MATRIZ ANÁLISIS TALLERES			
Taller	**Fase**	**Propósito**	**Preguntas orientadoras**
1	Empatizar	Conocer y observar a los niños y niñas cómo se comportan y se relacionan entre ellos y con la docente en un espacio lúdico.	¿Qué creen que están aprendiendo al realizar esas actividades?
2	Empatizar	Crear un espacio lúdico en el aula que permita conocer y observar a los niños y niñas, cómo se comportan y se relacionan entre ellos, con la docente, con los juegos de mesa y juegos rítmicos.	¿Cómo se sintieron con cada una de las actividades? ¿Cuál les gustó más y cuál menos? ¿Qué aprendieron en cada una?
3	Empatizar	Crear un espacio lúdico en el aula que permita conocer y observar a los niños y niñas, cómo se comportan y se relacionan entre ellos, con la docente, con los juegos de mesa y juegos rítmicos.	¿Cómo se sintieron con cada una de las actividades? ¿Cuál les gusto más y cuál menos? ¿Qué aprendieron en cada una? ¿Qué cambiarían en cada uno de los juegos? Esta última pensada desde la metáfora y mecánica de cada juego.
4	Empatizar	Crear un espacio lúdico en el aula que permita conocer y observar a los niños y niñas, cómo se comportan y se relacionan entre ellos, con la docente, con los juegos de mesa y juegos rítmicos.	¿Cómo se sintieron con cada una de las actividades? ¿Cuál les gustó más y cuál menos? ¿Qué aprendieron en cada una? ¿Qué cambiarían en cada uno de los juegos? Esta última pensada desde la metáfora y mecánica de cada juego.

Hallazgos

Estos primeros cuatro talleres tuvieron como finalidad observar de manera empática cómo se relacionaban los niños y niñas entre ellos, con la docente y con los juegos de mesa al crear un espacio lúdico dentro del aula de clase.

Como resultado se evidencia que sus procesos atencionales son cortos, en cuanto a su atención sostenida no les alcanza para escuchar de manera completa la explicación de cómo se participa en cada uno de los juegos, por ende, su atención focalizada y selectiva también se encuentran bajas ya que no logran centrar su atención en un solo estímulo (explicación del juego), si no que frecuentemente se distraen con otros estímulos como por ejemplo, cuando un compañero-a les habla o ven que alguno-a está haciendo algo que no debería estar haciendo. Esto sin duda está ligado a su baja capacidad de inhibición tanto comportamental porque terminan teniendo reacciones o comportamientos que no favorecen la actividad que se lleva a cabo tales como, hacer actividades diferentes al escuchar cuando se estaba dando la explicación. Como en su inhibición cognitiva y perceptual, ya que con frecuencia traían a colación elementos que no tenían nada que ver con lo que se estaba haciendo o dejaba que estímulos externos los distrajeran.

En este sentido, el tiempo de concentración en una actividad concreta como el escuchar es corto, no logran inhibir distracciones externas e irrelevantes para la actividad, al igual que sus impulsos con interrupciones con información que no aporta al ejercicio o desproporcionadas para la actividad lúdica, da cuenta que su sistema ejecutivo se encuentra en pleno desarrollo y de allí la importancia de poderlo entrenar desde edades tempranas para que poco a poco ellos y ellas desarrollen esas habilidades.

En relación a la actividad lúdica dentro del aula, se observa que este saca a flote emociones placenteras como displacenteras las cuales al estar desarrollando hasta ahora todos su sistema de inhibición no saben cómo actuar frente a las diferentes situaciones que trae consigo la actividad lúdica y terminan actuando en la mayoría de casos de manera impulsiva y desproporcionada.

MATRIZ ANÁLISIS TALLERES			
Taller	**Fase**	**Propósito**	**Pregunta orientadora**
5	Definir	Hacer partícipes a los niños y niñas en la identificación del problema desde una observación empática.	¿Qué les causo mayor desafío? ¿Cómo solucionaron aquellos desafíos? en ¿Qué actividades se sintieron más a gusto y en cuales no? ¿Cómo se sintieron trabajando en grupo? ¿Cómo se sintieron con los juegos de mesa y con los ejercicios rítmicos? ¿Qué problemas identificaron durante las actividades? Durante la aplicación se agrega una pregunta más ¿Qué emoción sintieron en el momento de estar jugando?

Hallazgos

Este taller permitió que los niños y niñas verbalizarán las emociones que habían sentido en los cuatro talleres anteriores, para que a partir de estas pudieran definir la problemática que estaba siendo más recurrente cada vez que interactúan con los juegos de mesa y/o en sus actividades cotidianas dentro del aula de clase.

Las emociones displacenteras que la mayoría refirió como enojo, frustración, estrés, entre otras, se habían generado por esa falta de inhibición comportamental con la que aún no cuentan, es decir, los gritos, las peleas, los raponazos de cartas, la trampa, fue lo que más les generó conflicto en la actividad lúdica. Estos comportamientos desproporcionados en algunas ocasiones se daban por no haber centrado su atención en la explicación del juego lo que hacía que en el momento de jugar no tuvieran claro la mecánica y las reglas del juego, generando así un conflicto al cual aún no tienen las habilidades para resolverlo de una manera asertiva.

Allí se hace evidente la problemática definida por la investigadora en cuento procesos atencionales cortos y bajos en cuanto sus procesos de inhibición, estos se resumen en palabras de los niños y niñas en que no prestan atención, no se autocontrolan y no saben hacer caso, la cual sería la raíz de las diferentes situaciones que se presentan en el aula.

MATRIZ ANÁLISIS TALLERES			
Taller	**Fase**	**Propósito**	**Actividad/pregunta movilizadora**
6	Idear	Generar una lluvia de ideas en donde los niños y niñas hagan visible sus soluciones a la problemática identificada.	Creación de una lluvia de ideas para la problemática identificada.
7	Idear	Generar un espacio de creatividad para comenzar a plasmar las primeras ideas para la co-creación del juego de mesa.	Actividad creativa a partir del garabateo. Ideación de los personajes del juego de mesa.
8	Idear	Presentar dos juegos nuevos para introducir el concepto de metáfora y mecánica con el fin de inspirarnos en otros juegos y generar ideas que nos ayuden a construir el propio.	Exploración de juegos de mesa para conocer dos conceptos claves metáfora y mecánica.
10	Idear	Continuar ideando la mecánica del juego a partir de los ajustes realizados en el testeo del taller Nº 9.	¿Qué acciones podemos incluir en la mecánica que nos permita prestarle atención y hacer silencio?

Hallazgos

Esta etapa de idear estuvo dividida en dos partes. La primera, la ideación de las posibles soluciones a la problemática definida en el anterior taller y la segunda, la ideación del juego de mesa. En relación al taller 6 se hace evidente la importancia no solo de entrenar estas habilidades, si no en el proceso mismo de verbalizar la enseñanza de las mismas, es decir, no solo es decirle al niño o niña haga silencio o escuche, sino, cómo podemos aprender a escuchar-nos, qué actividades nos permite escuchar al otro. Esta acción de involucrarlos a ellos-as al proceso es fundamental y un punto diferenciador de las demás investigaciones en torno a este tema.

Este taller de ideación de soluciones a la problemática definida, los niños y niñas lograron recoger en tres ideas clave la problemática las cuales fueron: “atención”, “autocontrol” y “no saben hacer caso”. Lo primero que se evidencia es que son narrativas que los adultos suelen decirles frecuentemente a los niños-as y ellos-as ya lo van apropiando sin entender mucho como se puede prestar atención, autocontrolarse o hacer caso, en este último, indago un poco más y el “portarse bien” hacía referencia a saber escuchar. Igualmente me queda sonando que es portarse bien o mal, bajo que lentes se mira si una conducta es buena o mala.

Dentro de las ideas que emergieron en este taller, las cuales están muy acorde a sus edades fueron: no gritar, hacer silencio para aprender, hacer silencio y escuchar esta primera ideación fue clave ya que se tuvo presente a la hora de idear la mecánica y los mecanismos del juego de mesa. Otras de las ideas fue dibujar, esta acción aunque no hace parte de la mecánica y mecanismos del juego de mesa, si estuvo presente en el proceso creativo en la segunda parte de esta etapa de ideación de los personajes en el taller 7. En este ejercicio se evidencia que el dibujo es una de las actividades que les genera placer realizarla y logra que los niños-a centren por más tiempo su atención sostenida, selectiva y focalizada al igual que logran inhibir estímulos externos por más tiempo porque activa neurotransmisores como la dopamina, la cual manda la señal al cerebro de que es una actividad placentera.

En los talleres 8 y 10 se trabajó con grupos más pequeños (10-15 estudiantes), esto resaltó la importancia que tiene reducir los grupos que tiene un solo docente a su cargo, puesto que a la hora de explicar la mecánica de los nuevos juegos fue mucho más sencillo y práctico para ellos-as jugar una ronda mientras se va explicando. Porque al estar tan cerca del juego permite que de alguna manera focalice su atención más rápido y logre sostenerla por mucho más tiempo, igualmente sirve como modelamiento de cómo podría actuar a una situación difícil que se le presente durante la actividad lúdica. Finalmente, la ideación de las posibles soluciones a la problemática nos permitió integrar mecanismos diferenciadores dentro de un Memory convencional, como por ejemplo el que un jugador deba decir el elemento y el de al lado levantar la carta para saber si se lleva o no.

Esta parte de ideación de los mecanismos me llevaron a reflexionar sobre el valor de las acciones sencillas como escuchar al otro para avanzar en el juego también nos permite entrenar estas habilidades y que lo más importante independiente del recurso que tengamos a disposición es el tiempo (por mínimo que sea) y la voluntad de abrir un espacio en el aula para entrenar estas habilidades.

Otro aspecto clave que se dio durante el proceso de creación fue que las etapas del pensamiento de diseño de alguna manera permitió aportar hacía seis de las capacidades centrales que propone Nussbaum, las cuales son: imaginación y pensamiento, emociones, razón práctica, afiliación, juego y control sobre el entorno. El hecho de proponer diferentes actividades como dibujo, juegos y exploración de ideas hizo que se abriera un espacio para que pudiesen imaginar, crear, opinar sin miedo a equivocarse o expresar sus emociones, nombrándolas sin colocarles etiquetas de buenas o malas, también les permitió tomar decisiones durante todo el proceso y a tener acceso a otros recursos que no están en su cotidianidad en el aula. Por último, una de las capacidades más importantes la de afiliación pues es la que nos posibilita vivir con el otro, esta capacidad nos permitió crear de manera colectiva la co-creación escuchando-nos y respetando-nos cada una de las ideas que surgieron durante el proceso, lo cual aportó hacia sus habilidades sociales.

MATRIZ ANÁLISIS TALLERES			
Taller	**Fase**	**Propósito**	**Actividad orientadora**
9	Prototipo y testeo	Socializar el primer prototipo de las cartas del juego y colocar a prueba las ideas sobre las posibles mecánicas que surgieron en el taller Nº 8	Prueba de colorimetría, diseño y usabilidad en cuanto a tamaño. Testeo de mecanismos diferenciadores.
11	Prototipo y testeo	Socializar el juego con las adaptaciones que se hicieron a partir de la mecánica ajustada.	Testeo del último prototipo eleborado y sus mecanismos.

Hallazgos
En estos dos talleres se evidenció la importancia de crear más espacios en donde los niños y niñas puedan crear, colocar a prueba sus ideas y poderlas cambiar si no funcionan, de pensar unas nuevas si así lo requiere el testeo. También implicó situarlos a ellos y ellas como agentes de conocimiento, no solo los que “reciben” sino los que crean porque uno de ellos tenía muy instaurado una frase que repetía constante y es “profe, pero si ya todo está creado, Diosito ya creo todo” y poderle brindar la posibilidad de ver que no todo está creado y que ellos y ellas pueden crearlo es contribuir también a esa capacidad de imaginación y pensamiento de la que nos propone Nussbaum.