

El uso de juegos tradicionales en la enseñanza del inglés a estudiantes con TDAH: Una mirada profesional desde la pedagogía y la fonoaudiología.

Autores:

Loreans Lizeth Amaya, Tanya Katherine Walteros

Facultad de educación, Licenciatura en Lenguas extranjeras inglés

Autor de correspondencia:

Lili Ariana López Ortiz.

Universidad Santo Tomás.

Resumen

Este artículo analiza estrategias efectivas para la enseñanza del inglés a estudiantes con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH), haciendo énfasis en el uso de juegos tradicionales como herramienta pedagógica inclusiva. La investigación parte de un podcast que recoge las perspectivas de dos profesionales en pedagogía y fonoaudiología, cuyas experiencias y conocimientos permiten identificar enfoques relevantes para la inclusión educativa. Se destaca el valor de las herramientas lúdicas para comprender las fortalezas y dificultades en el proceso de aprendizaje de estudiantes con TDAH, facilitando una enseñanza accesible en contextos tanto rurales como urbanos. Asimismo, se exploran las posibilidades que ofrecen los juegos tradicionales para captar la atención y fomentar la participación activa en el aula.

Palabras clave: TDAH, juegos tradicionales, enseñanza del inglés, inclusión educativa, aprendizaje lúdico.

Introducción

La enseñanza del inglés como segunda lengua exige enfoques pedagógicos inclusivos que respondan a la diversidad de capacidades de los estudiantes, especialmente aquellos con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH). En Colombia, esta condición presenta una prevalencia estimada entre el 15 % y el 17 %, superando el promedio mundial (Lizcano, García Ruiz, González Torres y Puentes Roza, 2019). Esta realidad plantea retos particulares en el ámbito educativo, que requieren estrategias eficaces y adaptativas.

Diversos estudios han señalado que los juegos tradicionales, por su carácter motivador y culturalmente pertinente, constituyen una herramienta pedagógica valiosa en la enseñanza de una segunda lengua. Según Calleros, Guerrero García y Navarro Rangel (2017), su implementación puede generar la motivación necesaria para mejorar los resultados del aprendizaje. En línea con esta perspectiva, iniciativas como las desarrolladas por el semillero SIDILT y el proyecto “De la U a la V” han diseñado juegos tradicionales accesibles, orientados a fortalecer la enseñanza del inglés en entornos diversos.

La evidencia empírica, como la obtenida en la Institución Educativa Liceo del Pacífico en Mosquera, Nariño, muestra que estos juegos no solo promueven la participación y comprensión, sino que también fortalecen valores como el compañerismo y la concentración (Micolta, 2019). Estas experiencias respaldan el potencial de las

herramientas lúdicas para responder a las necesidades cognitivas, emocionales y sociales de los estudiantes con TDAH.

A partir de este panorama, el presente artículo tiene como objetivo analizar las perspectivas profesionales desde la pedagogía y la fonoaudiología sobre el uso de los juegos tradicionales en la enseñanza del inglés a niños con TDAH. Para ello, se retoman entrevistas en formato podcast y experiencias contextualizadas en escenarios urbanos y rurales de Colombia. El texto se estructura en cinco secciones: antecedentes teóricos del TDAH, referentes conceptuales, metodología de investigación, análisis de resultados y conclusiones.

Planteamiento del problema

En Colombia, el sistema educativo evidencia profundas desigualdades entre contextos urbanos y rurales. Mientras las zonas urbanas alcanzan una cobertura educativa superior al 65 % y cuentan con mayores recursos tecnológicos, didácticos y de infraestructura, las áreas rurales enfrentan una cobertura apenas del 30 %, altas tasas de deserción (10,9 %) y limitaciones estructurales significativas (Ministerio de Educación Nacional, 2022). Estas condiciones afectan directamente la enseñanza del inglés como segunda lengua, una competencia cada vez más relevante en el contexto global (British Council, 2015), y cuya implementación en escenarios vulnerables exige enfoques pedagógicos adaptativos e inclusivos.

En este panorama, se presenta una necesidad urgente: responder a las características de estudiantes con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH), una condición neurobiológica que afecta funciones como la atención sostenida,

la autorregulación emocional y el autocontrol. Con una prevalencia estimada en Colombia entre el 15 % y el 17 %, cifra superior al promedio mundial (Lizcano et al., 2019; APA, 2013), estos estudiantes requieren metodologías que promuevan el aprendizaje autónomo y multisensorial, como las propuestas por el enfoque Montessori (Montessori, 2004; Zentall, 2005).

A pesar de diversas investigaciones sobre metodologías inclusivas y sobre el valor de los juegos tradicionales como recurso educativo, persiste una brecha en la literatura respecto a su aplicación específica en la enseñanza del inglés a niños con TDAH, particularmente en contextos rurales. Esto constituye un vacío relevante, dado que los juegos tradicionales, al no requerir tecnología y formar parte del acervo cultural, representan una alternativa pedagógica accesible, flexible y significativa.

Por tanto, esta investigación se propone analizar cómo el uso de juegos tradicionales puede facilitar el aprendizaje del inglés e impulsar procesos de inclusión educativa en estudiantes con TDAH, contribuyendo así a reducir desigualdades estructurales y mejorar la calidad educativa en contextos vulnerables.

Pregunta de Investigación:

¿Qué perspectiva profesional se tiene en el área de fonoaudiología y pedagogía en la incorporación de los juegos tradicionales para la enseñanza de una segunda lengua en los niños con TDAH de instituciones educativas colombianas?

Antecedentes del TDAH

El Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) es un trastorno del neurodesarrollo que compromete funciones ejecutivas como la atención sostenida, el control de impulsos y la autorregulación emocional. En el ámbito educativo, estas

alteraciones se manifiestan en estudiantes con dificultades para concentrarse, finalizar tareas o mantener una postura corporal estable durante periodos prolongados. El primer estudio clínico sistemático sobre esta condición fue realizado en 1902 por el Dr. George Still, quien describió patrones de comportamiento impulsivo y de desatención en niños, sentando así las bases del estudio clínico moderno del TDAH. Aunque por décadas se asoció erróneamente con lesiones cerebrales, hoy se reconoce como una condición con múltiples expresiones cognitivas y conductuales.

Según la Revista de Pediatría y Atención Primaria (Lizcano et al., 2019), el diagnóstico temprano resulta esencial, ya que la mayoría de síntomas aparecen en la infancia, aunque en muchos casos no se identifican hasta la adolescencia o adultez, dificultando una intervención oportuna. A nivel internacional, persiste una brecha significativa de conocimiento. Un estudio citado en el Congreso Nacional de la Sociedad Española de Pediatría Extrahospitalaria (SEPEAP, 2015) reveló que solo el 60,4 % de los encuestados conocía la existencia de tratamientos médicos o educativos para esta condición (Machuca, 2014), lo que evidencia el riesgo de prácticas escolares excluyentes y la perpetuación de estigmas.

En Colombia, la situación es particularmente preocupante. La prevalencia del TDAH en la infancia se estima entre el 15 % y el 17 % (Lizcano et al., 2019), superando el promedio global reportado por la American Psychiatric Association (2013). Esta alta incidencia se agrava en contextos rurales, donde las deficiencias en infraestructura, capacitación docente y servicios especializados limitan el diagnóstico y la atención integral. Frente a este escenario, se hace indispensable el diseño de estrategias pedagógicas accesibles, pertinentes y culturalmente adaptadas.

Una de las principales barreras pedagógicas se presenta en la enseñanza del inglés, que exige procesos atencionales sostenidos y metodologías activas. Esta dificultad se intensifica en comunidades rurales, donde el acceso a materiales y tecnologías es limitado. En respuesta, los juegos tradicionales han emergido como una estrategia pedagógica efectiva por su bajo costo, carácter interactivo y alto valor cultural. De acuerdo con Calleros, Guerrero García y Navarro Rangel (2017), el juego puede ser clave para mitigar la falta de atención y motivación en el aula.

Diversas investigaciones han documentado el impacto positivo de estas prácticas en estudiantes con TDAH. Ramos-Hernández (2022) destaca que los juegos tradicionales promueven habilidades como la cooperación, regulación emocional y creatividad, contribuyendo al equilibrio psicológico y la reducción de la ansiedad. La investigación de Micolta (2019), en una institución educativa de Mosquera, Nariño, evidenció mejoras significativas en participación, comprensión y valores tras la implementación de juegos tradicionales en clases de inglés. De manera complementaria, un estudio realizado en Cuba (Ramos-Hernández, 2022) identificó beneficios en la motivación y el desarrollo lingüístico de estudiantes con dificultades de aprendizaje.

La presente investigación cobra valor al integrar estos hallazgos en un enfoque contextualizado en el territorio colombiano, que vincula el TDAH, la enseñanza del inglés y la inclusión educativa. Desde una mirada interdisciplinar entre pedagogía y fonoaudiología, se destaca el trabajo desarrollado por el semillero SIDILT (Seeds in Diversity and Inclusive Language Teaching), enfocado en el diseño de juegos tradicionales como herramientas inclusivas para el aprendizaje del inglés. Esta labor se articula con el proyecto comunitario “De la U a la V”, que extiende la labor formativa de

la Universidad Santo Tomás a zonas rurales como la vereda Hato Rondón, en San Juan de Arama, incluyendo el trabajo con firmantes de paz.

La proyección social de la universidad se enmarca en los Objetivos de Desarrollo Sostenible, como lo muestra la sistematización recogida en el libro *Narrativas y Matices* (López Ortiz et al., 2025), donde se evidencia cómo las estrategias educativas, centradas en la inclusión, permiten transformar realidades sociales complejas, como el desplazamiento forzado. Entre estas acciones, el uso pedagógico de juegos tradicionales ha demostrado ser una vía no solo para optimizar el aprendizaje, sino también para fortalecer la vocación docente desde un enfoque crítico, innovador y contextualizado.

El aprendizaje del inglés, más allá de ser una meta académica, se convierte en una herramienta de empoderamiento personal y colectivo en comunidades históricamente marginadas. Integrar los juegos tradicionales al trabajo con estudiantes con TDAH en contextos rurales aporta un enfoque innovador y pertinente, que no solo responde a las necesidades educativas actuales, sino que también contribuye a la reconstrucción del tejido social y a la consolidación de una educación equitativa. En este sentido, la presente investigación se constituye en una propuesta pedagógica transformadora, con enfoque inclusivo y arraigo territorial.

Objetivos generales:

Analizar las perspectivas profesionales en el área de fonoaudiología y Pedagogía en la implementación de los juegos tradicionales como método de enseñanza de una segunda lengua motivando la inclusión con niños de TDAH.

Objetivos Específicos:

- * Identificar los aportes de la pedagogía y la fonoaudiología en la aplicación de juegos tradicionales como método de enseñanza del inglés a estudiantes con TDAH.
- * Analizar las percepciones y experiencias expresadas por los profesionales de fonoaudiología y pedagogía en el podcast sobre el uso de juegos tradicionales como estrategia inclusiva en la enseñanza del inglés a estudiantes con TDAH.

Hipótesis del trabajo

La implementación de juegos tradicionales como estrategia pedagógica innovadora y accesible contribuye positivamente a la inclusión educativa y al aprendizaje del inglés como segunda lengua en estudiantes con TDAH, tanto en contextos urbanos como rurales de Colombia.

Referente conceptual – Palabras clave

El presente estudio se fundamenta en cinco conceptos clave que estructuran la problemática investigativa: inclusión educativa, enseñanza del inglés como segunda lengua, aprendizaje lúdico, Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) y juegos tradicionales. Estos ejes permiten contextualizar la propuesta pedagógica y visibilizar la pertinencia de su aplicación en entornos diversos.

Inclusión educativa

Se entiende como el derecho de todos los estudiantes a participar activamente en procesos educativos de calidad, independientemente de sus condiciones físicas, cognitivas,

sociales o emocionales. Según la UNESCO (2017), la inclusión implica no solo acceso, sino participación significativa y logro de aprendizajes. Aunque Colombia cuenta con marcos normativos como la Ley General de Educación (Ley 115 de 1994) y la Ley 1618 de 2013, su implementación enfrenta limitaciones, especialmente en zonas rurales con escasa infraestructura, baja capacitación docente y ausencia de equipos interdisciplinarios. Esta situación genera obstáculos adicionales para estudiantes con necesidades educativas especiales, como el TDAH.

Enseñanza del inglés como segunda lengua

El aprendizaje del inglés en Colombia presenta desafíos estructurales relacionados con la desigualdad entre contextos urbanos y rurales. En particular, los estudiantes con TDAH enfrentan barreras cognitivas y metodológicas, ya que el proceso requiere concentración, exposición constante y estímulos multisensoriales. Las metodologías tradicionales, centradas en la repetición y evaluación memorística, resultan poco efectivas para esta población. Ante ello, se hace necesaria la incorporación de estrategias innovadoras que promuevan la participación activa y respondan a las características individuales del estudiante.

Aprendizaje lúdico

Esta aproximación pedagógica propone el juego como medio para favorecer el desarrollo cognitivo, emocional y social de los estudiantes. Autores como Moyles (2005) subrayan que el juego fomenta la exploración, el pensamiento creativo y la resolución de problemas. En el caso específico de estudiantes con TDAH, el aprendizaje lúdico facilita la autorregulación emocional, capta la atención sostenida y reduce la frustración, creando ambientes seguros y motivadores para el aprendizaje.

Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH)

El TDAH es un trastorno del neurodesarrollo que afecta funciones ejecutivas como la atención sostenida y el control de impulsos. Su prevalencia en Colombia (15–17 %) es superior al promedio global, lo que exige respuestas educativas pertinentes. En entornos rurales, las dificultades se agudizan por la falta de diagnóstico temprano, la escasez de recursos y la débil articulación entre salud y educación, lo cual complica la atención integral de los estudiantes. Las prácticas inclusivas y diferenciadas son fundamentales para garantizar la participación significativa de esta población.

Juegos tradicionales

Son actividades lúdicas de carácter cultural que no requieren recursos tecnológicos, lo que las convierte en herramientas accesibles y adaptables. Promueven la interacción social, el movimiento físico y la participación activa, aspectos que benefician especialmente a estudiantes con TDAH. Desde el enfoque del aprendizaje significativo, su implementación favorece la motivación intrínseca, el desarrollo de habilidades cognitivas y la integración grupal. En contextos rurales, representan una estrategia pedagógica viable que permite nivelar oportunidades de aprendizaje y fortalecer vínculos culturales.

La articulación de estos conceptos evidencia la pertinencia de implementar juegos tradicionales como herramienta pedagógica inclusiva en la enseñanza del inglés a estudiantes con TDAH. Este enfoque no solo responde a una necesidad educativa urgente, sino que también se alinea con principios de equidad, diversidad cultural y bienestar emocional. Desde esta perspectiva, el presente estudio propone una alternativa

innovadora que busca aportar a la transformación de los entornos educativos en Colombia, especialmente en comunidades históricamente excluidas.

Metodología

Diseño metodológico

El estudio se desarrolló bajo un enfoque metodológico mixto con un alcance exploratorio-descriptivo. Se combinaron técnicas cualitativas y cuantitativas para comprender las perspectivas profesionales sobre el uso de juegos tradicionales en la enseñanza del inglés a niños con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH), así como para valorar su impacto en contextos escolares reales, tanto urbanos como rurales.

Participantes

Se trabajó con una muestra no probabilística intencional, conformada por dos profesionales clave: una licenciada en Lenguas Extranjeras Inglés y una fonoaudióloga con experiencia en infancia y TDAH. Además, se implementó una estrategia pedagógica con 80 niños y niñas entre 2 y 8 años, en instituciones educativas del área urbana y rural del municipio de Villavicencio. De este grupo, 5 presentaban características conductuales asociadas al TDAH, observadas por los docentes. No se contó con diagnóstico clínico confirmado.

Instrumentos de recolección de datos

Entrevistas semiestructuradas en formato podcast: Se desarrolló una guía con preguntas relacionadas con inclusión educativa, motivación, estrategias pedagógicas, habilidades sociales y adaptación del juego al TDAH. Las entrevistas fueron grabadas en formato podcast y transcritas para análisis posterior.

Observación no participante:

Se utilizaron registros de campo para documentar la conducta de los estudiantes durante las sesiones lúdicas, centrando la atención en aspectos como la participación, interacción social y atención sostenida.

Procedimiento

Durante tres semanas consecutivas, se implementaron sesiones semanales de 30 minutos dentro del horario escolar. Los juegos tradicionales de mesa fueron diseñados por el semillero SIDILT, e incluyeron dinámicas como lotería de palabras, bingo temático, dominó de acciones, escalera y memoria visual, adaptadas con vocabulario en inglés (nivel A1). Estas actividades utilizaron materiales manipulativos, visuales y reutilizables para estimular el aprendizaje multisensorial y la participación activa.

Simultáneamente, se realizaron entrevistas semiestructuradas a las profesionales seleccionadas, que fueron grabadas y compartidas en formato podcast. Previamente, se solicitó consentimiento informado y se explicó la finalidad investigativa.

Análisis de datos

Cualitativo: Las transcripciones de las entrevistas fueron analizadas mediante codificación temática, identificando categorías emergentes como inclusión, motivación, participación, atención sostenida y adaptación pedagógica. Se utilizó una estrategia manual de análisis de contenido y categorización, sin software especializado, aunque se siguieron criterios de rigor como la triangulación entre fuentes (entrevistas y observación) y validación por pares.

Cuantitativo: Se clasificaron las respuestas según su orientación (positiva, neutra o negativa), permitiendo una interpretación gráfica y porcentual de las posturas profesionales frente a los juegos tradicionales como estrategia inclusiva para la enseñanza del inglés.

Diseño de la investigación

El estudio se basó en un diseño de investigación mixta en el cual los docentes e investigadores participaron activamente en la implementación y observación de las dinámicas de aprendizaje a través de los juegos tradicionales. Es así como se llevaron a cabo sesiones en un grupo de niños con TDAH de una vereda en Villavicencio, así como en contextos urbanos con acceso limitado a herramientas tecnológicas, de igual forma se realiza con base a un podcast relacionado con el tema en donde se tuvieron en cuenta dos posturas profesionales, por un lado, una licenciada de lengua extranjera inglés y por el otro lado la Doctora Laura Chaparro fonoaudióloga.

Población y muestra

La muestra para el presente estudio estuvo compuesta por dos profesionales clave, seleccionadas mediante un muestreo intencional, debido a su experticia y pertinencia en los campos abordados por la investigación. Específicamente, participaron una Licenciada

en Lenguas Extranjeras Inglés y una Fonoaudióloga con trayectoria en el trabajo con niños que presentan Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH). La elección de estas participantes respondió a la necesidad de recoger percepciones profesionales desde dos disciplinas complementarias, la pedagógica y la terapéutica con el fin de comprender de manera profunda las implicaciones educativas y sociales del uso de juegos tradicionales en la enseñanza del inglés como segunda lengua a estudiantes con TDAH.

Las voces de ambas profesionales fueron registradas mediante entrevistas semiestructuradas en formato podcast, lo cual permitió documentar sus experiencias, reflexiones y valoraciones sobre el uso de esta estrategia en contextos educativos diversos. Cabe destacar que, como parte del sustento contextual del estudio, también se consideraron las características observadas en estudiantes de entornos rurales y urbanos del municipio de Villavicencio, seleccionados con base en su acceso limitado a herramientas tecnológicas y en las dificultades atencionales identificadas por sus docentes. Estas observaciones constituyeron un insumo clave para enriquecer las preguntas orientadoras del podcast y para justificar la pertinencia del uso de juegos tradicionales como estrategia pedagógica accesible e inclusiva.

Recolección de datos

Para este estudio se emplearon técnicas cualitativas y cuantitativas que permitieron obtener información contextualizada y diversa sobre el impacto de los juegos tradicionales en la enseñanza del idioma inglés a niños con características asociadas al Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH). La combinación de fuentes discursivas y registros de observación facilitó un análisis amplio desde la experiencia

práctica y desde la reflexión profesional.

Entrevistas semiestructuradas (podcast).

El eje central del proceso de recolección de datos fue la realización de entrevistas semi- estructuradas a dos profesionales clave: una licenciada en Lenguas Extranjeras inglés y una fonoaudióloga con experiencia en infancia y TDAH. Estas entrevistas fueron grabadas y difundidas en formato podcast, permitiendo captar de manera detallada sus percepciones, experiencias, conocimientos y posturas profesionales sobre la implementación de juegos tradicionales en el aprendizaje de una segunda lengua. La naturaleza semiestructurada de las entrevistas permitió explorar a profundidad temas clave como la inclusión educativa, la motivación en el aula, los desafíos de enseñanza con niños con TDAH, y los beneficios pedagógicos del juego en contextos rurales y urbanos. El uso del formato podcast también favoreció una narrativa más espontánea y reflexiva por parte de las entrevistadas, lo cual enriqueció la calidad de los datos recogidos.

Observación no participante.

Adicionalmente, se llevó a cabo una observación no participante durante la implementación de los juegos tradicionales en sesiones con un grupo de niños entre los 2 y 8 años de edad, en instituciones ubicadas en contextos urbanos y rurales del municipio de Villavicencio. Esta técnica permitió registrar aspectos como el nivel de participación, interacción social, atención sostenida, y respuestas emocionales de los estudiantes particularmente aquellos con rasgos asociados al TDAH frente a las actividades lúdicas.

Los registros de campo obtenidos durante esta etapa fueron utilizados como

insumo para contextualizar los hallazgos del podcast y para construir preguntas orientadoras que se integraron en las entrevistas profesionales.

Resultados

Análisis cualitativo

Los resultados de esta investigación se derivan principalmente del análisis de las perspectivas profesionales obtenidas a través del podcast realizado, el cual permitió explorar a fondo la implementación de juegos tradicionales en la enseñanza del inglés para estudiantes con TDAH. La información se estructuró en torno a las experiencias y conocimientos compartidos por la Licenciada en Lenguas Extranjeras y la Doctora Fonoaudióloga, revelando hallazgos significativos en cuanto a la eficacia, los desafíos y el potencial inclusivo de esta estrategia pedagógica.

Podcast

Primer Podcast: Licenciada Lengua Extranjera Ingles Diana Granados

En primera instancia se entrevistó a la Licenciada Diana Granados, egresada de la Universidad Santo Tomás, con estudios recientes en la Universidad de Oxford sobre métodos positivos de enseñanza y aprendizaje infantil. Con una trayectoria profesional de más de 10 años, la docente expuso una postura afirmativa frente al uso de los juegos tradicionales como herramienta didáctica. Según sus palabras, *“cuando juegas no te concentras en la gramática, sino en ganar. Eso desafía a los estudiantes, y es una gran herramienta para iniciar la conversación”*. Esta afirmación da cuenta del valor que

otorga al juego como generador de ambientes retadores, motivadores y comunicativos para el aprendizaje de una segunda lengua.

Además, enfatizó que el aprendizaje del inglés debe centrarse en la interacción real. Desde su experiencia docente, afirmó: *“trabajar con niños, hacerlos hablar, crear oportunidades para que se comuniquen, es lo más importante en el aprendizaje de un idioma”*. De ahí que considere que los juegos tradicionales facilitan espacios significativos de uso de la lengua, al permitir la producción oral en contextos naturales, motivantes y espontáneos.

En relación con los contextos rurales, destacó los retos y también el potencial transformador del juego: *“las zonas rurales necesitan entrar en el juego, incorporar juegos y tecnología. Lamentablemente, eso aún es un problema en nuestro país”*. Reconoció que los niños rurales enfrentan una desventaja frente al acceso a recursos tecnológicos, pero que los juegos tradicionales, por su naturaleza accesible, pueden nivelar esas diferencias y fortalecer el aprendizaje. De igual forma, afirmó que *“es necesario que los docentes rurales aprendan a incorporar cosas básicas de tecnología en el aula”*, aunque dejó claro que los juegos tradicionales ya representan un avance importante.

Asimismo, expresó su convicción de que los estudiantes con TDAH pueden beneficiarse enormemente de estas estrategias, afirmando que *“si se incluyen juegos, se elimina el enfoque de ser evaluado por gramática y se prioriza la comunicación. Eso es crucial”*. Esta afirmación se alinea con el objetivo del presente estudio, que busca generar estrategias inclusivas que respondan a las necesidades atencionales, sociales y lingüísticas de esta población.

Segunda Entrevista: Fonoaudióloga Doctora Laura Chaparro

La Doctora Laura Chaparro, fonoaudióloga con experiencia clínica en población infantil con dificultades del lenguaje y del aprendizaje, reafirmó y amplió los aportes expuestos por la docente. Desde su rol terapéutico, destacó que *“los juegos educativos tradicionales nos ayudan a fomentar no solo el desarrollo cognitivo, sino también habilidades sociales, emocionales, manejo de la tolerancia, la frustración, toma de turnos”*, resaltando el carácter integral del juego como recurso para la intervención inclusiva.

Respecto a su aplicación en el aprendizaje de una segunda lengua, sostuvo que *“si un juego está adaptado a las necesidades de los niños, el proceso de aprendizaje será mucho mejor, no solo en nuestra lengua materna, sino también en una segunda lengua”*. Esta afirmación refuerza el valor del diseño didáctico adaptado y centrado en el niño, principio esencial para trabajar con estudiantes con TDAH.

Al abordar la situación en contextos rurales, señaló: *“debemos velar por una atención integral, no solo para los niños de la ciudad, sino también para los de zonas rurales”*, y sugirió que los juegos tradicionales pueden equipar a los docentes rurales con herramientas pedagógicas efectivas, facilitando la enseñanza del inglés a pesar de las barreras geográficas o materiales.

En cuanto a la inclusión de estudiantes con discapacidad, la doctora fue enfática: *“sí se pueden implementar juegos en niños con discapacidad o dificultades de aprendizaje, siempre y cuando se hagan las adaptaciones pertinentes”*. Esta visión refuerza la necesidad de metodologías sensibles y adaptativas, coincidiendo con el

enfoque metodológico del presente estudio, que considera los juegos tradicionales como un puente hacia una educación más humana, equitativa e inclusiva.

Análisis Cuantitativo e Interpretativo de Datos

Para comprender el impacto y las percepciones profesionales en torno al uso de juegos tradicionales en la enseñanza del inglés a niños con TDAH, se sistematizaron las respuestas recogidas en el podcast a través de una categorización tripartita: *postura positiva*, *postura neutra* y *postura negativa*. A continuación, se resumen los hallazgos a través de gráficos interpretativos y su análisis correspondiente:

Tabla 1: *Análisis Cuantitativo General*

Pregunta	Docente	Fonoaudióloga	Interpretación
¿Cuáles cree que son los beneficios de los juegos educativos tradicionales para niños?	Positiva	Positiva	Coincidencia total: Ambas posturas relatan que se fortalece los aspectos sociales, educativos.
¿Ayudan los juegos tradicionales en el aprendizaje de una segunda lengua?	Positiva	Positiva	Coincidencia Total: Ambas posturas están de acuerdo en que los juegos ayudan al aprendizaje de la segunda lengua
¿Cuál es la importancia de crear entornos apropiados para las zonas rurales?	Neutra	Positiva	Diferencia Relevante: La docente señala que existen limitaciones en Colombia. Sin embargo, la postura de la fonoaudióloga demuestra que hay mucho potencial para ejercerla en el contexto rural.
¿Es posible incluir a niños con discapacidad mediante juegos tradicionales?	Neutra	Neutra	Coincidencia Parcial: Ambas posturas demuestran que existe un reto relevante que se debe asumir a nivel

profesional para llevarlo a cabo. Sin embargo, su postura no es negativa del todo en ninguna de las dos partes.

Nota: *Tabla de consolidado de posturas y análisis del mismo a nivel cuantitativo según el podcast realizado.*

El siguiente análisis gráfico es con base a la postura profesional de una docente y una fonoaudióloga evidenciada en el podcast realizado “Los juegos tradicionales como método ¿Qué opinas?” Las gráficas muestran los porcentajes obtenidos de acuerdo con la postura de las profesionales de acuerdo con las preguntas planteadas y su respuesta ante cada una de ellas, dentro de estas se pudo identificar si era de “Postura positiva” “Postura negativa” o “Postura Neutra” de acuerdo con estas posibles perspectivas se logra comprender e identificar la importancia del estudio frente a dos posturas profesionales y de acuerdo con la experiencia.

Unidad de análisis:(Dentro de la ejecución del podcast)

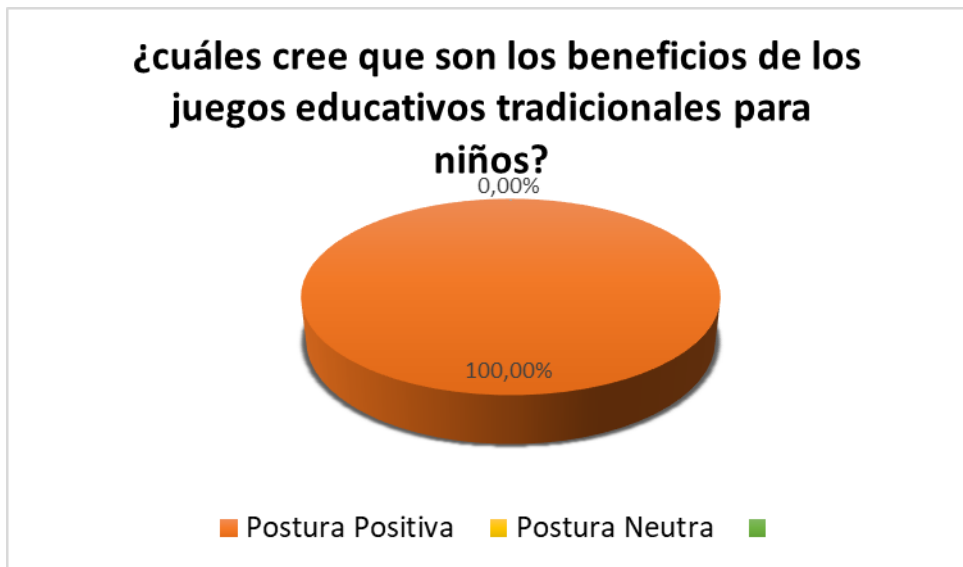
Licenciada de Lenguas Extranjeras Inglés Diana Granados y la Fonoaudióloga Laura Chaparro, participantes que, bajo su propia autorización, experiencia, y voluntariamente nos brindan aportes dentro de su perspectiva profesional.

Instrumentos:

- Entrevistas
- Conversatorio

En primera instancia se brindó las mismas preguntas a las dos profesionales, en donde se llegó a una integración en cada uno de los gráficos de las respuestas obtenidas.

Por lo tanto, empezaremos con la primera pregunta:



Nota: *Grafico de muestra de respuesta de la postura profesional de la docente y la fonoaudióloga frente al podcast.*

Por lo tanto, dentro del grafico presentado, se puede evidenciar que de la primera pregunta planteada ¿cuáles cree que son los beneficios de los juegos educativos tradicionales para niños? Dentro de la postura profesional de la docente y de la fonoaudióloga se muestra que:

- A) Del 100% frente a una postura positiva o neutra se obtuvo de parte del área profesional de la docente y fonoaudióloga el 100% de postura positiva frente a la primera pregunta según su postura, conocimiento y vivencia frente al tema.

En segunda instancia, se realizó otra pregunta dentro del podcast a cada una de las profesionales de acuerdo con la perspectiva científica dentro de cada una de su profesión, por lo que se brinda los siguientes resultados:



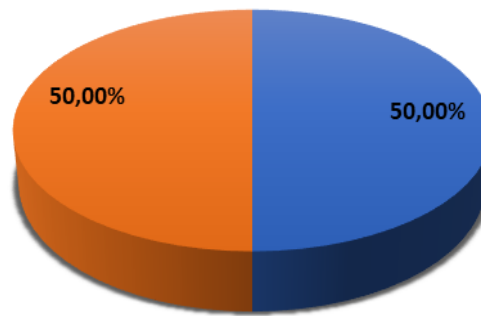
Nota: *Grafico de muestra de respuesta de la postura profesional de la docente y la fonoaudióloga frente al podcast.*

De acuerdo con las respuestas obtenidas frente a la segunda pregunta frente a la postura de la docente y la fonoaudióloga se puede decir que se obtuvieron los siguientes resultados:

A) Del 100% de las respuestas obtenidas frente a la segunda pregunta: ¿Cree que los juegos de mesa tradicionales pueden ayudar en el aprendizaje de una segunda lengua? El 100% de las respuestas fueron de manera positiva frente a la temática desde la perspectiva profesional de cada una.

A continuación, se presentará los resultados obtenidos de la tercera pregunta a las dos profesionales dentro de la continuidad del podcast.

¿Cuál cree que es la importancia de crear entornos adecuados para la enseñanza de una segunda lengua en zonas rurales?



■ Postura Positiva ■ Postura Neutra ■

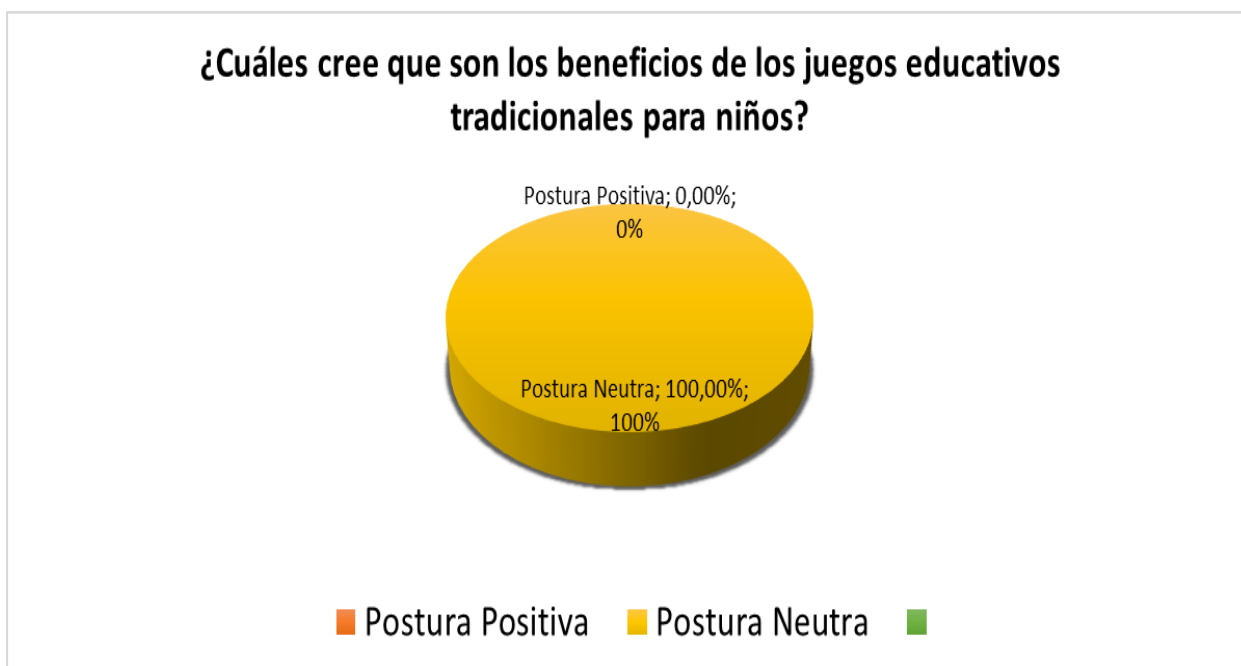
Nota: *Grafico de muestra de respuesta de la postura profesional de la docente y la fonoaudióloga frente al podcast*

En tercera instancia, se presenta el grafico respectivo de las respuestas obtenidas de las posturas de las dos profesionales, en este caso la respuesta de la docente y la respuesta de la fonoaudióloga, en donde se obtienen los siguientes resultados:

- A) Del 100% de las respuestas el 50% (Zona naranja) respondió la docente Diana Granados contestó dentro de una postura neutra (Ni positiva, ni negativa) frente a la pregunta dando a entender que al enfrentarse a una educación rural es un reto que no ha sido tan fácil de ejecutar en Colombia.
- B) Del 100% de las respuestas el 50% (Zona azul) respondió la doctora Laura dentro de una postura positiva dando a entender que “Estos juegos ayudarían a los docentes o a los profesionales que se encuentran en estas

zonas rurales a poder eh fortalecer y adquirir las herramientas para que puedan aprender mucho más y más y es una segunda lengua” (Dra Laura).

El siguiente grafico muestra los resultados de las posturas obtenidas frente a la pregunta: ¿Cree que con el desarrollo de juegos educativos es posible incluir a niños con algún tipo de discapacidad o dificultades de aprendizaje? En donde el color naranja dentro del grafico es la respuesta de la postura positiva y el color amarillo muestra la postura neutra dentro de las respuestas obtenidas dentro del podcast.



Nota: Grafico de muestra de respuesta de la postura profesional de la docente y la fonoaudióloga frente al podcast (Color naranja postura positiva y color amarillo postura neutra)

De acuerdo con el anterior grafico donde la zona amarilla corresponde a la respuesta neutra por parte de los entrevistados y el color naranja representa la postura positiva frente a la temática, se pudo evidenciar los siguientes resultados:

A) Del 100% de las respuestas obtenidas el 100% se obtuvo una postura neutra (Ni positiva, ni negativa) frente a la pregunta tanto en la respuesta de la docente como en la respuesta de la fonoaudióloga.

A modo de cierre se muestra que el 90% de las respuestas obtenidas son positivas frente a la postura neutra de acuerdo con cada una de las preguntas planteadas de los juegos tradicionales como método de enseñanza de una segunda lengua, las personas que fueron incluidas en el podcast son personas que desde su perspectiva profesional y experiencia nos brindaron aportes significativos dentro de esta investigación.

Análisis de Gráficos Representativos

- **Gráfico 1. Tipología de posturas por profesional** (Fonoaudióloga y docente)
Interpretación: Se evidencia una tendencia mayoritaria hacia posturas positivas, con matices en temas de ruralidad e inclusión en el análisis general de los gráficos individuales y consolidados.
- **Gráfico 2. Comparación porcentual de coincidencias** *Interpretación:* El 75% de las respuestas presentaron coincidencia positiva; el 25% restante muestra posturas complementarias, más que opuestas.

Contradicciones y Matices Relevantes

- Aunque ambas profesionales valoran los juegos tradicionales, la docente percibe limitaciones en su aplicación rural debido a factores estructurales; la fonoaudióloga, en cambio, ve en estos juegos una vía para superar dichas barreras.
- En temas de inclusión, ninguna responde desde una postura negativa; sin embargo, ambas expresan que **la efectividad depende de realizar adaptaciones personalizadas**, lo que revela una mirada matizada frente a la aplicabilidad general

de esta estrategia.

Conclusiones

Desde el Enfoque Pedagógico

El uso de juegos tradicionales en el aprendizaje del inglés promueve ambientes colaborativos, lúdicos y significativos. La interacción espontánea que generan permite el desarrollo de competencias comunicativas más allá del enfoque gramatical tradicional.

Desde el Enfoque Terapéutico

Los juegos tradicionales son herramientas útiles para fomentar habilidades sociales, autorregulación emocional y tolerancia a la frustración, aspectos fundamentales para estudiantes con TDAH. Su implementación puede complementar procesos terapéuticos y potenciar el aprendizaje de forma multisensorial.

En el Contexto de la Ruralidad

Si bien se reconocen desafíos logísticos y de acceso en zonas rurales, estos juegos representan una alternativa didáctica accesible y adaptable. Su valor radica en ofrecer a los docentes recursos significativos incluso en entornos con limitaciones tecnológicas.

Propuestas de Mejora y Proyecciones Futuras

***Formación Docente:** Capacitar a maestros en el diseño e implementación de juegos tradicionales adaptados a contextos inclusivos.

***Materiales Didácticos:** Crear guías de uso pedagógico de juegos tradicionales para la enseñanza de segundas lenguas en estudiantes con TDAH.

***Investigaciones Futuras:** Ampliar la muestra profesional, incluir observaciones en aula,

e incorporar la voz de los propios estudiantes como fuente de evaluación del impacto.

***Integración Multidisciplinaria:** Promover proyectos educativos que vinculen pedagogía, fonaudiología y psicología educativa en territorios rurales.

A modo de cierre, los juegos tradicionales rescatan ciertos recursos culturales que en el tiempo actual no es común aplicar, es así que a través de las perspectivas profesionales vividas dentro del podcast, se lleva a entender las distintas herramientas que pueden ayudar en el avance de la educación con inclusión dando el enfoque de que vale la pena seguir trabajando por los niños con muy poco acceso a la tecnología o puntualmente con niños con trastornos como el TDAH, permitiendo que este método se pueda implementar no solo para el avance dentro de la ciudad sino que su alcance permita el avance en las zonas rurales del país.

Anexos

Las siguientes fotografías, son la evidencia del podcast realizado a las dos profesionales.

Link completo del podcast:

<https://youtu.be/KlpRmGSFayA?si=a8YoW2Ma7uBoLS-s>



Fotografía 1: Podcast con la Licenciada Diana Granados



Recuperad

o de: Fotografía realizada en el podcast realizado con la Licenciada Diana Granados Egresada de la Universidad Santo Tomas de Aquino con un Curso de enseñanza en la Universidad de Oxford Inglaterra.

Fotografía 2: Podcast con la Fonoaudióloga Laura Chaparro



Recuperado de: *Fotografía realizada en el podcast realizado con la Fonoaudióloga Laura Chaparro Egresada de la Corporación Universitaria Iberoamericana.*

Transcripción del podcast

Música] [Aplausos] Cordial saludo para todos. Es un placer tenernos en el día de hoy en nuestro podcast. El día de hoy tenemos un tema super interesante acerca de los juegos tradicionales y la implementación de estos juegos tradicionales eh a través de la enseñanza y del TDAH y otros aspectos importantes dentro de la educación que es nos van a brindar hoy muchos aportes significativos a los procesos de enseñanza. Estamos con dos superinvitadas, la teacher Diana Granados y también tenemos a la fonoaudióloga la doctora Laura Chaparro. el día de hoy nos van a brindar sus aportes acerca de sus perspectivas profesionales acerca de este tema. Bienvenidos el día de hoy. Vamos a empezar. Hello, welcome to podcast traditional games method. What do you think? Today we are going to teach Granados graduating English foreign language from the

University Santo Tomás. Language teaching seminar at the university of it to have her here with us thank you thank you guys let's start by talking about the following the fifth question is what do you think are the benefits of traditional education games for children ok first the first key here would be interaction working with children making them speak producing opportunities for them to speak I think is the most important part of learning a language when you provide opportunities they need to communicate and creating that need is what makes learning a language way faster is fantastic uh do you think traditional board games can help in the learning second language why absolutely I think they are a great tool for students to learn and to express And when you create competition that creates the eagerness to communicate. So, when you're playing a game, you're not focused on structure or grammar focus on playing. You're focused on winning. So that challenges students and I think that's a great uh tool to make conversation start. Yes. Important from your professional perspective. What do you think is the importance of creating appropriating environments for teaching and second language in rural areas? Ok rural areas need to step up to the game. They need to incorporate games. They need to incorporate technology. Unfortunately, that's a problem in our country. Um because urban children, they just have an advantage over rural children. They don't have much information.

They don't have much access to technology and I think nowadays that's an important tool to assess to make assessments to make exams for gamification is it's an essential tool. Unfortunately, they don't have access to that but it's necessary that rural teachers learn to incorporate basic things technology and incorporate it into the children's classroom. Ok. Teacher in Colombia what is your in Colombia? Colombia has actually gotten better as far as uh internet communication. My my experience it's it not the same

like 10 or 15 years ago uh where children had no access to internet. Now everybody has remotely good access to it. So, it has improved the speed on our students' learning abilities. So, I think Colombia has gotten better. teacher important experience as a professional do you think that with development of educational to include children with some type of disability of learning difficult with many children with learning difficulties. Now we have ADHD, we have children on the autism spectrum and everybody's able to speak. They can speak Spanish, they can speak English, they can speak any language they focus and they get their mind to work on. It's a little bit challenging, but it's possible. It's feasible. And if you include games, again, you remove the focus of being tested on grammar. Just focus on communication. Absolutely thank you teacher forb. Un cordial saludo para todos. Mi nombre es Lizeth Amaya, participante del SIDILT (*Seeds in Diversity and Inclusive Language Teaching*) de la Universidad Santo Tomás. Hoy tenemos el placer de contar con la doctora Laura Daniela Rojas Chaparro, fonoaudióloga egresada de una reconocida institución educativa superior aquí en Colombia, con una amplia experiencia en el trabajo con la población infantil en contextos educativos y clínicos. Su labor se ha centrado en el desarrollo del lenguaje, la comunicación y la inclusión de niños con diversas condiciones, incluyendo trastornos del lenguaje, dificultades de aprendizaje y discapacidades. Bueno, doctora, es un gusto saludarlo. Muchas gracias por estar con nosotros y agradezco su disposición para acompañarnos y abordar temas relacionados con los juegos educativos, la enseñanza de lenguas y la inclusión.

Muchísimas gracias por esta invitación. Eh, pues la idea es poder dotarnos de muchos conocimientos, crecer y trabajar pues entre todos para lograr estos objetivos. Muchas gracias, doctora. Bueno, doctora Laura, ¿cuáles cree que son los beneficios de los juegos educativos tradicionales para niños? Bueno, en sí, pues desde mi opinión, eh

los juegos educativos tradicionales pues nos ayudan a fomentar no solo el desarrollo cognitivo, sino también todas las habilidades sociales, emocionales, manejo de la tolerancia, la frustración, toma de turnos.

Entonces, pues por medio de los juegos los niños aprenden a seguir reglas, a mejorar su memoria. Entonces, pues estos juegos tradicionales pues nos traen muchos beneficios y pues uno le puede hacer sus diferentes adaptaciones para sí mismo poder lograr a cumplir objetivos, ya sea tanto terapéuticos, pero terapéuticos como de aprendizaje. Muchas gracias, doctora. Adicional, ¿se cree que los juegos de mesa tradicionales pueden ayudar en el aprendizaje de una segunda lengua? Sí, claro, como lo mencionábamos anteriormente, pues todos los juegos nos ayudan no solo a mirar como esas normas sociales, sino también nos ayudan a consolidar muchos procesos de aprendizaje. Entonces, podemos hacer una adaptación o se puede hacer una adaptación de un juego conocido por todos, que es la escalera, el uno como una como el aprendizaje de una segunda lengua y pasa también con los niños, con las etapas del desarrollo y su organización. ellos, ¿cómo aprenden? Por medio del juego, entonces, si un juego está adaptado a las necesidades de los niños, pues ese proceso de aprendizaje va a ser mucho mejor, no solo pues en nuestra lengua materna, sino en una segunda lengua, que también es muy importante. Muchas gracias doctora.

Desde su perspectiva profesional, ¿cuál creen que es la importancia de crear entornos adecuados para la enseñanza de una segunda lengua en zonas rurales? Uy, bastante importante porque pues sí estamos aquí en una ciudad en donde pues tenemos mucha tranquilidad a muchas formas de aprendizaje, pero en algunas zonas rurales vimos como esta carencia de los beneficios que tenemos como en la ciudad y pues nosotros debemos velar por una atención integral no solo a los niños de la ciudad y la rural.

Entonces, estos juegos ayudarían a los docentes o a los profesionales que se encuentran en estas zonas rurales a poder eh fortalecer y adquirir las herramientas para que puedan aprender mucho más y más y es una segunda lengua. Excelente, doctora.

Desde su perspectiva profesional, ¿cree que con el desarrollo de juegos educativos es posible incluir a niños con algún tipo de discapacidad o dificultades de aprendizaje? Sí, sí se podría llegar a implementar, pues también hay que tener en cuenta como todas sus habilidades y capacidades que cuentan eh las personas en condición de discapacidad, porque pues sabemos que no todos cuentan con las mismas habilidades, pero en la medida en que se puedan hacer adaptaciones pertinentes a este tipo de población, pues sí se pueden comenzar a implementar y también pues ayudarlos a no solo fortalecer su propio conocimiento, sino también con los demás. Excelente, doctora. Muchas gracias por su gran experiencia y compartirla con nosotros.

Agradecimientos a los profesionales que hicieron parte de este podcast y sus respectivos aportes. [Música] [Aplausos] Damos gracias con mi compañera Lorens a nuestra audiencia por haber hecho parte de nuestro podcast el día de hoy. Espero que sigamos realizando podcast informativos e investigativos. Esperamos eh que estas entrevistas y temáticas hayan sido de su agrado.

Referencias

- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed.). Arlington, VA: American Psychiatric Publishing.
- British Council. (2015). *English in Colombia: An examination of policy, perceptions and influencing factors*. <https://www.britishcouncil.org>
- Calleros, S., Guerrero García, R., & Navarro Rangel, G. (2017). El juego como estrategia educativa para motivar el aprendizaje en el aula. Universidad Autónoma de Puebla.
- Castellanos Triviño, H. R., Contreras Castro, D. A., Láskar Acero, H. E., Araujo Medina, L. L., López Ortiz, L. A., Santacruz Ordoñez, Á. M., Morales Pacagüí, L. M., Botero Guzmán, J. A., & Aguirre Trejo, M. (2025). Narrativas y matices: Relatos colectivos que resaltan el componente humano y comunitario de la proyección social. Ediciones USTA.
- Castellanos-Triviño, H., Contreras Castro, D., Neira Henao, D., Rubio Pardo, D., Florián Delgadillo, H., Chávez Gutiérrez, Ó., Gutiérrez Ramírez, J., Rodríguez Vargas, Y., Soto Mancera, J., Hernández Viáfara, I., & Rodríguez Holaya, L. (2022). Jugar a la paz. Experiencias de resiliencia en niños, niñas y jóvenes del departamento del Meta (Colombia). Ediciones USTA.
- Ley 115 de 1994. (1994). Ley General de Educación. Congreso de la República de Colombia. <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=18416>
- Ley 1618 de 2013. (2013). Por medio de la cual se establecen las disposiciones para garantizar el pleno ejercicio de los derechos de las personas con discapacidad. Congreso de la República de Colombia.

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=52184>

- Lizcano, D. M., García Ruiz, C. A., González Torres, C. A., & Puentes Roza, R. E. (2019). Prevalencia del Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad en Colombia. *Revista Pediatría y Atención Primaria*, 21(3), 134–140.
- Machuca, J. (2014). Conocimiento social del TDAH: Estudio en población general. En Congreso Nacional de la Sociedad Española de Pediatría Extrahospitalaria y Atención Primaria (SEPEAP), Zaragoza, 2015.
- Meyer, A., Rose, D. H., & Gordon, D. (2014). *Universal design for learning: Theory and practice*. Wakefield, MA: CAST Professional Publishing.
- Micolta, C. A. (2019). Juegos tradicionales como estrategia de enseñanza en el área de inglés [Tesis de pregrado, Institución Educativa Liceo del Pacífico, Mosquera, Nariño].
- Ministerio de Educación Nacional. (2022). Informe de cobertura y calidad en la educación básica y media en Colombia. Bogotá: MEN.
- Montessori, M. (2004). *La mente absorbente del niño*. Buenos Aires: Editorial Diana.
- Moyles, J. (2005). *The excellence of play* (2nd ed.). Berkshire, UK: Open University Press.
- Podcast educativo. (2024). *Juegos tradicionales y enseñanza del inglés con enfoque inclusivo: Perspectivas profesionales* [Podcast]. Semillero SIDILT – Universidad Santo Tomás. <https://sites.google.com/view/sidilt/inicio>
- Ramos-Hernández, M. (2022). El uso de juegos tradicionales como estrategia didáctica en la enseñanza del inglés en niños con dificultades de aprendizaje. *Revista Cubana de Educación*, 40(3), 570–578.

- SIDILT. (2024). Semillero Seeds in Diversity and Inclusive Language Teaching. Universidad Santo Tomás. <https://sites.google.com/view/sidilt/inicio>
- UNESCO. (2017). Guía para asegurar la inclusión y la equidad en la educación. París: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000248254>
- Zentall, S. S. (2005). Theory- and evidence-based strategies for children with attentional problems. *Psychology in the Schools*, 42(8), 821–836.