

Fecha de presentación: abril, 2025 Fecha de aceptación: junio, 2025 Fecha de publicación: agosto, 2025

## El juego didáctico para la asignatura Dibujo Básico II en la carrera de Educación Laboral

The didactic game for the subject Basic Drawing II in the career of Labor Education

7

MSc. Silvio Ramón Collado Nohaya <sup>1</sup>  
srcollado@ucf.edu.cu

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0816-9789>



Dr.C. Octavio Manuel Lama Suarez <sup>2</sup>  
omlamas@ucf.edu.cu

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1572-4979>



MSc. Rogel Dorado Alfonso <sup>3</sup>  
rdorado@ucf.edu.cu

ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-4378-5040>



Cita sugerida (APA, séptima edición)

Collado, S. R., Lama, O.M. y Dorado, R. (2025). El juego didáctico para la asignatura Dibujo Básico II en la carrera de Educación Laboral. *Revista Mapa*, 7(40), 142 – 161.

<http://revistamapa.org/index.php/es>

<sup>1</sup>Docentes de la Universidad de Cienfuegos “Carlos Rafael Rodríguez”, Cienfuegos, Cuba.

<sup>2</sup>Docentes de la Universidad de Cienfuegos “Carlos Rafael Rodríguez”, Cienfuegos, Cuba.

<sup>3</sup>Docentes de la Universidad de Cienfuegos “Carlos Rafael Rodríguez”, Cienfuegos, Cuba.



## RESUMEN

El presente artículo socializa una experiencia pedagógica obtenida en la Universidad Carlos Rafael Rodríguez de Cienfuegos, dirigido a los aspectos relacionados con el aprendizaje de la asignatura Dibujo Básico II en la carrera de Educación Laboral, mediante la práctica de juegos didácticos, realizando cambios en las metodologías tradicionales de enseñanza. En él los autores exponen sus consideraciones acerca de la utilidad de los juegos didácticos en la formación inicial de los estudiantes como vía para el desempeño académico en la enseñanza superior. La propuesta de juegos didácticos pone en práctica los conocimientos y actúa a favor del mismo demostrando un carácter desarrollador, permite generar experiencias de aprendizaje significativas e innovadoras, está dirigida a la representación de cuerpos simples y complejos en proyección isométrica y sus vistas principales, logrando la más adecuada vinculación entre la teoría y la práctica donde los estudiantes se apropian de los contenidos motivados por el juego, transitando de la dependencia a la independencia y mejorando su motivación por la asignatura con vista a formar profesionales competentes para el desempeño de su futura profesión.

**Palabras claves:** aprendizaje, cuerpos, juego didáctico, profesionales, proyección

## ABSTRACT

This article socializes a pedagogical experience obtained at the Cienfuegos's University Carlos Rafael Rodríguez, aimed at aspects related to the learning of the Basic Drawing II subject in the Labor Education career, through the practice of didactic games, making changes in the methodologies traditional teaching. In it, the authors present their considerations about the usefulness of didactic games in the initial training of students as a way for academic performance in higher education. The proposal of didactic games puts knowledge into practice and acts in favor of it, demonstrating a developer character, allows generating significant and innovative learning experiences, is aimed at the representation of simple and complex bodies in isometric projection and its main views, achieving the more appropriate link between theory and practice where students appropriate the contents motivated by the game, moving from dependence to independence and improving their motivation for the subject with a view to training competent professionals for the performance of their future profession.

**Keywords:** learning, bodies, didactic game, professionals, projection



## INTRODUCCIÓN

Desde tiempos remotos el juego ha sido utilizado como una vía importante para transmitir conocimientos, habilidades, valores, sentimientos, normas de comportamiento y modos de actuación de una generación a otra, antecediendo incluso a la propia escuela en la consecución de dicho propósito.

Hoy existe gran consenso a nivel internacional entre pedagogos, psicólogos, profesores y maestros, en que los juegos didácticos pueden llegar a constituir una vía eficaz para potenciar el desarrollo de los niños, adolescentes y jóvenes desde el propio proceso de enseñanza - aprendizaje, sobre todo en las primeras edades; por cuanto garantizan una alta implicación de los estudiantes en la actividad docente, la generación de motivaciones e intereses hacia el estudio unidos a los sentimientos de satisfacción y alegría por el hecho de ganar, posibilita que se apropien de conocimientos relacionados con las particularidades de diferentes objetos, el modo de usarlos, entre otros aspectos y desarrollen importantes valores humanos acordes con nuestra sociedad.

De ahí que desde hace algunos años se aprecia la tendencia, cada vez más creciente, de incorporar la actividad lúdica en sus diferentes manifestaciones, al proceso de enseñanza-aprendizaje.

En Cuba se realizan profundas transformaciones investigativas con el objetivo de elevar la calidad de la educación, de las cuales emanen como resultante la formación de profesionales capaces de cumplir y dar respuesta a tal demanda. Estos profesionales comprometidos con su encargo social, desempeñan un rol protagónico al poder resolver de manera óptima los problemas que cotidianamente se les presenta en su desempeño profesional.

Las transformaciones de la educación requieren hoy de un profesional bien preparado en lo político, pedagógico, en lo didáctico, para que todos ellos favorezcan el aprendizaje creador, logrando que se vinculen los objetivos generales en la formación de los estudiantes con las características de cada uno, aprovechando las particularidades de la escuela y de su entorno, donde pueda desempeñar con eficiencia el proceso.

Para alcanzar estos propósitos se debe garantizar un trabajo coherente del colectivo de profesores, que se inicie desde el primer año de la carrera Educación Laboral, aprovechando todas las posibilidades que brinda el proceso docente-educativo para transmitir a los estudiantes el amor hacia el estudio por la cual siente vocación y un sólido trabajo político-ideológico que lleve consigo el compromiso de servir a la Revolución donde haga falta.

La carrera de Licenciatura en Educación Laboral está concebida para desarrollar una formación general integral que permita a los estudiantes incrementar su aprendizaje cumpliendo con el encargo social de la Educación Superior que consiste en formar un profesional, competente en su capacidad, apto para las actividades laborales, de un profesional innovador y creativo, poseedor de una cultura científica y pedagógica, con un alto compromiso social. De ahí la importancia de concebir al estudiante como protagonista de su aprendizaje, y que haga de la auto-preparación un proceso permanente con el uso de los métodos y estrategias novedosas, las que le abren las posibilidades de apropiarse de los contenidos, construir y divulgar el conocimiento por diversas vías y con el uso de diferentes fuentes, como son los juegos didácticos.

## DESARROLLO

### **El proceso de enseñanza-aprendizaje, desde una concepción desarrolladora.**

El problema de cómo se aprende y cómo se enseña ha constituido una preocupación permanente a lo largo de toda la historia de la Psicología y la Pedagogía, cuestión que mantiene su vigencia en la escuela cubana actual.

Los nuevos paradigmas educativos conciben el proceso de enseñanza - aprendizaje de manera que sea el propio educando el que construya de una forma creadora el conocimiento y que se apropie no solo de aquellos contenidos necesarios que le permitan vencer una determinada asignatura, aprobar un grado, sino que le permitan además prepararse para la vida. Ello presupone una reconceptualización del proceso de enseñanza – aprendizaje, en función de lograr su carácter desarrollador.

En virtud de lo anterior, en Cuba se han realizado varios trabajos e investigaciones relacionadas con esta problemática, tomando como bases esenciales los aportes de Lev S. Vigotsky, fundador y creador de la escuela histórico cultural a partir de los años veinte, paradigma que mantiene hoy su vigencia. Este autor, estudió el impacto del medio y de las personas que rodean al sujeto en el proceso de aprendizaje, postulando que la génesis de la psiquis se encuentra fuera de la subjetividad misma, es decir tiene un origen social, dando paso al inicio a una nueva era en la comprensión de las formas más complejas de la subjetividad humana.

Como resultado de sus investigaciones y de su propia teoría, Vigotsky formuló la ley genética fundamental del desarrollo: toda función psicológica en el desarrollo aparece al menos dos veces, o en dos planos, primeramente, en el plano social, de las interacciones o de la comunicación (plano de las relaciones inter-psicológicas) y posteriormente en el plano psicológico individual (plano de

las relaciones intrapsicológicas). Estas sufren cambios estructurales y funcionales en el proceso de transición de lo interpsicológico a lo intrapsicológico.

Por tanto, se aprende en interacción con los demás y se produce el desarrollo cuando el sujeto internamente controla el proceso, integrando las nuevas competencias a la estructura cognitiva. Es por ello que el considerar los juegos didácticos como medios para el aprendizaje nos conduce a establecer desde ellos la bien llamada interacción.

La zona de desarrollo próximo constituye el concepto básico que más aplicaciones sugiere en el campo de la educación.

Al referirse a la zona de desarrollo próximo Vigotsky (1988), dice:

Es la distancia entre el nivel real de desarrollo determinado por la capacidad de resolver un problema y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz. (p.7)

Este concepto es de gran importancia, por cuanto define una zona donde el protagonismo del profesor resulta relevante, considerándolo como mediador o facilitador del desarrollo de estructuras mentales en el estudiante para que sea capaz de construir aprendizajes más complejos, es decir, sienta la bases para la superación del propio desarrollo cognitivo personal.

Esto nos conduce a otro concepto importante, el de zona de desarrollo actual que está conformada por todas las adquisiciones, logros y conocimientos que posee el niño, los que le permiten interactuar de modo independiente con lo que le rodea y resolver los problemas que se le presentan sin ayuda.

Para Vigotsky el aprendizaje contribuye al desarrollo, es decir, es capaz de tirar de él; esta consideración asigna al profesor y a la escuela un papel relevante, al conceder a la acción didáctica la posibilidad de influir en el mayor desarrollo cognitivo del estudiante.

La noción de aprendizaje desarrollador deriva de la categoría vigotskiana enseñanza desarrolladora.

Asumida por Vigotsky (1988), como:

El proceso sistémico de transmisión de la cultura en la institución escolar en función del encargo social, que se organiza a partir de los niveles de desarrollo actual y potencial de los estudiantes, que conduce el tránsito continuo hacia niveles superiores de desarrollo, con la finalidad de formar

una personalidad integral y autodeterminada, capaz de transformarse y de transformar su realidad en un contexto histórico concreto. (p. 57)

Una enseñanza desarrolladora conduce necesariamente a un aprendizaje desarrollador. asumiéndose este último como aquel que garantiza en el individuo la apropiación activa y creadora de la cultura, propiciando el desarrollo de su autoperfeccionamiento constante, de su autonomía y autodeterminación, en íntima conexión con los necesarios procesos de socialización, compromiso y responsabilidad social.

Para ser desarrollador, el aprendizaje tendría que cumplir con tres criterios básicos:

- Promover el desarrollo integral de la personalidad del estudiante, es decir, activar la apropiación de conocimientos, destrezas y capacidades intelectuales en estrecha armonía con la formación de sentimientos, motivaciones, cualidades, valores, convicciones e ideales.
- Potenciar el tránsito progresivo de la dependencia a la independencia y a la autorregulación, así como el desarrollo en el sujeto de la capacidad de conocer, controlar y transformar creadoramente su propia persona y su medio.
- Desarrollar la capacidad para realizar aprendizajes a lo largo de la vida, a partir del dominio de las habilidades y estrategias para aprender a aprender, y de la necesidad de una autoeducación constante.

La infinita riqueza y diversidad del aprendizaje humano se expresa básicamente en tres esferas particulares:

- Los contenidos o resultados del aprendizaje
- Los procesos o mecanismos a través de los cuales las personas se apropian de estos contenidos diversos
- Las condiciones del aprendizaje, o sea, los diferentes tipos de situaciones de actividad e interacción en las cuales se movilizan determinados procesos en función de la apropiación de la experiencia sociohistórica

Entre estos tres componentes existe una relación directa e indisoluble, por lo que los procesos y las condiciones han de ser adecuadas y pertinentes para cada tipo de resultado o cambio que se espera alcanzar.

Por consiguiente, al organizar el proceso de enseñanza-aprendizaje hay que tener en cuenta dichos componentes, considerando los nexos e interrelaciones que existen entre ellos, de modo de facilitar la apropiación de los contenidos por parte de los estudiantes.

Basados en la teoría de Vigostky, se prioriza un aprendizaje donde el estudiante tenga un carácter protagónico y que contribuya más a la formación integral de su personalidad, en estos momentos tiene plena vigencia, en el país, el aprendizaje desarrollador.

## **2. El juego didáctico. Fundamentos teóricos.**

Las formas de organización para el Proceso de Enseñanza Aprendizaje desarrollador recomiendan que deben ser: flexibles, dinámicos, significativos, atractivos, que garanticen la implicación del estudiante y que fomenten el trabajo independiente en estrecha relación con el grupal, entre otros aspectos desarrolladores.

Los juegos didácticos son de gran utilidad en el campo educativo, tal como lo definió Montero (2017), *“los juegos didácticos es una estrategia participativa que ayuda a desarrollar en los estudiantes una adecuada conducta direccionando así a la disciplina que va a estimular la autodeterminación y decisión que van a adquirir al utilizarlos en el aula”*. (p. 4)

Resalta la importancia del juego didáctico dentro del aula, constituyen herramientas necesarias para la labor de los docentes, considerada como una vía efectiva para que los estudiantes aprendan y se diviertan al mismo tiempo, los estudiantes aman el juego, por lo permite desarrollar diversas áreas del desarrollo personal, así como: la emocional, física, social y cognitiva que integran actitudes sociales y fomentan iniciativas de comunicabilidad, creatividad, respeto y responsabilidad.

Otra de las importancias de las actividades lúdicas, es que estimulan los procesos mentales por lo que la tarea de los educadores es seleccionar y planificar juegos que impliquen retos, análisis y solución de ejercicios. Esto requiere generar cambios positivos en los docentes dentro del aula, que estén dispuestos a utilizar diversas estrategias lúdicas en la enseñanza para obtener logros destacados en sus estudiantes.

Considerando lo expuesto con anterioridad entendemos que los juegos didácticos son el método de enseñanza que se emplea para fomentar el conocimiento de una forma lúdica y educativa, cuyo objetivo es que el estudiante desarrolle sus habilidades cognitivas y sociales.

El juego es una actividad naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora, para tener un criterio más profundo sobre el concepto de juego se toma uno de los aspectos más importantes, su contribución al desarrollo de la capacidad creadora en los jugadores, toda vez que esta influye directamente en sus componentes

estructurales, intelectual cognitivo, volitivo conductual, afectivo motivacional y las aptitudes.

El juego es una de las técnicas de aprendizaje más tradicionales y efectivas. Y es que, según se ha comprobado, los estudiantes aprenden mejor si sienten inquietud y diversión por lo que les rodea. La motivación se incrementa y las capacidades se refuerzan. A la vez que se estimulan la atención, la autoestima, la memoria, el desarrollo social, la creatividad, entre otros valores y aptitudes.

Hay algunas características generales a tener en cuenta a la hora de elaborar el juego:

- Deben ser juegos sencillos, de fácil manejo y con un objetivo educativo.
- El juego didáctico se adecuará a la edad de los estudiantes y de sus capacidades.
- La finalidad de esta propuesta lúdica es fomentar el desarrollo en el ámbito cognitivo, social, emocional y verbal

En cada juego didáctico se destacan tres elementos:

1. El objetivo didáctico
2. Las acciones lúdicas
3. Las reglas del juego.

Para lograr la consecución de los objetivos en la actividad de juego es garantizar las condiciones requeridas para su utilización efectiva en el proceso enseñanza – aprendizaje, de modo que estimulen el interés cognoscitivo y aumenten progresivamente la independencia del estudiante.

La experiencia en el uso de los juegos didácticos en la Educación Tecnológica y Laboral de los escolares demuestra que, para obtener un mejor resultado, tanto en el orden instructivo como educativo, es preciso tener en cuenta las recomendaciones metodológicas siguientes:

Hacer del juego un suceso que sea deseado por los estudiantes, de manera que despierte el interés hacia la técnica y la tecnología.

Tener presente las particularidades psíquicas, intelectuales, físicas y las edades de los educandos.

El carácter motivador del juego debe ser aprovechado por el docente como vía para propiciar recursos que permita el desarrollo de la personalidad.

La variedad de juegos para exponer el contenido técnico de la clase, permite motivar a los estudiantes hacia la actividad docente permitiendo el

dominio de los contenidos en las diferentes manifestaciones de juegos.

Emplear los juegos tanto en las actividades docentes como extradocentes, por ejemplo, las actividades en la biblioteca para consolidar, reforzar y ampliar los conocimientos.

Tener presente en los juegos la atención a las diferencias individuales, para evitar por una parte el freno del aprendizaje y por otra aumentar su valor didáctico unido a la motivación para la actividad.

Emplear juegos para evaluar a los educandos y de esta forma romper con esquemas tradicionales, permitiendo mejorar las condiciones psicopedagógicas de la evaluación mediante la motivación hacia la actividad técnica.

Para la elaboración y aplicación de los juegos didácticos es necesario que tener presente los siguientes requisitos:

- Las reglas del juego deben poner obstáculos a los modos de actuación de los estudiantes y organizar sus acciones, deben ser formuladas de manera tal que no sean violadas y nadie tenga ventajas, es decir, que haya igualdad de condiciones para los participantes.
- Antes de la aplicación del juego, los estudiantes deben conocer las condiciones de funcionamiento del mismo, sus características y reglas.
- Deben realizarse sobre la base de una metodología que de forma general se estructura a partir de la preparación, ejecución y conclusiones.
- Es imprescindible que provoquen sorpresa, motivación y entretenimiento, a fin de garantizar la estabilidad emocional y el nivel de participación durante su desarrollo.
- Garanticen al futuro especialista hábitos de elaboración colectiva de decisiones profesionales.
- Aumenten el interés profesional de los estudiantes y su motivación por las asignaturas técnicas y la especialidad.
- Permitan comprobar el nivel de conocimiento técnico alcanzado por los estudiantes, éstos rectifican las acciones erróneas y señalan las correctas.
- Permitan solucionar los problemas de correlación de las actividades de dirección y control de los profesores, así como el autocontrol colectivo de los estudiantes.
- Desarrollen habilidades rectoras y capacidades profesionales en el orden práctico.
- Permitan adquirir, ampliar, profundizar e intercambiar conocimientos profesionales, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica.
- Mejoren las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases.
- Aumenten el nivel de preparación independiente de los estudiantes y el profesor tiene la posibilidad de analizar, de una manera más minuciosa, la asimilación por parte de los mismos del contenido técnico impartido.

Otro aspecto importante a considerar, desde el punto de vista metodológico, es el referido a los principios que deben cumplimentar los juegos. En este sentido existe diversidad de criterios, pero los que caracterizan de forma más general a los juegos son los siguientes:

- Principio de participación activa y consciente al jugar, los educandos ponen en tensión todas sus potencialidades físicas e intelectuales en función de la actividad lúdica, con el propósito de alcanzar buenos resultados y salir vencedores.
- Principio del dinamismo se refiere a la precisión que debe tener el educando durante el juego, teniendo en cuenta que en algunos de ellos el factor tiempo puede determinar el resultado final, por lo que se requiere de una gran agilidad y precisión durante su realización.
- Principio del entrenamiento expresa las posibilidades que tiene el juego para consolidar, profundizar, ampliar y enriquecer los conocimientos, así como desarrollar habilidades y hábitos, de forma amena e interesante, con el consiguiente impacto emocional en el educando.
- Principio de interpretación de roles expresa la manera en que los educandos ponen de manifiesto los niveles de imitación, improvisación, actuación y creatividad durante el juego, lo que enriquece el contenido de juego.
- Principio del carácter problémico algunos juegos ponen a los estudiantes en determinadas situaciones de conflicto, que conducen a la obtención de nuevos conocimientos, contribuyendo a la formación de un pensamiento productivo con una acentuada actividad mental, a partir de no brindar la información completa, de dar los datos de manera desordenada, entre otras variantes.
- Principio de la competencia expresada en la pretensión de obtener los mejores resultados, respetando las reglas y el tiempo de duración establecido.
- Principio de obtención de resultados concretos a partir de la toma de conciencia del balance de los actos lúdicos como actividad material concreta, mediante la cual se puede llegar al aprendizaje de diferentes contenidos.

#### Beneficios de los juegos didácticos.

- Estimulan la memoria. Hay muchos juegos educativos que ponen énfasis en la memorización y la concentración.
- Preparan al estudiante para el éxito y para el fracaso. Gracias al juego, los estudiantes aprenden a ganar, pero también a perder.
- Desarrollo de habilidades sociales. El juego didáctico promueve la comunicación, la participación y la interacción.

- Fomento de las capacidades motoras. El juego contribuye al desarrollo de la psicomotricidad, ya que se trabaja la coordinación, la orientación de espacio y tiempo, así como el equilibrio.
- Mejora la autoestima y el bienestar emocional. A través de estas actividades lúdicas, los estudiantes expresan sus emociones y tienen la oportunidad de conocer mejor sus fortalezas y debilidades.
- Fomenta la observación y la motivación y, por ende, aumenta la concentración.
- El interés del estudiante se expande a áreas que, posiblemente antes, no atraían su atención. A través del juego, materias de investigación científica.
- Potencian la creatividad, la perseverancia y la responsabilidad.

La selección del juego deberá responder a los objetivos y contenidos a desarrollar en la clase; la edad de los educandos, sus particularidades individuales de acuerdo con los resultados del diagnóstico, entre otros aspectos.

Se debe determinar también el momento dentro del proceso enseñanza - aprendizaje en que se empleará el juego o los juegos didácticos. El juego puede ser utilizado en la introducción para comprobar la realización del estudio individual, para motivar la clase; en el desarrollo para consolidar, profundizar y ampliar los conocimientos, que permita satisfacer los objetivos propuestos; así como en las conclusiones de una clase para comprobar si los objetivos propuestos se cumplieron.

Se deben asegurar las condiciones requeridas para el empleo del juego, orientando a los estudiantes los conocimientos teóricos de base que requieren para su realización exitosa, los materiales a emplear, las formas en que se desarrollará la actividad de juego, si es dirigido o centrado por alguien, entre otros aspectos.

Otro aspecto importante es la creación del ambiente lúdico, particularmente durante la fase inicial del mismo, de modo de familiarizar a los estudiantes con las condiciones del juego, sus reglas y posibles variantes a emplear. Sobre esta base se distribuyen los educandos para el juego y se les asigna su papel dentro de este.

Durante la ejecución del mismo, donde cada educando está en función del juego, conoce las reglas, el profesor puede auxiliarse de los monitores o de los estudiantes más aventajados y emplearlos como árbitros, de modo que ayuden a controlar el desarrollo de la actividad de juego y que a la vez participen en él.

La comprobación podrá realizarse de forma individual o colectiva y estará dirigida a conocer el dominio de los contenidos por parte de los educandos y el cumplimiento de los objetivos propuestos.

La valoración de la actividad lúdica y sus resultados constituye un elemento fundamental. A tales efectos, se propiciará un debate al final del juego, para llegar a conclusiones generales sobre el tema estudiado, así como su contribución desde el punto de vista educativo e instructivo.

El empleo de los juegos con ajuste a determinados requerimientos de carácter metodológico brinda la posibilidad de realizar un análisis objetivo y correcto de la actividad posteriormente a su ejecución, sentando las bases para futuros juegos.

Entre otros aspectos se puede señalar que el juego sirve como medio de preparación para el trabajo, permite asimilar creativamente el contenido de cualquier esfera de la vida en forma lúdica, superando así los estereotipos de sus acciones y pasando fácilmente de uno a otro tipo de actividad.

Los juegos didácticos tienen el objetivo de contribuir en el desarrollo del estudiante en las distintas áreas: físico y biológica, social y emocional, cognitivo, afectivo-valorativo, pensamiento lógico, así como en la dimensión académica.

### **3. Los juegos didácticos en las clases de Dibujo Básico II.**

La propuesta de juegos didácticos está compuesta por 4 juegos y tiene como objetivo general: contribuir al desarrollo del pensamiento lógico, la imaginación espacial y la creatividad de los estudiantes, con un enfoque profesional pedagógico, así como el conocimiento y dominio básico de los medios técnicos afines a la profesión.

Para poner en práctica los juegos didácticos en las clases de Dibujo Básico II, se construyeron con antelación cuerpos de papel, cartón, cartulina y madera con diferentes grados de dificultad aprovechando el tratamiento del contenido de las asignaturas Taller Materiales Variados y Confecciones Textiles, y Taller de Madera, desarrollando las etapas del proceso constructivo para la construcción de artículos de utilidad social.

Metodología para el juego didáctico.

El juego didáctico se desarrolla en tres fases.

1-Introducción

Comprende los pasos o acciones organizativas que posibilitarán emprender el juego.

- Se orienta a los estudiantes de la realización de un juego en la clase.
- Se organiza el grupo por equipos de dos (2), atendiendo las diferencias individuales de los estudiantes.
- Se dan a conocer el nombre del juego y sus reglas.

## 2-Desarrollo

Durante el mismo se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.

- Cada estudiante selecciona un cuerpo ya sea de papel, cartón, cartulina o madera.
- Se orienta por parte del profesor la actividad a realizar, para ser ejecutado por los alumnos.
- Se desarrolla el juego mientras el profesor y los árbitros (alumnos ayudantes), participan en el chequeo del cumplimiento de las reglas

## 3-Culminación

Cuando un jugador o equipo logre alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logre acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mejor dominio de los contenidos técnicos y desarrollo de habilidades profesionales, se declara ganador.

Implementación de los juegos didácticos.

- Juego 1  
Representando cuerpos geométricos simples.

### Objetivo

Representar de forma axonométrica cuerpos geométricos simples, logrando la motivación y la independencia en el aprendizaje.

### Materiales

Cuerpos de papel, cartón, cartulina y madera.

Hoja de papel.

Regla plástica.

Cartabón.

Lápiz.

Desarrollo

Se divide el grupo en equipos de dos (2) estudiantes.

Cada equipo selecciona un cuerpo.

Cada estudiante representa de forma axonométrica el cuerpo geométrico simples que ha seleccionado.

Los miembros del equipo pueden aclarar dudas mutuamente.

Ganará el juego el equipo que primero termine teniendo en cuenta la calificación del profesor.

- Juego 2  
Representando cuerpos geométricos complejos.

Objetivo

Representar de forma axonométrica cuerpos geométricos complejos, favoreciendo el desarrollo de competencias profesionales para un mejor desempeño de sus funciones.

Materiales

Cuerpos de papel, cartón, cartulina y madera.

Hoja de papel.

Regla plástica.

Cartabón.

Lápiz.

Se divide el grupo en equipos de dos (2) estudiantes.

Cada estudiante selecciona un cuerpo.

Los estudiantes miembros del equipo juntan los cuerpos en la posición que deseen, formado un solo cuerpo.

Comienza el juego, que consiste en representar de forma axonométrica el cuerpo geométrico complejo.

Los miembros del equipo se pueden aclarar dudas mutuamente.

Ganará el juego el equipo que primero termine teniendo en cuenta la calificación del profesor.

Nota

En este juego se puede seleccionar dos o más cuerpos.



- Juego 3

Representando las vistas principales de cuerpos simples.

Objetivo

Representar las vistas principales de cuerpos geométricos simples, logrando la motivación y la independencia en el aprendizaje.

Materiales.

Cuerpos de papel, cartón, cartulina y madera.

Hoja de papel.

Regla plástica.

Cartabón.

Lápiz.

Desarrollo

Se divide el grupo en equipos de dos (2) estudiantes.

Cada equipo selecciona un cuerpo de madera o cartulina.

Cada estudiante representa las vistas principales de cuerpos geométricos simples que ha seleccionado.

Los miembros del equipo se pueden aclarar dudas mutuamente.

Ganará el juego el equipo que primero termine teniendo en cuenta la calificación del profesor.

- Juego 4

Representando las vistas principales de cuerpos complejos.

Objetivo

Representar las vistas principales de cuerpos geométricos complejos, favoreciendo el desarrollo de competencias profesionales para un mejor desempeño de sus funciones.

Materiales.

Cuerpos de papel, cartón, cartulina y madera.

Hoja de papel.

Regla plástica.



Cartabón.

Lápiz.

Desarrollo

Se divide el grupo en equipos de dos (2) estudiantes.

Cada estudiante selecciona un cuerpo de madera o cartulina.

Los estudiantes miembros del equipo juntan los cuerpos en la posición que deseen, formado uno solo cuerpo.

Cada estudiante representa las vistas principales de cuerpos geométricos complejos obtenido.

Los miembros del equipo se pueden aclarar dudas mutuamente.

Ganará el juego el equipo que primero termine teniendo en cuenta la calificación del profesor.

Nota.

En caso de empate de dos o más equipos todos serán ganadores.

El profesor califica el ejercicio atendiendo a la clave.

## Resultados

El grupo está compuesto por 10 estudiantes, mostramos los resultados del diagnóstico inicial (antes de los juegos) y diagnóstico final (después de realizados los juegos). Tabla 1.

Indicadores	Nivel del conocimiento	Nivel bajo	Nivel medio	Nivel alto
Motivación de los estudiantes	Antes de los juegos	8	2	0
	Después de los juegos	0	4	6
Independencia de los estudiantes	Antes de los juegos	4	4	2
	Después de los juegos	2	2	6
	Antes de los juegos	2	6	2

Apropiación del contenido    Después de los juegos    0    2    8

---

En el indicador motivación de los estudiantes antes del juego 8 estudiantes se ubicaban en el nivel bajo, 2 estudiantes se ubicaban en el nivel medio y ningún estudiante se encontraba en el nivel alto, después de instrumentada la propuesta 6 se ubican en el nivel alto para un 60 % de avance y 2 pasan al nivel medio, completándose 4 estudiantes en el nivel medio para un total de 40 %.

En el indicador independencia de los estudiantes antes del juego, 4 se ubicaban en el nivel bajo, 4 estudiante en el nivel medio y 2 estudiante se encontraba en el nivel alto, después de instrumentada la propuesta, 6 estudiantes se ubican en el nivel alto para un 60 % de avance y 2 estudiantes en los niveles bajo y medio respectivamente.

En el indicador apropiación del contenido antes del juego, 2 estudiantes se ubicaban en el nivel bajo, 6 estudiante en el nivel medio y 2 estudiante se encontraba en el nivel alto, después de instrumentada la propuesta, 8 estudiantes se ubican en el nivel alto para un 80 % de avance y 2 estudiantes en el nivel medio.

De forma general se aprecian avances significativos, desarrollo las habilidades manipulativas de los instrumentos, la representación del sistema de ejes para las proyecciones, la aplicación de los métodos de proyección, los estudiantes representan la proyección axonométrica de cuerpos geométricos simples y complejos con mayor claridad.

Se observa el crecimiento profesional de los estudiantes que han pasado de un nivel a otro, inicialmente 2 estudiante se ubicaba en el nivel alto, después de instrumentado la propuesta, 8 estudiante se ubican en el nivel alto, 2 en nivel medio y 0 en el bajo, lo que evidencia la efectividad de la propuesta de los juegos didácticos aplicados en el desarrollo del aprendizaje de la asignatura Dibujo Básico II.

## CONCLUSIONES

La aplicación de los juegos didácticos en la asignatura Dibujo Básico II ha propiciado que se manifiesten transformaciones en la actuación en los estudiantes, tanto en el orden instructivo como educativo demostrado por:

- Avances en el tránsito progresivo de la dependencia a la independencia y a la autorregulación, así como el desarrollo en el sujeto de la capacidad de conocer, controlar y transformar creadoramente su propia persona y su medio.
- El desarrollo de capacidades para realizar aprendizajes a lo largo de la vida, a partir del dominio de las habilidades y estrategias para aprender a aprender.
- La motivación por el juego desarrolló las habilidades rectoras de la asignatura y capacidades profesionales de los estudiantes.
- Permitió adquirir, ampliar, profundizar e intercambiar conocimientos profesionales, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica, mejorando las relaciones interpersonales.
- Se hacen más amenas las clases y garantiza la unidad y equilibrio de lo cognitivo y lo afectivo-valorativo en el desarrollo y crecimiento personal de los estudiantes.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ballester, A. (2002). El aprendizaje significativo en la práctica. Cómo hacer el aprendizaje significativo en el aula. Las Palmas: Editorial Pirámide.

Baro Baro, W., & Hidalgo Hernández, L. (2013). Principios Técnicos. Pueblo y Educación.

Burón, J. (1994). Aprender a aprender: Introducción a la metacognición. Bilbao: Mensajero.

Castellanos, D. (2002). Aprender y enseñar en la escuela. Una concepción desarrolladora. Pueblo y Educación.

Castellanos, S. (2001). Hacia una concepción del aprendizaje desarrollador. Proyectos.

Carrero González, N. (1997). Juegos didácticos y capacidad profesional. Revista con Luz propia.

García Batista, G. (2003). Compendio de Pedagogía. Pueblo y Educación.

Gasim qızı, A. S. (2020). El papel de los juegos didácticos en la mejora de la actividad cognitiva en niños en edad preescolar. *Propósitos Y*

*Representaciones*, 8(2), e524.  
<https://doi.org/10.20511/pyr2020.v8n2.524>

Guzmán Méndez, R., Arnaiz Ramos, A., & Lazo Varela, L. (2015) Dibujo Básico. Pueblo y Educación.

Luna Castro, María de los Ángeles, Bagué Luna, Yamilys María, & Pérez Payrol, Virginia Bárbara. (2020). El juego como recurso didáctico en el aprendizaje de la lengua española. *Conrado*, 16(75), 209-217. Epub 02 de agosto de 2020.

[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442020000400209&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442020000400209&lng=es&tlng=es).

Marín, A., Antón., R & Domenech, J. (1982). Geometría Descriptiva. Pueblo y Educación.

Melo Herrera, Mónica Patricia, & Hernández Barbosa, Rubinsten. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. *Innovación educativa (México, DF)*, 14(66), 41-63.  
[http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1665-26732014000300004&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732014000300004&lng=es&tlng=es).

Morales Echazábal, M.M., & Borroto Pérez, M. (2012). Didáctica de la Educación Tecnológica y Laboral. Pueblo y Educación.

Montero, B., (2017). Application of educational games as a teaching: a literature review. *Pensamiento Matemático Maic*.8(1).75-92.  
[file:///C:/Users/PCX/Downloads/DialmetAplicacionDeJuegosDidacticosComoMetodologiaDeEnsen-6000065%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/PCX/Downloads/DialmetAplicacionDeJuegosDidacticosComoMetodologiaDeEnsen-6000065%20(2).pdf)

Núñez Mato, A.A., Pérez Adams, A.A., Borroto Pérez, M. (2013). Dibujo Técnico. Pueblo y Educación.

Patiño Espinal, C. R. (2019). Juegos Educativos Implementados por el Docente como Estrategia para el Conocimiento Matemático de los Niños. *Revista Científica*, 4(11), 67–81. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2019.4.11.3.67-81>

Vizco Gell, Carmen Elizabeth, & O' Reilly Herrera, Eduardo. (2007). Juego didactico, su relevancia en la enseñanza del inglés en la carrera de medicina: juego de domino. *Revista Habanera de Ciencias Médicas*, 6(2)

[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1729-519X2007000200017&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-519X2007000200017&lng=es&tlng=es).

Vygotsky, L. (1979). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Critica. Grijalbo.



**MAPA**

Revista de Ciencias Sociales y Humanísticas

<http://revistamapa.org/index.php/es>

ISSN: 2602-8441

Vigotsky, L. (1988). Interacción entre enseñanza y desarrollo. Material impreso.  
Pueblo y Educación.

161

Silvio Ramón Collado Nohaya  
Octavio Manuel Lama Suarez  
Rogel Dorado Alfonso



Esta obra está bajo una licencia [https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.es\\_ES](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.es_ES)