aprendizaje en línea (Moodle, Canva, Google Classroom, Blackboard...)
6. Juegos educativos (Educaplay, Kahoot!, Genially, Word Wall, Cerebriti, Puzzle, Tiny tap...)
7. Animaciones y simulaciones (Flex sim, Sim scale, Matlab, Powtoon, Animoto, Animaker...)
8. Dibujo y arte digital (Sketchpad, Colorear-online, Just color, Pixlr cast, Procreate, Adobe photoshop, GIMP...)
9. Sitios Web educativos (TED-Ed, National Geographic Education y BBC Bitesize...)
10. Redes y blogs en línea (WordPress, Medium...)
11. Grabación y edición de audio (Audacity, Audio-joiner, Veed.io...)
12. Videoconferencias (Google Meet, Zoom, Skype, Teams, Face time...)

Cabe aclarar que, de acuerdo con las necesidades que demanden los docentes es cómo van a seleccionar la herramienta multimedia. También, deben saber que, así como hay herramientas gratuitas otras son de pago y estas últimas llegan a tener más funciones en comparación con las gratuitas.

Como última aportación, es importante ejercer un equilibrio entre materiales comunes con los multimedia para que no exista una sobreexplotación de información digital. Lo fundamental sería comenzar a implementarlo en pequeñas cantidades sin acostumbrarlos a estos medios, manteniendo un enfoque en la interacción y el aprendizaje significativo.

Ahora que ya sabemos la multitud de herramientas que encontramos en la web, mismas que permiten desarrollar actividades multimedia, es momento de conocer una de las páginas educativas que más significación tuvo para esta propuesta por la facilidad de edición en el diseño de juegos en línea para los alumnos, a partir de cualquier tema que se nos ocurra.

Al término de este capítulo dos, comprendí los elementos internos y externos que describen el juego. Además, cuál es el papel que juegan los docentes y alumnos al realizar estas actividades que son tan importantes desde pequeños.

Cabe destacar que estos elementos permiten el desarrollo de otras actividades como las motrices y mentales, por lo que, el juego sigue siendo un gran protagonista dentro de la vida del ser humano.

Con ayuda de los grandes aportes de cada uno de los autores principales de este proyecto puedo reafirmar que, el juego y las actividades lúdicas en casa y dentro de la escuela nos invita a explorar y descubrir nuestro mundo real.

Así también, nos relacionamos con otras personas conociendo sus valores, su cultura y sus principios.

Jugar en conjunto nos invita a adquirir nuevas experiencias de vida, así como, preguntarnos el porqué de las cosas y seguir descubriendo.

Por otra parte, consideré la importancia que tienen los docentes y los alumnos por igual. Para que exista confianza entre ambos se requiere ante todo de honestidad, no decir mentiras o prometer fantasías.

Teniendo un buen canal de comunicación es como lograremos esa cercanía de maestro - alumno. Otro ejemplo es contar algunas experiencias personales hacia los alumnos para crear escenarios de confianza y que ellos se sientan con la libertad de contarnos sus inquietudes.

Culturalmente hablando, relacioné los juegos tradicionales con los juegos actuales, por lo que, se destaca la evolución que estos han tenido a lo largo de los años. Por ejemplo, podemos considerar que ahora la mayor parte de los juegos los realizan en línea en el que cualquier buscador nos proporciona diferentes temáticas de juego desde cualquier parte del mundo.

Además de los grandes beneficios que nos aportan los juegos digitales, también hay que saber que, como todo, hay riesgos y es muy importante tomarlos en cuenta.

Algunas desventajas que considero importantes son:

- No hay contacto físico si se trata de juegos online (en línea)

- Se desconoce el tipo de persona que se encuentre detrás de la pantalla (en el caso de los videojuegos)
- Falta de material físico digital (en el caso de las escuelas y salones de clase)
- Nula experiencia hacia la tecnología (falta de interés hacia los medios digitales), entre otras más.

Aunque mencioné algunas desventajas existen muchas otras, pero estas son las más frecuentes que podemos encontrar.

Se invita a los docentes y padres de familia que supervisen los juegos, redes sociales y cualquier otro medio que los relacione con otras personas por la seguridad e integridad que merecen. Así también, hacerles saber cuáles son las fuentes seguras para navegar en internet por la protección de sus datos personales. Finalmente, expliqué a grandes rasgos sobre las herramientas digitales y multimedia, ya que, estas últimas recaen el mayor peso hacia la plataforma Educaplay al ser de esta temática.

Los juegos multimedia permitirán un mayor interés hacia los alumnos por el hecho de presentar videos, audios, texto e imágenes. Todas ellas, permiten trabajar los cuatro estilos de aprendizaje en una sola exhibición.

En el siguiente capítulo se dedica a dar a conocer qué es Educaplay, cómo funciona, qué actividades contiene, etc. aplicado en las aulas.

Verás que esta herramienta es muy útil como material adicional a tu planeación escolar, tomando en cuenta lo que la Nueva Escuela Mexicana (2023) pide para la enseñanza - aprendizaje de los contenidos escolares.

Capítulo III: Educaplay

El uso de las tecnologías hoy en día está revolucionando el mundo de la educación. La educación tecnológica hoy en día se disfruta más que cuando escuchamos una clase tradicional. Porque los niños están más familiarizados con lo digital que los propios adultos.

Por ello, debemos generar estrategias que permitan conocer las inquietudes, gustos e intereses de ese rango de edad para poder implementar actividades con base en lo que ya sabemos.

La herramienta que utilizaremos será el pilar para este proyecto, ya que esta misma es la que guiará a los docentes a realizar sus actividades más divertidas que cualquier otra estrategia.

Educaplay trata de ser un apoyo para los docentes y estudiantes a aprender de otra forma, mediante el juego. Realmente es fácil de utilizar, pues no existe edad para utilizarlo, mucho menos hay que tener miedo a usar la tecnología porque hasta este momento es donde mayormente usan de su tiempo los niños para el ocio y entretenimiento, y qué mejor manera que sea aprendiendo temas escolares con juegos en línea.

Considero importante la utilización de estos medios, siempre y cuando sea adecuado para los estudiantes. En este caso, la herramienta Educaplay será la pieza clave que aprenderán a utilizar los docentes referido a la enseñanza de los estudiantes.

Con esta propuesta, incentivamos a los docentes en la actualización constante de los medios digitales, haciendo amenas las clases, captando la atención de los educandos y así mismo aprender a utilizar algo nuevo y divertido.

Educaplay “es una plataforma para la creación de actividades educativas multimedia, caracterizadas por sus resultados atractivos y profesionales” (Guzmán Vega, s. f.) , que durante la pandemia causada por SARS-CoV-2 tuvo frutos para algunos docentes por el simple hecho de tornar una clase divertida.

Esta herramienta promete la creación y desarrollo de más de 20 juegos didácticos e innovadores, que ayudan a los profesionales de la educación en la planeación de sus actividades.

La plataforma es fácil de utilizar estando al alcance de todo el que la requiera, llevándonos a la aventura, imaginación y creatividad para el desarrollo de cada una de ellas.

Algunas de las actividades multimedia que permite crear son dictados, adivinanzas, sopas de letras, crucigramas, etc. Con ellas, la vocación por enseñar será vista desde otra perspectiva retomando los intereses que tienen los estudiantes por aprender de forma divertida y, para los docentes enseñar con creatividad apropiando esta área educativa en línea propiciando la participación en cada clase. Finalmente, como parte del contenido en este capítulo encontrarás información sobre la gamificación en el aula, conocer la herramienta Educaplay en función de la creación de juegos en línea y por último un breve ejemplo de la elaboración de un juego en línea en el que fue útil el libro de texto *Desafíos matemáticos* de 3° de primaria.

3.1 Gamificación en el aula: un contexto socioeducativo apoyado por tecnologías

Para comenzar a descifrar el mundo de la gamificación empezaré redactando sus primeros comienzos y a quién se le atribuye.

Este término proviene del año 2018 por Brett Terril, donde concibe a la gamificación como el acto de “tomar la mecánica de un juego y aplicarla a otras propiedades para aumentar el compromiso” (Contreras Espinoza, R.S., 2017, p.7), es decir, tomar los elementos característicos del juego y ser aplicado en contextos lúdicos que sean interesantes para los que participan.

Posterior a esta fecha vuelve a aparecer en el 2010 por Nick Peeling utilizado para escribir un trabajo empresarial sobre Hardware.

Mayormente es utilizado en empresas, estudios relacionados a videojuegos y el área de la interacción humano - computadora (Contreras Espinoza, R.S., 2017), sin embargo, en esta propuesta utilizaremos a la gamificación en el aula educativa.

En 2014, Werbach presenta otra definición en apoyo a las anteriores donde lo define como un proceso “para realizar actividades de forma parecida a un juego” (Contreras Espinoza, R.S., 2017, 7).

Los juegos hoy en día pueden enseñarnos muchas cosas que no aprendimos o tal vez no sabíamos de su existencia. En ellos, encontramos diversión, participación y escenarios armónicos dentro del salón de clases.

Para que una persona se sienta atraída por juego deberá tener las siguientes características:

- Desde el comienzo sea emocionante
- Conocer las reglas, características, límites...
- De acuerdo a nuestros intereses (temática)
- Que tenga suspenso
- Preguntarnos ¿Cuál será el resultado final? y, ¿Qué obtendré a cambio?

Estas características serán el pilar fundamental de cualquier juego gamificado que queramos desarrollar, pues de lo contrario, el juego será un fracaso.

La palabra Gamificación (*gamification*) proviene del vocablo game (juego) donde su objetivo principal es obtener una experiencia renovada de aprendizaje en el aula.

Para aplicar la gamificación deberá ser motivante, desafiante, participativo y colaborativo junto con el compromiso tanto del docente como de los alumnos sobre su proceso de aprendizaje.

Zichermann y Cunningham definen la gamificación como “un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas” (Zichermann y Cunningham (2011), citado por Santaren, V. R., & Gaitero, F. G. (2016)), por lo que, para los alumnos será una nueva forma de aprender desde el juego en línea.

Aunque existen muchas definiciones sobre este concepto, al parecer, todas están de acuerdo en que el juego deberá sentir estar dentro de una experiencia que no ha vivido y está emocionado por conocer. A esto, se agrega la motivación, otra de las características relevantes en estos juegos “que se utiliza para llamar la atención de los jugadores con el fin de que dediquen tiempo a las actividades” (Contreras Espinoza, R.S., 2017).

Según menciona Contreras Espinoza, R.S. (2017), a través de esta temática podemos ejecutar actividades como “el estudio formal, la observación, evaluación, reflexión, práctica, gestión y perfeccionamiento de habilidades” (p.13). La mayoría de estas actividades se adaptan perfectamente al aula, sobre todo para la observación y evaluación de las actividades.

A través de la observación podemos identificar cómo trabajan nuestros alumnos por equipos, quiénes de ellos enfrentan dificultades y a su vez, cómo lo resuelven para seguir avanzando. En cambio, la evaluación permite retroalimentar el avance de los estudiantes en cuanto a sus logros y fracasos, cómo llevaron a cabo los desafíos, qué cambios haría, qué fue lo que más me motivó a seguir, entre otras.

Es importante resaltar que de los errores es donde más se aprende, por lo que, el hecho de no haber llegado a la meta o logrado los objetivos, no significa que no lo tomarás en cuenta.

Para saber si a los usuarios les gusta el juego y valorar el aprendizaje que están obteniendo se debe repetir varias veces la actividad con distintos jugadores y temáticas. No podemos llevar a cabo las actividades gamificadas sin antes hacer pruebas piloto, más vale modificarlas hasta quedar claro, que enredar a los alumnos y perderse en el intento.

Por lo general, las estrategias gamificadas utilizan recompensas, desafíos, niveles, puntos, personajes, premios y algo más para crear un entorno de aprendizaje más interactivo y emocionante. Sin embargo, hay que agregar otros puntos como:

- La competición y cooperación (Contreras Espinoza, R.S. 2017 citado por Zichermann y Cunningham, 2011)
- La libertad de elección (Contreras Espinoza, R.S. 2017 citado por Lee y Hammer, 2011; Deterding, 2013)
- La libertad de fracasar (Contreras Espinoza, R.S. 2017 citado por Kapp, 2012), y la
- Retroalimentación en un tiempo breve (Contreras Espinoza, R.S. 2017 citado por Kapp, 2012; Zichermann y Cunningham, 2011)

Otro elemento que contiene es la narrativa, que habla sobre cómo y en qué contexto vamos a situarnos como si estuviéramos dentro de un videojuego (por ejemplo, la búsqueda del tesoro donde hay piratas, mapas, cofres, desafíos...).

La aplicación de la gamificación dentro del aula trae grandes beneficios en el aprendizaje estudiantil, ya que “conseguimos que el proceso educativo y formativo resulte más atractivo para el alumno aumentando su motivación y predisposición hacia él” (Santaren, V. R., & Gaitero, F. G., 2016).

Para precisar con más detalle los elementos que considero para las estrategias gamificadas, describo a continuación en su expresión más concreta y fácil de comprender:

- **Puntos:** “son utilizados para cuantificar el rendimiento de los usuarios” (Contreras Espinoza, R.S., 2017, p. 14). Generalmente se asignan cifras numéricas que se van sumando hasta llegar al último nivel.
- **Niveles:** “se utilizan para definir el grado de crecimiento adquirido” (Contreras Espinoza, R.S., 2017, p. 14). Conforme van desbloqueando los desafíos pasarán de nivel, por lo que, se vuelve más complejo de resolverlos.
- **Reglas:** permiten conocer lo que está permitido durante el juego y lo que no. Además, lograremos una mejor comunicación y organización entre los equipos. “Sin reglas, el juego no funcionará, es necesario que todos los usuarios reciban “instrucciones” para mantenerse dentro del sistema y que nunca se sientan ante la posibilidad de no conseguir lo que desean” (Contreras Espinoza, R.S., 2017, p. 16).
- **Competencias y desafíos:** la competencia deberá ser sana, donde los equipos logren los objetivos y liberen los obstáculos relacionados al contenido del curso. En cuanto a los desafíos son actividades esperadas por los usuarios y son valoradas como experiencias media, fácil o compleja. Al final del desafío se obtiene una recompensa o premio.
- **Recompensas y premios:** los premios pueden variar según considere el docente. Estas pueden ser virtuales o físicas como personajes, medallas, etc.
- **Narrativa:** los juegos se desarrollan dentro de una historia, asunto, tema o contenido en particular que los docentes buscan enseñar para que sus alumnos aprendan. Esto ayuda a mantener su interés y curiosidad.
- **Colaboración:** El compañerismo es uno de los valores que se trabajan dentro del aula, y para los juegos no será la excepción, donde en conjunto resolverán los desafíos.
- **Retroalimentación:** “el docente emitirá opiniones y sobre su desempeño, con el objetivo de brindar información sobre sus logros y aspectos a mejorar” (Torres, 2022).
- **Personalización:** los juegos son adaptables para cualquier estudiante. La diferencia de otras técnicas de estudio es que con los juegos en línea respetaremos los diferentes estilos de aprendizaje que poseen los alumnos.

“Utilizar gamificación en las aulas es eficaz siempre y cuando se utilice para animar a los estudiantes a progresar a través de los contenidos de aprendizaje, para influir en su compromiso o acciones y para generar motivación” (Contreras Espinoza,

R.S.,2017, p. 16), lo que nos permite utilizar cualquier disciplina o tema educativo para llevarlo al juego como una experiencia creativa y motivante.

A través de la gamificación las personas son “satisfechas a través de la oferta de recompensas y/o estímulos por tareas...” (Contreras Espinoza, R.S., 2017, p. 23). Estas premiaciones son diversas como personajes, avatares, insignias, trofeos, desbloqueo de niveles y más.

Dichos estímulos son los que motivan a los usuarios a mantenerse dentro del juego, pero estos y la temática de las actividades gamificadas deberá partir del contexto que mejor define a nuestros alumnos.

Previamente tendremos la tarea de conocer lo más posible cómo es nuestro grupo, qué intereses tienen y sobre ello, partir con el diseño del proyecto gamificado.

La autora Ruth S. Contreras menciona que no es necesaria la existencia de la tecnología para llevar a cabo la gamificación, porque, podemos utilizar materiales como tarjetas con reglas y personajes, tableros, cartulinas escritas y mucha creatividad e imaginación para diseñar el juego.

Por el contrario, mi objetivo es dar a conocer la existencia de herramientas digitales que apoyan la gamificación en el aula, aunque, en los espacios educativos donde no llega el internet podemos hacer una excepción.

En el año 2013 vuelve aparecer otro concepto más completo hasta el momento ya que, esencialmente esto significa la gamificación dentro de las aulas. También explica cómo se vinculan los usuarios con los juegos y qué es lo que los hace ser llamativos

La gamificación es una técnica, un método y una estrategia a la vez. Parte de los elementos que hacen atractivos a los juegos e identifica, dentro de una actividad, tarea o mensaje determinado, en un entorno de no juego, aquellos aspectos susceptibles de ser convertidos en juego o dinámicas lúdicas. Todo ello para conseguir una vinculación especial con los usuarios, incentivar un cambio de comportamiento o transmitir un mensaje de contenido. Es decir, crear una experiencia significativa y motivadora (Contreras Espinoza, R.S., 2017, p. 23 citado por Marín y Hierro, 2013).

Dicho lo anterior, podemos decir que los juegos gamificados son una estrategia que se encuentra a la vanguardia de la tecnología. Por lo que, las actividades lúdicas ayudan a los estudiantes a ser participativos y a su vez colaborativos.

Lo que pretende decir Marín y Hierro es que, para que haya interés por parte de los usuarios, la dinámica deberá ser atractiva, transmisora de mensajes y llevada a actividades recreativas. Se aprenderá desde la experiencia, algo fuera de lo común. Para comenzar a gamificar, según Werbach y Hunter (2012) proponen el seguimiento de 6 pasos para llevarlo a cabo:

1. Definir los objetivos de la materia, así como la adquisición de competencias.
2. Predefinir las conductas de los factores humanos presentes (estudiantes y docentes).
3. Emplazar y etiquetar a los jugadores (para predefinir comportamientos y actuaciones).
4. Idear bucles de actividad.
5. Hacerlo divertido.
6. Implementar las herramientas apropiadas a cada momento. después de identificar los pasos anteriores conoceremos los tipos de jugador según Santiago Moll (2017) en su blog personal:

- ★ **Triunfador:** se centra en el jugador cuya finalidad es la consecución de logros y retos.
- ★ **Social:** tipo de jugador al que le encanta interactuar y socializar con el resto de compañeros (Moodle, chat, etc.)
- ★ **Explorador:** Alumno que tiene una clara tendencia a descubrir aquello desconocido.
- ★ **Competidor:** Su finalidad primera y última es demostrar su superioridad frente a los demás.

Ya que conocemos los tipos de jugador, el docente podrá valorar a cada estudiante de acuerdo con las observaciones que haya realizado por sus características, intereses, aptitudes y actitudes de cada uno. Así mismo, el usuario se podrá valorar personalmente y saber con cuál se identifica más.

Seguido de esto, el siguiente paso es crear nuestro personaje con ayuda de las siguientes características:

- Elegir una persona (en temática), muñecos, emoticones, avatares, objetos, etc.
- Color favorito
- Atuendo (la ropa si es que utiliza su personaje)
- Forma o tamaño

Los personajes podrán ser creados por los propios usuarios (a mano creativa) o bien, con ayuda de plataformas en línea. Cabe destacar que después de ser generados los personajes podrán imprimirlos y utilizarlos en físico.

Las plataformas recomendadas para generar personajes son las siguientes:

- <https://www.doppelme.com/>
- <https://avachara.com/>
- <https://www.fotor.com/es/features/character-generator/>
- https://www.canva.com/es_mx/crear/avatares/

Se recomienda crear otros avatares adicionales a los que ya establecieron para que sirvan como premiación al desbloquear un nuevo personaje. También, pueden jugar con los nombres de cada personaje, no necesariamente utilizar el personal sino, inventar alguno.

Desafíos

Los desafíos buscan hacer emocionante las partidas de un videojuego, por ejemplo. Se trata de etapas dentro de un periodo corto y su objetivo es pasar estos obstáculos para subir de nivel, obtener puntuaciones, desbloquear personajes o simplemente ganar un premio significativo.

En el caso de los juegos gamificados en el aula podemos diseñar *tickets* con alguna nota escrita para hacerles saber cuál será el siguiente desafío/premiación. Ejemplo de ello puede ser: un alumno recibe un poder, un equipo elegirá las siguientes 4 canciones, un equipo tendrá +50 puntos en el siguiente nivel, etc.

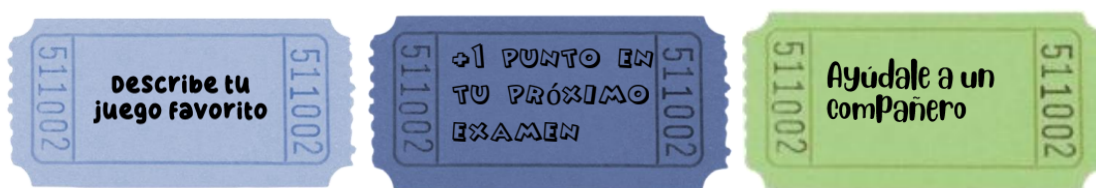


Figura 1. Ejemplos de tickets al azar (elaboración propia).

En pocas palabras, un desafío se define como una actividad que busca ser superada y es valorada como una experiencia emocionante que, al final se obtiene un premio a cambio de este logro.

En referencia de los elementos que componen la gamificación, he elaborado un formato sobre el registro de tareas/desafíos, actividades en clase, participación y “+1” trabajo extra (tickets). Este formato sugerido deberá ser utilizado durante las

clases y al final del proyecto realizar un conteo general para colocar una tabla de posiciones de forma ascendente **Figura 2**.

Alumno(s): _____		Tabla Semanal de Recompensas				
Fecha: ____ / ____ / ____						
Actividades	L	M	Mi	J	V	Total
Tareas/Desafíos						
Actividades en Clase						
Participación en equipo						
+1 Trabajo extra (tikets)						
Meta: 15-20 puntos por semana						
Cuando llegues a la meta tus recompensas serán:						
1. +1 participación para la próxima semana						
2. Desbloqueaste un nuevo personaje						
3. Elegir una canción mientras trabajamos en clase						
4. 1 cupón sorpresa (ticket)						

Figura 2. Formato de recompensas semanal por equipo o individual (elaboración propia).

Recomendaciones finales

En síntesis, la gamificación en el aula busca transformar la experiencia de aprendizaje tradicional en una experiencia más llamativa y entretenida, utilizando actividades en torno al juego para promover la participación activa y el compromiso de los estudiantes.

No son los juegos sino los colegios quienes tienen la idea de algo novedoso, de una moda sin probar que rompe con lo tradicional. El aprendizaje mediante el juego es una función educativa vital para cualquier criatura capaz de aprender (Osborne/McGraw Hill, 1984, citado por Santaren, V. R., & Gaitero, F. G., 2016).

Para que las actividades puedan ser adaptadas en entornos educativos “requiere planificación del contexto educativo centrando la atención sobre los discentes que van a ser los receptores de ese contexto gamificado” (Contreras Espinoza, R.S., 2017, p. 25), es decir, para utilizar la estrategia requerimos conocer las características que poseen nuestros estudiantes, así como, mantener una secuencia de comunicación apoyando las necesidades de los sujetos.

Finalmente, se recomienda la valoración del proyecto, ya que esto nos mantiene atentos a los cambios futuros y que las experiencias de juego mejoren, así como, los objetivos que deseamos alcanzar.

La evaluación final del proyecto gamificado podrá ser valorada por el docente y los usuarios que participaron en el juego con ayuda de las siguientes preguntas sugeridas por Contreras Espinoza, R.S. (2017, p. 118)

1. ¿Las reglas son claras?, ¿son complejas o sencillas?
2. ¿El juego es demasiado lento o rápido?
3. ¿Qué es lo que más cuesta entender de la mecánica del juego? y, ¿por qué?
4. ¿Consideras que la actividad está bien diseñada? y, ¿por qué?
5. ¿El juego alcanza los objetivos destinados?
6. ¿El juego es adecuado al público dirigido?
7. ¿Consideras que el juego es divertido?
8. ¿Qué es lo que más y lo que menos te gustó del juego?
9. ¿Cambiarías algo del juego y cómo lo harías?

Ya que hemos conocido los principales elementos sobre la gamificación por medio de distintos autores, podemos decir que el objetivo que describe a la estrategia es mejorar el aprendizaje en el dominio cognitivo, así como, motivar la participación de los educandos, su interés en las disciplinas curriculares e incrementar la asistencia en clase (Contreras Espinoza, R.S., 2017).

Ahora que ya sabemos el significado que tiene la gamificación para esta propuesta en los docentes, es momento de conocer la herramienta digital que donde los maestros aprenderán a desarrollar este tipo de actividades dentro del aula con Educaplay.

3.2 Una mirada a la herramienta digital Educaplay

Quiero comenzar puntualizando 3 aspectos que consideré del por qué los docentes aún no implementan al 100% los juegos digitales, y son:

1. Porque los docentes que no están familiarizados con la tecnología,
2. No cuentan con los recursos tecnológicos en escuela/hogar,
3. Por último, los que se niegan a utilizarlas.

Sin embargo, debemos saber a estas alturas la importancia que nos da a nivel personal y profesional el saber usar una computadora, Tablet o proyector. En ellas encontramos un soporte para realizar actividades dentro de la planeación y que dichos objetivos tanto generales como específicos se cumplan con asertividad.

Sin meternos a temas curriculares, el objetivo de esta propuesta se viene diciendo que se propondrá un taller para los docentes logrando una enseñanza - aprendizaje sobre la herramienta multimedia Educaplay.

La iniciativa que tuve para proponer este taller fue porque en mi vida como estudiante me hacía falta aprender mediante técnicas de enseñanza que no fueran solo copiar y pegar, memorizar o evaluar mediante exámenes que, a todo estudiante, en cierto punto, genera un estrés emocional.

Tengo grata experiencia en la utilización de esta herramienta, entre otras más. Escogí Educaplay por lo fácil que es utilizarla, tiene una forma sencilla de enseñanza al brindarte paso por paso cómo es que se elabora cada actividad.

El diseño de los juegos es múltiple. El público que visita la página puede identificarlo por sus colores en tonalidades verdes y atractivos, que desde la página de inicio ejemplifica mediante enlaces en las imágenes los diferentes juegos que podemos crear para implementarlo con los alumnos.

En este caso se tomará en cuenta a los docentes de 3° año de primaria para que aprendan a utilizarlo, y de la misma manera se motiven a perder el miedo a usar los medios digitales como estrategias de enseñanza.

Educaplay es una herramienta multimedia en la que podemos encontrar juegos divertidos que se puedan desarrollar dentro de un salón de clases.

Considero importante resaltar diez beneficios que obtenemos al utilizar Educaplay, y son los siguientes:

1. Incentivar la participación de los estudiantes
2. Aplicar los cuatro estilos de aprendizaje para todos los estudiantes
3. Apoyarse entre compañeros para resolver cualquier acertijo
4. Motivar a los alumnos a trabajar por equipos sanamente
5. Empatía, compañerismo, inclusión y ayuda.
6. Tener accesibilidad a las tecnologías desde pequeños
7. Descubrir otras estrategias didácticas en beneficio de su aprendizaje
8. Dar a conocer que, cuando jugamos aprendemos y aprendemos cuando jugamos
9. Utilizar la creatividad para que en los alumnos motive su asistencia por un aprendizaje más divertido
10. Actualizar los conocimientos adquiridos para mejorar las técnicas de enseñanza para beneficio de los alumnos. Además, permitirá relacionar la teoría que nos han dejado los profesionales de la educación con la práctica y ser aplicada durante el tiempo en la escuela.

A continuación, las preguntas siguientes ayudarán a conocer mejor la plataforma desde su teoría hasta las funciones que contiene.

Esta información fue tomada de la Guía - Educaplay (Guzmán Vega, M. A., s. f.) considerando lo más importante para facilitar su comprensión.

¿Para qué sirve esta herramienta?

Educaplay es una herramienta digital multimedia que permite editar más de 10 actividades preestablecidas y se dirige especialmente a profesionales de educación como lo son docentes de diferentes niveles educativos.

Educaplay se caracteriza por ser una herramienta flexible para todo aquel que requiera de su utilización. Así mismo, se caracteriza por sus resultados atractivos y profesionales de manera que, la enseñanza se vuelva divertida.

Se considera multimedia por la integración de texto, audios, imágenes y videos dentro de los juegos/actividades. Al momento de editar cualquier actividad nos da la opción de adjuntar estos archivos.

Cualquier persona que desee utilizarlo, pero en especial a los docentes tiene la posibilidad de abrir la plataforma online desde el espacio donde se encuentre y sus clases las lleve a otro nivel de participación las clases.

¿Cómo funciona?

El objetivo de las actividades de Educaplay es utilizar este material para reforzar contenidos escolares, evaluar aprendizajes, enseñar contenidos de forma divertida tanto escolares como de la vida cotidiana, retroalimentación de actividades y para ambientar las actividades dentro del aula.

Para descubrir las actividades y ser editadas es necesario crear un usuario personal donde quedará el registro de las actividades que vayamos realizando.

El tutorial de cómo crear el usuario se ubica en el **ANEXO 1**.

Posteriormente al usuario encontraremos todas las actividades preestablecidas por la plataforma.

Ventajas y desventajas de la herramienta

Ventajas:

- Actividad atractiva y fácil de manejar
- No necesita instalar ningún programa
- Se puede insertar imágenes, texto, videos y archivos de audio (para niños no lectores)
- Ofrece su contenido en tres idiomas: Español, Inglés y Francés

Desventajas:

- Es necesario contar con una entrada y salida de audio en el dispositivo que grabarás la voz
- Una vez se descarga el recurso ya no se puede modificar
- Algunas actividades contienen un pequeño costo (versión Premium)
- Se necesita internet para editar las actividades

¿Qué actividades podemos realizar?

En relación con las actividades de esta plataforma, hay que saber que existen 17 tipos de actividades en los que cada usuario desde su cuenta o sitio personal puede modificar cuantas veces sea necesario. Además, todos los juegos se adaptan a la materia y necesidades requieran los docentes.

Las actividades que permite realizar se enlistan de la siguiente manera con la definición más concreta para su entendimiento:

- ★ **El animal infiltrado:** “podrás crear un juego donde los jugadores tienen que hacer saltar a Froggy Jumps por las casillas con las respuestas correctas a tus preguntas hasta llevarla a salvo a la otra orilla” (Crear Juegos De Froggy Jumps - Creador De Juegos De Froggy Jumps, n.d.).

El juego será contrarreloj con un número determinado de vidas, donde los participantes sentirán emoción por realizarlas en el menor tiempo posible. También, se puede repetir el juego las veces que sean necesarias activando o desactivando el tiempo establecido y lograr todos los aciertos posibles de las preguntas.

Por último, este juego permite mezclar “textos, audios, imágenes e incluso gifs animados” (Crear Juegos De Froggy Jumps - Creador De Juegos De Froggy Jumps, n.d.), con el fin de ser más atractivo para los participantes.

- ★ **Memory:** “Escribe el tema de tu juego de Memory (por ejemplo, “Elementos químicos”) y automáticamente Ray genera las palabras para las cartas, la descripción y el título” (*Crear Memory - Creador De Memory*, n.d.). Después, deberán dar clic en publicar y listo.

Se trata del juego tradicional de memorama donde el editor permite escribir el tema que queremos tratar, las palabras y descripción de esta. También, he de recordar que permite añadir imágenes, textos y audios para las cartas.

El objetivo de este es, que deberán voltear dos tarjetas cada participante (con ayuda del ratón o táctil cual sea el caso), tratando de encontrar su par

correspondiente. El juego sigue mientras el/la/los participantes adivinan las tarjetas, sino es el caso se pasa a otra persona o equipo.

Podrán ejecutarlo con cualquier contenido o tema deseado por el docente. Además, podrán realizarlo con/sin contra reloj.

- ★ **Relacionar columnas:** “Escribe el tema de tu juego de Relacionar Columnas (por ejemplo, “Elementos químicos”) y automáticamente Ray genera las parejas de elementos, la descripción del juego y el título” (*Crear Juegos De Relacionar Columnas - Creador De Juegos De Relacionar Columnas*, n.d.). Después, deberán dar clic en publicar y listo.

El juego trata de relacionar las columnas como su nombre lo indica, donde la palabra deberá corresponder a la descripción, o bien la palabra con la imagen, etc. Será cuestión de que el docente se ponga creativo para mezclar imágenes o audios a la vez colocándolos en el editor. Además, deberán colocar el título del juego y descripción para poder publicarlo.

Recordar que se puede poner límite de tiempo o quitarlo, según sea el progreso de los participantes.

- ★ **Sopa de letras:** La sopa de letras es un producto que permite realizar búsquedas de palabras dentro de un cuadro relleno de letras del abecedario. El objetivo es encontrar todas las palabras que vienen especificadas en alguna parte de la pantalla en forma de lista. Así mismo, deberán buscar de manera vertical hacia arriba, vertical hacia abajo, horizontal a la izquierda u horizontal a la derecha y de manera diagonal hacia arriba o hacia abajo según sea el caso.

En el editor de juego necesitará que “escribas o pegues una lista de palabras para crear tu Sopa de Letras en cualquier tipo de alfabeto incluidos el latino, el árabe, el griego, el cirílico, el chino, el japonés o el hebreo” (*Crear Sopas De Letras - Creador De Sopas De Letras*, n.d.), según requiera el docente. Además, podrán añadir “audios, imágenes o gifs animados para utilizarlos como pistas de las palabras, o para ilustrarlas” (*Crear Sopas De Letras - Creador De Sopas De Letras*, n.d.), con el fin de salir de lo común.

Para seleccionar la palabra deberán correr el cursor en la primera letra hasta la última para después soltarlo.

Hay que recordar que se puede poner límite de tiempo o quitarlo, según sea el progreso de los participantes.

★ **Crucigramas:** Los crucigramas funcionan para encontrar la palabra oculta entre la oración de alguna pregunta.

Se puede iniciar escribiendo “el tema de tu Crucigrama (por ejemplo, “Elementos químicos”) y automáticamente Ray generará las palabras, las descripciones y el título” (*Crear Crucigramas - Creador De Crucigramas*, n.d.). Tan solo deberán darle clic al botón “publicar” y listo.

En el editor deberán colocar la lista de palabras y descripciones, además de la descripción del juego y título de este. También se pueden añadir imágenes, audios o gifs, según necesite el docente para la práctica.

Finalmente, para escribir las palabras en cada casilla podrán utilizar el teclado del computador o táctil según sea el caso.

Recordemos que se puede poner límite de tiempo o quitarlo, según sea el progreso de los participantes.

★ **Completar texto:** este juego “Consiste en añadir las palabras que faltan a un párrafo o frase, que previamente habremos eliminado” (*Crear Juegos De Completar Texto - Creador De Juegos De Completar Texto*, n.d.).

Según las instrucciones del juego, existen 2 maneras de llenar los huecos:

1. “Pulsar sobre las palabras que se muestran en la parte inferior de forma ordenada. Si te equivocas debes pulsar sobre la palabra incorrecta en la frase” (*Crear Juegos De Completar Texto - Creador De Juegos De Completar Texto*, n.d.).
2. “Escribiendo en cada hueco la palabra mediante el teclado” (*Crear Juegos De Completar Texto - Creador De Juegos De Completar Texto*, n.d.).

El objetivo del juego será completar las letras que faltan en cada espacio para completar el texto. En algunos será sencillo y para otros no tanto, porque deberán ordenar las frases de manera correcta para aprobar el acertijo.

Resulta útil para docentes que imparten clases de inglés, donde los pequeños resuelvan estrategias de lectura. También es útil para los infantes que apenas comienzan a tener acercamiento con la lectura.

★ **Ordenar letras:** el objetivo general para culminar el juego será ordenar las letras revueltas para formar palabras.

Únicamente se necesitará que el docente cuente con una lista de palabras que podrá pegar en el editor para generar el juego.

La instrucción será “pulsar en una letra para cambiarla por la casilla activa, o arrastrarla y soltarla para sustituirla por la que quieran” (*Crear Juegos De Ordenar Letras - Creador De Juegos De Ordenar Letras, n.d.*).

Para sentir más emoción durante el juego podrán poner un contrarreloj o quitarlo según sea el caso.

El juego termina cuando se acaba el tiempo establecido, o bien cuando “cuando ponen una letra en una posición incorrecta” (*Crear Juegos De Ordenar Letras - Creador De Juegos De Ordenar Letras, n.d.*).

Por último, pueden apoyarse de imágenes, audios, gifs animados, preguntas o pistas para que no resulte complejo el acertijo (será decisión del docente).

★ **Ordenar palabras:** Esta actividad resulta divertida para los niños que apenas comienzan con temas de lecto-escritura, donde les ayuda a comprender textos escritos o de forma auditiva para practicar cualquier materia escolar.

Lo que necesitamos es tener preparada una lista de frases que pegaremos en el editor de la aplicación. Posteriormente, cuando comience el juego “pueden pulsar en una palabra para cambiarla por la de la casilla activa, o arrastrarla y soltarla para sustituirla por la que quieran” (*Crear Juegos De Ordenar Palabras - Creador De Juegos De Ordenar Palabras, n.d.*).

El objetivo del juego es ordenar las palabras como su nombre lo indica, sobre palabras que están en desorden.

Para darle más entretenimiento al juego podemos añadir cualquier elemento multimedia (frases, textos, imágenes, gifs, etc.) y adicional un contrarreloj para hacerlo más emocionante.

★ **Ruletas de palabras:** la actividad “consiste en adivinar una palabra por cada una de las letras del abecedario, a partir de una pista” (*Crear Ruletas De Palabras - Creador De Ruletas De Palabras, n.d.*).

Pongamos por caso la letra **M** y la pista es la siguiente:

- Es la fruta envenenada que comió Blanca Nieves por la malvada reina, disfrazada de bruja”.

Entonces, el/los participantes deberán resolver el acertijo de acuerdo con la letra que haya tocado en la ruleta, en este caso salió la letra M. Por lo tanto, la respuesta correcta es: manzana.

La descripción que nos brinda el juego menciona que podemos saltar de letra, pero no finalizará hasta que hayan contestado todas las del abecedario. Algunas pistas “pueden ser de texto, de imagen o de audio” (*Crear Ruletas De Palabras - Creador De Ruletas De Palabras*, n.d.).

Como en los anteriores juegos, también podemos poner tiempo establecido para terminar el juego.

- ★ **Test:** se trata de una serie de preguntas consecutivas que deberán contestar a contra tiempo o sin él.

Las preguntas que irán pasando serán aleatorias y cada una “puede venir definida por un texto, acompañado de una imagen o un sonido” (*Crear Tests - Creador De Tests*, n.d.).

Por otro lado, de acuerdo con la decisión de cada docente, establecerá si las respuestas aparecerán en opción múltiple o contestar libremente. Además, en lugar de texto pueden añadir imágenes o pequeños videos para hacerlo más visual.

Existen detalles adicionales, como ponerle sonido por cada pregunta que termine de contestar, conocer el resultado adquirido de la prueba, entre otras más.

Finalmente, el docente será quien indique cuáles preguntas son obligatorias o si prefiere que la dejen en blanco las que no puedan contestar los niños.

- ★ **Relacionar:** el objetivo que caracteriza al juego será “organizar una serie de palabras para clasificarlas correctamente” (*Crear Juegos De Relacionar - Creador De Juegos De Relacionar*, n.d.), que más se acomode a cada frase, texto o imagen.

Se asemeja al juego de memoramas, ya que también el objetivo es encontrar su par. La diferencia está en que al relacionar las palabras tendrán que clasificarlas de acuerdo con su categoría.

Un ejemplo sencillo, es clasificar las frutas y verduras, mostrando ya sean imágenes o texto, según prefiera el docente para sus alumnos.

Adicional a estas indicaciones, “se puede configurar el número máximo de intentos para superar cada actividad” (*Crear Juegos De Relacionar - Creador De Juegos De Relacionar*, n.d.).

- ★ **Adivinanzas:** las adivinanzas son muy populares e inocentes entre los niños, por lo que, resulta divertido preguntarse entre sí y que los demás adivinen.

Se trata de preguntas ingeniosas o capciosas que, generalmente riman. Conforme van narrando la adivinanza se van presentando pequeñas pistas que ayudan a descifrar la respuesta. Además, estas actividades ponen a prueba habilidades deductivas de los niños.

Referido a las puntuaciones, mientras más pistas pidas, menor puntaje vas a obtener al final de la partida. También, los participantes cuentan con “un número máximo de intentos que no debes superar” (*Crear Adivinanzas - Creador De Adivinanzas*, n.d.).

Las pistas las encontrarán en forma de texto, imágenes o gifs según edite el docente.

Se recomienda que utilicen las adivinanzas con el fin de repasar conceptos “mediante definiciones, sonidos e imágenes” (*Crear Adivinanzas - Creador De Adivinanzas*, n.d.), por ejemplo, para definir tipos de transporte.

★ **Video Quiz:** esta actividad viene relacionada con el contenido que los docentes pretenden dar sobre algún tema en específico. En él podemos encontrar texto, audio, imágenes y más, que permiten sintetizar la información, que resulta ser más detallada y concreta para la mayoría de los alumnos. Sin embargo, es un gran trabajo que conlleva tiempo considerado de edición y selección de información.

Según menciona la introducción de esta actividad, hace hincapié en que “estará definida por secuencias que estarán formados por un video, o parte de él, y una pregunta que se realizará al final de dicha secuencia” (*Crear Video Quizzes - Creador De Video Quizzes*, n.d.) que, además sirve para los estudiantes como retroalimentación de dicho tema abordado.

El objetivo central de la actividad refiere a que los videos serán intercalados con preguntas como parte de repaso de los contenidos. Los videos extraídos o utilizados para la actividad podrán ser de cualquier plataforma, pero en especial hemos visto que en YouTube encontramos cientos de videos sobre contenido verificado por instituciones educativas, y estos son los que pueden utilizar con más frecuencia.

El siguiente paso será la “elección de la sentencia sobre la que se realizará la pregunta” (*Crear Video Quizzes - Creador De Video Quizzes*, n.d.).

En cuestión de las preguntas, el docente podrá editarlas para que se resuelvan en opción múltiple mediante textos e imágenes.

Finalmente, los participantes que contestarán dichas preguntas podrán ver en forma de comentario (o explicación) si es que la respuesta es incorrecta.

- ★ **Mapas interactivos:** “esta actividad consiste en definir sobre una imagen que subimos (fotografía, mapa, esquema, etc.) una serie de puntos que tendremos que identificar con su nombre” (*Crear Mapas Interactivos - Creador De Mapas Interactivos*, n.d.). Por ejemplo, podemos identificar los nombres de los estados de la República Mexicana, las capitales de ésta, partes del cuerpo humano, placas tectónicas, etc.

Existen dos maneras de realizarlo: la primera trata de seleccionar la parte del mapa, dando clic y nos dirá al mismo tiempo de qué trata; en segunda opción permite que el/los participantes escriban sobre el punto que creen saber el nombre.

- ★ **Presentaciones:** a diferencia de los *videos quiz*, esta actividad mostrará contenido propio de la creatividad del docente, que le permitirá editar, extraer y añadir las herramientas suficientes para tener lista la presentación.

Los beneficios que tiene realizarla es que será mayoritariamente visual, hecha con creatividad y organizada.

Los docentes podrán consultar los temas desarrollados en el libro de texto o guías educativas con las que cuentan y, así mismo, sirvan de apoyo para diseñar la presentación.

Como recomendación, existen plantillas predeterminadas que permiten editar la información que queramos escribir. Por otra parte, será decisión del docente iniciar una plantilla en blanco, que desde su imaginación y creatividad realizará su propia presentación.

Por último, podrán utilizar “textos, imágenes, audios y videos de YouTube, así como combinaciones de estos elementos” (*Crear Presentaciones - Creador De Presentaciones*, n.d.) facilitando la realización de estas.

- ★ **Dictados:** la siguiente actividad permite que los alumnos practiquen su escritura referente a la ortografía, puntuación, signos y uso de mayúsculas.

El objetivo consiste en “escribir exactamente el texto que nos indican” (*Crear Dictados - Creador De Dictados*, n.d.).

Deberán indicar qué tan sensible será la respuesta que escriban los participantes para que se pueda corregir, por ejemplo:

- Sensible a mayúsculas

- Sensible a acentos
- Sensible a saltos de línea

(*Crear Dictados - Creador De Dictados*, n.d.)

Podrán editar el número de intentos posibles para resolverlo, pero deberán tomar en cuenta que si consumen los intentos se bloqueará el juego, es decir, la prueba no será superada.

Tendrán tiempo límite para resolver una y otra, pero también podemos descartar el contra reloj.

Nota importante: como se trata de un dictado, estas palabras tendrán que estar pre-grabadas en formato de audio para que los alumnos las escuchen cuando sea necesario

★ **Juegos de diálogo:** “esta actividad consiste en escuchar y leer un diálogo entre dos o más personajes” (*Crear Juegos De Dialogar - Creador De Juegos De Dialogar*, n.d.).

Esta actividad refiere más hacia los temas de lengua materna, que permite leer y escuchar cuentos, leyendas, fábulas y todo lo que se nos pueda ocurrir. Así mismo, los participantes podrán poner en práctica la lectura y redacción.

La participación se puede tomar en cuenta de la siguiente manera:

- Un equipo lee y un equipo escucha (y viceversa)

En cuanto a la edición “podrás configurar tanto los personajes, como el diálogo entre estos, así como grabar el audio correspondiente a cada parte del diálogo” (*Crear Juegos De Dialogar - Creador De Juegos De Dialogar*, n.d.).

Los audios podrán ser grabados por los mismos alumnos con ayuda de su maestro/a.

A considerar: la reproducción podrá ser continua o pulsando frase a frase entre pausas por los alumnos que se les dificulta seguir una lectura corrida.

Gracias a las actividades publicadas cualquier usuario puede utilizarlas, ya que cuenta con un buscador particular para encontrar actividades de diversos temas educativos o grado académico.

Para encontrar con más exactitud alguna temática de contenido podemos filtrar la búsqueda con palabras clave como matemáticas, ciencias, sumas y restas, etc.

Hemos visto en este pequeño apartado las múltiples actividades que se pueden trabajar dentro del salón de clases con ayuda de Educaplay. Claramente, podemos

hacer el uso de material adicional a lo que el docente proyecta desde la computadora.

Se trata de diseñar y planear actividades que permitan el análisis de información y no de memorización. Se trata de aprender jugando, mas no, sufriendo.

Los estilos de aprendizaje estarán presentes con más frecuencia, adicional a que esta nueva forma de enseñar y aprender resulta ser de las más divertidas y atractivas con la participación de todo el grupo.

Por otro lado, tenemos el beneficio de que las plantillas que nos muestra la plataforma son gratuitas y accesibles para cualquier docente. Además, podrás publicar las actividades habilitando un código de entrada para resolverlas en otro momento que no sea en la escuela. El código que se genera será por cada juego realizado, y todo aquel que tenga acceso a él podrá jugarlo.

Después de considerar las funciones y características que ofrece esta plataforma, desarrollé un análisis sobre el uso de la tecnología en el área educativa, ya que, a pesar de ser una herramienta fácil de utilizar, también consideré las desventajas que podrían surgir con ella.

3.3 Análisis crítico sobre Educaplay y otras aplicaciones similares

Las plataformas educativas, hoy en día son más útiles de lo que pensamos. Pues, en ellas encontramos información muy valiosa compartida por personas apasionadas con temas educativos y cómo llevar a los alumnos a vivir otras experiencias bajo temáticas de interés para los alumnos.

Actualmente vivimos en una sociedad tecnológica, ya que casi todo el mundo la conoce y quien está más familiarizado con ella sabrá que tiene grandes beneficios, entre ellos la facilidad de comunicación con otras personas.

La tecnología llevada al área educativa es un poco compleja, ya que aún sabemos de casos donde la conectividad de internet no llega a comunidades alejadas de la ciudad. Otras, porque no creen necesario utilizar dispositivos digitales y trabajan su día a día con material sencillo.

En mi caso, los primeros acercamientos que tuve de la tecnología en la escuela fueron en el salón de cómputo de mí primaria. No siempre teníamos internet, pero de vez en cuando solíamos asistir y para todos resultaba una actividad entretenida.

Al finalizar las actividades recuerdo que, podíamos jugar en línea con nuestro compañero de al lado, donde los dos teníamos interacción con el teclado y eso nos divertía. En esta época no consideramos el impacto que en los próximos años tendría el internet en el mundo.

Ahora, es más fácil entrar información desde un buscador de internet, como lo es Google Chrome, Firefox, Bing, entre otros.

En el área escolar tenemos un mundo de materiales didácticos que muchos docentes aún no conocen, entre los que destacan los que se pueden imprimir en *Pinterest*.

A lo largo de mi estancia en la universidad he conocido muchas páginas educativas clasificadas por asignaturas, dominios, temáticas disciplinas y ahora los famosos campos formativos en la educación primaria.

Ahora, he incrementado mi conocimiento hacia la nueva educación en México donde el docente tiene que centrar su atención en el logro de los aprendizajes de los estudiantes. Por lo que, propone la SEP (2023) nuevos planes y programas de estudio, así como materiales de apoyo para la enseñanza en equidad y excelencia.

Los materiales que considera la Nueva Escuela Mexicana se tratan desde luego de los Libros de Texto Gratuito (LTG) y las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC).

Los contenidos de los libros están diseñados por proyectos y dentro de las páginas encontramos fuentes de ayuda para complementar la información escrita como códigos QR, links de YouTube.

Lo que propongo en este proyecto es la utilización de plataformas digitales con actividades que permitan ser adaptados en juegos educativos llevados al aula.

Esto me llevó a seleccionar Educaplay porque cumple con las características que necesito para llevar a cabo un diseño de taller.

Educaplay es una plataforma educativa que cuenta con muchas actividades preestablecidas que permiten ser editadas para adaptar cualquier tema educacional y ser publicado para el público en general o establecido por nosotros.

Más adelante daré a conocer cómo funciona en su totalidad y cuáles son las características que hace una plataforma fácil de utilizar en nuestras clases. Por si fuera poco, permite imprimir las actividades en caso de no contar con internet en el aula.

Seguido de los beneficios que encontramos al utilizar Educaplay, quiero dar a conocer que, así como esta existen otras plataformas similares y que también ayudan a nuestra práctica docente.

Mantenernos a la vanguardia con lo nuevo en tecnología nos hace profesionales de la educación mejor preparados valorando las capacidades intelectuales y cognitivas que poseemos.

Personalmente, me considero apasionada por conocer más sobre tecnología y hasta ahora he venido preparándome con dos diplomados en computación en este año.

Ahora sé que, durante la infancia es donde el ser humano explora y descubre nuevos conocimientos relacionados con otras personas. Interactuar es parte de nuestro ciclo de vida por lo que, al realizar actividades en colaboración permite la aportación de ideas creativas y desafiantes esenciales para nuestro crecimiento personal.

Así como la tecnología tiene grandes beneficios al ser el buscador más grande información, también consideré que existen riesgos y estos están relacionados a la seguridad de nuestra información personal.

En el caso de los videojuegos el riesgo que tenemos, sobre todo los niños y jóvenes es que, detrás de la pantalla no sabemos con qué tipo de persona estamos interactuando, puesto que, en cada partida nos relacionamos con personas de diferentes partes del mundo.

Este riesgo es muy poco probable que esté relacionado a mi proyecto, dado que, las actividades únicamente son consideradas dentro del aula y, Educaplay no mantiene comunicación con otras personas, más bien, realiza un registro de cuánta gente ha participado en los juegos publicados y qué puntuaciones se han logrado en el menor tiempo posible.

Dada esta información, me permito invitar a los lectores de mi proyecto, docentes y alumnos a aprovechar la tecnología sin prejuicios o temor de llevarla en nuestro día a día. Puesto que, además de ayudarnos en nuestra formación, nos mantiene actualizados sobre cualquier tema sobre tecnología aplicado en las escuelas.

Seguido de este análisis sobre la digitalización en el aula, consideré importante explicar cómo los juegos de Educaplay se pueden adaptar a contextos escolares, así como la vinculación de estos juegos con la gamificación en la escuela.

Adaptación de un juego matemático a Educaplay para el área escolar

Esta herramienta multimedia (como ya lo hemos visto con anterioridad) permite realizar actividades de cualquier contenido educativo o campo formativo. Sin embargo, en este apartado consideré como ejemplo un tema matemático, donde se explica paso por paso cómo hay que realizarlo y, finalmente, obtener un enlace que permita ingresar a los participantes al juego.

La mayor parte de los estudiantes, al escuchar el término "matemáticas" lo vinculan con un proceso difícil o complejo, en el que llegan a sentir tensión o angustia por no saber resolver los ejercicios y sobre todo en los exámenes.

Las matemáticas no deberían considerarse como una materia compleja, al contrario, existen diversas técnicas y estrategias didácticas que permiten ser más amigables vinculándose con su vida diaria, además, adaptarlas a las necesidades de los alumnos.

Los juegos matemáticos permiten mayor interacción entre los estudiantes, así como la participación activa de los sujetos.

Funciona mejor cuando se realiza en equipos, ya que, entre los mismos estudiantes se apoyan y motivan ejecutando múltiples procedimientos y llegar al resultado correcto, o por lo menos el más cercano.

Las actividades permiten adaptarse a escenarios gamificados en el que, desde un proyecto se aplique esta estrategia motivacional.

Recordemos que la gamificación tiene una serie de elementos que lo hacen un método único de aprendizaje por desafíos, niveles, insignias, personajes y trabajo colaborativo.

Antes de adaptar las actividades de Educaplay a contextos gamificados, veremos cómo utilizar un contenido escolar de los libros de texto para crear un juego en Educaplay.

El material de apoyo considerado se trata del libro de texto "Desafíos matemáticos" (SEP, 2019) de tercer grado que corresponde a la fase cuatro de acuerdo con el Plan de Estudios de la Educación Básica 2022 con el tema "Hacer problemas" (SEP, 2019, pp. 124, 125) **ANEXO 2.**

Para agilizar el proceso y seguirlo de manera visual, se ejemplifica con capturas de pantalla desde el registro del sitio Educaplay personal hasta la culminación y ejecución del ejemplo matemático.

El tutorial para la creación del usuario Educaplay se encuentra en el apartado del **ANEXO 1**.

Para concluir, reconozco que, que a raíz de la pandemia por un virus en el año 2019 (Covid -19) fue como a crecer mi interés sobre las tecnologías, sobre todo, descubrir páginas que me ayudaran a sintetizar información, decorar mis apuntes, entregar mis tareas y realizar videollamadas con mis compañeros y maestros.

Posteriormente, me enfrenté a diferentes exposiciones y casi siempre se tornaban aburridas por el exceso de información, el grupo no tenía dinámica, entre otras dificultades técnicas.

Empecé a buscar alternativas para ejemplificar la información hasta que tomamos la iniciativa de realizar juegos en línea entre las presentaciones y así los maestros tomaban en cuenta las participaciones del grupo.

Esta experiencia me llevó a conocer Educaplay, una herramienta multimedia fácil de utilizar y con muchas actividades predeterminadas para editar.

Educaplay me dio muchos aportes, tanto para las clases como para mi proyecto de titulación.

Tomando en cuenta que los nuevos Planes y Programas (2023-2024) de la Educación en México consideran la Tecnología en las aulas, es como surge mi idea de transmitir este conocimiento hacia los docentes. Primeramente, que conozcan las plataformas y las múltiples actividades/juegos gamificados para que sean adaptados a las clases.

Zichermann y Cunningham estrechan la invitación a que las clases se vuelven divertidas y amenas para todos. Por ejemplo, con juegos gamificados que, como ya vimos, se desarrollan en colaboración, se obtienen puntuaciones, avanzan de nivel y desafían sus propios saberes para obtener otros nuevos.

Desafortunadamente en algunas o la mayoría de las escuelas públicas no cuentan con las suficientes herramientas para proyectar los juegos, sin embargo, podemos hacer un esfuerzo para llevarlo a las aulas.

Los niños necesitan atención a sus necesidades y, por supuesto requieren de dinamismo para llevar un aprendizaje de calidad brindando el apoyo necesario para su formación.

Las actividades que propone Educaplay permite adaptarlas a nuestras clases, facilitando el aprendizaje y entendimiento de los educandos. Así mismo, será divertido aprender, habrá dinamismo y participación constante.

Por último, hacer sentir al grupo capaz de realizar las actividades en escenarios de confianza y ayuda de sus compañeros.

En el último capítulo se presenta mi propuesta de taller y cuál es la finalidad de este.

Capítulo IV: Propuesta pedagógica

Los subtemas que veremos a continuación son los que tienen mayor peso en esta propuesta, ya que se expone el objetivo central del trabajo, que consiste en elaborar un taller para los docentes en función del conocimiento de Educaplay como herramienta multimedia digital.

Dentro del capítulo IV encontrarán el propósito del taller, la perspectiva teórica, el temario, la evaluación sugerida y las secuencias didácticas.

4.1 Propósitos del taller

La propuesta pedagógica que se desarrolla en el presente trabajo corresponde al “Taller de elaboración de juegos en línea para docentes de 3° año de primaria con Educaplay”, correspondiente a la fase cuatro, de acuerdo con el plan de Estudios de Educación Básica del año 2022.

El diseño de las planeaciones supone ser la más adecuada para que, la persona que utilice la propuesta tenga las herramientas necesarias para su aplicación en cualquier escuela primaria. En cuanto a los contenidos seleccionados, tiene un propósito en específico, y se refiere a que <sirva de ayuda para los docentes en la enseñanza de contenidos educativos y actualización de habilidades digitales>.

Por otro lado, los recursos didácticos se plantearon de la manera más objetiva, concreta y creativa posible, de tal manera que resulte atractivo para los participantes del taller.

La tabla que compone las planeaciones didácticas se compone de elementos como los objetivos esperados, tema y desarrollo de las actividades, recursos o materiales necesarios, tiempo estimado y evaluaciones en grupo o de manera individual.

Se detalla como primordial que los docentes participantes del taller apliquen sus actividades de evaluación y conocimiento en un aula de cómputo con internet apoyados por la escuela primaria. De no ser así, dificultará el desarrollo y aprendizaje de este.

Finalmente, al término del taller se espera que los docentes obtengan todo el conocimiento posible con ayuda del contenido expuesto en el apartado 4.5, mejorando su experiencia docente con el uso de herramientas digitales sociables y divertidas.

4.2 Perspectiva teórica; constructivismo, enseñanza situada por un aprendizaje basado en juegos digitales.

El taller diseñado para esta propuesta propone que los docentes aprendan a realizar material digital de apoyo para la enseñanza de contenidos, repaso o evaluación formativa desde la gamificación en el aula con Educaplay (herramienta multimedia), es decir, adaptar juegos digitales al aula para la enseñanza de contenidos curriculares y de la vida diaria.

Los docentes serán el pilar fundamental para llevar a cabo las actividades desde un enfoque constructivista, en el que los niños construyan su propio significado de lo que están aprendiendo, desde lo que ya conocen y lo nuevo que están por descubrir.

La teoría del constructivismo se le atribuye al psicólogo Jean William Fritz Piaget a principios del siglo XX que, en términos generales destaca que “el constructivismo es una construcción del ser humano como producto de su relación con el entorno, sus propias capacidades y esquemas previos” Valentino. [@valentinohch]. (2023), lo que implica que sus ideas se modifiquen y siga aprendiendo.

Estos conocimientos se irán adquiriendo día con día, por lo que, la función de los juegos digitales para los alumnos será reforzar los contenidos aprendidos y, para los docentes permitirá observar las eficiencias o deficiencias que tienen los alumnos cuando se aplica esta estrategia.

El docente será un guía y mediador para transmitir las actividades en torno a los conocimientos previos, aprender un tema nuevo y posteriormente relacionar estos conocimientos para desarrollar las actividades con Educaplay.

Así mismo, esta teoría “promueve la exploración libre de un estudiante dentro de un marco o de una estructura dada” Trenas, F. R. (2009), por lo que, los docentes permitirán libremente que los alumnos sean partícipes de realizar otras actividades para llevarlas a cabo sobre la misma herramienta digital, así como implementación de nuevas reglas y límites dentro de las actividades.

La opinión de los alumnos es muy importante, ellos decidirán qué tipo de aprendizaje es el que más les gusta y se adecue a sus necesidades, por lo que en el proceso se pueden ver modificados los aprendizajes que van adquiriendo, haciendo más enriquecedor y duradero posible.

Trenas, F. R. (2009) menciona cómo surge el constructivismo para el aprendizaje efectivo

Para los constructivistas el aprendizaje surge cuando el alumno procesa la información y construye sus propios conocimientos. El constructivismo coincide con la base de todos los movimientos de renovación educativa de los últimos años, en tanto en cuanto se considera al alumno como centro de la enseñanza y como sujeto mentalmente activo en la adquisición del conocimiento, al tiempo que se toma como objetivo prioritario el potenciar sus capacidades de pensamiento y aprendizaje (p. 5).

Entre las características que desarrolla esta teoría del aprendizaje son:

- Está basado en la experiencia, exploración y experimentación.
- Permite un aprendizaje libre.
- El docente funge su función como mediador y guía en condiciones favorables para los alumnos.
- Los alumnos son sujetos activos.
- El alumno es responsable de su aprendizaje.
- Cuando se aprende algo nuevo se logra incorporar a las experiencias previas para la construcción de su propio significado
- Se logra un aprendizaje significativo y original

En suma, para lograr un aprendizaje significativo desde la teoría constructivista surge cuando al alumno es capaz de atribuirle significado a lo que ha aprendido, profundizando y ampliando “significados que construyen mediante su participación en las actividades de aprendizaje” Trenas, F. R. (2009), por lo que, si tomamos en cuenta las nuevas tecnologías será más perceptible lo que irán construyendo con ayuda del maestro.

La enseñanza situada por un aprendizaje basado en juegos

Este tipo de enseñanza es una de las tendencias representativas de las investigaciones de Frida Díaz Barriga. En ella conseguimos los elementos necesarios para situar la enseñanza dentro de un contexto y llevarlo a cabo en prácticas educativas auténticas.

A su vez, Díaz Barriga retoma pensamientos de Donald Alan Schön y John Dewey para que, en conjunto fusionen sus propuestas llegando a un mismo fin que es, reinventar las clases cotidianas en otras más interesantes para los estudiantes.

Comienza con la perspectiva de Dewey en “aprender haciendo”. Este autor está a favor de que la escuela sea un instituto que permita la socialización e intercambio de experiencias de vida con otras personas.

Se dice que durante esta etapa de su vida le permite al niño experimentar que lo conducen a la participación dentro de la sociedad para el desarrollo de sus propios ideales y conceptualizaciones sobre las cosas.

El proceso escolar lo considera como “un proceso vital” (Dewey, 1859-1952) en el que permite el intercambio de experiencias y la comunicación entre más individuos.

Según Posner (2004) basado en perspectivas reflexivas de John Dewey menciona que todo lo que nos pasa dentro de la escuela influye en nuestra vida diaria, y claro, menciona esto porque es espacio abierto al diálogo, intercambio de ideas y experiencias que vivimos día a día.

Dentro de la escuela es donde inician los lazos de amistad y con ellos es con quienes compartimos nuestro día a día, platicando asuntos de nuestro interés y lo que esté de moda.

Posner (2004) considera que, los contenidos curriculares deberían ser así, ser relacionados con asuntos que influyen en nuestra vida, no sólo conocer disciplinas escolares.

Debemos considerar a la escuela como un espacio que sirva para prepararnos para la vida real ya que, cuanto “la experiencia escolarizada se relacione más con la experiencia significativa de los estudiantes y resulte menos artificial, los estudiantes se desarrollarán más y llegarán a ser mejores ciudadanos” (Díaz Barriga. F, & Rigo Lemini M. A.,2006, p.2).

Llevar un aprendizaje desde la experiencia nos hace sujetos activos, extrayendo lo que vamos a necesitar para enfrentar el mundo en que vivimos estableciendo un vínculo con la escuela, la comunidad y la vida (Dewey, 1859-1952).

Así como la NEM (2023-2024) propone que el perfil de los estudiantes sean sujetos activos, reflexivos y críticos, el aprendizaje experiencial considera “que el alumno desarrolle sus capacidades reflexivas y su pensamiento, así como el deseo de seguir aprendiendo”.

Lo que permite a los estudiantes interesarse por algún tema y el deseo de seguir aprendiendo. Esto radica en las prácticas educativas auténticas, donde el docente propone estrategias didácticas fuera de lo común y otras características que irá anexando en este apartado.

Para Dewey, “el currículo requiere cambio y reorganización constantes con base en las necesidades e intereses de los alumnos, para enfrentar en ellos el desarrollo de la inteligencia como de las habilidades sociales para participación en una sociedad democrática” (Díaz Barriga. F, & Rigo Lemini M. A.,2006, p.4).

Tal vez pensaríamos que sería muy difícil adaptar nuestras actividades de acuerdo con las necesidades e intereses de todo un grupo, sin embargo, no es tan complejo como se piensa.

Para extraer estas características comenzaremos haciendo un diagnóstico que nos permita conocer cómo les gusta a nuestros alumnos y, sobre ello, comencemos a pensar adaptar actividades pertinentes para ellos desde su contexto, necesidad e interés.

Dewey considera que, “el punto de partida de toda experiencia educativa son las experiencias previas y los conocimientos que todo niño o joven trae consigo” (Díaz Barriga. F, & Rigo Lemini M. A.,2006, p.4), lo que nos acerca hacia un aprendizaje significativo por David Ausubel.

El ejemplo que nos marca Dewey sobre la educación experiencial es la enseñanza de la Historia, en la que, para aprender más sobre ella, se deberá enseñar de lo previo - comprendiendo el presente y - relacionar el pasado.

Por consiguiente, Frida Díaz plantea

El currículo debe organizarse en torno a las situaciones que permiten un crecimiento continuo para el individuo. Así, un currículo experiencial destaca las experiencias de los alumnos en torno a actividades propositivas, que por lo común adoptan la forma de proyectos (Díaz Barriga. F, & Rigo Lemini M. A.,2006, p.4)

En este último año la enseñanza de contenidos ha tenido muchos cambios, entre ellos, el trabajo por proyectos.

Trabajar por proyectos no es algo nuevo, ya que, algunas instituciones (sobre todo particulares) ya trabajaban así. Ahora, en las escuelas primarias será una nueva forma de planear una clase considerando que estos contenidos estén relacionados con la vida cotidiana y no frente a escenarios ficticios o fuera de la realidad en la que vivimos.

Por otro lado, Dewey considera importante la preparación profesional de los docentes proponiendo “un examen activo y persistente de parte del profesorado de su propia práctica, del análisis de sus decisiones y acciones educativas” (Díaz Barriga. F, & Rigo Lemini M. A.,2006, p.6), lo que invita a reflexionar sobre nuestra

práctica, nuestros conocimientos y la manera en que llevamos a cabo la enseñanza para los sujetos.

Todo sujeto que esté dentro de una institución educativa parece una educación de calidad donde el maestro apoya de todas las maneras posibles la formación estudiantil, actúa de carácter flexible y toda la iniciativa para propiciar la participación activa de sus alumnos.

Dicho esto, Díaz Barriga (2006) comparte esto sobre la educación de calidad

Será la que provea apoyos al alumno o lo faculte para convertirse en una persona cada vez más inteligente y autónoma respecto a la dirección de su vida y de su compromiso de actuación en la sociedad en que vive” (p.6).

Esta misma autora retoma otros pensamientos similares a los de Dewey. Se trata de Donald Alan Schön (1992) y los tres coinciden sobre la teoría de aprender *haciendo*, es decir, desde la experiencia y práctica.

Schön comparte su preocupación por los contenidos que se enseñan en la escuela ya que casi ninguno de ellos nos hace reflexionar sobre competencias para la vida. De esta manera menciona que, “lo que más necesitamos es enseñar a nuestros estudiantes a tomar decisiones en condiciones de incertidumbre, pero esto es precisamente lo que no sabemos cómo enseñar” (Díaz Barriga (2006), p.9, citado por Schön (1992), p.23-24”).

A consideración de este autor nos dice que es necesario construir una buena comunicación entre el docente-tutor y alumno-practicante. Así, el docente no sólo es transmisor de conocimientos o emisor de instrucciones.

Por otra parte, considero importante reflexionar sobre nuestra práctica docente, así como las estrategias que hemos estado implementando dentro del aula, ya que para obtener buenos resultados en una clase “requiere enfrentar problemas auténticos en escenarios reales” (Díaz Barriga. F, & Rigo Lemini M. A.,2006, p.10).

Con la integración de Dewey (1989) y Alan Schön (1992) me ayudó a esclarecer mejor cómo se caracteriza una enseñanza reflexiva y es aquella que:

- Considera las capacidades que posee cada persona (afectiva, moral y social).
- Permite desarrollar un análisis crítico sobre contenidos curriculares y situaciones que ayuden a enfrentar la vida diaria.
- Desarrolla competencias individuales y sociales.

- Permite la construcción reflexiva del conocimiento donde no llevan a cabo estrategias memorísticas y descontextualización de la información.
- Presta atención a las capacidades, intereses y valores de los educandos sobre los contenidos que desea planear para enseñar.

Díaz Barriga (2006, p.11) nos comparte una estrategia muy sencilla de comprender que sirve para llevar a cabo un ciclo de enseñanza reflexiva en cinco pasos:

1. Seleccionar una situación o problema (Experiencia en el aula)
2. Describir ¿Qué haré...?
3. Análisis ¿Qué significa...?
4. Valoración ¿Qué consecuencias...?
5. Reconstrucción ¿Cómo puedo mejorar mi enseñanza?

Antes de llevar a cabo este ciclo, previamente debimos observar al grupo con el que estamos trabajando, es decir contemplar su contexto como punto de partida.

Recordemos que el conocimiento siempre está en constante cambio y no se estanca por lo que, “es importante que los profesores se fijen nuevas metas en su enseñanza y puedan desarrollar nuevas estrategias docentes situadas en su contexto” (Díaz Barriga. F, & Rigo Lemini M. A.,2006, p.13). Tomada en cuenta esta consideración podemos partir a realizar el ciclo.

Desde una perspectiva constructivista, “se asume que el alumno se acerca al conocimiento como aprendiz activo y participativo, constructor de significados y generador de sentido sobre lo que aprende” (Díaz Barriga, 2006, p. 14 citado por Rogoff, 1993), lo que lleva de la mano las características principales de los alumnos participantes de los juegos con Educaplay.

Ahora, daré a conocer otra de las teorías de Díaz Barriga (2006) relacionada al contexto de mi proyecto, se trata de *La enseñanza situada* considerando cuatro características para llevarla a cabo dentro del aula:

- Trabajar en equipos colaborativos
- Propiciar la participación activa de los alumnos
- Alfabetización tecnológica
- Enseñar a partir de un contexto pertinente

Esto quiere decir en palabras de Frida Díaz (2006) que, “el alumno deja de ser la unidad de análisis de la explicación psicológica... sino que se destaca la potencialidad de las situaciones educativas en que participa, en términos de las posibilidades y restricciones que ofrecen para promover su desarrollo” (p.19).

En la enseñanza situada el docente debe cumplir con un rol en el que se centra en el logro de los aprendizajes de los alumnos, orientar su proceso y guiar las actividades para que, la construcción de su conocimiento sea eficiente.

Un docente eficiente es el que se preocupa por la manera en que aprenden sus alumnos. Así mismo, relaciona sus intereses y experiencias personales en el desarrollo de su planeación.

Los docentes reflexivos “adoptan una perspectiva constructivista en la medida en que es consciente de que no basta con que el alumno memorice bajo coerción, sino que es mejor estimular la participación activa y la motivación por aprender”.

La aplicación de juegos gamificados se aleja de estrategias poco didácticas como la memorización y retención de información sin objetivos claros, si no que, fomenta la participación del grupo permitiendo que se equivoquen y aprendan del error.

Es probable que los alumnos recaigan en aprendizajes poco atractivos por la falta de conocimiento de dinámicas que sean del interés de estos. Algunos ejemplos de actividades monótonas son los resúmenes extensos, memorización de números, pocas dinámicas grupales, planas de glosarios, lecturas individuales, ejercicios rutinarios, en fin.

La postura de Díaz Barriga (2006) con la enseñanza situada afirma que “todo conocimiento puede definirse como situado en el sentido de que ocurre en un contexto y situación determinada, y es resultado de la actividad de la persona que aprende en interacción con otras personas” (p. 20), por ello, las actividades predeterminadas en Educaplay se sugiere que se trabajen a partir de proyectos situados en un contexto y colaboración con sus compañeros.

Díaz Barriga nos dice algo muy importante sobre el conocimiento y, es que, para reinventar una clase necesitamos alejarnos del “conocimiento inherente, abstracto y descontextualizado” (2006, p.20), ya que, desmotiva a los alumnos en el desarrollo de su aprendizaje.

La consideración de las herramientas digitales dentro del aula llamará la atención de los alumnos en la medida de lo posible y, como señala un artículo de Brown, Collins y Guid (1989, p.34) citado por Frida Díaz “postulan que una enseñanza situada es la centrada en prácticas educativas auténticas”.

Una clase auténtica se compone primeramente bajo un contexto o problemática que se tiene que atender para el beneficio de los alumnos; después, diseñar una secuencia didáctica en la que se utilicen materiales de total interés de los

educandos para que bajo esa consigna se obtenga un aprendizaje significativo, divertido y eficaz.

Frida Díaz Barriga me dejó grandes aportes a mi proyecto, ya que permite tener las bases antes de iniciar cualquier proyecto o plan curricular.

Partir del contexto y necesidades de los alumnos facilita la transmisión de información guiando el buen aprendizaje de los alumnos mediante escenarios armónicos y enseñanzas auténticas. Así mismo, nuestro conocimiento se pone a prueba, en el que sabremos lo que nos falta por aplicar, qué movimientos realizaremos a nuestra planeación con el fin de adecuarla y finalmente poner a prueba nuestros resultados.

Al finalizar las actividades sería bueno considerar la retroalimentación por parte del docente - estudiantes y viceversa.

En el apartado 3.1 del proyecto se sugiere un cuestionario que permite evaluar el proyecto, así como, las actividades que se desarrollaron permitiendo hacer los ajustes necesarios al siguiente proyecto.

Otro de los grandes beneficios que tiene utilizar la tecnología en el aula es que, todo el grupo interactúa entre los primeros acercamientos digitales sin necesidad de contar con dispositivos móviles en casa.

La flexibilidad que ofrecen estas herramientas también será responsabilidad de los docentes que deseen ocuparlas, ya que, ellos serán los que conseguirán el proyector y computadora donde serán transmitidos los juegos.

Frida Díaz nos comparte que “las prácticas educativas auténticas potencian el aprendizaje significativo, mientras que las sucedáneas lo obstaculizan” (2006, p. 24). Por ello, al implementar actividades de juego en escenarios escolares permite un mayor interés por aprender y descubrir lo nuevo.

Desde esta perspectiva se recuperaron distintas teorías como la de Dewey (1952), Alan Shön (1992) y Frida Díaz (2006).

Al relacionar estas teorías junto con la enseñanza situada propiciamos una educación equitativa y de excelencia para todas y todos como lo marca la Nueva Escuela Mexicana (2023) en favor de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). Así también, los sujetos ejercen su rol de ser alumnos activos, fomentar un pensamiento crítico - creativo y finalmente constructor de su propio aprendizaje al relacionar contextos curriculares con la vida cotidiana.

Con esto daremos por hecho que el docente es capaz de desarrollar, adaptar e incluir estrategias didácticas en práctica docente; por el contrario, para los alumnos “el punto de partida de la enseñanza seguirá siendo lo que el educando realmente sabe, puede hacer y desea saber, así como la intención de que las experiencias educativas abordan mejor sus necesidades personales” Frida Díaz (2006) partiendo de un contexto educativo.

4.3 Temario del taller

Los objetivos descritos en la secuencia de aprendizaje conducen a los diversos temas que se discutirán en el taller.

Cada encabezado de sección resume el contenido principal de cada sección del programa.

Tema I:

- Bienvenida
- Lineamientos y criterios de evaluación
- Introducción a la herramienta multimedia, Educaplay

Tema II:

- Crea tu sitio Educaplay

Tema III:

- Las funciones y herramientas de la página.

Tema IV:

- Ejemplo de cómo diseñar un juego con Educaplay

Tema V:

- Crea tu propio juego

Tema VI:

- La experiencia durante el taller

Características generales

- Atención: individual y grupal
- Duración: seis sesiones de dos horas cada una.
- Escolaridad: nivel licenciatura en Pedagogía
- Número de participantes: profesores de 3° de primaria (ambos turnos)
- Población dirigida: docentes de tercer año de primaria pública o privada
- Sexo: ambos

4.4 Evaluación que se sugiere

- I.** Elaboración de un mapa mental
- II.** Contestar un cuestionario
- III.** Elaboración de un mapa conceptual
- IV.** Elaborar un “Esquema de lo que viví, lo que me gustaba, lo que quiero hacer”
- V.** Contestar un cuestionario
- VI.** Debate, Autoevaluación y Heteroevaluación

4.5 Taller para el uso de Educaplay como adaptación de juegos digitales al aula para docentes de 3° año de primaria

Nota importante: las seis sesiones del taller deberán llevarse a cabo en un salón de cómputo conectado a internet, de otra manera, dificultará la enseñanza y aprendizaje de los contenidos.

Sesión I Tiempo estimado: 120 minutos		Tema: ● Bienvenida ● Lineamientos y criterios de evaluación ● Introducción a la herramienta multimedia, Educaplay		
Objetivo general: El tallerista presentará los lineamientos y criterios de evaluación a participantes del curso.				
Tema	Desarrollo de las actividades	Recursos	Tiempo	Evaluación
Bienvenida	Empezaremos dando la bienvenida a los docentes por animarse a participar en el taller de juegos en línea 1. Acomodarse por integrante en una máquina de cómputo. 2. Se llevará a cabo una dinámica para presentarse, donde al pasar lista deberán comentar algún el juego más significativo que han llevado a cabo frente a grupo, así mismo, mencionar cuáles fueron los materiales y herramientas que utilizó para ello (el/la tallerista irá apuntando los juegos en el pizarrón). 3. Al final del pase de lista, por medio de votos se seleccionará el juego más atractivo e interesante. 4. Al ganador/a se le compensará con un reconocimiento elaborado por el/la tallerista.	Pizarrón Plumones Reconocimiento impreso	15 minutos	Participación individual
Evaluación	Hacer de su conocimiento las actividades que evaluarán su permanencia en el taller, como: 1. Elaboración de un mapa mental 2. Contestar un cuestionario 3. Elaboración de un mapa conceptual		5 minutos	

	4. Elaborar un “Esquema de lo que viví, lo que me gustaba lo que quiero hacer” 5. Contestar un cuestionario 6. Autoevaluación y heteroevaluación			
Conocimientos previos	Se llevará a cabo una lluvia de ideas con ayuda de las siguientes preguntas introductorias a Educaplay: • ¿Cuál es la forma en la que aprenden los contenidos tus alumnos? • ¿Qué estrategias de enseñanza aplicas en clase? • ¿Cuáles son los cursos de actualización docente para la enseñanza de los alumnos que has tomado en los últimos 2 años? • ¿Qué esperas aprender durante el taller?		25 minutos	Participación grupal e individual
Explorar la página	El tallerista brindará la página web que visita la página Educaplay. De preferencia deberán ingresar desde el buscador Google Chrome. Los docentes, de manera individual, explorarán la página durante 3 minutos, donde visualizarán rápidamente el contenido principal.	Computadoras Página web: https://es.educaplay.com/	10 minutos	Participación grupal
Componentes principales de la página	Con ayuda de una guía básica de Educaplay que el tallerista les brindará a los participantes, será posible conocer los siguientes temas (ANEXO 3): 1. ¿Para qué sirve esta herramienta? p.3 2. ¿Qué es? p.3 3. ¿Cómo funciona? p.3 4. Características y requerimientos p.4 5. Ventajas y desventajas de la herramienta p.4 6. ¿Qué tipo de contenidos puedo generar con esta herramienta? p.5	Guía básica de Educaplay: https://www.mep.go.cr/sites/default/files/guia-educaplay.pdf (ANEXO 3)	25 minutos	
Descanso de 10 minutos				
Evaluación I	Realizarán un mapa mental en su cuaderno que contenga	Cuadernos	30 minutos	Elaboración del mapa mental

	los siguientes puntos: ¿Con qué palabra defines Educaplay? ¿Para qué sirve? - Características principales - Ventajas ¿Qué actividades quisieras elaborar para tus clases?	Colores		
Observaciones:				

Lluvia de ideas

La lluvia de ideas es una estrategia de aprendizaje que permite desarrollar la creatividad para el pensamiento. Para hacer esta actividad se requiere de la participación individual y grupal. En palabras más específicas, Condemarin, M. (2000) define lluvia de ideas así: “la lluvia de ideas constituye una buena estrategia para activar el conocimiento previo de los estudiantes. Requiere que ellos expresen todo lo que saben acerca de un tema particular o de una idea, antes de iniciar una lectura o redactar un escrito” p. 7. También expresa que esta estrategia permite evaluar los conocimientos previos de los participantes, donde resulta más efectiva cuando participan la mayoría de las personas.

Mapa mental

El mapa mental es una representación gráfica de conocimientos aprendidos sobre algo (un tema, por ejemplo), que sirve para repasar la lección aprendida.

Dicho con palabras de Arenas, A. C. (2005) el mapa conceptual tiene cuatro características principales:

- En primer lugar, se concentra en un tema central.
- A partir del tema central se ramifican los principales temas.
- En las ramas se coloca una imagen que representa el tema o bien, pueden utilizar una palabra que lo defina. Además de las ramas principales, se pueden derivar otras más que enlazan a ejemplos o información que no es la principal.
- “Las ramas forman una estructura nodal conectada” (Arenas, A. C. 2005), p. 60, citado por Buzán, (1996), p. 69), es decir, la jerarquía que se visualiza en un trabajo gráfico.

Este ejercicio permitirá que los docentes recuerden la información que mejor define a Educaplay con sus palabras.

Sesión II Tiempo estimado: 120 minutos		Tema: • Crea tu sitio Educaplay		
Objetivo general: Efectuar el sitio personal de los participantes que les dará ingreso a la herramienta.				
Tema	Desarrollo de las actividades	Recursos	Tiempo	Evaluación
¿Qué hemos aprendido?	Acomodarse cada uno en una computadora. La dinámica de pase de lista será la siguiente:		15 minutos	Participación individual

	1. El tallerista pedirá que, en lugar de decir presente, definir en una palabra qué es Educaplay.			
Guía de Educaplay	El tallerista pedirá que abran el enlace que los lleva a la guía de Educaplay en las páginas 6,7 y 8 (ANEXO 4).	Computadoras Guía básica de Educaplay: https://www.mep.go.cr/sites/default/files/guia-educaplay.pdf (ANEXO 4).	15 minutos	
Educaplay	Los integrantes deberán seguir los siguientes pasos para crear su sitio personal: 1. Ingresar a la página de Educaplay. 2. Dar clic en inicia sesión (superior derecho). 3. Aparecerá un enlace de nombre “Regístrate gratis”, donde darán clic. 4. Deberán ingresar con un correo electrónico, nombre(s), apellidos y una contraseña que recuerden. 5. Aceptar el CAPTCHA (demostrar que eres una persona física y no un robot), así mismo, términos y condiciones. 6. Dar clic en el recuadro verde “Registrarme”. 7. Deberán validar su correo electrónico ingresando a su bandeja de entrada, donde aparecerá un correo nuevo por Educaplay. 8. Al validar el correo, los redireccionará a la página de Educaplay donde deberán ingresar su correo y contraseña que utilizaron para crear el sitio. 9. Por último, personalizarán su sitio con una foto de perfil y descripción.	Computadoras Enlace a Educaplay https://es.educaplay.com/	50 minutos	Participación individual
Descanso de 10 minutos				

Evaluación	Los docentes contestarán un cuestionario ingresando al enlace que indique el tallerista de nombre “Cuestionario de aprendizajes” (ANEXO 5).	Enlace del cuestionario: https://forms.gle/Woz4Qcikgd9wTs3v8 (ANEXO 5).	20 minutos	Cuestionario de 5 preguntas
Retroalimentación	El tallerista pedirá la participación de los docentes para compartir las respuestas del cuestionario	Cuestionario previo	10 minutos	Participación individual
Observaciones:				

Cuestionario

En los cuestionarios se registra información para utilizarlo en investigaciones. El tipo de respuesta puede ser abierta o cerrada, según elija el aplicador. Fernández Núñez, L. (2007) deduce en su artículo que, dentro de los cuestionarios “las preguntas deben ser claras, sencillas, comprensibles y concretas”, de no ser así dificulta la lectura y comprensión de estas.

Preguntas abiertas: se deja un espacio libre para que los contestadores expliquen su respuesta lo más comprensible.

Preguntas cerradas: las respuestas están predeterminadas, donde deberán escoger una o más respuestas (dicótomas) según se explique en las instrucciones. Asimismo, este tipo de preguntas facilita al encuestado seleccionar la respuesta y el tiempo de aplicación es más corto.

Sesión III Tiempo estimado: 120 minutos		Tema: Las funciones y herramientas de la página.		
Objetivo general: Examinar las funciones y herramientas de edición que brinda Educaplay.				
Tema	Desarrollo de las actividades	Recursos	Tiempo	Evaluación
Recapitulación	Acomodarse cada uno en una computadora. La dinámica de pase de lista será la siguiente: 1. ¿Qué actividad les gustaría diseñar en Educaplay?		10 minutos	Participación individual
Funciones	1. Entrar a la página Educaplay 2. Ingresar a nuestro sitio 3. Conocerán el menú de la página empezando por los apartados de la parte superior que componen: tipos	Computadoras Enlace a Educaplay https://es.educapl	25 minutos	Participación grupal (contestar dudas)

	de actividades, centro de ayuda, introduce tu Game pin, etc. 4. Descubrir que poniendo en el buscador una palabra, encontrarán más de 50 mil juegos hechos por otras personas. Puedes filtrar información para hacer más exacta la búsqueda. 5. En el menú que se encuentra en su sitio pueden encontrar las actividades de juego que vayan realizando 6. En el apartado que nos lleva a la configuración de la cuenta pueden modificar sus datos personales y las notificaciones que desean recibir por correo electrónico. 7. En la parte superior derecha encontrarán un recuadro de color amarillo donde pueden empezar a crear actividades.	ay.com/		
Práctica	• Ahora realizarán un ejercicio sobre un juego de su interés. • Para esto deberán pensar en una materia y palabra que le dé significado al juego que quieran buscar. • Seleccionarán en 2 minutos el juego de su interés y comenzarán a resolverlo.	Computadoras	30 minutos	Participación grupal e individual
Reflexión y análisis	Al finalizar los juegos discutirán los siguientes puntos: • ¿Fue fácil contestar la actividad? • ¿Qué elementos cambiarías de la actividad que escogiste? • ¿Cómo visualizas a tus alumnos realizando este tipo de juegos?	Preguntas	15 minutos	Participación individual
Descanso de 10 minutos				
Evaluación	Deberán realizar un mapa conceptual en su cuaderno que contenga los siguientes puntos: 1. Título: Temas que necesito reforzar en mi grupo 2. Palabras que enlacen a las ideas	Cuadernos Colores (ANEXO 6).	30 minutos	Elaboración del mapa conceptual

	3. Primeros recuadros: la materia que voy a atender 4. Recuadros de la parte inferior: anotar los temas que necesito reforzar en mi grupo. 5. Debajo de los recuadros anteriores colocar ¿qué actividades tengo pensado realizar con Educaplay para reforzar estos temas?. Ejemplo en ANEXO 6.			
Observaciones:				

Reflexión y análisis

Reflexión: se trata de circunstancias, hechos o conceptos en la que el ser humano se involucra para llegar a una conclusión. La reflexión permitirá que los participantes tengan uso de la razón para proyectar sus ideas con los demás compañeros.

En otra definición de señala que:

La reflexión está íntimamente vinculada a una intención de hacer uno del nuevo conocimiento obtenido; esta observación puede no ser evidente en una primera instancia, pero si partimos del presupuesto que toda la actividad humana se basa en la consecución de beneficio ya sea propio como ajeno, se torna más evidente (*Definición De Reflexión - Qué Es Y Concepto*, n.d.).

Análisis: refiere a sintetizar información valiosa, mediante la observación de un objeto de estudio. Finalmente se proponen mejoras para el tema.

Otra definición que caracteriza al análisis considera que “está presente en nuestra vida cotidiana, en el día a día, y hacemos uso de esta técnica de “evaluación” mucho más frecuentemente de lo que creemos” (*Definición De Análisis - Qué Es Y Concepto*, n.d.).

Mapa conceptual

La utilización de mapas permite organizar información de manera sintética, enfatizando los temas principales y conceptualizando información que es representada en un esquema.

Arenas, A. C. (2005) agrega los elementos que contienen los mapas conceptuales, por el modelo planteado por Novak (1983):

- Conceptos: características comunes, de un grupo de objetivos o acontecimientos, p.24
- Preposiciones: están conformadas por dos o más conceptos unidos por palabras apropiadas que le dan significado, p.24
- Palabras - enlace: unen los conceptos para formar una unidad de significado y puede determinarse como verdadera o falsa, p.24.

En cuanto a los componentes del gráfico, Arenas, A. C. (2005, p. 24) ejemplifica diciendo que se utilizan elipses (también, rectángulos o cuadrados) para representar los conceptos, y las líneas rectas (pueden ir interrumpidas o cortadas) para interceptar la información con el siguiente concepto.

Sesión IV Tiempo estimado: 120 min		Tema: Ejemplo de cómo diseñar un juego con Educaplay		
Objetivo general: Explicar el procedimiento que se llevará a cabo para el diseño y creación de un juego en línea.				
Tema	Desarrollo de las actividades	Recursos	Tiempo	Evaluación

¿Qué es lo que conozco?	Acomodarse cada uno en una computadora. La dinámica de pase de lista será la siguiente: ¿Qué otras páginas conoces que sean similares a Educaplay?		10 minutos	Participación individual
Ejemplo por el tallerista	1. El tallerista ingresará al sitio Educaplay 2. Dará clic en crear actividad (parte superior derecha) 3. El tema recomendado es “Partes de la oración” con la información de la página GFC Global 4. La actividad será “relacionar columnas” 5. La información que utilizará se encuentra en el ANEXO 6: 6. Opcional: añadir imágenes de apoyo, establecer tiempo, número de intentos. 7. En el menú de información deberán colocar el título de la actividad: “Partes de la oración” 8. En la descripción colocar detalladamente las instrucciones: Relaciona las columnas para encontrar la respuesta correcta. 9. Cuando tengas listo el juego se dará clic en “publicar” (recuadro amarillo). 10. Puedes revisar tu actividad publicada y modificar si fuera el caso. En ese mismo apartado, podrás obtener el enlace que redirecciona a los participantes a contestar la actividad.	Página Educaplay https://es.educaplay.com/ Material de consulta: https://edu.gcfglobal.org/es/gramatica-basica/partes-de-la-oracion/1/ ANEXO 7	40 minutos	
Ejercicio	Los docentes contestarán el ejercicio que realizó el tallerista con el fin de repasar los pasos anteriores. Deberán ingresar a la página Educaplay con el enlace que generó el tallerista.	Enlace a la actividad https://es.educaplay.com/recursos-educativos/15635691-partes-de-la-oracion.html	15 minutos	Contestar juego “Relacionar columnas - Partes de la oración”.
Descanso de 10 minutos				

Evaluación “Esquema de lo que viví, lo que me gustaba y lo que quiero hacer”	En una hoja de su cuaderno, los participantes van a escribir alrededor de la hoja con color gris las estrategias de enseñanza que utilizaban sus maestros en la primaria que no les gustaban. En medio de la hoja escribirán con color rosa las estrategias de enseñanza que utilizaban sus maestros en la primaria que más les gustaban. Por último, al centro de la hoja escribirán con color azul las estrategias de enseñanza que quisieran realizar con sus alumnos.	Cuaderno Colores	30 minutos	El tallerista evaluará individualmente el diseño de los trabajos de los docentes.
Tarea	Los participantes formarán equipos de dos integrantes, sentarse en la misma computadora y realizar los siguientes pasos: • Con base en su mapa conceptual que realizaron ambos, deberán escoger una materia y un tema que quisieran convertir en uno de los juegos en Educaplay. • Observar todas las actividades que propone la página y escoger uno solo. • La tarea consistirá en hacer una búsqueda en fuentes confiables del tema que escogieron. • Traer la información necesaria para que les ayude a diseñar su propio juego para la sesión V.	Computadoras	15 minutos	Tarea: búsqueda de información
Observaciones:				

Esquema (características)

- Los esquemas se pueden elaborar de distintas formas, pero se caracterizan por sintetizar información sobre un tema.
- La información expuesta es asociada con líneas rectas que se relacionan entre sí.
- Se trata de sintetizar información de manera ordenada y coherente, de tal manera que, al lector le facilite la lectura y su entendimiento.
- Es una estrategia práctica para entender y aprender un tema/asunto.
- Los componentes del gráfico pueden ser óvalos, cuadrados, rectángulos, triángulos, banderines, etc., pero siempre serán asociados por una línea que los relaciona.

Sesión V Tiempo estimado: 120 minutos	Tema: • Crea tu propio juego
---	--

Objetivo general: Demostrar a los docentes la importancia de ejecutar actividades con el uso de la tecnología, compilando los saberes aprendidos para crear su propio juego en línea.				
Tema	Desarrollo de las actividades	Recursos	Tiempo	Evaluación
¿Quién trajo su tarea?	Acomodarse en parejas en una computadora. La dinámica de pase de lista será la siguiente: Explicar en parejas cuál será la materia y tema que escogieron en la sesión anterior.		10 minutos	Participación en binomios
Crea tu propio juego	Los docentes demostrarán sus habilidades que han logrado a lo largo de las sesiones para crear su propio juego en línea. Deberán ingresar a la página Educaplay (uno de los integrantes) y elegir quién será la persona que editará la actividad que escojan, mientras, el segundo integrante dará las instrucciones y la información que se quedó de tarea.	Computadoras Información escrita de la materia que escogieron	45 minutos	Participación en binomios
Presentación de sus juegos	- Cada binomio presentará la actividad que realizaron, para que los demás lo jueguen. - Los participantes deberán compartir el enlace que redirecciona a su juego. - Será observar, analizar y anotar comentarios en su cuaderno.	Computadoras	30 minutos	Participación grupal
Descanso de 10 minutos				
Cuestionario	Contestarán individualmente un cuestionario que ayudará a los participantes a mejorar sus estrategias didácticas para sus juegos en línea futuros. El tallerista dará el enlace para que puedan contestar. (ANEXO 8)	Computadoras Enlace al cuestionario https://forms.gle/TqsMv8Zokj7AJuNTA	15 minutos	Cuestionario

		(ANEXO 8).		
Comentarios	Los docentes comentarán los resultados que obtuvieron por el cuestionario de sus compañeros.		10 minutos	Participación grupal
Observaciones:				

Sesión VI Tiempo estimado: 120 min		Tema: La experiencia durante el taller		
Objetivo general: Evaluar los conocimientos que adquirieron los docentes mediante acertijos en juego, por Educaplay.				
Tema	Desarrollo de las actividades	Recursos	Tiempo	Evaluación
¿Qué conocimientos me llevo del taller?	La dinámica de pase de lista será la siguiente: Definir ¿cuál es la significación que tuve en la vivencia del taller?.		25 minutos	Participación individual
Debate	Los participantes dividirán el grupo en dos, de tal manera, que queden los que están en contra y a favor con el tema: El uso de la tecnología en la escuela.		40 minutos	Participación grupal
Descanso de 10 minutos				
Autoevaluación Heteroevaluación	Los participantes contestarán un cuestionario para evaluar su participación en el taller. Posteriormente, evaluarán el desempeño que desarrolló el tallerista. (ANEXO 9)	Enlace del cuestionario https://forms.gle/XFY6tguEPVFsKCBU8 (ANEXO 9)	30 minutos	Participación individual

Entrega de constancias	Se les entregará una constancia de satisfacción firmada por el tallerista, acto que demuestra su participación y dedicación en el taller.	Constancias	15 minutos	
Observaciones:				

Debate

- El debate se define por ser una estrategia que consiste en dar opiniones sobre uno o varios temas dentro de dos grupos, los que estarán a favor y otros en contra.
- Las opiniones deberán ser argumentadas para que el equipo contrario pueda contestar.
- El número de participantes comienza de dos o más personas.

Los autores Sánchez Mendiola y Martínez Gonzáles elaboraron un libro con contenido de calidad sobre las estrategias e instrumentos de evaluación en la educación universitaria, donde plantean de esta manera la definición del debate:

Como su objetivo es enfrentar dos o más opiniones acerca de un determinado tema polémico, o al menos discutible desde diversos puntos de vista, precisa de una investigación documental rigurosa para poder replicar con fundamentos. Durante el debate, cada postura debe exponer su tesis y sustentarla por medio de argumentos y contraargumentos sólidos y claros con la dirección de moderados para mantener el respeto y la objetividad entre ambas posturas. Además, cada posición debe buscar el interés del público, buscando que forme su opinión y contribuya en las conclusiones del mismo.

Al término de este se deberá llegar a una conclusión a partir de la exposición organizada y pacífica de los argumentos (2022).

Autoevaluación

La autoevaluación es un proceso en el que una persona reflexiona y evalúa sus habilidades, conocimientos, logros y áreas de mejora. Es fundamental evaluar su propio comportamiento para obtener una comprensión más profunda de sí mismo y cómo le va en diversas áreas de su vida. Otro de los aspectos es, que implica ser honesto consigo mismo y reconocer las fortalezas como las debilidades.

Heteroevaluación

La heteroevaluación es un proceso en que un individuo distinto de la persona o grupo evaluado proporciona una evaluación sobre el desempeño, las habilidades, el conocimiento y otros aspectos de esa persona o grupo. En otras palabras, es una valoración que no es la propia, sino que la lleva a cabo una persona externa a ti. Además, permite identificar las áreas de mejora y tomar decisiones informadas, lo que es pertinente ser transparente y justo.

Conclusiones

La educación en México es uno de los temas más escuchados en el último año, pues con los nuevos planes y programas de estudio (2023-2024) podemos observar que ya no son lo que conocíamos antes.

Anteriormente fuimos formados mediante materias de estudio como Español, Matemáticas, Historia, entre otras. En tiempos actuales nos encontramos con los llamados *Campos Formativos* que integran Ética, Naturaleza y sociedades; Lenguajes; De lo Humano a lo Comunitario; y Saberes y Pensamiento Científico.

Estos nuevos campos se deberán trabajar por medio de proyectos donde los docentes deberán integrarlos y relacionarlos entre sí.

Trabajar por proyectos es una ventaja para esta propuesta, ya que permite pensar en un proyecto integrador en el que, dentro de un tiempo determinado consigan: insignias, subir el nivel de dificultad y premiar su esfuerzo en colaboración de sus compañeros en el que involucra principalmente la resolución de problemas del mundo real.

Durante los análisis que realicé con los teóricos que abordé en el capítulo primero, me di cuenta de la importancia de trabajar en colaboración y no solo por equipos. De esta manera enriquece el trabajo y se vuelve más completo que de manera individual.

El juego es una actividad que ejercemos desde la infancia. Es nuestro derecho y se enfatiza **que ningún niño salte esta etapa de su vida**, pues a lo largo de nuestra vida adquirimos además de nuevas experiencias, el desarrollo motriz y mental.

A lo largo de los años hemos notado que los juegos cambian de acuerdo con el contexto e intereses de la persona. Los juegos entre niños no son lo mismo que los aplicados en el aula, tampoco los videojuegos. Sin embargo, la finalidad de los que se aplican al aula es que aprendan un tema o contenido mientras juegan.

Los juegos educativos varían de acuerdo con la temática. En el caso de los digitales consideré que solo se lleven a cabo dentro del salón de clases, ya que, como docente seré la responsable de transmitir información meramente educativa y, que la interacción entre los compañeros será únicamente en el salón de clases, no como los videojuegos que existen actualmente donde no sabemos quiénes están del otro lado de las pantallas.

En caso de que el docente considere asignar algún juego/actividad digital en Educaplay deberá informar previamente a los padres de familia o tutores la supervisión de los niños, ya que muchas veces encontramos información tergiversada y por lo mismo, muchas de ellas falsas.

Para estar en posibilidad de adaptar los juegos desarrollados en la plataforma Educaplay como material educativo, se sitúa dentro de un contexto a su contexto y posibilidades de los maestros y alumnos. Por lo que, no es recomendable partir de cero sin conocer antes a los estudiantes entre sus características e intereses. Posteriormente que ya conocemos más sobre los sujetos sabremos cómo adaptar la oferta de la plataforma a sus necesidades del aula y de cada grupo escolar.

El objetivo general de la propuesta promete diseñar un taller en el que, el aplicador que desee retomar lo propuesto pueda tener un escenario educativo planeado por una inmersión situada, introducirse de manera concreta, sistemática y detallada con las indicaciones necesarias para aprender a utilizar la plataforma (Educaplay). Posteriormente, la introducción y desarrollo de esta, se pretende que cada maestro adapte cualquier contenido escolar a los juegos predeterminados en la herramienta. Y también, es una propuesta de enseñanza situada abierta a las adaptaciones de acuerdo con las necesidades de los colegios de profesores que pueden desarrollar, de acuerdo con sus contextos y condiciones durante las sesiones.

Para que los docentes puedan tener un espacio de reflexión sobre los límites y posibilidades de uso de una plataforma educativa específica a sus contextos y puedan valorar la usabilidad de esta en sus aulas. Así también, reconocer los usos posibles, las adaptaciones a su contexto y los límites de esta.

Esta valoración de límites y posibilidades de la tecnología fue hecha para pensar sobre la adaptación de materiales educativos a sus aulas.

La tecnología, hoy en día es una necesidad sobre todo en la comunicación con otras personas desde cualquier parte del mundo. Por lo que, fue bueno hacer un uso crítico de la misma tecnología a las adaptaciones posibles desde sus contextos y condiciones favoreciendo los aprendizajes ya que, la adaptación de este material multimedia se convierte en una posibilidad de uso creativa y situada que cada docente puede hacer, y qué mejor que no sea una reflexión aislada, sino colegiado, como ocurre en el escenario de un taller.

En la propuesta desarrollo que existen más de 10 actividades diferentes en las que podemos añadir herramientas multimedia para trabajar todos los estilos de aprendizaje.

Seguido de esto, para fundamentarlo analicé las dimensiones y problemáticas que enfrentamos durante el juego. Muchas de ellas también enfrentan un riesgo, ya que Luz María Chapela comenta que si no seguimos las reglas al pie de la letra el juego no podrá llevarse a cabo como lo tenemos planeado, esta condición también se dimensiona en usar material educativo con tecnología, evaluando riesgos de usos, que no favorecen su adaptación y uso con finalidades educativas.

Las dificultades que podemos enfrentar se deben ir trabajando y mejorando conforme se realicen más dinámicas, lo esencial es permitir un espacio dentro de clases para empezar a familiarizarse desde pequeños con la tecnología, de la misma manera se requiere para docentes experimentar la adaptación y posibles usos, por eso pensé en un taller para ello.

Los autores que más se acercan a la función de mi propuesta son Gabe Zichermann y Christopher Cunningham, que nos habla un poco sobre los juegos, pero más aún sobre la gamificación en las aulas.

La gamificación es una técnica de aprendizaje que se traslada a la realización de juegos en el ámbito educativo con el fin de conseguir mejores resultados de aprendizaje y participación de los alumnos.

Esta técnica menciona que, para ser utilizada de manera eficiente se deberán dejar claros los objetivos a los que se quiere llegar, postular retos, brindar recompensas, niveles, puntos, insignias...como si estuviéramos dentro de un videojuego. Por lo tanto, la experiencia de aprendizaje será más divertida y significativa.

Retomando los materiales didácticos que sugiere la SEP (2023) como los Libros de Texto Gratuitos (LTG) incentivan a que, adicional a la información sugerida consulten los enlaces electrónicos y códigos QR para llevarse un aprendizaje más completo. Sin embargo, podemos reinventar esa información llevándola al juego, que es una actividad que verdaderamente emociona a cualquier niño.

La herramienta sugerida para esta propuesta es Educaplay, pero, así como esta existen muchas otras que también son fáciles de manipular y ser adaptadas al aula.

En el **ANEXO 10** al final del documento consideré importante compartir una *Tabla periódica de Apps y plataformas para profesores*, en la que se logran apreciar

muchas herramientas educativas (por categorías) y son eficientes en el ámbito educativo.

Finalmente, culminamos con el capítulo cuarto que consta de la propuesta de un taller para los docentes de tercer año de primaria.

El taller permite conocer la herramienta Educaplay primeramente por la teoría y después la práctica desde un enfoque de enseñanza situada.

Al finalizar las seis sesiones se proponen evaluaciones sencillas que permiten rescatar los conocimientos que adquirieron en cada sesión.

Se espera que la aplicación de este taller esté en posibilidad de que llegue a muchas personas del medio educativo, por el diseño práctico de enseñanza situada que se propuso y que permitan adentrarse abiertamente a la tecnología ya que, como sabemos es un tema educativo de gran relevancia y constante actualización que debemos tomar en cuenta.

Los medios digitales son lo más utilizado diariamente para encontrar información diversificada. Es por ello por lo que, hay que saber cómo utilizarla y aprovecharla.

Retomamos la idea de que las tecnologías están revolucionando el mundo de la ciencia y la educación. Ahora será cuestión de saber adaptarlas a un salón de clases en el que todo el grupo tenga la oportunidad de conocer el buen funcionamiento que podemos darle al internet en la educación.

Además de los grandes beneficios que encontramos al utilizar páginas de internet educativas, también es necesario conocer las desventajas que se presentan.

Entre las desventajas encontramos la falta de material educativo como computadoras o proyectores.

Si queremos implementar estas actividades lúdicas digitales al salón, los docentes tendrán que hacer un esfuerzo por conseguir las aulas de TIC o considerar comprarlas en un futuro. Por lo tanto, si están dispuestos a comprar sus propios materiales digitales no lo consideren como un gasto, sino, como una inversión en beneficio de su crecimiento profesional,

Obtener este tipo de plataformas favorece producir materiales educativos propios de los docentes, adaptados a sus grupos y a las necesidades educativas que en el día a día se enfrenta y que a veces, no existe, adaptaciones a nuestras aulas y que la tecnología hoy nos facilita.

Con esta propuesta del conocimiento de Educaplay, las clases podrían ser más divertidas para todos, porque existen elementos juego, de tanteo experimental, de

ensayo y error, ya hemos mencionado, tiene beneficios, para de manera lúdica favorecer el aprendizaje estudiantil.

Aunque esta propuesta está dirigida a docentes de tercero de primaria, hay que saber que es compatible para todos los grupos escolares y aplicable en cualquier contenido que deseemos enseñar.

Para finalizar la reflexión sobre los aportes pedagógicos del juego, quiero agradecer a la tecnología por la facilidad de encontrarla, por permitir aprovecharla y, así mismo, transmitir en los niños aprendizajes educativos que suman para su formación.

Recordemos que las técnicas de enseñanza - aprendizaje y los materiales que utilizamos día con día en la escuela son muy variadas, sin embargo, como futuros profesionales de la educación sabemos que, si aplicamos novedosas estrategias didácticas, adaptadas con base a los intereses que demanda el grupo sentiremos una grata satisfacción al presenciar el máximo logro de los aprendizajes en los alumnos.

¡Es hora de jugar con la tecnología!

ANEXOS

Anexo 1. Tutorial de cómo crear tu sitio Educaplay

A continuación, se muestra un tutorial de cómo crear un usuario en Educaplay.

Crear sitio

Paso 1. Escribir en el sitio web Educaplay y dar clic en el buscador. Dar clic en el primer enlace.

Paso 2. En la parte superior derecha encontraremos un apartado que indica “iniciar sesión”, que es donde daremos clic y nos llevará al paso 3.

La página redireccionará al “modo de inicio de sesión” (véase en la **Figura 2.1**)

The image shows the Educaplay login interface. At the top is a green header with the 'educaplay' logo. Below it, the text 'Crea y comparte tu mundo de juegos educativos' is centered. A link '¿Aún no tienes cuenta? Regístrate gratis, es fácil y rápido.' is provided. The 'Inicia sesión' section contains two input fields for 'Correo electrónico' and 'Contraseña'. There is a checkbox for 'Mantener sesión iniciada en este navegador' and a green 'Entrar' button.

Figura 2.1 Modo de inicio de sesión.

Paso 3. Si la cuenta es nueva, da clic en “Regístrate gratis”.

Nota: a partir de aquí, el registro se realizará por primera vez. No va dirigido para los que ya tienen cuenta previa.

Paso 4. Es el paso más importante del registro.

Podrán acceder mediante un correo con denominación “Gmail” y para esto existen 2 maneras de acceder: por la vía rápida y por la vía guiada (véase en la **Figura 2.2**)

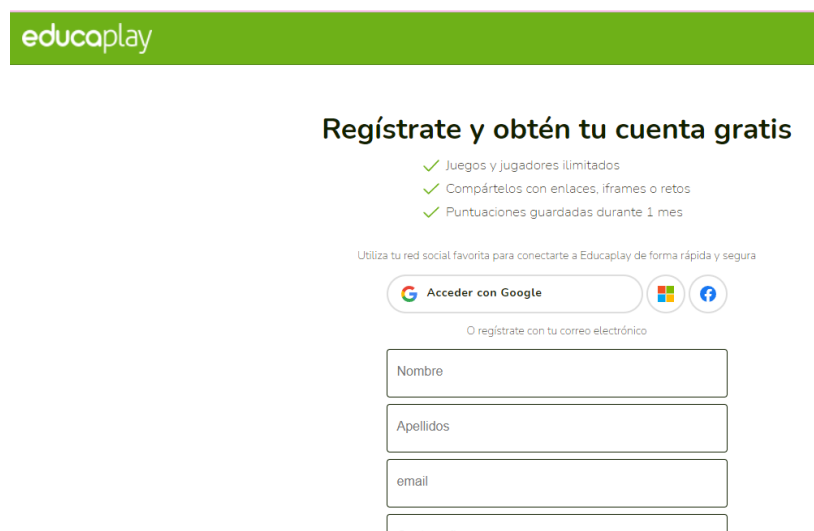
The image shows the Educaplay registration interface. It features a green header with the 'educaplay' logo. The main heading is 'Regístrate y obtén tu cuenta gratis'. Below this, three benefits are listed with checkmarks: 'Juegos y jugadores ilimitados', 'Compártelos con enlaces, iframes o retos', and 'Puntuaciones guardadas durante 1 mes'. A text prompt suggests using a social media account to connect. There are two options: 'Acceder con Google' (with Google, Microsoft, and Facebook icons) and 'O regístrate con tu correo electrónico'. The latter option leads to a form with four input fields: 'Nombre', 'Apellidos', 'email', and 'Contraseña'.

Figura 2.2. Registro con correo electrónico.

- Vía rápida: está dirigido a las personas que tengan su correo Gmail, Microsoft o Facebook abierto en su sitio web (véase en la **Figura 2.3**)

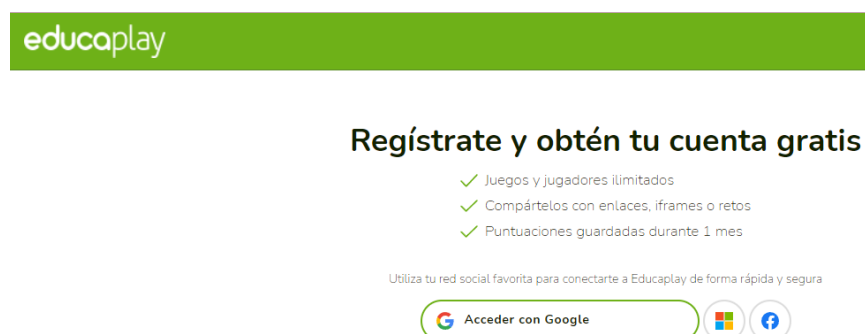


Figura 2.3. Registro por vía rápida.

Deberán dar clic en cualquiera de los correos electrónicos que tengan habilitados, según sea su caso y automáticamente la información personal se registrará.

- Vía guiada: está dirigido a las personas que **NO** tengan abierto su correo Gmail, Microsoft o Facebook en su sitio web (Véase en la **Figura 2.4**)

Regístrate y obtén tu cuenta gratis

✓ Juegos y jugadores ilimitados
✓ Compártelos con enlaces, iframes o retos
✓ Puntuaciones guardadas durante 1 mes

Utiliza tu red social favorita para conectarte a Educaplay de forma rápida y segura

Acceder con Google

O regístrate con tu correo electrónico

Fátima

Trujillo Chávez

trujillof2206@gmail.com

.....

Figura 2.4. Registro por vía guiada.

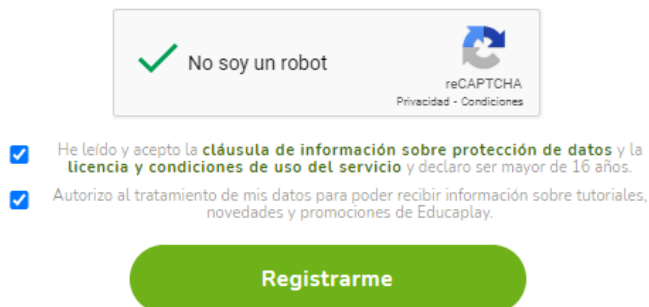
Deberán llenar los espacios que corresponden al nombre, apellido(s), correo electrónico y una contraseña que deberán recordar para futuras sesiones.

La contraseña será privada y no compartida con otros usuarios.

Como recomendación final, no usar su nombre ni fecha de nacimiento para generar la contraseña, pero deberá ser una que el usuario recuerde con facilidad.

Paso 5. Dar clic en el captcha “no soy un robot” apareciendo una paloma de color verde. Así mismo, dar clic en los dos cuadros finales de la parte izquierda que refieren al aviso de privacidad.

Paso 6. Dar clic en “Registrarme” para culminar el registro (véase en la **Figura 2.5**).

A registration form interface. At the top, there is a reCAPTCHA box with a green checkmark and the text "No soy un robot". Below this, there are two checkboxes, both of which are checked. The first checkbox is followed by the text: "He leído y acepto la cláusula de información sobre protección de datos y la licencia y condiciones de uso del servicio y declaro ser mayor de 16 años." The second checkbox is followed by the text: "Autorizo al tratamiento de mis datos para poder recibir información sobre tutoriales, novedades y promociones de Educaplay." At the bottom of the form is a large green button with the text "Registrarme".

☒ He leído y acepto la **cláusula de información sobre protección de datos** y la **licencia y condiciones de uso del servicio** y declaro ser mayor de 16 años.

☒ Autorizo al tratamiento de mis datos para poder recibir información sobre tutoriales, novedades y promociones de Educaplay.

Registrarme

Figura 2.5 "Registrarme".

Paso 8. Validar el correo electrónico.

En la siguiente ventana muestra una aclaración donde indica que deberás validar tu correo electrónico vista en tu bandeja de entrada de este.

- Sólo si no has recibido el correo electrónico, deberás escribirlo en el recuadro inferior para que envíen el mensaje a tu bandeja de entrada y dar clic en "Volver a enviar email de validación" (véase en la **Figura 2.6**). Si no es el caso, salta esta indicación.

Cuenta pendiente de validación

Te hemos enviado un email para validar tu cuenta. Simplemente debes pulsar sobre el enlace que te hemos suministrado en el mismo.

¿No has recibido el email?

Revisa tu bandeja de spam ya que, en muchas ocasiones, este tipo de correos de validación son considerados como spam por algunos gestores de correo.

Si sigues sin recibir el correo de validación, puedes solicitar uno nuevo:

A form for email validation. It consists of a text input field containing the email address "trujillof2206@gmail.com". Below the input field is a green button with the text "Volver a enviar email de validación".

trujillof2206@gmail.com

Volver a enviar email de validación

Figura 2.6 Reenvío de correo electrónico para validación.

- Después de que ya se envió/reenvió la validación a nuestro correo deberán revisar su bandeja de entrada para validarlo.
- Abrir el correo de Educaplay y dar clic en el recuadro amarillo que indica "Verifica tu correo electrónico"

Paso 9. Ya está tu sesión activa para ser utilizada (véase en la **Figura 2.7**).

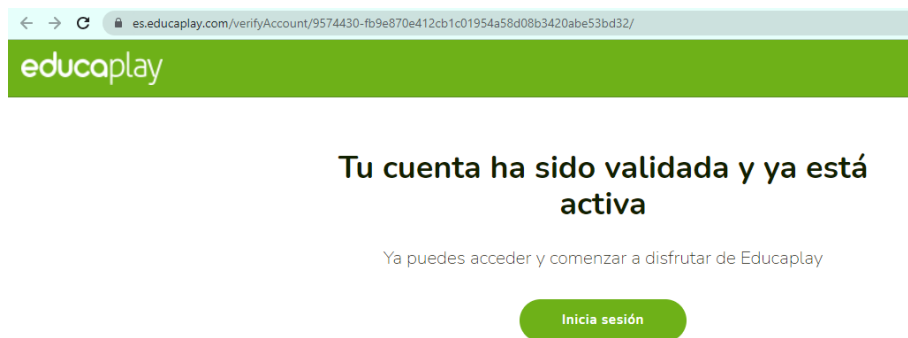


Figura 2.7 Inicia sesión.

Iniciar de sesión

Escribe tu correo electrónico y contraseña que generaste anteriormente.

Puedes mantener tu sesión activa dando clic en el recuadro inferior o no (véase en la **Figura 3**).

Crea y comparte tu mundo de juegos educativos

¿Aún no tienes cuenta? [Regístrate gratis](#), es fácil y rápido.

Inicia sesión

☒ Mantener sesión iniciada en este navegador

Entrar

[¿Has olvidado tu contraseña?](#)

Figura 3. Inicia sesión con los datos que registraste previamente.

Crear un juego para resolver problemas matemáticos

1. Ya que estás activo en tu sitio personal nos iremos a la pestaña superior que indica “Tipos de actividades” (véase en la **Figura 4**).

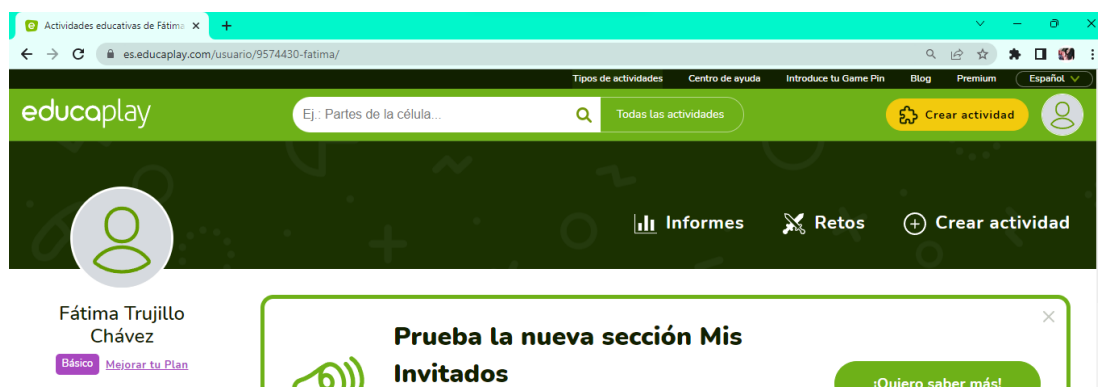


Figura 4. Sitio personal.

2. Seleccionaremos la actividad “Test” (véase en la **Figura 4.1**)



Figura 4. Actividad “Test”.

3. Dar clic en el recuadro amarillo que indica “Creador de Test” para general el nuestro desde cero (véase en la **Figura 4.1**).

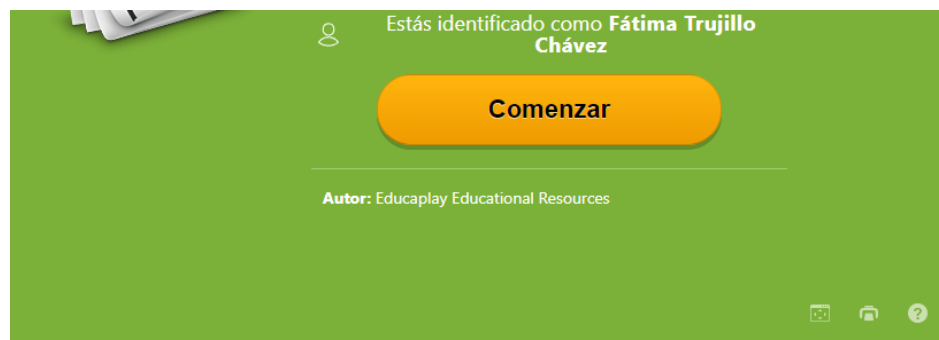


Figura 4.1 “Comenzar”.

4. Aparecerá la página de la siguiente manera, donde colocarán la información que pide antes de crear el test.

La información que pide al inicio es: Idioma, título y descripción de la actividad (véase en la **Figura 4.2**).

Crear Actividad

Idioma Español

Título Resolver problemas

Descripción

1. Las participaciones se realizarán por filas.

2. Quien obtenga más aciertos acumulados por fila tendrán puntos extra, además de participación en clase.

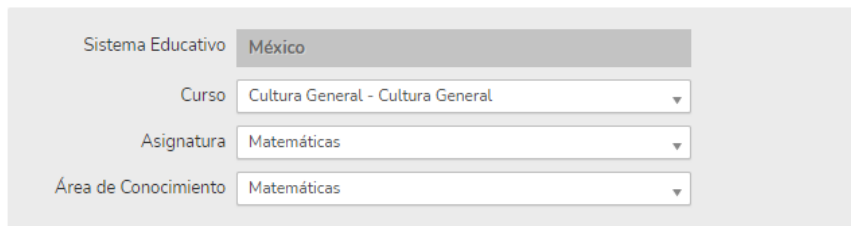
3. Recuerden alzar la mano para participar y hacerlo en orden.

Siguiente

Figura 4.2 Crear actividad.

5. Después, clasifica el juego de acuerdo con la temática. En este caso queda de la siguiente manera al contemplar los ejercicios del libro de texto de 3° grado (véase en la **Figura 4.3**).

Clasifica la actividad



Formulario de clasificación de la actividad:

- Sistema Educativo: México
- Curso: Cultura General - Cultura General
- Asignatura: Matemáticas
- Área de Conocimiento: Matemáticas

Figura 4.3 Clasifica la actividad.

Las páginas del libro de texto donde nos apoyaremos serán las de las páginas 124 y 125 con el tema “Hacer problemas” (SEP, 2019, pp. 124 -125), que se encuentra en el ANEXO 2.

Los ejercicios que encontramos en estas dos páginas serán los ejemplos que utilizaremos para diseñar el juego.

6. Dar clic en el recuadro verde que indica “Siguiente”.

Mostrará en la página un pequeño tutorial para aprovechar mejor las funciones editables (véase en la **Figura 4.4**).

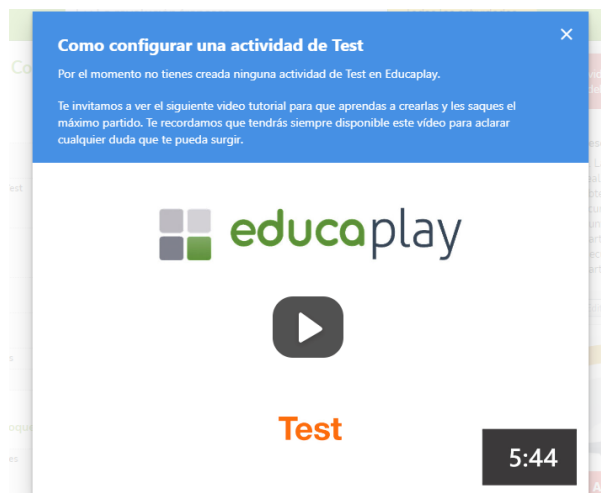


Figura 4.4 “Cómo configurar una actividad del Test”.

Podrás configurar el test dando clic en el recuadro blanco que indica “Editar” (véase en la **Figura 4.5**).

TUTORIAL Configurar Test

Datos Generales

Editar

Pregunta	Responde a estas preguntas <i>Esta es la pregunta/enunciado que aparecerá en la parte superior de la actividad</i>
Nº de preguntas del Test	5 <i>La actividad seleccionará de entre todas las preguntas, este número de preguntas para que el usuario las realice</i>
Ordenación de las preguntas	Aleatorio <i>La ordenación aleatoria mostrará las preguntas con un orden diferente cada vez que se acceda a la actividad. La ordenación estática mostrará las preguntas por el orden en el que han sido definidas.</i>
Porcentaje umbral superar actividad	50 <i>Porcentaje de preguntas que el usuario debe acertar para que la actividad se de por aprobada/superada</i>
Límite de Tiempo	El usuario no tiene límite de tiempo para realizar la actividad <i>Indica si el usuario tiene o no tiempo límite para realizar la actividad</i>
Sensible a Mayúsculas	No
Sensible a Acentos	No

Resultados por bloques

Editar

Resultados por bloques	Desactivado <i>Cuando se activa esta opción la valoración final de la actividad será establecida en bloques determinados por el autor. El 'feedback' no será visible.</i>
------------------------	--

Figura 4.5 Editar configuración.

7. Cuando termines las preguntas quedará de la siguiente manera (véase en la **Figura 4.6**). Del lado derecho, antes de publicar la actividad, deberán colocar al menos 3 etiquetas para clasificar tu juego.

Cuando termines de poner las etiquetas no olvides dar clic en el botón “Publicar actividad”.

Preguntas del Test

Añadir

Pregunta	Respuestas
Mariano tiene 18 canicas y por su cumpleaños, su hermana le regaló 6 canicas más. ¿Cuántas canicas tiene en total? Resposta obligatoria: Sí Forma de contestar: Elegir una entre varias opciones	24 34 12
Mi mamá tiene 5 donas y las quiere repartir entre sus 5 amigos. ¿Cuántas donas le toca a cada uno? Resposta obligatoria: No Forma de contestar: Elegir una entre varias opciones	3 2 1
Si 18 personas se quieren subir a un camión, pero solo camben 6 personas en cada uno, ¿Cuántos camiones se necesitan para llevar a todos? Resposta obligatoria: Sí Forma de contestar: Elegir una entre varias opciones	2 3

Publicar Actividad

Etiquetas

Matemáticas

Cultura General

división

restas

sumas

matemáticas primaria

razonamiento

tercer grado - educación ...

multiplicación

Añadir Etiquetas

Es necesario establecer al menos 3 etiquetas. Una de ellas debe de establecer el tema de la actividad.

Añadir

Figura 4.6 Publicar actividad y etiquetas.

8. Esta es la previsualización del juego terminado de editar, donde tendrán 30 minutos para terminar la actividad, las preguntas aparecen de manera aleatoria al igual que las respuestas.

Nota: para los participantes, no podrán terminar el juego hasta contestar todas las preguntas y al final de este dará la puntuación obtenida.

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/15534199-resolver_problemas.html

Resolver problemas

100
PUNTOS

29:53
TIEMPO RESTANTE



Resolver problemas
Mi mamá tiene 5 donas y las quiere repartir entre sus 5 amigos. ¿Cuántas donas le toca a cada uno?

☐ 3

☐ 2

☒ 1

Figura 4.8 Previsualización de la actividad terminada.

59

Hacer problemas

Consigna 1

En equipos, inventen un problema que se pueda resolver con cada una de las siguientes operaciones.

a) $18 + 6 =$

b) $18 \times 6 =$

c) $18 \div 6 =$

d) $18 - 6 =$



Consigna 2

De manera individual, resuelve las siguientes operaciones; si lo consideras necesario, puedes usar la calculadora.

$$5 \div 5 =$$

$$5 \times 15 =$$

$$49 \div 7 =$$

$$49 \times 7 =$$

$$120 \div 15 =$$

$$648 \div 18 =$$



Anexo 3. Guía básica de Educaplay (Guzmán Vega, M. A. (s. f), pp. 3-5)



Dirección Recursos
Tecnológicos en Educación

¿Para qué sirve la herramienta?

¿Qué es?

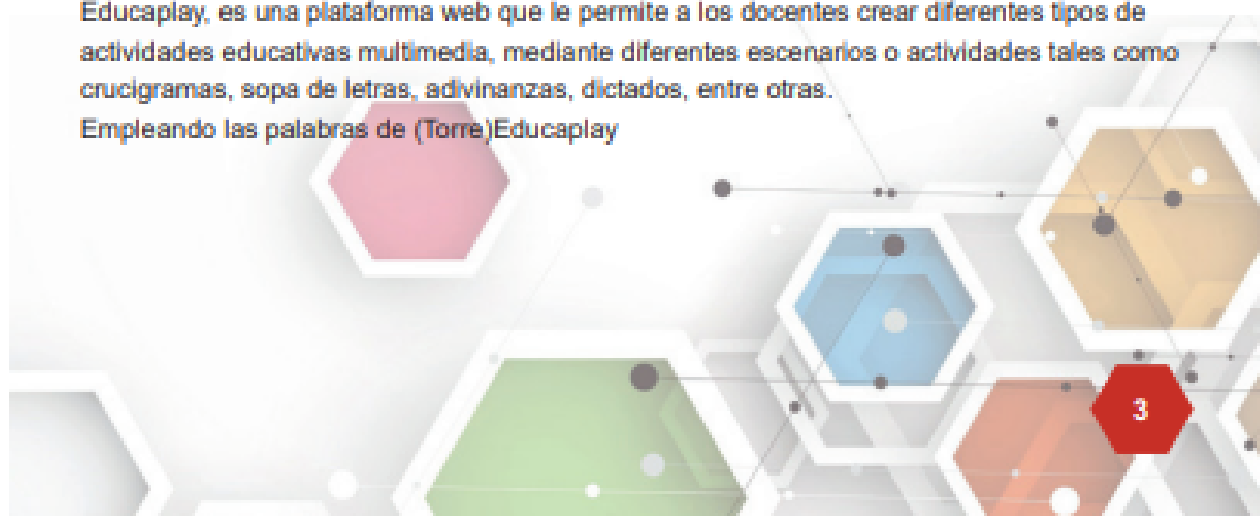
De acuerdo con Educaplay (sf), es una plataforma para la creación de actividades educativas multimedia, caracterizadas por sus resultados atractivos y profesionales. Está orientada a crear una comunidad de usuarios con vocación de aprender y enseñar divirtiéndose. Brinda diversas posibilidades para que profesionales de la enseñanza puedan instalar en la plataforma su propio espacio educativo online, donde llevar a otro nivel de participación las clases.



¿Cómo funciona?

Educaplay, es una plataforma web que le permite a los docentes crear diferentes tipos de actividades educativas multimedia, mediante diferentes escenarios o actividades tales como crucigramas, sopa de letras, adivinanzas, dictados, entre otras.

Empleando las palabras de (Torre)Educaplay



Está orientada a crear una comunidad de usuarios con vocación de aprender y enseñar divirtiéndose, con posibilidades variadas para que profesionales de la enseñanza puedan instalar en la plataforma su propio espacio educativo online, donde llevar a otro nivel de participación las clases.

Características y requerimientos

El uso de Educaplay, es sencillo e intuitivo y contiene tutoriales multimedia que ayudan a quien encuentre alguna dificultad en su uso la primera vez. Se trabaja en línea.

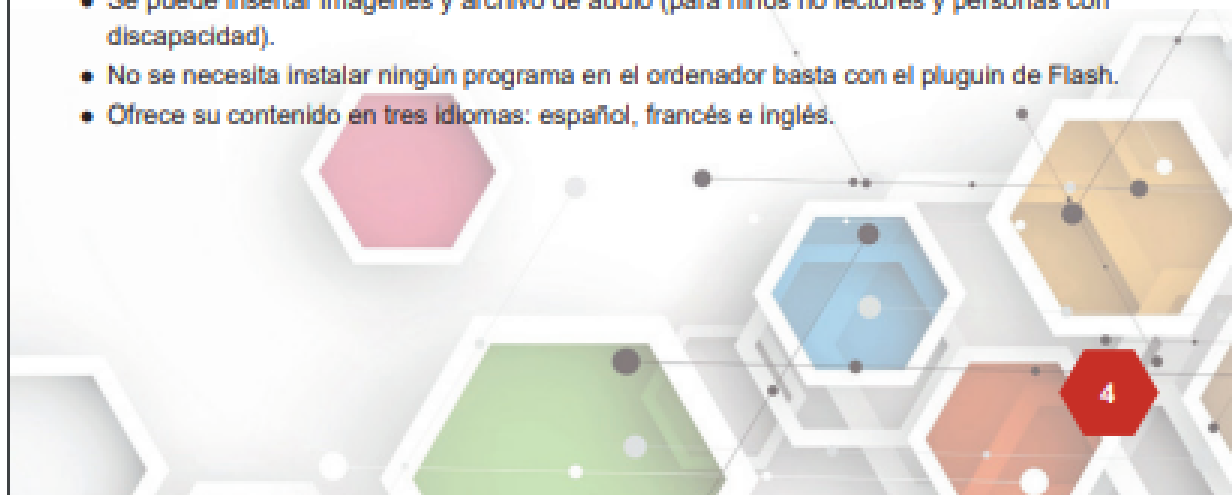
Requerimientos mínimos:

- Plugin de Flash (gratuito para descargar)
- Navegador de Internet (Explorer, Firefox, Opera, Chrome, etcétera).

Ventajas y desventajas de la herramienta.

Ventajas:

- Actividad atractiva y fácil de manejar.
- Se puede insertar imágenes y archivo de audio (para niños no lectores y personas con discapacidad).
- No se necesita instalar ningún programa en el ordenador basta con el plugin de Flash.
- Ofrece su contenido en tres idiomas: español, francés e inglés.



Desventajas:

- Para la actividad del dictado es necesario tener micrófono y parlantes.
- Al ser un programa estándar, al momento del uso cualquier pequeño error del teclado le baja puntos en el resultado final.
- Una vez que se descarga el recurso ya no se pueden modificar.
- Algunas actividades son limitadas en su uso.

¿Qué tipo de contenidos puedo generar con esta herramienta?

Esta aplicación permite crear distintos tipos de actividades interactivas con orientación educativa, según las necesidades del proceso de enseñanza-aprendizaje, tales como:
(Correa, s.f.)

- Adivinanzas.
- Completar.
- Crucigrama.
- Diálogo.
- Dictado.
- Ordenar letras.
- Ordenar palabras.
- Ordenar letras.
- Test.



Anexo 4. Guía básica de Educaplay (Guzmán Vega, M. A. (s. f), pp. 6-8)



- Mapas.
- Sopa.
- Video Quiz.

¿Cómo buscar, descargar e instalar la herramienta?

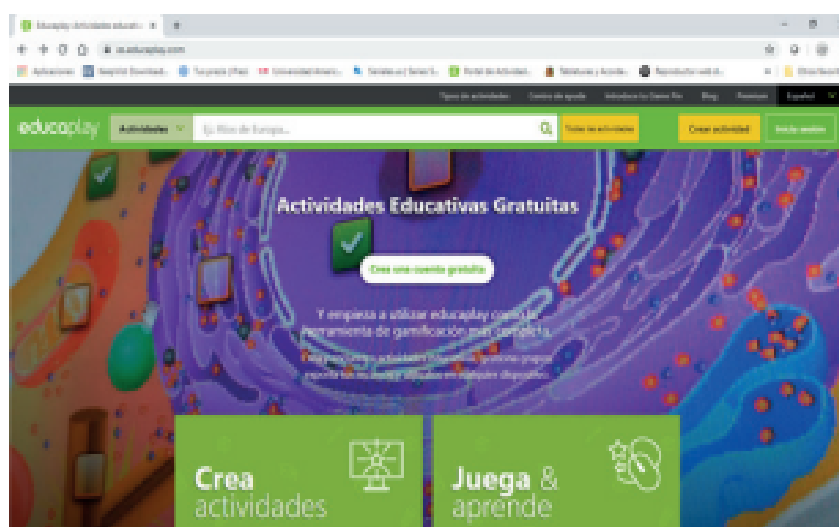
Registro y uso de EDUCAPLAY

1. Abra el explorador de su preferencia.

Digite en el buscador la dirección <http://www.educaplay.com/> y de Enter.



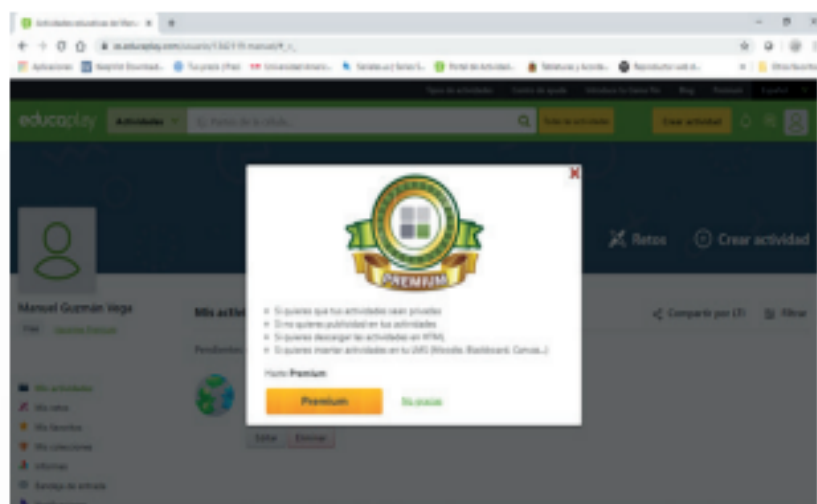
2. El buscador realizará una exploración y mostrará los resultados de esa palabra; seguidamente, presione la tecla Enter para ingresar en la página oficial de la herramienta. Registrar o crear una cuenta para poder utilizar la plataforma EDUCAPLAY.



3. Se puede registrar con su red social favorita o bien con un correo electrónico.



4. Se puede tener una versión Premium para obtener otras funcionalidades, sino le dices No gracias y tienes tu versión gratuita.



Anexo 5. Cuestionario de aprendizajes

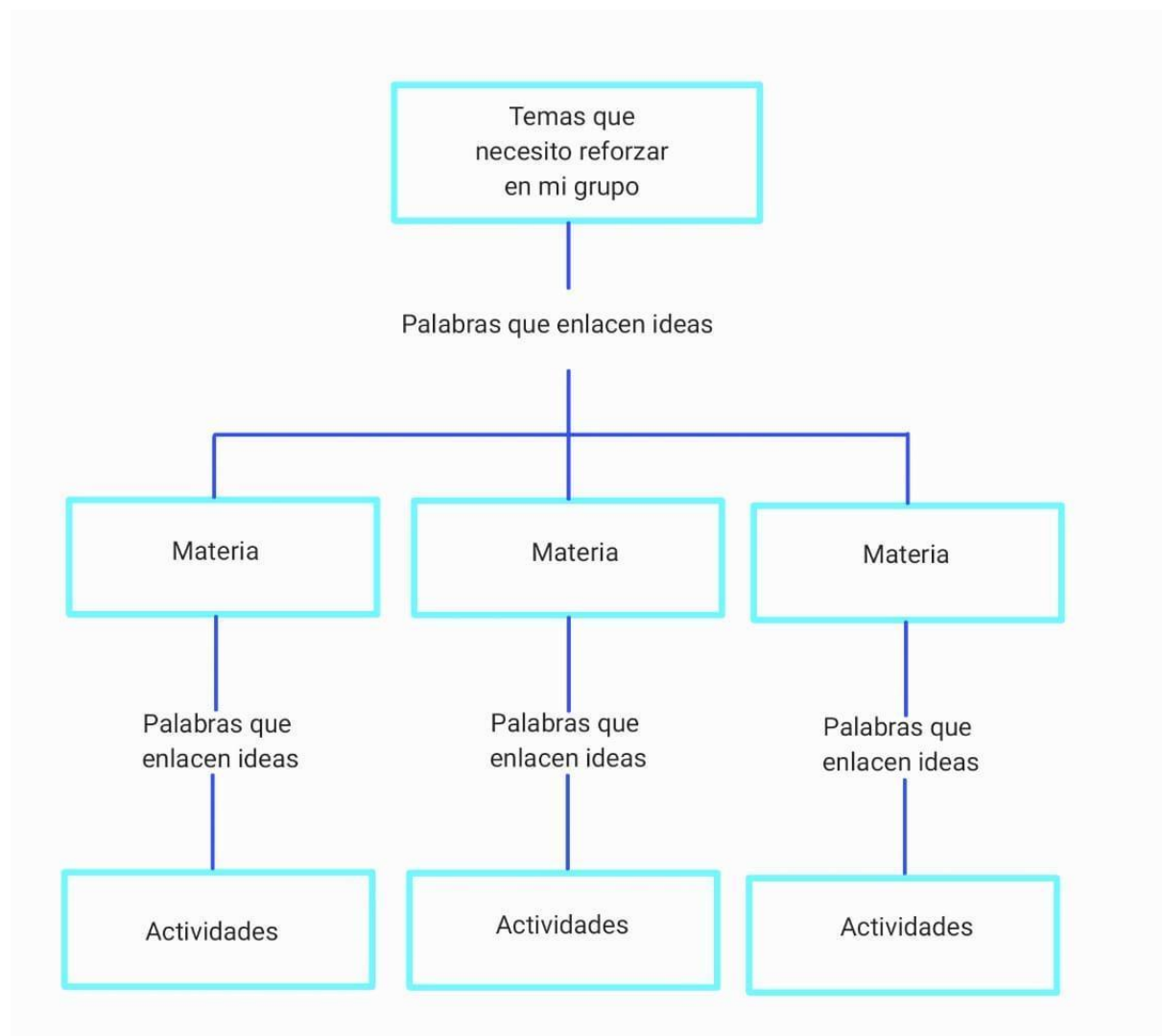
<https://forms.gle/JxYCIyXKTs4ZvrmLA>

1. ¿Qué es Educaplay?
 - a) Es una plataforma para crear encuestas de satisfacción para los estudiantes
 - b) Es una herramienta para diseñar dibujos de primaria
 - c) Es una plataforma para la creación de actividades educativas multimedia
2. ¿Qué tipo de plataforma es educaplay?
 - a) Página web
 - b) Un Blog
 - c) Un Canal
3. ¿Para qué tipo de público están dirigidas las actividades (juegos)?
 - a) Empresas
 - b) Instituciones escolares
 - c) Sólo niños pequeños
4. Es una de las ventajas de utilizar la herramienta multimedia
 - a) Se pueden vender los juegos realizados
 - b) Los alumnos pueden editar los juegos creados por ti
 - c) Ofrece su contenido en diferentes idiomas
5. Marca las 5 casillas donde mencione los juegos que puedes crear en Educaplay
 - Dictados
 - Cuestionarios / test
 - Completar diálogos / palabras
 - Ensayos
 - Infografías
 - Crucigramas
 - Dominó
 - Dibujos
 - Relacionar columnas
6. ¿Qué tan fácil se te hizo crear tu sitio?
 - a) Muy fácil
 - b) Fácil
 - c) No tan fácil

Respuestas

1. c
2. a
3. b
4. c
5. dictados, cuestionarios/test, completar diálogos/palabras, crucigramas, relacionar columnas
6. sin puntuación

Anexo 6. Ejemplo de mapa conceptual (elaboración propia)



Anexo 7. Juego Relacionar columnas

<https://es.educaplay.com/recursos-educativos/15635691-partes-de-la-oracion.html>

Apoyado de la página "Gramática básica - Partes de la oración "

<https://edu.gcfglobal.org/es/gramatica-basica/partes-de-la-oracion/1/>

1. ¿Qué es la oración?

Respuesta: es un conjunto de palabras que expresan una idea completa.

2. ¿Cuáles son las partes de la oración?

Respuesta: sujeto, verbo y predicado.

3. Indica el sujeto.

Respuesta: Jorge aprobó el examen de matemáticas.

4. Indica el verbo.

Respuesta: Mariana baila en la fiesta de su escuela.

5. ¿Qué significa el predicado?

Respuesta: es el resto de la oración que da sentido a lo que están haciendo.

Partes de la oración

PUNTO 0

Página 1 / 1

Indica el verbo

Es el resto de la oración que da sentido a lo que están haciendo

¿Cuáles son las partes de la oración?

Jorge aprobó el examen de matemáticas

¿Qué significa el predicado?

Sujeto, verbo y predicado

¿Qué es la oración?

Mariana baila en la fiesta de su escuela

Indica el sujeto

Es un conjunto de palabras que expresan una idea completa

00:03

Anexo 8. Cuestionario de sugerencias

<https://forms.gle/sVrb5vrMETKCWqpw6>

- Escribe cuál fue la actividad que más te gustó y por qué
- ¿Qué tan buena fue la actividad que describes en la pregunta 1?

	1	2	3	4	5	
Fácil	☐	☐	☐	☐	☐	Muy fácil

- Escribe cuál fue la actividad que menos te gustó y ¿por qué?
- ¿Qué tan mala fue la actividad que describes en la pregunta 3?
 - No la consideraría para mis actividades
 - Medianamente mala
 - Sé que puede mejorar
- Selecciona 3 actividades que te hubiera gustado realizar aparte de la que elaboraste
 - Memorama
 - Relacionar columnas
 - Sopa de letras
 - Crucigrama
 - Completar texto
 - Ordenar letras
 - Ordenar palabras
 - Ruleta de palabras
 - Test
 - Relacionar
 - Adivinanza
 - Videos
 - Quiz
 - Mapa interactivo
 - Presentación

- Dictado
- Diálogo

6. ¿Qué nivel de complejidad consideras que resultó diseñar la actividad que escogiste?

	1	2	3	4	5	
Fácil	☐	☐	☐	☐	☐	Difícil

Anexo 9. Autoevaluación y heteroevaluación

<https://forms.gle/JjhJMCPvAA3kvx6G8>

Autoevaluación

1. Menciona que habilidades lograste al culminar el curso-taller

R=

2. En una escala del 1-5 califica tu estancia en el taller

	1	2	3	4	5	
Bojo rendimiento	☐	☐	☐	☐	☐	Alto rendimiento

3. ¿Qué contenido quisieras conocer en un próximo curso-taller?

R=

4. ¿Cómo calificarías a la herramienta multimedia Educaplay?

	1	2	3	4	5	
Mala	☐	☐	☐	☐	☐	Buena

5. ¿Consideras utilizar Educaplay para tus siguientes actividades de juego?

- a) Si
- b) No
- c) Tal vez

Heteroevaluación

1. ¿Al inicio del curso-taller se expusieron los lineamientos del mismo?

- a) Si
- b) No

2. ¿Los objetivos del curso-taller se cumplieron?

- a) Si
- b) No

3. Califica la organización de las sesiones

	1	2	3	4	5	
Mala	☐	☐	☐	☐	☐	Buena

4. Las actividades de evaluación fueron atractivas para ti?

- a) Si
- b) No
- c) Otra...

5. Las imágenes que se utilizaron en los cuestionarios fueron atractivas para ti?

Referencias bibliográficas

- Arenas, A. C. (2005). *Mapas conceptuales, mapas mentales y otras formas de representación del conocimiento*. Coop. Editorial Magisterio.
- Betancourt, A. M. (1996). *El taller educativo*. Coop. Editorial Magisterio.
- Condemarín, M. (2000). Estrategias de enseñanza para activar los esquemas cognitivos de los estudiantes. *Lectura y vida*, 21(2), 26-35.
- Chapela, L. M. (2002). *El juego en la escuela* (1.^a ed.). Paidós.
- Díaz Barriga, F. & Rigo Lemini M. A. (2006). *Enseñanza situada: vínculo entre la escuela y la vida*. McGraw-Hill.
- Eguia, J. L., Contreras Espinoza, R.S. (2017). *Experiencias de gamificación en las aulas*. Universidad Autónoma de Barcelona. Instituto de la Comunicación
- Fernández Núñez, L. (2007). ¿ *Cómo se elabora un cuestionario?*.
- Gros, B. (2006). Juegos digitales para comprender los sistemas complejos. *Comunicación y Pedagogía*, 216, 47-50.
- Huizinga, J. (1941). *Homo Ludens: El juego y la cultura* (1.^a ed.). Fondo de Cultura Económica.
- Jacob, E. C (1984). *Aprender jugando: Serie: guías de orientación y trabajo* (1.^a ed.). Consejo Nacional de Fomento Educativo.
- Jiménez Pastor, V. (1989). *Cómo lograr una enseñanza activa de la matemática* (1.^a ed.). ceac.
- Santaren, V. R., & Gaitero, F. G. (2016). *Gamificación en la educación: Reinventando la rueda*. *Rev. DIM34*, 17.
- Trenas, F. R. (2009). Aprendizaje significativo y constructivismo. *Temas para la educación*, 8.
- Zichermann, G. y Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Cambridge, MA: O'Reilly Media.

Webgrafía

- ABOUT: Gabe Zichermann - Gamification Co. (2023b, June 26). Gamification Co. <https://www.gamification.co/about-gabe-zichermann/>
- Beatriz. (2012). *El juego y su evolución*. Slideshare. <https://es.slideshare.net/beatrizinfantil/el-juego-y-su-evolucion>
- Cano, R. J., Cano, R. J., & Cano, R. J. (2013, January 18). La vida es un juego. *El País*. https://elpais.com/tecnologia/2013/01/18/actualidad/1358528007_030230.html
- Comunicación. (2020). Todo lo que debes saber sobre el desarrollo sensorial en la infancia. *Formainfancia*. <https://formainfancia.com/desarrollo-sensorial-objetivos-actividades/>
- Cuellar Pérez, H. (1998). *La educación del hombre* (1.^a ed.). trillas. <http://biblioweb.tic.unam.mx/diccionario/htm/articulos/terminos/terminos/juego.htm#:~:text=La%20palabra%20juego%20viene%20del.realice%20por%20un%20motivo%20extr%C3%ADnseco.>
- Definición de Análisis - Qué es y Concepto. (n.d.). <https://enciclopedia.net/analisis/>
- Definición de Reflexión - Qué es y Concepto. (n.d.). <https://enciclopedia.net/reflexion/>
- Dontknow (s.f), *¿Aplicar la gamificación como herramienta útil en los sistemas educativos?* <https://www.dontknow.net/punto-de-vista/gabe-zichermann-aplicar-gamificacion-como-herramienta-util-sistemas-educativos-si>
- Educaplay: Free educational games generator. (n.d.). <https://es.educaplay.com/>
- Evaluación y aprendizaje en educación universitaria: estrategias e instrumentos. (2022). Coordinación De Universidad Abierta, Innovación Educativa Y Educación a Distancia De La UNAM. <https://cuaieed.unam.mx/publicaciones/libro-evaluacion/>
- García Ruiz, R., Pérez Rodríguez, A. & Torres, Á. (2018). *Educación para los nuevos medios: Claves para el desarrollo de la competencia mediática en el entorno digital* (1.^a ed.) [Libro digital]. Abya-Yala. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17049/1/Educacion%20para%20los%20nuevos%20medios.pdf>

- Gonzalo del Moral, Á. (2017, 21 diciembre). *Agón, el significado de la competición en la antigua Grecia*. <https://blog.rtve.es/europa/2017/12/agon-el-significado-de-la-competicion-en-la-antigua-grecia.html>
- Gramática básica: Partes de la oración. (n.d.). GCFGlobal.org. <https://edu.gcfglobal.org/es/gramatica-basica/partes-de-la-oracion/1/>
- Guzmán Vega, M. A. (s. f.). *Guía básica de Educaplay*. Ministerio de Educación Pública. <https://www.mep.go.cr/sites/default/files/guia-educaplay.pdf>
- House, F. F. (2018, 28 abril). Desarrollo motriz e importancia del juego en los niños. *Medium*. <https://medium.com/@fiiifunhouse/desarrollo-motriz-e-importancia-del-juego-en-los-ni%C3%B1os-fd93f8b4bb9a>
- Kinedu. (2021, 9 agosto). *Desarrollo cognitivo en la infancia: ¿Cómo son los primeros años?* Kinedu Blog. <https://blog-es.kinedu.com/desarrollo-cognitivo-en-la-infancia/>
- Moll, S. (2017). *Gamificación: 7 claves para entender qué es y cómo funciona*. Justifica tu respuesta. <https://justificaturespuesta.com/gamificacion-7-claves-para-entender-que-es-y-como-funciona/#more-6205>
- Nueva Escuela Mexicana - Secretaría de Educación Pública. (2022). <https://nuevaescuelamexicana.sep.gob.mx/>
- Pilatero. C (2020). Funciones del docente, ¿las conoces?. Blogger. <https://ecoceci.blogspot.com/2020/10/funciones-del-docente-las-conoces.html>
- Playmotiv. (2021, 3 septiembre). *Dopamina y gamificación: neurotransmisor de placer para que jugar motive*. Playmotiv - Gamificación para empresas. <https://playmotiv.com/dopamina-y-gamificacion/>
- Ríos Espinoza, M. C. (2008). *Johan Huizinga (1872-1945): Ideal caballeresco, juego y cultura*. Difusión UAM. https://www.uam.mx/difusion/casadeltiempo/09_iv_jul_2008/casa_del_tiempo_el_V_num09_71_80.pdf
- Sánchez, D. C. (2020, 11 marzo). *La amistad, un vínculo creado desde la infancia* - Great Place to Study Latinoamérica. Great Place to Study Latinoamérica. <https://greatplacetostudy.co/blog/la-amistad-un-vinculo-creado-desde-la-infancia/>

- SEP. (2019). *Desafíos matemáticos*. Industria editorial mexicana.
<https://www.conaliteg.sep.gob.mx/2022/P3DMA.htm?#page/1>
- Torras, N. (2014, 10 noviembre). *La importancia de fomentar la creatividad en niños*. Faros HSJBCN.
<https://faros.hsjdbcn.org/es/articulo/importancia-fomentar-creatividad-ninos#:~:text=La%20importancia%20de%20la%20creatividad,frustrados%20a%20ra%C3%ADz%20de%20un>
- Torres. (2022). *Retroalimentación en educación: qué es, características y beneficios*. Umáximo.
<https://www.umaximo.com/post/retroalimentacion-en-educacion-que-es-caracteristicas-y-beneficios?c=cl>
- Valentino. [@valentinohch]. (2023, 14 de julio). Teorías del aprendizaje.
<https://vm.tiktok.com/ZMjfl6e6N/>

Si jugar es aprender, gamificar es enseñar.
Diego Arroyo Murillo