

# 7

---

## **Estrategias de aprendizaje dinámico a través del juego y la creatividad**

*Liliana Vázquez Villalobos<sup>1</sup>*

---

<sup>1</sup> <https://doi.org/10.61728/AE20242084>



## Introducción

El desarrollo integral de habilidades en los niños es un aspecto fundamental en su educación, y el juego creativo se ha posicionado como una herramienta invaluable para alcanzar este objetivo. A través de una serie de estrategias innovadoras, se busca fomentar un aprendizaje dinámico y participativo que abarque tanto el desarrollo cognitivo como emocional y social. Desde el juego de roles que estimula la imaginación y la empatía, pasando por la narrativa con imágenes que potencia la expresión artística, hasta la adaptación de actividades para el aprendizaje inclusivo, cada estrategia tiene como objetivo central promover un ambiente enriquecedor y accesible para todos los niños.

Estas estrategias no solo buscan fortalecer habilidades matemáticas y cognitivas, sino también cultivar la creatividad, la colaboración y la autoestima. A través del juego y la creatividad, se aspira a brindar a los niños las herramientas necesarias para un desarrollo integral que trascienda el ámbito escolar y se refleje en su vida cotidiana.”

Dentro del ámbito educativo, las estrategias son fundamentales por varias razones. En primer lugar, las estrategias proporcionan un enfoque estructurado y planificado para abordar los objetivos de aprendizaje, permitiendo a los educadores adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes y ofrecer un ambiente de aprendizaje enriquecedor y efectivo.

Además, estas estrategias brindan apoyo a los educadores con herramientas específicas para involucrar a los estudiantes de manera activa y participativa en su propio proceso de aprendizaje. Al utilizar diferentes estrategias, se puede atender a la diversidad de estilos de aprendizaje, habilidades y ritmos individuales, promoviendo así un ambiente inclusivo y equitativo.

Las estrategias también fomentan la creatividad y la innovación en el aula, permitiendo a los educadores presentar la información de manera

variada y estimulante, lo que contribuye a mantener el interés de los estudiantes y a potenciar su motivación intrínseca por el aprendizaje.

Es importante mencionar que el impacto que se espera lograr en los estudiantes a través de la aplicación de estas estrategias es contribuir a la formación de individuos creativos, colaborativos y seguros de sí mismos, preparados para enfrentar los desafíos del presente y del futuro.

## **Creo y construyo**

### *¿Qué es?*

Un cuento es la narración de una historia imaginaria y que puede estar basada (o no) en hechos reales. Puede manifestarse de manera escrita u oral. La palabra cuento proviene del latín y significa “contar”.

El cuento es uno de los géneros narrativos, como la novela o la crónica, y está conformado por subgéneros como ciencia ficción, aventuras, fantasía, terror, entre otros. Resulta un gran método de enseñanza y una valiosa herramienta pedagógica, dado que el cuento permite ampliar el vocabulario, estimular la imaginación y mejorar la expresión oral del lector, durante cualquier etapa de la vida y, especialmente, durante la niñez. Fuente: <https://humanidades.com/cuento/#ixzz8anHUFL00>

### *¿Cómo se realiza?*

Crear un cuento o historia de forma grupal a partir de la elección al azar de una imagen que cada estudiante seleccionará la cual deberá tomar en cuenta para el desarrollo a partir de su imaginación y creatividad.

Materiales:

- Bote.
- Imágenes.

Variantes: se puede trabajar de manera oral o escrita dentro o fuera del aula.

1. Antes de comenzar, el docente tiene que establecer un marco narrativo básico para que los estudiantes tengan una idea general de la estructura del cuento (inicio, desarrollo, clímax, desenlace).
2. El docente deberá buscar e integrar imágenes de personajes, escenarios y objetos en un bote previamente investigado.
3. Los estudiantes toman turnos para seleccionar una imagen del bote. Cada imagen seleccionada servirá como inspiración para una parte del cuento que van a crear en grupo.
4. Una vez que cada estudiante ha seleccionado una imagen, deben trabajar juntos para integrar todas las imágenes en una historia cohesiva. Pueden decidir el orden de las imágenes y cómo enlazarlas para que cada estudiante incluya dentro de su narrativa los elementos de la imagen que le tocó, hasta completar la historia.
5. Después de que el grupo haya completado su cuento, pueden compartirlo con la clase y, si lo desean, pueden redactar o actuar.

### *¿Para qué se utiliza?*

- Estimula la creatividad, la expresión verbal y la habilidad para contar historias.
- Fomenta la comprensión lectora, el desarrollo del lenguaje y la capacidad de análisis.
- Es una poderosa herramienta para el desarrollo cognitivo, emocional y social, así como para fomentar la imaginación y la cooperación en grupo.

### *Ejemplo.*

Anima a los estudiantes a ser creativos al interpretar las imágenes que seleccionen. Puede que una imagen de un bosque sea el escenario inicial, pero ¿cómo llegaron los personajes allí? ¿Qué sucede en el bosque? Deja que la imaginación de los estudiantes vuele.



Estudiantes de la escuela telesecundaria Mariano Azuela de la comunidad de Santa Mónica Ocuilan, Estado de México. La presente fotografía fue publicada con la autorización de los alumnos en la estrategia Creo y construyo.

## Experiencia inmersiva

### *¿Qué es?*

El juego de roles es una estrategia que permite que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional (Martín, 1992). Es una forma de “llevar la realidad al aula”. Si bien en un juego de roles los estudiantes deben ajustarse a reglas, tienen libertad para actuar y tomar decisiones, de acuerdo con cómo interpretan las creencias, actitudes y valores del personaje que representan. A diferencia de otro tipo de simulaciones y dramatizaciones, en el juego de roles se establecen las condiciones y reglas, pero no existe un guion predeterminado. Adaptado de:

[https://repositorio.pucp.edu.pe/index/bitstream/handle/123456789/170376/4.%20Juego%20de%20Roles%20\(1\).pdf?sequence=1](https://repositorio.pucp.edu.pe/index/bitstream/handle/123456789/170376/4.%20Juego%20de%20Roles%20(1).pdf?sequence=1)

### *¿Cómo se realiza?*

1. El docente divide a los estudiantes en equipos de 6 integrantes asignando una situación o problemática a representar.
2. El docente elige un tema relevante para la materia que esté relacionado con situaciones que puedan representarse a través de roles.
3. Se asignan roles a los estudiantes, ya sea de forma aleatoria o pensando en las habilidades que se desean desarrollar en cada uno.
4. El docente presenta el escenario o la situación que los estudiantes van a representar, proporcionando contexto y detalles necesarios.
5. Los estudiantes asumen sus roles y comienzan a interactuar según el escenario planteado. El docente puede intervenir como moderador si es necesario.
6. Una vez finalizada la actividad, se abre un espacio para que los estudiantes reflexionen sobre lo vivido, compartan sus experiencias y extraigan lecciones o aprendizajes.

*¿Para qué se utiliza?*

- Desarrolla habilidades sociales: Permite a los estudiantes practicar habilidades de comunicación, empatía, trabajo colaborativo y resolución de conflictos.
- Facilita la aplicación práctica de conceptos o contenidos teóricos, lo que ayuda a reforzar el aprendizaje y comprensión de los temas tratados en clase.
- Promueve el desarrollo de habilidades cognitivas: Que permiten la toma de decisiones, el pensamiento crítico, la creatividad y el análisis de situaciones complejas.
- Al asumir roles diferentes, los estudiantes pueden comprender mejor las perspectivas y sentimientos de otras personas, lo que contribuye al desarrollo de la empatía y la comprensión intercultural.

Ejemplo:



Estudiantes de la escuela telesecundaria Mariano Azuela de la comunidad de Santa Mónica Ocuilan, Estado de México. La presente fotografía es publicada con la autorización de los alumnos en la estrategia experiencia inmersiva.

## Vuelo matemático

### *¿Qué es?*

El avioncito es un juego tradicional que ha sido transmitido de padres a hijos de generación en generación, pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos. Los juegos populares son aquellos juegos que se encuentran muy vinculados a las actividades del pueblo y que a lo largo de los años y de las generaciones se han ido transmitiendo de padres a hijos. Esta estrategia es una adaptación que promueve la actividad física y el equilibrio en combinación con ejercicios de operaciones básicas en matemática, proporcionando un aprendizaje de forma lúdica. Adaptado de: (<https://dikokidstotana.wordpress.com/2015/05/21/28-juegos-tradicionales-y-populares-para-divertirse-en-familia/>)

### *¿Cómo se realiza?*

#### Materiales:

- Gises de colores.
- Piedra o bolita de papel.

Para jugar al avioncito, se recomienda que la actividad se desarrolle en el patio o cancha deportiva de la escuela en la que cada participante necesita una ficha, que puede ser un botón, una piedra o cualquier objeto pequeño. El juego se juega en un tablero dibujado en el piso y este debe tener forma de cuadrícula con casillas numeradas. Los jugadores colocan sus fichas a un lado de la casilla número 1.

Luego, por turnos, los jugadores lanzan un objeto pequeño a la casilla número 2. Después, saltan a la casilla donde cayó su ficha y la recogen. El objetivo es avanzar por todo el tablero sin cometer errores. Si un jugador comete un error (por ejemplo, no llega a la casilla donde cayó su ficha), pierde su turno.

El juego continúa hasta que un jugador completa todas las casillas del tablero y se corona como el ganador.

1. Dibuja un avión grande en el suelo utilizando gis, dividiéndolo en secciones numeradas del 1 al 10. Cada sección representará un “paso” que el estudiante dará al brincar.
2. Asigna operaciones matemáticas simples a cada sección del avión dibujado. Por ejemplo, puedes escribir ejercicios de suma, resta, multiplicación o división en cada sección o simplemente indicar la operación que el estudiante debe resolver al llegar a esa sección.
3. Invita a los estudiantes a brincar en el avión y al aterrizar en una sección, deberán resolver la operación matemática asignada a ese paso. Puedes ajustar la dificultad de las operaciones según el nivel de los estudiantes.
4. Otorga puntos, estrellas o pequeñas recompensas por cada operación resuelta correctamente. Es importante revisar las respuestas juntos y discutir las soluciones para reforzar el aprendizaje.

*¿Para qué se utiliza?*

- Desarrolla habilidades numéricas y de cálculo mental.
- Integrar el movimiento físico con el proceso de resolver operaciones matemáticas.
- Estimula el aprendizaje a través de la experiencia sensorial y kinestésica, promoviendo la participación activa y el desarrollo de habilidades matemáticas de una manera accesible y entretenida para todos los estudiantes.



## **Batalla de fracciones. Equivalentes: ¡a la pizarra!**

### *¿Qué es?*

Las fracciones son equivalentes, cuando a pesar de tener diferente numerador y denominador, representan la misma cantidad de la unidad o del conjunto.

<https://enciclopediaiberoamericana.com/fracciones-equivalentes/>

Esta estrategia es divertida y educativa que involucra a los estudiantes en la práctica de fracciones equivalentes. En esta dinámica, se utiliza un pastel de fracciones (o cualquier otro objeto con fracciones escritas en él) y los estudiantes seleccionan una fracción del pastel y corren a la pizarra para representarla en forma de fracciones equivalentes el que termine primero sin cometer errores gana la competencia.

### *¿Cómo se realiza?*

Materiales:

- Pastel o tarjetas de fracciones

El docente explica a los estudiantes que participarán en una actividad divertida para practicar fracciones equivalentes utilizando el pastel de fracciones, posteriormente divide al grupo en dos equipos que competirán entre sí.

1. Consigue un pastel de fracciones o crea uno tú mismo utilizando cartulina o cualquier otro material similar. En cada “rebanada” del pastel, escribe una fracción. También necesitarás una mesa donde colocar el pastel de fracciones.
2. Un estudiante de cada equipo correrá hacia la mesa y seleccionará una rebanada del pastel que contendrá una fracción.
3. Una vez que han seleccionado una fracción, cada estudiante debe pasar al pizarrón a representar esa fracción en forma de fracciones equivalentes. Por ejemplo, si escogen  $\frac{1}{2}$ , podrían decir  $\frac{2}{4}$ ,  $\frac{3}{6}$ ,  $\frac{4}{8}$ , etcétera.
4. Los estudiantes explican cómo llegaron a esas fracciones equivalentes y comparten sus estrategias con el resto del grupo.

5. Continuar la actividad hasta concluir con todos los participantes del grupo.
6. Al final, fomenta una discusión grupal sobre lo que aprendieron acerca de las fracciones equivalentes y cómo fue su experiencia participando en esta estrategia.

### *¿Para qué se utiliza?*

La estrategia de la “Carrera de Fracciones” se utiliza para ayudar a los estudiantes a comprender y practicar las fracciones equivalentes de una manera divertida y participativa. Al implementar esta dinámica en el aula, se persiguen varios objetivos:

- La actividad permite a los estudiantes visualizar y comprender cómo diferentes fracciones pueden representar la misma cantidad.
- La dinámica fomenta la participación activa de los estudiantes, ya que cada uno tiene la oportunidad de seleccionar una fracción y trabajar en encontrar fracciones equivalentes.
- Los estudiantes tienen la oportunidad de compartir sus estrategias para encontrar fracciones equivalentes, lo que promueve la colaboración y el intercambio de ideas entre ellos.
- Al hacer que los estudiantes interactúen con las fracciones de una manera práctica y lúdica, se refuerza su comprensión de este concepto matemático.

### Ejemplo





Estudiante de la escuela telesecundaria Mariano Azuela de la comunidad de Santa Mónica Ocuilan, Estado de México. La presente fotografía es publicada con la autorización de la alumna en la estrategia Batalla de fracciones Equivalentes: ¡A la pizarra!

## Letras que nos conectan

### ¿Qué es?

Un periódico escolar es un medio de comunicación escrito, redactado, elaborado y producido por los estudiantes de un centro educativo. Este periódico puede ser publicado de manera semanal, mensual, trimestral o anual. Habitualmente, trata sobre los hechos acontecidos en el centro educativo y los temas que preocupan a sus lectores entre sus secciones están los escritos literarios, comentarios, entrevistas, reseñas de eventos y actividades, páginas de entretenimiento, etc. El propósito es informar, entretener y promover la participación de la comunidad educativa. Adaptado de:

<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/2441/02-201416.pdf?sequence=1>

### ¿Cómo se realiza?

#### Materiales

- Hojas de papel.
- Plumones.
- Marcadores.
- Lápices.
- Tijeras.
- Pegamento.
- Cámara fotográfica.
- Impresoras.
- Grabadoras para entrevistas.
- Internet para investigación.

1. Invita a los estudiantes interesados a participar en una sesión de lluvia de ideas para proponer y seleccionar el título del periódico escolar. Anima a que el título refleje la identidad de la comunidad estudiantil y sea atractivo para el público.
2. Una vez seleccionado el título, recluta estudiantes interesados en periodismo, redacción, diseño gráfico y fotografía para formar el equipo editorial bajo la identidad del periódico.

3. Establece claramente los propósitos del periódico escolar, tomando en cuenta su nuevo nombre, como informar, entretener, promover la participación estudiantil, etc.
4. Identifica los temas relevantes para la comunidad escolar y planifica los tipos de artículos que se incluirán en el periódico (noticias, entrevistas, opiniones, etc.), considerando el título seleccionado.
5. Asignación de roles: Asigna responsabilidades dentro del equipo editorial (editor en jefe, redactores, fotógrafos, diagramadores, etc.) bajo la identidad del nuevo periódico y establece un calendario de reuniones y entregas.
6. Fomenta la investigación y la recopilación de noticias, eventos y actividades relevantes para el periódico con el enfoque del nombre seleccionado.
7. Los estudiantes redactan los artículos y realizan la edición de los mismos con la supervisión del equipo editorial, manteniendo coherencia con la identidad reflejada en el título.
8. Diseña el formato del periódico e integra los contenidos elaborados por el equipo editorial, considerando la identidad transmitida por el nombre.
9. El docente realiza una revisión completa del periódico antes de la publicación para corregir errores y asegurar que se alinee con la identidad reflejada en el título.
10. Distribuye el periódico en la comunidad escolar y promociona su disponibilidad (impreso o digital) entre los estudiantes, profesores y padres de familia.

### *¿Para qué se utiliza?*

Un periódico escolar se utiliza como una herramienta multifacética que fomenta la comunicación, el aprendizaje, la creatividad y el empoderamiento estudiantil dentro del entorno escolar.

- Desarrollo de habilidades de escritura.
- Fomento del pensamiento crítico.
- Mejora en la expresión oral y escrita.
- Desarrollo de habilidades de diseño gráfico.

- Promueve el trabajo colaborativo.
- Conciencia cívica: Al abordar temas relacionados con la comunidad, la responsabilidad social y el impacto local.

Ejemplo:



Escuela telesecundaria Mariano Azuela de la comunidad de Santa Mónica Ocuilan, Estado de México. Título del periódico escolar adaptado de la siguiente fuente: <https://www.calameo.com/books/0032604507631b6cd421a>

## Conclusión

Las estrategias son fundamentales en el ámbito educativo por varias razones una de ellas es que pueden adaptarse para abordar diferentes estilos de aprendizaje, lo que permite a los educadores llegar a una variedad de estudiantes con diversas necesidades y preferencias de aprendizaje.

Además, muchas estrategias de enseñanza están diseñadas para fomentar la participación activa de los estudiantes, lo que conlleva a interactuar con el material de manera más profunda y personal.

Cabe destacar que las estrategias bien diseñadas pueden fomentar la participación activa del educando, lo que contribuye a un ambiente de aprendizaje más dinámico y estimulante. Al involucrar a los estudiantes en el proceso de enseñanza, las estrategias pueden aumentar la motivación, el interés y la autoestima.

La combinación de tácticas de *Creo y Construyo*, *Experiencia Inmersiva*, *Vuelo Matemático*, *Batalla de Fracciones Equivalentes*: ¡A la Pizarra! Y letras que nos conectan nos ofrecen una oportunidad única para promover un ambiente educativo dinámico y enriquecedor.

Estas estrategias no solo fomentan el desarrollo de habilidades cruciales como la creatividad, la comunicación, la resolución de problemas y el pensamiento crítico, sino que también fomentan la participación activa de los alumnos en su propio proceso de aprendizaje.

Al integrar estas estrategias de manera efectiva, se puede cultivar un entorno que estimule el interés por el conocimiento y fortalezca el sentido de comunidad dentro del aula.

## Bibliografía

- Ávila, G. (2009). *El periódico escolar virtual, una estrategia de integración para el aprendizaje autónomo desde las competencias lecto-escritoras*. <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/2441/02-201416.pdf?sequence=1>
- Baltazar, S. (2020). *Juegos tradicionales para las familias en tiempos de COVID-19*. URL. [https://ade.edugem.gob.mx/bitstream/handle/acervodigitaledu/61022/YJMULAPT73\\_Juegos%20tradicionales%20para%20las%20familias%20en%20tiempos%20del%20COVID-19.pdf?sequence=5](https://ade.edugem.gob.mx/bitstream/handle/acervodigitaledu/61022/YJMULAPT73_Juegos%20tradicionales%20para%20las%20familias%20en%20tiempos%20del%20COVID-19.pdf?sequence=5)
- Cobo, G. Y Valdivia, S. (2017). *JUEGO DE ROLES PUCP*. URL [https://repositorio.pucp.edu.pe/index/bitstream/handle/123456789/170376/4.%20Juego%20de%20Roles%20\(1\).pdf?sequence=1](https://repositorio.pucp.edu.pe/index/bitstream/handle/123456789/170376/4.%20Juego%20de%20Roles%20(1).pdf?sequence=1)
- Contreras, J. Ruiz, T. Y Torres, J. (2018). *Estrategias de Fortalecimiento del Periódico Escolar de la Institución Educativa Antonia Santos como escenario de Participación Estudiantil*. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/6829/Trabajo%20de%20grado%20-%20Peri%20C3%B3dico%20escolar%20NOTI-ETNO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Juegos tradicionales y populares para divertirse en familia*. (2015). Wordpress.com URL <https://dikokidstotana.wordpress.com/tag/juegos-tradicionales/>
- “Cuento”. (2024). Autor: Equipo editorial, Etecé. De: Argentina. Para: Enciclopedia Humanidades. Disponible en: <https://humanidades.com/cuento/>. Última edición: 29 febrero 2024. Consultado: 16 mayo, 2024. <https://www.studocu.com/es-mx/document/universidad-quetzalcoatl/matematicas/cuaderno-de-actividades-ludicas-de-matematicas/74975734>
- Pimienta, J. (2012). *Estrategias de enseñanza-aprendizaje. Docencia universitaria basada en competencias*. Pearson.
- Redacción El Tiempo. (3 de junio de 2001). *¿Cómo hacer un Periódico Escolar? El Tiempo*. Obtenido de <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-498894>

Secretaria de educación de Nuevo León. (2017-2018). *Cuaderno de actividades lúdicas matemáticas*. file:///C:/Users/lilit/Downloads/Cuaderno%20de%20Actividades%20Lu%CC%81dicas%20de%20Matema%CC%81ticas.pdf