



Centro Regional de Formación Profesional
Docente de Sonora
Escuela Normal Superior Plantel Obregón

INFORME MATERIAL DIDÁCTICO “HEDBANZ”

Alumnos:

Adilene Herrera Verdugo

Hilda Analí Castro Badach

Alondra Guadalupe Ríos Verdugo

Sixto Guadalupe Chávez Ruelas

Grupo: Español V

Diversidad Lingüística Intercultural

Maestra: Kristy Nallely Zepeda Félix

Informe material didáctico

Introducción

El siguiente material surge a partir del curso Diversidad lingüística intercultural, en donde se integró la elaboración de un material didáctico inspirado en el juego llamado Hedbanz, el cual se adaptó para lograr promover hábitos de una vida saludable sobre los alumnos de la institución, logrando fortalecer las competencias comunicativas. De esta forma, también se logran atender la problemática encontrada dentro del contexto, vinculados directamente con la vida cotidiana de los educandos, esto debido a que no en muchas ocasiones toman en cuenta los mensajes de vida saludable que se encuentran a su alrededor.

Objetivo del proyecto

Favorecer la identificación de mensajes saludables, logrando promover la expresión oral a través del lenguaje en estudiantes de educación secundaria. Permitiendo que los adolescentes desarrollen habilidades comunicativas al describir y explicar conceptos relacionados con hábitos saludables de manera colaborativa, fortaleciendo tanto su competencia lingüística como su conciencia sobre la importancia de una vida saludable.

Justificación

La adolescencia llega a ser una etapa crítica en cuanto a la formación de hábitos que impactarán la salud a lo largo de la vida. En el contexto educativo actual, se puede decir que es algo fundamental desarrollar propuestas pedagógicas que no solo fortalezcan las competencias comunicativas de los estudiantes, sino que además lleguen promuevan la reflexión sobre estilos de vida saludables.

En la Escuela Secundaria General No. 4 "Profr. Jose L. Guerra A.", mediante las distintas observaciones realizadas, se logró identificar que algunos de los alumnos tenían dificultades al momento de compartir ciertas participaciones y sobre todo a la hora de hacer exposiciones, por lo que se optó por iniciar a trabajar la oralidad de cierta forma que fuera algo más dinámico con los alumnos, además de esto se refuerza la convivencia que se tiene dentro del grupo, consiguiendo que el docente también sea parte de este proceso.

El curso Diversidad Lingüística Intercultural ha permitido comprender que el desarrollo del lenguaje no ocurre de manera aislada, sino que se potencia cuando se vincula con temáticas que realmente se consideren significativas para los estudiantes, agregando cuando se promueve la interacción comunicativa de una manera realmente auténtica. La elección del tema de hábitos saludables responde al contenido que se estaría llevando a

cabo durante las semanas de prácticas, teniendo en cuenta el contenido: “Mensajes para promover una vida saludable, expresados en medios comunitarios o masivos de comunicación”. Este contenido tiene una variante en cada grado de educación secundaria, con un Proceso de Desarrollo de Aprendizaje (PDA) específico para cada uno, lográndose adaptar fácilmente.

La adaptación del juego HEDBANZ se fundamenta en su naturaleza interactiva, pero sobre todo comunicativa, debido a que exige a los participantes formular preguntas, procesar información oral, inferir significados, logrando construir descripciones claras acerca de cierto tema. Esta dinámica fortalece la creación de un ambiente de aprendizaje para el cual la comunicación oral se vuelve necesaria.

Las necesidades específicas que este proyecto busca atender se encuentran relacionadas a la identificación de una vida saludable, ya que a pesar de algunas estrategias que se han utilizado por parte del gobierno para poder combatir esta problemática aún existen ciertas instituciones en las cuales se puede observar que no se logran los resultados deseados, una de las estrategias más reciente es la prohibición de comida chatarra en todas las escuelas de México, aunque por diversas situaciones no en todas los planteles se lleva al pie de la letra las indicaciones que se dieron.

Fundamentos teóricos y pedagógicos

El diseño e implementación del material didáctico HEDBANZ se sustenta en diversos enfoques teóricos y pedagógicos que ayudan a orientar tanto la enseñanza de la lengua como el aprendizaje en contextos lúdicos, pero sobre todo que realmente sean colaborativos.

El material didáctico se logra sustentar en los planteamientos de Calderón (2021), quien afirma que "el juego es una herramienta que facilita el aprendizaje y es muy importante para la vida del niño ayudándole a la creatividad, pensamiento crítico y las nociones básicas para la resolución de problemas." De esta forma, el material se convierte en un aspecto muy importante dentro del entorno de enseñanza-aprendizaje, fomentando un aprendizaje integral para los educandos, así mismo Calderón también menciona que esto asimismo ayuda a que los jóvenes puedan aprender a través de las cosas que los rodean, agregando el aprendizaje que tengan las personas con las que se está llevando a cabo el juego.

A su vez, se encuentra relacionada con la teoría de Vigotsky, la cual indica y sostiene que los jóvenes necesitan de la interacción social para poder favorecer el aprendizaje dentro de

su educación, siendo esto un motor para el desarrollo del aprendizaje. En pocas palabras se busca que el estudiante no juegue para aprender sino que pueda aprender jugando.

Esta perspectiva reconoce al juego no como una actividad recreativa, sino como una estrategia didáctica que promueve el desarrollo integral. HEDBANZ crea un ambiente donde el aprendizaje surge de manera natural, reduciendo la ansiedad asociada a actividades formales y promoviendo una disposición positiva hacia el aprendizaje de competencias comunicativas orales.

La teoría de Vigotsky constituye uno de los pilares fundamentales de esta propuesta. El concepto de Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) resulta particularmente relevante: se define como la distancia entre lo que el estudiante puede hacer solo y lo que puede lograr con ayuda de otros más capaces. El juego HEDBANZ crea múltiples ZDP al interior de cada equipo, donde estudiantes con mayor dominio lingüístico o más conocimientos sobre salud pueden apoyar a sus compañeros mediante el andamiaje, que se manifiesta en acciones como reformular preguntas, ofrecer pistas más claras o modelar estructuras lingüísticas adecuadas.

Además, Vigotsky otorga un papel central al lenguaje como herramienta psicológica que media el pensamiento. A través del diálogo que demanda HEDBANZ, los estudiantes no solo comunican ideas sino que organizan su pensamiento, planifican estrategias y desarrollan conciencia metalingüística sobre su propio uso del lenguaje.

Enfoque comunicativo en la enseñanza de la lengua

El enfoque comunicativo, que sustenta los programas de estudio de español en secundaria, plantea que la enseñanza debe centrarse en desarrollar la competencia comunicativa, es decir, la capacidad para usar el lenguaje de manera efectiva en diversos contextos.

HEDBANZ materializa estos principios al crear situaciones auténticas donde los estudiantes usan el lenguaje con propósitos reales: formular preguntas, describir, explicar y argumentar. La comunicación tiene un propósito claro dentro de la dinámica del juego, lo que motiva a los estudiantes a expresarse con claridad y eficacia.

Aprendizaje significativo

La teoría de Ausubel plantea que el aprendizaje es más efectivo cuando los nuevos conocimientos se conectan con experiencias previas de los estudiantes. HEDBANZ trabaja con contenidos sobre hábitos saludables que conectan con la vida cotidiana de los adolescentes, facilitando puentes cognitivos entre lo que ya saben y los nuevos conceptos.

El componente lúdico genera emociones positivas que favorecen la memoria y reduce el filtro afectivo, es decir, las barreras emocionales que pueden obstaculizar el aprendizaje.

Al integrar contenidos de salud con el desarrollo de competencias comunicativas, HEDBANZ ejemplifica el principio de transversalidad curricular. La literacidad en salud requiere competencias lingüísticas sólidas para comprender información, comunicarse efectivamente y tomar decisiones informadas sobre el bienestar. Esta integración es coherente con el currículo de educación básica que promueve conectar los aprendizajes escolares con situaciones de la vida real.

Estructura y descripción del material didáctico

HEDBANZ es un juego de mesa educativo físico, adaptado con fines pedagógicos para promover el desarrollo de competencias comunicativas orales mediante la identificación y descripción de conceptos relacionados con hábitos saludables. De igual forma, se creó una versión digital como alternativa. A continuación se verán las características de cada uno de los materiales implementados. La versión digital y la física se complementan, en donde ambas son alternativas funcionales (ver anexo 2: Material digital).

En cuanto al público que se encuentra destinado es a estudiantes de educación secundaria en especial a grupos de segundo y tercer grado, sin embargo se puede implementar sin problemas en primer grado, con edades aproximadas de desde 13 a los 15 años. El material está diseñado para ser inclusivo, pudiendo utilizarse con estudiantes de diferentes niveles de dominio lingüístico, esto ya que la dinámica del juego permite ajustar la complejidad según las características con las que cuente el grupo.

Componentes del material

El material HEDBANZ adaptado incluye los siguientes elementos:

- 4 diademas ajustables que incluyen la base para colocar las tarjetas.
- Tarjetas que incluyen alguna imagen, acción o alimento relacionado con la vida saludable.
- Algún pizarrón para anotar los puntos obtenidos.
- Material de wordwall en el caso de la versión digital:

<https://wordwall.net/es/resource/101815332/adivina-mi-vida-saludable>

Material complementario

Vida saludable (Secretaría de salud): <https://www.youtube.com/watch?v=l4NzztHah-0&t=25s>

Hábitos para una vida saludable: https://www.youtube.com/watch?v=tG1rQf_1pn4

Contenidos

En cuanto a los contenidos, se basa principalmente en que la identificación de los hábitos de la vida saludable, en donde los jóvenes deben de aprender que es lo que es benéfico para su salud, esto se relaciona con el contenido visto del PDA, el cual se enfoca en promover y reconocer los mensajes que se utilizan para difundir este tema dentro de nuestra sociedad, por lo que al igual se consideró importante que los educandos aprendan a identificar estas cualidades.

Actividades principales

Version fisica

Dinámica básica del juego:

- **Organización:** Los estudiantes se organizan en equipos de 4-6 personas. Cada equipo recibe un set de tarjetas y las diademas necesarias.
- **Preparación:** Se mezclan las tarjetas y se colocan boca abajo. Cada jugador toma una tarjeta sin verla y la coloca en su diadema de manera que los demás puedan verla pero él/ella no debe de hacerlo.
- **Desarrollo:** Por turnos, cada jugador formula preguntas de sí/no a sus compañeros para intentar adivinar qué concepto relacionado con hábitos saludables tiene en su tarjeta. Por ejemplo: "¿Es un tipo de alimento?", "¿Ayuda a prevenir enfermedades?", "¿Se relaciona con el ejercicio?"
- **Apoyo colaborativo:** Los compañeros responden las preguntas y pueden dar pistas descriptivas cuando el jugador se acerca a la respuesta, promoviendo el uso de definiciones y explicaciones claras.
- **Cierre de ronda:** Cuando un jugador adivina su tarjeta, puede conservarla como punto y tomar una nueva, o pasar el turno al siguiente jugador.
- **Reflexión:** Al finalizar el tiempo establecido, se realiza una puesta en común donde se discuten los conceptos identificados y su importancia para la salud.

Variantes:

- **Modo básico:** Identificación de conceptos generales sobre salud.
- **Modo argumentativo:** Después de adivinar, el estudiante debe argumentar por qué ese hábito es importante.

- **Modo creativo:** Los estudiantes deben crear oraciones o situaciones donde aplicarían ese hábito saludable.
- **Modo de definiciones:** En lugar de preguntas de sí/no, los compañeros dan definiciones formales del concepto.

Versión digital

La versión digital del juego HEDBANZ se desarrolló utilizando la plataforma Wordwall, específicamente la plantilla "Tarjetas flash", accesible a través del enlace: <https://wordwall.net/es/resource/101815332/adivina-mi-vida-saludable>. Esta versión fue diseñada para facilitar la implementación del material en contextos donde se requiere proyección en pantalla o cuando se desea aprovechar las ventajas de los recursos digitales interactivos.

Diseño y componentes digitales

El material digital incluye una selección de imágenes sobre vida saludable que abarca alimentación, ejercicio, higiene y salud mental. También se contempla la posibilidad de integrar recursos multimedia complementarios como videos cortos e infografías que permitan contextualizar mejor los contenidos trabajados.

Dinámica de juego digital:

1. **Proyección:** El docente proyecta la pantalla de Wordwall en el pizarrón o pantalla disponible en el aula, asegurándose de que todos los estudiantes puedan visualizar las tarjetas digitales.
2. **Posicionamiento:** Un integrante de cada equipo pasa al frente del aula, para pasar a colocarse de espaldas a la proyección, de manera que no pueda ver la tarjeta que aparecerá en pantalla, reproduciendo así la mecánica de la versión física con diademas.
3. **Revelación:** El docente hace clic en el botón "Girar" de la plataforma Wordwall para revelar la tarjeta digital, la cual puede contener una imagen, una palabra o una frase relacionada con hábitos saludables.
4. **Pistas colaborativas:** Los compañeros del equipo proporcionan pistas verbales al estudiante que está de espaldas, sin mencionar palabras que revelen directamente la respuesta. Esta fase tiene una duración de 30 segundos.

5. **Adivinanza:** El estudiante que está frente al grupo intenta adivinar el mensaje o hábito saludable basándose en las descripciones y pistas proporcionadas por sus compañeros.
6. **Argumentación:** Al acertar correctamente, el estudiante debe explicar brevemente por qué ese hábito es importante para la vida cotidiana, promoviendo así no solo la identificación sino también la reflexión sobre la relevancia de los hábitos saludables.
7. **Puntuación:** Se acumula un punto por cada acierto correcto
8. **Rotación:** Una vez completado el turno, participa el siguiente equipo, permitiendo que todos los estudiantes tengan oportunidad de desempeñar los diferentes roles.

Modo de empleo y estrategias de acompañamiento

En cuanto a preparación antes de implementar el material, el docente debe realizar una serie de acciones que garanticen el éxito de la actividad. En primer lugar, es fundamental revisar y familiarizarse con todos los conceptos incluidos en las tarjetas del juego, asegurándose de comprender a profundidad cada uno de los hábitos saludables abordados.

La organización del espacio del aula constituye otro aspecto fundamental en la preparación. El docente debe disponer el mobiliario de manera que facilite el trabajo en equipos pequeños, asegurando que cada grupo tenga suficiente espacio para interactuar sin interferir con los demás. Es importante considerar la distribución estratégica de los estudiantes, conformando equipos heterogéneos. Asimismo, antes de iniciar el juego, el docente debe establecer claramente las reglas, los objetivos de aprendizaje tanto comunicativos como temáticos.

Durante su implementación el rol del docente durante el desarrollo del juego es fundamentalmente el de mediador y facilitador del aprendizaje, alejándose del papel tradicional de transmisor de conocimientos. Esto incluye circular constantemente entre los equipos, observando atentamente las interacciones comunicativas, escuchando las conversaciones, identificando tanto fortalezas como áreas de oportunidad en el uso del lenguaje, y tomando notas detalladas que posteriormente servirán para la retroalimentación y la reflexión colectiva.

El docente debe estar atento a múltiples aspectos simultáneamente, cómo formulan los estudiantes sus preguntas, si utilizan estrategias comunicativas efectivas, cómo describen y definen conceptos, si demuestran escucha activa, pero sobre todo si se apoyan mutuamente en la construcción de significados. Por su parte, se debe estar atento al clima emocional del aula, promoviendo un ambiente de respeto y colaboración donde se valore el

esfuerzo comunicativo por encima de la perfección lingüística. Cuando observe actitudes negativas hacia los errores propios o ajenos, debe intervenir reforzando la idea de que equivocarse es parte natural del proceso de aprendizaje, siendo una oportunidad valiosa para mejorar.

La fase de cierre al juego resulta tan importante como el juego mismo, ya que es el momento de consolidar los aprendizajes, conectar la experiencia lúdica con aprendizajes más profundos. El docente debe conducir una sesión donde se discutan grupalmente los conceptos de salud trabajados, permitiendo que los estudiantes compartan qué aprendieron, qué conceptos les resultaron más interesantes o sorprendentes, y cómo pueden aplicar estos conocimientos en su vida cotidiana. Esta discusión no debe limitarse a repetir definiciones, sino promover la reflexión crítica sobre la importancia de los hábitos saludables.

El docente debe proporcionar retroalimentación tanto individual como grupal, destacando aspectos positivos observados y ofreciendo sugerencias constructivas para el desarrollo posterior. Esta retroalimentación debe ser enfocada en comportamientos observables, por ejemplo: "Noté que el equipo 3 utilizó excelentes estrategias para dar pistas sin revelar directamente la respuesta" También es valioso que los estudiantes participen en procesos de autoevaluación y coevaluación, reflexionando sobre su propio desempeño.

Análisis de la implementación del material didáctico

La implementación del material didáctico se llevó a cabo en un grupo de segundo grado de secundaria dentro de la Escuela Secundaria General No. 4 "Profr. Jose L. Guerra A." La sesión tuvo una duración de 50 minutos, aplicándose en el cierre de la secuencia didáctica y participaron todos los estudiantes del grupo en plenaria para facilitar la interacción, incluso la dinámica del juego. Los estudiantes ya estaban familiarizados con el juego en su versión comercial, lo que hizo que el proceso de explicación fuera breve al igual que sencillo, mostrándose también motivados, curiosos y dispuestos a participar, lo cual favoreció a un ambiente colaborativo.

El material físico, que requirió elaboración previa, resultó ser un elemento detonador para la interacción en el aula (revisar anexo 1: Elaboración). Las diademas ajustables y las tarjetas coloridas captaron inmediatamente la atención de los estudiantes, generando comentarios de emoción incluso antes de iniciar la actividad.

El material se desarrolló sin interrupciones, esto debido a que el grupo identificó de manera efectiva los conceptos relacionados con hábitos saludables, mientras que durante el juego los participantes realizaron preguntas, dieron pistas y conversaban entre sí para ayudar a sus compañeros a llegar a la respuesta correcta. Durante la observación, se evidenció claramente el concepto de Zona de Desarrollo Próximo propuesto por Vigotsky, en donde los estudiantes con mayor dominio lingüístico reformulaban las preguntas de sus compañeros para hacerlas más precisas, mientras que aquellos con más conocimientos sobre salud complementaban las pistas con información adicional. Este andamiaje natural surgió de manera espontánea, sin necesidad de intervención docente directa.

El docente únicamente intervino para orientar, resolver dudas, mantener un orden, así como un ambiente colaborativo. El flujo de la actividad se mantuvo constante debido al conocimiento previo de los estudiantes con la dinámica del juego. Uno de los hallazgos más relevantes fue que los estudiantes mostraron un alto nivel de entusiasmo al ver que se trataba de un juego conocido, lo que redujo la posible resistencia y facilitó su involucramiento. Además, la participación fue casi total, incluyendo a los alumnos que habitualmente son más reservados o callados que se animaron a apoyar a sus compañeros. Asimismo, el uso de puntos para el juego fue algo que los motivó pudiéndose observar sobre todo en el material digital (ver resultados en anexo 3: Implementación). El juego no solo promovió competencias comunicativas, sino que también fortaleció la convivencia del grupo, ya que los estudiantes interactuaron con compañeros con quienes normalmente no colaboran, esto favoreciendo el ambiente y el sentido de pertenencia en el aula.

Hallazgos significativos

Esta dinámica de apoyo y colaboración, donde la expresión oral fue clave para el avance, está fuertemente respaldada por el papel del juego como herramienta pedagógica (Calderón, 2021). Específicamente, los juegos didácticos son reconocidos por su potencial para el desarrollo de la expresión oral (Muñoz et al., 2019), un hallazgo que se confirma al observar el esfuerzo de los participantes por describir, preguntar y argumentar con claridad para lograr la meta del juego. Los compañeros proporcionan un andamiaje efectivo, modelando el uso del lenguaje, ayudando a la organización del pensamiento para lograr la meta comunicativa.

Se identificó que los estudiantes lograron emplear buenas estrategias comunicativas. Respecto a la pertinencia cultural y lingüística, el material se adecuó muy bien al contexto escolar, puesto que los conceptos de vida saludable forman parte tanto de los contenidos

como de la experiencia cotidiana del alumnado, dando paso a que los estudiantes relacionen lo aprendido con situaciones reales y reflexionaran sobre el tema (ver anexo 3: Implementación).

Un hallazgo particularmente valioso fue la evolución en la formulación de preguntas a lo largo de la sesión. Al inicio, las preguntas eran muy generales, como por ejemplo: ¿Es comida?, pero conforme avanzaba el juego, los estudiantes comenzaron a formular interrogantes realmente más específicas y estratégicas ¿Se consume en el desayuno?. Esta progresión demuestra el desarrollo de conciencia metalingüística que señala Vigotsky, donde el uso del lenguaje con un propósito real promueve la reflexión sobre las propias estrategias comunicativas.

Si bien ambas versiones lograron los objetivos comunicativos planteados, se observaron diferencias importantes, esto ya que la versión física permitió mayor simultaneidad en la participación de equipos y generó un ambiente más íntimo de colaboración, mientras que la versión digital concentró la atención grupal en un solo estudiante a la vez, lo que propició que todo el grupo estuviera atento apoyando colectivamente al participante, aunque en la versión física esto también era posible. Con esto, esta configuración resultó particularmente beneficiosa para los estudiantes con mayor ansiedad al hablar en público, pues sentían el respaldo de todo el grupo.

Retos y desafíos

A pesar del éxito general de la implementación, se identificaron algunos retos que representan áreas de oportunidad para futuras aplicaciones. Uno de los principales desafíos fue la gestión del tiempo, debido a que algunos conceptos generaban largos espacios de reflexión, mientras que otros se adivinaban rápidamente, lo que ocasionó que ciertos equipos o estudiantes tuvieran más oportunidades de participación que otros. Este desequilibrio sugiere la necesidad de establecer tiempos más rigurosos por turno o implementar un sistema de rotación más estructurado.

Por otra parte, se observó que en ocasiones los estudiantes con mayor dominio comunicativo tendían a dominar la dinámica de dar pistas, limitando las oportunidades de participación de compañeros más callados. Aunque este liderazgo natural facilitó el flujo del juego, también reveló la necesidad de implementar roles más explícitos que garanticen la participación equitativa de todos los integrantes del equipo.

Otro reto identificado fue la variabilidad en el nivel de dificultad de las tarjetas. Algunos conceptos resultaron demasiado evidentes, mientras que otros eran excesivamente complejos para el nivel de conocimientos previos de los estudiantes. Esta situación resalta la importancia de realizar una revisión previa más exhaustiva del material. Finalmente, aunque la mayoría de los estudiantes demostraron comprensión de los conceptos de vida saludable, algunos aún presentaron dificultades para articular argumentaciones sólidas sobre la importancia de ciertos hábitos. Esto evidencia que, si bien el juego es efectivo para promover la expresión oral y la identificación de conceptos, requiere complementarse con estrategias adicionales que profundicen en el desarrollo del pensamiento crítico, ayudando a la argumentación de los jóvenes.

Reflexión sobre el proceso de implementación

La implementación de HEDBANZ permitió constatar que el diseño de materiales didácticos contextualizados y culturalmente pertinentes resulta fundamental para lograr aprendizajes significativos. El hecho de vincular contenidos curriculares (mensajes de vida saludable) con una metodología lúdica y colaborativa no solo aumentó la motivación de los estudiantes, sino que también facilitó el desarrollo de competencias comunicativas de manera natural, tal como propone el enfoque comunicativo.

Desde la perspectiva docente, esta experiencia reforzó la importancia de asumir el rol de facilitador más que de transmisor. Observar cómo los estudiantes construían conocimiento colaborativamente, cómo se apoyaban mutuamente y cómo desarrollaban estrategias comunicativas sin intervención directa constante, confirmó los planteamientos de Vigotsky sobre la centralidad de la interacción social en el aprendizaje.

La experiencia también evidenció que los materiales didácticos deben ser flexibles y adaptables. Aunque se diseñó una estructura clara para el juego, fue necesario realizar ajustes sobre la marcha según las dinámicas grupales que surgen, lo cual forma parte natural del proceso pedagógico, enriqueciendo la práctica docente.

Sugerencias y alternativas de mejora

Dentro de la dinámica los retos que se observaron fueron dieron paso a las siguientes sugerencias, las cuales se convierten en un punto clave a tomar en cuenta.

- Incluir roles más definidos dentro de las indicaciones, como moderador, lector de pistas o responsables de preguntas, para asegurar una mejor organización.

- Diseñar nuevas actividades complementarias, como la creación de tarjetas por parte de los propios estudiantes.
- Incluir una ficha de evaluación (auto o co) para que los estudiantes reflexionen sobre sus estrategias y su conocimiento,
- Considerar adecuaciones lingüísticas para estudiantes con distintos niveles del español.

Conclusión:

La elaboración y aplicación del material "HEDBANZ", permitió evidenciar que el diseño de recursos didácticos con enfoque intercultural constituye una herramienta fundamental para atender la diversidad lingüística presente en los contextos escolares. El juego se consolidó como un espacio de interacción donde los estudiantes pudieron expresarse libremente, como también movilizar sus conocimientos previos.

El análisis de la aplicación mostró una gran participación oral, así como una mejora en las habilidades de descripción y argumentación. El uso del juego digital generó entusiasmo, colaboración, enfocándose en la escucha activa, permitiendo que los alumnos asumieran un rol protagónico dentro del aprendizaje. Asimismo, se logró que reconocieran la importancia de los hábitos saludables, pudiendo explicarlo con sus propias palabras, relacionándolo con prácticas familiares y comunitarias, dando a entender completamente que el material didáctico fue de gran ayuda para reforzar como cierre el tema visto durante el proyecto

Referencias bibliográficas

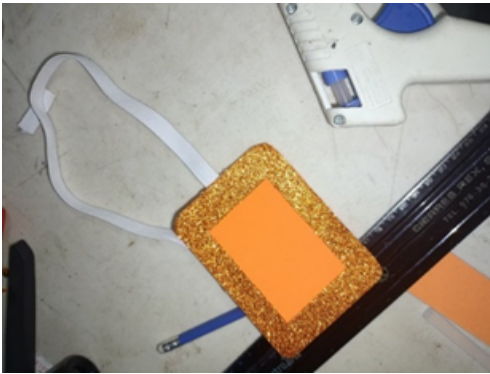
Calderón, G. E. C. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. Dialnet.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926973>

Muñoz, A., Loor, M., León, F. y Zambrano, J. (2019). Los juegos didácticos para el desarrollo de la expresión oral en el aprendizaje del idioma inglés. *Didasc@lia: Didáctica y Educación*, 10(1), 25–36. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7241786>

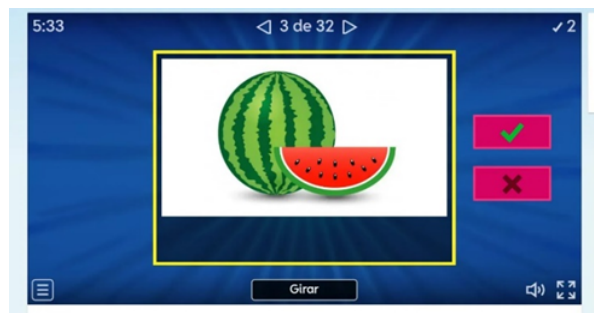
Sánchez, R. (2019). El pensamiento de Vygotsky y su influencia en la educación. *Latin-American Journal of Physics Education*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7587110>

Anexos

1.- Elaboración



2.- Material digital



3.- Implementación

