

**Tiempo de Juego, una innovación social para el desarrollo comunitario a través del deporte
y la cultura**

Sindy Stefanny Quintero Sierra

Laura Valentina Camacho Hernández

Asesor

Juan Sebastián Ávila Santos

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias Artes y Humanidades ECSAH

Psicología

2024

Resumen

Este artículo tiene como propósito analizar la Fundación Tiempo de Juego como innovación social educativa que utiliza el deporte, la cultura y la educación para mejorar el bienestar comunitario y de los jóvenes de la comuna cuatro del municipio de Soacha - Cundinamarca. El objetivo fue observar los procesos internos de la fundación Tiempo de Juego, su impacto en la comunidad y la relación de las TRL para gestionar ideas, desarrollo interactivo, procesos y cambios sostenibles. La metodología utilizada fue una metodología cualitativa que consistió en la aplicación de entrevistas semiestructuradas e investigaciones documentadas con apoyo de un trabajo de campo. La observación directa permitió captar las dinámicas comunitarias y validar el impacto de sus estrategias mediante la aplicación de la TRL que permitió encontrar el grado de maduración de la innovación. Los resultados destacan la capacidad de la fundación tiempo de juego para promover procesos de creatividad, colaboración y liderazgo mediante el uso de procesos participativos. El enfoque estructurado y reflexivo ayuda en el fortalecimiento del empoderamiento comunitario. Con esto la sistematización de la experiencia demuestra cómo las estrategias implementadas por la fundación tiempo de juego generan cambios positivos y sostenibles; mejorando la calidad de vida y del bienestar de la comunidad a través de actividades deportivas, artísticas y educativas.

Palabras clave: Innovación social educativa, deporte, cultura, TRL, calidad de vida.

Abstrac

The purpose of this article is to analyze the Tiempo de Juego Foundation as an educational social innovation that uses sports, culture and education to improve the wellbeing of the community and the youth of commune four of the municipality of Soacha - Cundinamarca. The objective was to observe the internal processes of the Tiempo de Juego Foundation, its impact on the community and the relationship of the TRLs to manage ideas, interactive development, processes and sustainable changes. The methodology used was a qualitative methodology that consisted in the application of semi-structured interviews and documented research supported by field work. Direct observation made it possible to capture community dynamics and validate the impact of its strategies through the application of TRL, which made it possible to find the degree of maturity of the innovation. The results highlight the ability of the Tiempo de Juego Foundation to promote processes of creativity, collaboration and leadership through the use of participatory processes. The structured and reflexive approach helps to strengthen community empowerment. The systematization of the experience demonstrates how the strategies implemented by the Tiempo de Juego Foundation generate positive and sustainable changes; improving the quality of life and well-being of the community through sports, artistic and educational activities.

Keywords: educational social innovation, sports, culture, TRL, quality of life.

Tabla de Contenido

Introducción	6
Metodología	8
Gestión de Ideas y Creatividad	9
Gestión del Desarrollo Interactivo Aplicativo.....	9
Gestión del Proceso	10
Gestión de Oportunidades y Cambio/Apropiación.....	10
Entrevistas Semiestructuradas	10
Investigación Documental y Páginas Web	10
Observación e Interacción Directa.....	11
Resultados	12
Gestión de las Ideas y de la Creatividad (TRL 3 – Pruebas o Validación Iniciales de la Tecnología/Proceso/Metodología).....	13
Gestión del Desarrollo Interactivo Aplicativo (TRL 5 - Escalamiento / Replicabilidad del Prototipo / Proceso / Modelo).....	14
Gestión del Proceso (TRL 7 - Validación en Entornos Sociales más Amplios / en Contextos Claves).....	15
Gestión de las Oportunidades y Gestión del Cambio / Apropiación y Capital Sociales Formado en Aplicación de Nuevos Procesos (TRL 9 - Escalamiento / Replicabilidad del Prototipo / Proceso / Modelo).....	16
Conclusiones	18
Recomendaciones.....	20
Referencias Bibliográficas	21

Lista de Figuras

Ilustración 1 *Grado de maduración*..... 17

Introducción

La fundación Tiempo de Juego en Soacha, Cundinamarca, se ha convertido en un modelo de referencia para la transformación social en comunidades que se encuentran en situación de vulnerabilidad o han sido afectadas por múltiples desafíos socioeconómicos. Desde su creación, la fundación ha trabajado en brindar alternativas educativas y recreativas, mediante el uso de actividades deportivas y artísticas para niñas, niños y jóvenes de la comuna 4. Este enfoque integral va más allá de causar entretenimiento en esta población, sino que, también fortalece habilidades sociales, promueve la integración comunitaria y reduce el impacto de factores de riesgo como la violencia y el consumo de sustancias psicotrópicas.

Tiempo de Juego se sitúa como una experiencia de innovación social que responde a las necesidades locales mediante procesos participativos y centrados en el desarrollo humano; por esto, se enmarca en un tipo de innovación social educativa, puesto a que utiliza el deporte, la cultura y la educación para promover el desarrollo de habilidades sociales y crear un cambio profundo en la vida de sus beneficiarios.

Esta transformación se logra mediante la creación de un ecosistema de actores que incluye familias, instituciones educativas, organismos públicos y privados; en donde se destaca la participación de COLANTA, ADIDAS, LA FIFA, Alcaldía de Soacha, IMRDS, Organización Ardila Lulle, Fundación Plan, ICBF y su creador Andrés Wiesner; este ecosistema de actores se caracteriza por la corresponsabilidad, el aprendizaje colectivo y la creación de espacios de diálogo, lo que permite crear un tejido social más fuerte y resiliente.

La sistematización de la experiencia en la Fundación Tiempo de Juego tiene como objetivo analizar y documentar las prácticas, estrategias y logros alcanzados para identificar los elementos claves que han contribuido a su éxito y sostenibilidad. Lo que permite no solo compartir su experiencia con otras comunidades y organizaciones, sino que también ofrecerá una base para fortalecer y replicar su modelo en contextos similares, fomentando una innovación social que se ajuste a la realidad local, y que permita la promoción de desarrollo integral y bienestar en la población beneficiaria.

Metodología

Se entiende como innovación social al desarrollo e implementación de nuevas soluciones para abordar desafíos sociales de alta complejidad, estas estrategias logran causar un impacto positivo y duradero en la comunidad; así lo refiere Meneses, T (2022)

Una innovación social es una solución para resolver una problemática social, esta es impulsada por actores sociales, incluso, son los mismos beneficiarios quienes intervienen para mejorar la calidad de vida suya y de sus comunidades. La innovación social, puede surgir de nuevas ideas o soluciones existentes que ya han sido implementadas en otros lugares y, que gracias a procesos de gestión de la innovación y de gestión del conocimiento, puede ser replicada, lo cual, genera transformaciones sociales trascendentes y duraderas para el grupo social que le dio origen.

Teniendo en cuenta la cita anterior es posible afirmar que una innovación social no se limita solo a producir cambios superficiales; sino, busca transformar las estructuras y dinámicas que abordan problemáticas como la desigualdad, la pobreza, la exclusión, la falta de oportunidades, la delincuencia y el consumo de sustancias psicotrópicas causales que afectan el bienestar y calidad de vida de una comunidad.

Entendiendo este concepto se realiza la selección de la Fundación Tiempo de Juego ubicada en la comuna 4 de Soacha, Cundinamarca, la cual es una innovación de tipo social- educativa, teniendo en cuenta sus características transformadoras como el uso del deporte, la cultura y la educación para promover el desarrollo de habilidades sociales, valores y oportunidades en los jóvenes beneficiarios. La selección del tipo de innovación se da gracias al gráfico 9 del libro de Jailler, E; Gonzalez, S; Arias, C; y Suarez, L (2020) llamado “Tipos de Innovación Social en Colombia”.

La sistematización de la experiencia en la Fundación Tiempo de Juego tiene como objetivo capturar el aprendizaje generado en los procesos sociales y comunitarios, facilitando el desarrollo de un pensamiento y reflexión crítica que permite una mejora continua. Este artículo se centra en la Innovación Tiempo de Juego, que como se ha venido mencionando es una iniciativa de innovación social educativa que utiliza el deporte, el arte y la música para promover el bienestar comunitario. Para el estudio realizado en esta fundación se emplea una metodología cualitativa la cual está guiada por el nivel de maduración tecnológica (TRL), la cual permitió analizar y evaluar procesos organizacionales y sociales desde diferentes niveles.

El nivel de maduración tecnológica, en sus diversos niveles de maduración y gestión, se aplica en la Fundación Tiempo de Juego con la finalidad de analizar los procesos de la misma desde diferentes perspectivas.

Gestión de Ideas y Creatividad

Hace parte del primer nivel de análisis el cual se centra en conocer como la fundación promueve la generación de ideas innovadoras y creativas para el desarrollo de actividades.

Gestión del Desarrollo Interactivo Aplicativo

Se evalúan las interacciones entre los diferentes actores de la fundación como docentes, beneficiarios, voluntarios, ONG y servidores públicos y privados; donde se resalta la participación de Andrés Wiesner su fundador, y de docentes como el profesor Germán Sabogal quien fue un actor importante en este proceso de investigación, así como el reconocimiento de servidores como COLANTA, La FIFA, Adidas, IMRDS, Alcaldía

De Soacha, ICBF, Secretaria de Educación, Organización Ardila Lulle y Fundación Plan.

Gestión del Proceso

Este apartado permite el análisis de los procedimientos internos y su eficacia para alcanzar los objetivos de la fundación, asimismo, permite y facilita la identificación de fortalezas y áreas de mejora.

Gestión de Oportunidades y Cambio/Apropiación

Permite a la fundación analizar la gestión de oportunidades de cambio y fomenta la apropiación social de sus procesos.

No obstante, en esta experiencia se hace uso de técnicas de recolección de información como:

Entrevistas Semiestructuradas

Estas entrevistas se realizan al docente Germán Sabogal, un docente clave de la fundación, y a algunos beneficiarios. Este formato semiestructurado permitió profundizar en experiencias, percepciones y prácticas específicas sin perder la flexibilidad para indagar aspectos emergentes como la gestión de ideas y creatividad en la fundación, la dinámica del desarrollo interactivo en sus actividades, los procesos internos y su relación con los objetivos de la organización. Por último, el impacto de las estrategias en la mejora de la calidad de vida de la comunidad.

La elección de esta técnica responde a la necesidad de capturar testimonios directos y vivencias significativas.

Investigación Documental y Páginas Web

Se realiza una revisión de documentos institucionales, publicaciones en línea y otras fuentes relacionadas con la Fundación Tiempo de Juego, con el objetivo de investigar y recolectar información contextual, datos históricos y una visión global de sus estrategias y actividades. La

alianza de esta información con los datos de las entrevistas permitió validar y complementar los hallazgos.

Observación e Interacción Directa

El trabajo de campo consistió en realizar visitas regulares a las instalaciones de la fundación, con el fin de observar de manera directa las dinámicas comunitarias, las actividades deportivas, artísticas y educativas.

Por último, la metodología empleada permitió sistematizar de manera integral la experiencia de la Fundación Tiempo de Juego, destacando su capacidad para generar cambios sociales significativos mediante un enfoque educativo e inclusivo. De este modo la aplicación de la TRL facilitó un análisis profundo de sus procesos, mientras que las técnicas de recolección de datos garantizan la validez y la riqueza de la información obtenida.

Resultados

De acuerdo con, los diferentes tipos de innovación social en Colombia, según el autor Jailler, É; González, S; Arias, C; Suárez, L (2020), se puede deducir que la Fundación Tiempo de Juego, se relaciona con la innovación social educativa ya que, la fundación utiliza el deporte, cultura y educación para resolver una problemática que se evidenció en la comuna 4 por el señor Andrés Wiesner en el año 2006, cuando realizaba un reportaje en este lugar. allí, pudo identificar la necesidad de crear un espacio para que los jóvenes en condición de vulnerabilidad tuvieran mejores oportunidades y emplearían el tiempo libre en actividades que les permitiera desarrollar habilidades para la vida, mejorar la calidad de vida y tener mejores oportunidades.

Cuando los jóvenes tienen mucho tiempo libre, se pueden generar diversas consecuencias negativas que afectan su bienestar emocional llevándolos al consumo de SPA, depresiones, estrés, aumento de la delincuencia juvenil, embarazos a temprana edad, falta de habilidades y competencias fundamentales para la vida entre otras problemáticas que gracias a la oportuna intervención del señor Andrés Wiesner, se han podido ir mitigando, prueba de ello, son los relatos de muchos jóvenes que manifiestan haber mejorado su calidad de vida gracias al deporte.

De acuerdo con el índice TRL, el nivel de la innovación de Tiempo de juego, se encuentra en un grado de maduración bastante avanzado ya que cuenta con una iniciativa o proyecto concreto que resuelve en gran medida la problemática evidenciada en la comuna 4. Así mismo, ha generado un impacto positivo en la comunidad y en los jóvenes que se han beneficiado de esta iniciativa. Gracias al equipo de profesionales con los que cuenta la fundación, ha sido posible llevar esta innovación a diversos espacios en los que

muchos jóvenes se benefician, tanto así, que esta iniciativa ha sido replicada en otras comunidades.

Gestión de las Ideas y de la Creatividad (TRL 3 – Pruebas o Validación Iniciales de la Tecnología/Proceso/Metodología).

La iniciativa de gestar esta innovación surge a partir de la necesidad de crear espacios seguros para los jóvenes de la comuna 4, esta iniciativa fue desarrollada por el señor Andrés Wiesner, quien en ese momento se encontraba estudiando comunicación social por lo cual, se encontraba realizando un reportaje de la zona. En este momento el señor Andrés evidenció que muchos jóvenes de esta comuna contaban con mucho tiempo libre, algunos de ellos manifestaron su amor por el deporte y es justo en ese momento cuando el señor Andrés tiene la idea de crear un grupo de jóvenes que les gustara el fútbol y potenciar ese amor por el deporte.

A medida que transcurrió el tiempo, diferentes actores se fueron involucrando en esta iniciativa como es el caso de la FIFA, Colanta, organización Ardila Lule, alcaldía de Soacha, ICBF, entre otras.

Esta iniciativa llegó para resolver diferentes problemáticas sociales que en ese momento eran muy evidentes en la comuna 4 tales como: consumo de SPA, violencia, embarazos a temprana edad, micro tráfico y pandillas. Son muchos los testimonios de jóvenes que en ese momento tomaron la oportunidad de hacer parte de la Fundación Tiempo de Juego y después de casi 18 años dan testimonio de todas las ventajas y aspectos positivos que esta fundación ha dejado en sus vidas.

Fundación Tiempo de Juego inicia con el deporte del fútbol y en ocasiones

también realizaban un acompañamiento de tareas a niños pequeños con el fin de ayudar a estos niños a mejorar su rendimiento escolar. Posteriormente se fueron implementando más programas tales como: talleres de arte y cultura, espacios de formación para capacitarlos en habilidades para la vida y proyectos de educación y capacitación laboral.

Gracias a la gran labor que han realizado en la fundación Tiempo de Juego ha sido reconocido en varias oportunidades, una de ellas fue cuando ganaron el Premio India Catalina por mejor documental para la televisión, premio a la Inclusión Social “fútbol por la paz en Timbiquí”, premio Beyond Sport, premio en el festival internacional de radio en la categoría realización programa infantil.

Gestión del Desarrollo Interactivo Aplicativo (TRL 5 - Escalamiento / Replicabilidad del Prototipo / Proceso / Modelo)

La Fundación Tiempo de Juego ha desarrollado este programa con el objetivo de promover el desarrollo integral de jóvenes interesados en el deporte y de esta forma aprovechar el tiempo libre. Gracias a esta iniciativa, la fundación ha generado un impacto positivo en la comunidad mejorando la calidad de vida de muchos jóvenes y alejándose de la violencia y drogadicción. Muchos de estos jóvenes, han manifestado su agradecimiento con la fundación, por permitirles tener un mejor futuro ya que han desarrollado habilidades y competencias para la vida. Por ello, la fundación ha inspirado a muchos debido a su impacto positivo en la sociedad, en la educación y el deporte

En la fundación intervienen diferentes actores que trabajan en beneficio de estos jóvenes, ellos son: líderes comunitarios, entrenadores y facilitadores, patrocinadores y entidades gubernamentales locales que, con su ayuda, proporcionan espacios necesarios para dar continuidad al programa.

Gracias a las alianzas con otras entidades como, la FIFA, Adidas, Colanta y fundación Plan, la fundación ha logrado obtener recursos y apoyos importantes, sin embargo, la fundación tiempo de juego, también cuenta con diversos programas que los ayuda a ser auto sostenibles.

Gestión del Proceso (TRL 7 - Validación en Entornos Sociales más Amplios / en Contextos Claves)

Tiempo de Juego implementa una estructura organizativa colaborativa y transversal en donde los colaboradores son profesionales en cada una de las áreas que componen la organización. Allí podemos encontrar psicólogos, trabajadoras sociales, docentes del deporte, docentes de artes y música, trabajadores administrativos y directivos.

Todos trabajan para un mismo fin, el cual es llevar la iniciativa a más lugares con el objetivo de impactar a más jóvenes en diferentes territorios, para ello, es necesario crear alianzas con ONG, instituciones educativas, empresas privadas y del sector público, así como sus propios recursos con el fin de, garantizar su permanencia y sostenibilidad. Para lo cual, se realizan capacitaciones constantes a todos sus colaboradores y así actualizar conocimientos y desarrollar habilidades que permita aumentar y mejorar sus procesos.

La validación de esta innovación ha sido gratificante ya que, ha abordado de forma pertinente las problemáticas que se evidenciaron de forma inicial, fruto de ello, ha sido los logros alcanzados, el reconocimiento que les han dado por su excelente labor y sobre todo la satisfacción de los diferentes participantes que se han involucrado en este proyecto.

Gestión de las Oportunidades y Gestión del Cambio / Apropiación y Capital**Sociales Formado en Aplicación de Nuevos Procesos (TRL 9 - Escalamiento /****Replicabilidad del Prototipo / Proceso / Modelo)**

Usar el deporte como una herramienta de transformación que beneficia a tantos jóvenes y niños, ha sido gratificante ya que, genera mejores oportunidades, fomenta la disciplina y el respeto por los demás, reduce los conflictos como: el consumo de SPA, embarazos tempranos, delincuencia y, sobre todo, mejora la calidad de vida de estos jóvenes y de sus familias.

Gracias al gran impacto positivo que ha generado esta fundación, han logrado contar con el apoyo de diferentes entidades que con su ayuda han llevado el deporte a diferentes lugares del territorio colombiano como lo es Santa Martha, Timbiquí y Boyacá

Por otra parte, gracias a que son una fundación auto sostenible, han logrado llegar a otros territorios para realizar transferencias metodológicas a través del juego y de la lúdica, es por ello, que diferentes empresas los contratan con el fin de replicar estas metodologías en otros lugares.

Ilustración 1 Grado de maduración

Grado de maduración Tiempo de Juego, autoría propia



Nota: El grafico representa el grado de maduración de la Fundación Tiempo de Juego de acuerdo con las TRL. Autoría propia

Conclusiones

Desde una perspectiva psicológica, se evidencia y se concluye que la Fundación Tiempo de Juego fomenta un entorno el cual promueve la creatividad y la autoexpresión. Este enfoque integral fortalece aspectos como la autoestima y el sentido de pertenencia de los beneficiarios, quienes se convierten en sujetos activos de cambio en su contexto.

Las actividades colaborativas implementadas por la fundación generan oportunidades para desarrollar habilidades socioemocionales importantes, como la empatía, la comunicación asertiva y efectiva y el trabajo en equipo. Elementos esenciales para la construcción de redes de apoyo y desarrollar habilidades de resiliencia comunitaria.

Desde el ámbito psicológico, es evidente que es un sistema organizacional sólido que genera seguridad, previsibilidad y un sentido de logro. Lo que se traduce en una mayor motivación y compromiso tanto de los docentes como de los participantes, lo que refuerza la eficacia de las intervenciones.

La Fundación Tiempo de Juego logra transformar las oportunidades de desarrollo en procesos sostenibles, fomentando la participación activa y el liderazgo de sus miembros. Lo que contribuye al bienestar psicosocial al proporcionar un sentido de propósito, mejorando la autoeficacia y la capacidad para solucionar y superar cualquier tipo de adversidad.

Las actividades deportivas, artísticas y educativas no sólo desarrollan habilidades, sino que proporcionan espacios de seguridad y contención emocional. Desde la disciplina de la psicología se resalta cómo estos espacios mejoran el bienestar general de sus beneficiarios al reducir factores de riesgo asociados a su condición de

vulnerabilidad.

La aplicación y análisis de la TRL facilita los procesos de autorreflexión, adaptación y empoderamiento personal.

Recomendaciones

Se sugiere continuar con el desarrollo de habilidades de regulación emocional en los beneficiarios, con el objetivo de desarrollar capacidades de afrontamiento de forma constructiva los desafíos y conflictos que puedan surgir en la dinámica grupal. Esto contribuirá a un ambiente más cohesivo y a un mejor desarrollo de habilidades para la vida, las cuales son fundamentales para mejorar sus relaciones inter e intrapersonales.

Se recomienda fomentar una red de apoyo donde los beneficiarios que han alcanzado logros compartan sus experiencias y aprendizajes con los nuevos beneficiarios. Teniendo en cuenta que este intercambio promueve un sentido de propósito, pertenencia y refuerza la confianza en el potencial colectivo de la comunidad.

Se recomienda realizar evaluaciones periódicas que permitan medir el bienestar emocional, la percepción de autoeficacia y el nivel de participación, con la finalidad de que la fundación pueda ajustar sus programas y actividades según las necesidades de la comunidad. El monitoreo continuo del bienestar contribuye a mantener la efectividad de las intervenciones.

Referencias Bibliográficas

- Álvarez, I., Natera, J. M., & Castillo, Y. (2019). Generación y transferencia de ciencia, tecnología e innovación como claves de desarrollo sostenible y cooperación internacional en América Latina. Documentos de trabajo (Fundación Carolina): Segunda época, (19), 1.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7113385>
- Alonso, D; González, N; Nieto, M. (2018). Emprendimiento social vs innovación social. Cuadernos Aragoneses de Economía. https://doi.org/10.26754/ojs_cae/cae.20141-22640
- Cruz Lera, E. (2022). Innovación social y política de los colectivos mexicanos de estatus mixto en zonas metropolitanas de los Estados Unidos: buenas prácticas y nuevos retos durante la Covid-19. Clivajes. Revista de Ciencias Sociales, (15).
<https://doi.org/10.25009/clivajesrcs.i15.2697>
- Gatica, S; Soto, W; & Vela, D. (2015). Ecosistemas de innovación social: "El caso de las universidades de américa latina. <http://dx.doi.org/10.13140/RG.2.2.30050.76483>
- González-Romero, G. (2020). La innovación social como estrategia de desarrollo. Políticas urbanas y acción colectiva. Revista Latinoamericana de Investigación En Organizaciones, Ambiente y Sociedad. <https://doi.org/10.33571/teuken.v11n16a2>
- Hernández, José; Tirado,P; Ariza, A. (2016). El concepto de innovación social: ámbitos, definiciones y alcances teóricos. Revista de Economía Pública, Social y Cooperativa, núm. 88, diciembre, pp. 164-199 Centre International de Recherches et d'Information sur l'Economie Publique, Sociale et Coopérative Valencia,

España. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=17449696006>

Los Informantes. (2021). Tiempo de Juego, la fundación que cambió las balas por balones en Altos de Cazucá. [video]. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=rCeutJwFxWM>

Meneses, T (2022). Innovación. Radio UNAD Virtual.

<https://ruv.unad.edu.co/ruvwp/programas/tramando-sentidos-87-innovacion/>

Meneses, T (2022). Innovación II parte. Radio UNAD Virtual.

<https://ruv.unad.edu.co/ruvwp/programas/tramando-sentidos-88-innovacion/>

Oscar, J. H. (2018). La sistematización de experiencias: práctica y teoría para otros mundos posibles Abrir este documento utilizando ReadSpeaker docReader .

Capítulo I. páginas (27- 42) y Capitulo 4. Páginas (135-165)

<http://www.cinde.org.co/userfiles/files/Novedades.pdf37>

Restrepo B., Sierra J., Bayona M. (s.f). Caracterización socioeconómica de la población vulnerable de altos de Cazucá. [archivo pdf].

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8662993>

Roa Mendoza, C., & Acero Robayo, Y. (2021). Sistematización de experiencias.

Germina, 3(3), 31–38. <https://doi.org/10.52948/germina.v3i3.230>

Tiempo de juego (2017). Cartilla Metodológica Tiempo de Juego [cartilla].

https://issuu.com/tiempodejuego/docs/1._cartilla_metodologia_tiempo