



**Universidad**  
Zaragoza

# Trabajo Fin de Grado

El uso del Aprendizaje Basado en el Juego para el desarrollo emocional y social en Educación Infantil.

Autor/es

Sara Cosidó Andrés

Director/es

Pilar Gil Lacambra

Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Campus de Huesca.

2024

“Jugar no es un descanso del aprendizaje. Es un aprendizaje interminable, encantador, profundo, atractivo y práctico. Es la puerta al corazón del niño.”

– Vince Gowmon.

“Desde una edad temprana, el juego es importante para el desarrollo y el aprendizaje de un niño. No es sólo físico. Puede implicar aspectos cognitivos, imaginativo, creativos, emocionales y sociales”

– Dobson.

## Índice

<b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>6</b>
<b>2. JUSTIFICACIÓN Y OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>8</b>
<b>3. MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>10</b>
3.1. El juego.....	10
3.1.1. Recorrido a lo largo de la historia sobre el papel del juego en la evolución y progresión de nuestra especie.....	10
3.1.2. Definición y características del juego como recurso.....	12
3.1.3. Tipos de juegos.....	15
3.1.4. Teorías del Juego: Análisis de teorías y estudios relevantes sobre el desarrollo infantil que respaldan el enfoque del juego.....	18
3.2. El Aprendizaje Basado en el Juego.....	22
3.3. Contextualización del aprendizaje basado en el juego en la educación infantil.....	22
3.4. Importancia y beneficios del juego en el desarrollo emocional y social.....	26
<b>4. DESARROLLO EMOCIONAL A TRAVÉS DEL JUEGO.....</b>	<b>27</b>
4.1. Identificación y expresión de las emociones durante el juego.....	28
4.2. Fomento de la empatía y la comprensión emocional.....	29
4.3. Manejo de la frustración y resolución de conflictos a través del juego.....	30
<b>5. DESARROLLO SOCIAL A TRAVÉS DEL JUEGO.....</b>	<b>32</b>
5.1. Interacción y cooperación entre pares durante actividades lúdicas.....	32
5.2. Aprendizaje de normas sociales y comportamientos apropiados a través del juego.....	33
5.3. Desarrollo de habilidades de comunicación y colaboración.....	35
<b>6. IMPLEMENTACIÓN DEL APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO EN EL AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL.....</b>	<b>36</b>
6.1. Estrategias y recursos para integrar el juego en el currículo.....	38
6.2. Rol del maestro como facilitador del juego y el desarrollo emocional y social.....	39
6.3. Evaluación y seguimiento del progreso mediante el juego.....	40
<b>7. DISCUSIONES Y CONCLUSIONES.....</b>	<b>41</b>
7.1. Recapitulación de los hallazgos más relevantes.....	41
7.2. Reflexión sobre la relevancia de este enfoque en la educación infantil.....	42
7.3. Inclusividad y diversidad en el diseño de actividades lúdicas.....	43
7.4. Limitaciones del estudio y recomendaciones para futuras investigaciones y prácticas educativas.....	44
<b>8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>46</b>

**Título del TFG: El uso del Aprendizaje Basado en el Juego para el desarrollo emocional y social en Educación Infantil**

**Title (in english): The use of Game-Based Learning (GBL) for Emotional and Social Development in Early Childhood Education.**

- Elaborado por Sara Cosidó Andrés.
- Dirigido por Pilar Gil Lacambra.
- Presentado para su defensa en la convocatoria de junio del año 2024.
- Número de palabras (sin incluir anexos): 13657 palabras.

**Resumen**

A lo largo de este Trabajo Fin de Grado (TFG), se explica el uso de la metodología del Aprendizaje Basado en el Juego para el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, siendo este uno de los mejores métodos de enseñanza para el alumnado de Educación Infantil.

Por ello, en primer lugar, hablaremos sobre la definición del juego, seguidamente un breve recorrido de este a lo largo de la historia y su importancia dentro de un aula infantil. Se define qué entienden los diferentes autores por juego, cuáles son sus tipos de juego, así como sus características y ventajas para el contexto escolar. También, se hará una amplia explicación sobre qué es el Aprendizaje Basado en el Juego y en qué consiste dicha metodología. A continuación, se expondrá el desarrollo emocional y social a través del juego. Y posteriormente su implementación en el aula infantil, teniendo en cuenta estrategias y recursos, qué tienen que hacer los docentes, para que esta metodología se pueda llevar a cabo en el aula de la mejor forma posible y su evaluación además del seguimiento.

Para finalizar, se hará una reflexión sobre los hallazgos más relevantes sobre este enfoque en la educación infantil, y se expondrán algunas de las limitaciones y recomendaciones para futuras investigaciones.

**Palabras clave**

Aprendizaje Basado en el Juego, juego, Educación Infantil, desarrollo emocional y social, infancia, niños.

## 1. INTRODUCCIÓN.

En la actualidad, el papel del juego en el proceso educativo ha cobrado una importancia significativa debido a su capacidad para potenciar el desarrollo integral de los niños, especialmente en el ámbito de la educación infantil. El aprendizaje basado en el juego (ABJ) se ha reconocido como una metodología activa efectiva para estimular no solo el crecimiento cognitivo, sino también el desarrollo social y emocional de los más pequeños en sus primeros años de vida. En este ámbito, surge la pregunta: ¿Cómo puede el ABJ impactar en el desarrollo de habilidades sociales y emocionales en niños de educación infantil?

La educación infantil es un período decisivo para la formación de la personalidad y el bienestar emocional de las personas. Durante esta etapa, los niños comienzan a explorar el mundo que les rodea, desarrollan sus habilidades de interacción social y aprenden a regular sus emociones. Por lo tanto, es fundamental proporcionarles experiencias educativas que no solo promuevan el aprendizaje académico, sino que también estimulen el desarrollo de competencias tanto sociales como emocionales, que les permitan desenvolverse de manera adecuada en diferentes entornos.

A través de este estudio, se pretende proporcionar una comprensión más profunda de cómo el Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) puede contribuir al desarrollo de dichas habilidades en niños de educación infantil, y cómo esta metodología puede ser implementada de manera efectiva en entornos educativos. Para ello, se revisará la literatura existente sobre el ABJ y su relación con el desarrollo infantil, así como la importancia de las habilidades sociales y emocionales en esta etapa de la vida. Además, se identificarán teorías psicológicas y educativas relevantes que respalden la conexión entre el juego y el desarrollo integral de los niños.

Este estudio está ligado con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), más concretamente el número 4 de la Agenda 2030 de las Naciones Unidas, el cual busca garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad para todos, promoviendo así oportunidades de aprendizaje a lo largo de la vida. Se espera que los resultados obtenidos no solo sean de interés académico como se ha mencionado previamente, sino que también puedan inspirar a llevarlo en práctica por educadores, padres y

El uso del Aprendizaje Basado en el Juego para el desarrollo emocional y social en Educación Infantil.

profesionales del ámbito de la educación infantil, en su esfuerzo por promover el bienestar integral de los niños en esta etapa crucial de su desarrollo y crear sociedades más justas y sostenibles.

## **2. JUSTIFICACIÓN Y OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.**

Tal y como se reconoció en la Declaración de los Derechos del Niño de 1959, el juego, es un derecho fundamental. Este es un instrumento de gran importancia para favorecer tanto la salud emocional como física de todos los niños y las niñas. Asimismo, hace hincapié en el desarrollo personal adecuado en relación con sus iguales e intensifica la motivación del propio alumnado, tanto fuera como dentro de las aulas.

Cabe destacar, que la sociedad va evolucionando por lo que cambian los intereses y gustos del alumnado, de esta manera se debe buscar la forma de captar sus intereses para que a la hora de trabajar sea más atractiva y eficiente para el alumnado.

El juego es la forma más atractiva para un niño de aprender. El niño juega para disfrutar y divertirse, es una actividad que realiza por iniciativa propia, no necesita que alguien se la imponga. Y en ese ambiente de placer y confianza, es donde aprende, experimenta, imita, crea...

Tal y como queda reflejado en el artículo de investigación de Párraga-Salvatierra et al. (2021), se debe considerar que el juego es una herramienta útil para el desarrollo integral de la persona, ya que facilita el desarrollo del alumnado tanto a nivel emocional, psicológico, físico, motriz, cognitivo como social. Esto conlleva a diversos beneficios tales como:

- Conocer su entorno e interactuar con él.
- Desarrollo de la creatividad.
- Explorar la realidad e imaginarla.
- Aprender a relacionarse con los demás.
- Adquirir autoconfianza.
- Aprender a respetar normas.
- Mejorar su lenguaje.
- Favorece su curiosidad.
- Aprender a organizar y tomar decisiones.

Dado que las instituciones escolares están en constante cambio, los docentes también deben de estar actualizados, familiarizándose con las nuevas metodologías para incorporarlas en sus clases y prácticas docentes.

Como menciona Palmero Diaz & Rodríguez Hernández (2022), está comprobado que la metodología del ABJ, posee numerosos beneficios en el desarrollo integral de los niños y niñas, por diferentes aspectos que se van a enumerar a continuación:

- Crea un ambiente de aprendizaje que motiva y enriquece el aula, lo que favorece el aprendizaje.
- Ayuda a que el alumnado asimile los nuevos contenidos.
- Es una metodología que facilita la adquisición de diversas competencias como lingüísticas, matemáticas, sociales y cívicas, y destaca el sentido de la iniciativa y el espíritu emprendedor, ya que se obtienen por la vivencia y exposición a diferentes situaciones reales.
- El alumnado se beneficia ya que favorece la concentración, la memoria y la atención.
- Adopta enfoques pedagógicos innovadores, para abordar las necesidades educativas de los niños de manera integral y efectiva.
- Contribuye a mejorar las prácticas pedagógicas en el contexto de la Educación Infantil, brindando a los educadores herramientas y estrategias para promover el desarrollo emocional y social de sus alumnos.

### **3. MARCO TEÓRICO.**

#### **3.1. El juego**

Los juegos son una constante de la experiencia humana y han sido una fuente de entretenimiento, aprendizaje y desarrollo social desde la antigüedad. Más allá de su aparente simplicidad, los juegos abarcan una amplia gama de formas y significados, desde simples pasatiempos hasta complejas manifestaciones culturales y artísticas.

Este estudio profundiza en el mundo del juego, explorando su definición, sus dimensiones psicológicas y socioculturales y su desarrollo histórico. A través de un análisis del recorrido histórico, se examinará cómo el juego se ha convertido en una experiencia constante, adaptándose a diferentes contextos culturales, tecnológicos y sociales, y cómo incide en la formación de la identidad tanto individual como colectiva.

##### **3.1.1. Recorrido a lo largo de la historia sobre el papel del juego en la evolución y progresión de nuestra especie.**

Desde tiempos inmemoriales, el juego ha sido una actividad intrínseca a la experiencia humana, ejerciendo una influencia significativa en numerosos aspectos de la evolución y progresión de dicha especie. Como señaló Huizinga (1938), el juego no es simple forma de entretenimiento, sino una actividad primordial que ha moldeado culturas, sociedades y formas de pensar. A lo largo de la historia, el juego ha desempeñado diferentes funciones, desde facilitar el aprendizaje y la socialización hasta fomentar la creatividad y la innovación.

En las antiguas sociedades, el juego no solo era un pasatiempo, sino también un medio para transmitir conocimientos y valores. Como mencionó Caillois (1958), el juego era un "*sistema de actividad conscientemente realizado, con un fin en sí mismo, libremente elegido y regido por normas y convenciones aceptadas*". Un ejemplo a destacar es, en la antigua Grecia, los juegos olímpicos no solo eran eventos deportivos, sino rituales que celebraban la excelencia tanto física como moral. Además, el juego servía como un medio para explorar diferentes roles sociales y habilidades para la vida cotidiana.

Durante la Edad Media, el juego adquirió connotaciones religiosas y morales. Según Steiner (1972), los juegos medievales reflejaban la lucha entre el bien y el mal, con representaciones teatrales de escenas bíblicas y morales. Además, los juegos de mesa se popularizaron, promoviendo el uso de estrategias y el pensamiento abstracto.

En la época de la Ilustración y el Renacimiento, se revalorizó el juego como una herramienta educativa y de desarrollo personal. El filósofo Rousseau (1762) abogó por la importancia del juego en la infancia para el desarrollo de la creatividad y la autonomía. Por lo tanto, el juego se convirtió tanto en una forma de ejercitar la mente como de exploración de nuevos horizontes intelectuales.

En tiempos modernos, el juego ha evolucionado con la sociedad industrial y tecnológica. La aparición de los juegos de mesa comerciales en el siglo XIX y el desarrollo de la industria del entretenimiento en el siglo XX ampliaron las posibilidades lúdicas. Además, la investigación en psicología y neurociencia ha demostrado los beneficios del juego para el desarrollo cognitivo y emocional (Brown & Vaughan, 2009).

Hoy en día, en la era digital, los videojuegos han surgido como una forma dominante de juego, transformando la manera en que interactuamos y aprendemos. Como señala Gee (2003), los videojuegos a parte de entretener, son sistemas complejos que requieren habilidades cognitivas y sociales para dominarlos, y pueden tener aplicaciones terapéuticas, para ayudar en el tratamiento de trastornos mentales.

El juego, por otro lado, ha sido un elemento atemporal en la historia de la humanidad que ha influido en nuestro desarrollo y progreso como especie. Desde las sociedades antiguas hasta la era digital, los juegos han cumplido diversos propósitos, desde fomentar la interacción social hasta promover el desarrollo cognitivo. Su importancia va más allá del mero entretenimiento y se convierte en un motor esencial de cultura y desarrollo.

### **3.1.2. Definición y características del juego como recurso.**

El juego es una actividad natural para los niños que contribuye a su desarrollo integral, por lo que muchos autores consideran necesario su incorporación en el ámbito educativo como instrumento para favorecer la adquisición de conocimientos y habilidades básicas.

Por ello, el juego se ha convertido en un principio metodológico clave en la educación infantil, siendo los alumnos los protagonistas principales del proceso de aprendizaje, construyendo conocimientos a través de la manipulación, la observación directa, la exploración y la experimentación, empleados sus sentidos y movimientos.

Como señala Patiño (2023), se puede afirmar que el juego es inherente en la vida de los niños y las niñas, brindándoles mayor libertad en el proceso de desarrollar sus habilidades, manifestar sus estados de ánimo, y favorecer su desarrollo integral.

En el ciclo de educación infantil, el juego es una forma divertida de aprender y un medio para crear un entorno de confianza e inclusivo para el aprendizaje y la experimentación. Además, ayuda a desarrollar la personalidad del niño y evita que pierdan la concentración en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Palmero Diaz & Rodríguez Hernández, 2022).

Ahora bien, pero qué es el juego, a continuación se presentarán diferentes definiciones de este, elaboradas por diferentes autores.

El juego es un instrumento de gran importancia para promover tanto la salud emocional como física de todos los niños y niñas. Se trata de un derecho fundamental que se reconoció en la Declaración de los Derechos del Niño de 1959. Además, facilita un adecuado desarrollo personal, fortalece la relación con sus iguales e intensifica la motivación del propio alumnado tanto fuera como dentro de las aulas.

Asimismo, a través del juego, adquieren vocabulario, imaginación, comprensión del lenguaje, cooperación, empatía, resolución de problemas, entre muchos otros (Shefatya y Smilansky, 1990). También, es un medio de exploración para desarrollar iniciativa e independencia. Por otra parte, la palabra juego que denota en latín diversión

y broma, siendo así fundamental para el desarrollo del pensamiento. Por lo que, el juego es necesario, innato y humano.

De este modo, se encuentran muchos autores que han intentado definir el concepto del juego. Es por ello que se consiguen hallar diversas definiciones, teniendo en cuenta su propósito.

Por un lado, Huizinga (1949), hace una definición precisa del juego:

“Una actividad o acción voluntaria que se desarrolla sin interés material dentro de ciertos límites fijos de tiempo y espacio, según una regla libremente consentida pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí mismo y acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de una conciencia de ser algo diferente de lo que es en la vida corriente”.

De acuerdo a la definición realizada por Huizinga, el juego tiene más relevancia el proceso que implica y no su fin, permitiendo así que los niños y las niñas sean ellos mismos los protagonistas, de una manera libre, dentro de ciertas normas y límites. Por otro lado, esta actividad sirve para explorar y conocer comportamientos e imaginar diversas situaciones en las que deban interpretar diferentes roles, pudiendo explorar la realidad adquiriendo habilidades y estrategias para su desarrollo personal diario.

Considerando los aportes de múltiples autores, además de la creencia de que el juego es voluntario, se puede lograr que los niños se expresen libremente y desarrollen la creatividad, además del pensamiento crítico. A su vez, fomenta la interacción con los compañeros, facilitando así una buena integración en el grupo-clase y proporcionando un aprendizaje constante e integral que refuerza los aspectos que definirán su futuro.

Seguidamente, se pasará a hablar sobre las características del juego. Según Guitart (1990), el juego es una actividad natural del niño que tiene las siguientes características:

- Proporciona placer y satisfacción, siendo así una actividad evaluada de forma positiva, generando placer cuando se superan las dificultades. Es un recurso atractivo, motivador y divertido que suscita la excitación y alegría.
- Es un recurso efectivo e impulsa a los alumnos a crear sus propios conocimientos.
- Favorece la relación con los demás, permite al niño adaptarse a la realidad que le rodea, y le permite afirmarse como persona, favoreciendo la socialización.
- Contribuye al desarrollo de las facultades físicas y psíquicas de los alumnos, adaptándose al grupo y las disposiciones y características tanto individuales como grupales.

Estas características del juego, hacen que sea un vehículo de aprendizaje y comunicación idóneo para el desarrollo de la personalidad e inteligencia emocional del niño. Divertirse a la vez que aprender, sentir y disfrutar en el aprendizaje hacen que crezca, cambie y se convierta el niño en lo más importante dentro del proceso educativo.

La importancia y necesidad del juego como instrumento educativo, se ha convertido en un derecho como se ha mencionado previamente, que se recoge en la Declaración Universal de los derechos del Niño (1959), *“El niño disfrutará plenamente del juego y diversiones, los cuales deberán estar orientados hacia finalidades perseguidas por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán en promover el goce de este derecho”*.

Es por ello que el juego se posiciona como un derecho y una necesidad básica e intrínseca de los niños. Por dicha razón, la educación en su totalidad y los aspectos que la constituyen, se debe concebir como un instrumento metodológico esencial e imprescindible en la etapa de educación infantil por ser favorecedor y potenciador del desarrollo integral de los niños.

Como destacan Linaza y Maldonado (1990):

“Juego y aprendizaje no son términos opuestos, hay importantes adquisiciones que se logran en la infancia a través de situaciones lúdicas. La

escuela no debe ignorar la importancia que el juego ocupa en la vida de los niños, es un aliado en la labor educativa”.

### 3.1.3. Tipos de juegos

A continuación, se presentan diferentes tipos de juegos que podemos encontrar.

Piaget (1961) establece cinco tipos de juego en base a las estructuras cognitivas del niño, que van surgiendo cronológicamente a medida que este se desarrolla. Para ello, propone una serie de estadios evolutivos en los que predomina una forma de juego determinada:

- a. **Estadio sensoriomotor (0-2 años):** predomina el juego funcional o de ejercicio. Es el primero en surgir, consiste en los movimientos que el niño realiza con su propio cuerpo, como agarrar, chupar, morder, soltar, tirar, golpear, entre otros. Las acciones que el niño realiza en este periodo están orientadas en la búsqueda de placer y contribuyen en la manipulación y exploración de los objetos y de su entorno, permitiéndoles ir conociendo el mundo que les rodea, facilitando así su adaptación al medio.
- b. **Estadio preoperacional (2-6 años):** predomina el juego simbólico. En este periodo el niño es capaz de evocar personas y objetos que no están presentes físicamente. Inicialmente, las representaciones comienzan con réplicas en miniatura de los objetos hasta llegar a la simbolización pura, donde las representaciones pueden tener poco o ningún parecido con la realidad. Junto a esto, avanza el desarrollo del lenguaje, siendo un aspecto importante ya que es un medio bidireccional de comunicación entre el juego y el niño, y viceversa.
- c. **Estadio de las operaciones concretas (6-12):** predomina el juego de reglas. En este periodo, incluso antes, el niño muestra interés por el juego en el que hay que seguir una serie de normas y donde se persigue un objetivo concreto. En este tipo de juegos, las reglas son establecidas por los propios niños en función de la naturaleza de los objetos y en el contexto que se desarrollan.
- d. **Estadio de las operaciones formales (a partir de los 12):** predomina el juego de reglas complejas. En esta etapa, se incrementa el nivel de dificultad respecto a la etapa anterior. Además, a partir de este momento también podemos

encontrar los Juegos de construcción. Este juego requiere de que los niños tengan una idea previa de la manipulación de los objetos. Se da simultáneamente al resto de periodos y se va haciendo más complejo a medida que el niño crece.

Por otro lado, Rüssell (1970) propone otro tipo de clasificación del juego, dividiéndolo en cuatro categorías:

- **Juego configurativo:** el niño construye, une, combina... guiado principalmente por el placer más que por la intención de crear algo con un objetivo concreto. Durante el juego, el niño se guía por las características de los objetos.
- **Juegos de entrega:** los niños se dejan llevar por las cualidades de los objetos, las cuales condicionan el juego. Además, en este tipo de juegos, pueden alternarse con carácter figurativo o de entrega.
- **Juego de representación de personajes:** en este tipo de juego, el niño simula ser personajes, animales, objetos, etc. En él, los niños realizan acciones que generalmente tienen poco que ver con la realidad, sin embargo, les permiten ir adquiriendo conocimiento de la vida y roles de otros.
- **Juegos regulados:** son juegos en los que se deben cumplir una serie de reglas previamente establecidas. Este tipo de juegos es más común encontrarlo en edades superiores, ya que existen extensas zonas del juego infantil en las que el establecimiento de límites carece de sentido, debido a que el niño no posee la posibilidad de infringirlas.

Sin embargo, Garvey (1985) diferencia seis tipos de juego:

- **Juego acompañado de movimiento:** el niño disfruta con las sensaciones corporales provocadas por el movimiento, siendo esta la primera clase de juego que los bebés pueden experimentar con su propio cuerpo. Durante este tipo de juego, no todos los gestos tienen carácter lúdico, sino que hay que diferenciar entre movimientos controlados que producen placer y los reflejos propios de etapa de desarrollo.
- **Juego con objetos:** los niños disfrutan explorando y manipulando toda clase de objetos mediante acciones de tocar, chupar, lanzar o frotar. Esto favorece a la

comprensión de las características, así como a conocer el entorno que les rodea. Los objetos, tanto los juguetes prefabricados como los objetos más cotidianos, actúan como mediadores entre el niño y su entorno, despertando así un gran interés.

- **Juegos con el lenguaje:** en esta categoría, el niño utiliza el habla como recurso lúdico, explorando diversos niveles de organización del lenguaje (fonética, gramática y significado). Los niños pueden participar en juegos lingüísticos como tararear, repetir sílabas o palabras, o producir sonidos que forman parte de su actividad lúdica..
- **Juego con materiales sociales:** el niño va integrando en la actividad lúdica nuevas capacidades adquiridas. En este caso, nuevas habilidades sociales en su juego, interactuando con sus pares y participando en juegos compartidos que involucran roles, acciones y narrativas que requieren interpretación.
- **Juego con reglas:** comienza en edades tempranas y se va haciendo más complejo. Este tipo de juego hace que el niño se familiarice con la sociedad en la que vive, y por ello con las normas y expectativas con las que se rigen, facilitando así su adaptación social. El juego con reglas se puede coexistir con el resto de las categorías expuestas anteriormente.
- **Juego ritualizado:** entendiendo el ritual no por su contenido o por el medio a que apela, sino por su forma distintiva: repetición controlada. Se caracteriza por la repetición controlada, donde hay una regularidad en términos de ritmo, duración e intensidad del juego.

Y por último, otro modelo clasificación del juego es la que nos ofrece Díaz (1993):

- **Juegos sensoriales:** desarrollan los diferentes sentidos del ser humano. Se caracterizan por ser pasivos y por promover un predominio de uno o más sentidos en especial.
- **Juegos motrices:** buscan la madurez de los movimientos en el niño.
- **Juegos de desarrollo anatómico:** estimulan el desarrollo muscular y articular del niño.

- **Juegos organizados:** refuerzan el canal social y el emocional. Pueden tener implícita la enseñanza.
- **Juegos predeportivos:** incluyen todos los juegos que tienen como función el desarrollo de las destrezas específicas de los diferentes deportes.
- **Juegos deportivos:** su objetivo es desarrollar los fundamentos y la reglamentación de un deporte, como también la competencia y el ganar o perder.

#### **3.1.4. Teorías del Juego: Análisis de teorías y estudios relevantes sobre el desarrollo infantil que respaldan el enfoque del juego.**

Como se ha mencionado a lo largo del trabajo, el juego es una actividad inherente al ser humano desde sus inicios, manifestándose de manera espontánea y natural. Desde tiempos inmemoriales, el juego ha sido reconocido como un elemento fundamental en el desarrollo integral de los niños. A lo largo de la historia, numerosas teorías y estudios han abordado este fenómeno desde diversas perspectivas, brindando un amplio panorama sobre su importancia y sus implicaciones en el desarrollo infantil.

A continuación, el siguiente apartado se enfoca en analizar teorías y estudios relevantes que respaldan el enfoque del juego en el desarrollo infantil. Este enfoque reconoce al juego como una actividad de vital importancia en los primeros años de vida de los niños. Se analizarán y expondrán diferentes corrientes teóricas e investigaciones empíricas, para profundizar en la comprensión de la influencia del juego en aspectos fundamentales del desarrollo infantil.

En conclusión, se pretende brindar una visión integral y actualizada sobre el papel del juego en el desarrollo infantil, señalando su importancia en diferentes dimensiones del crecimiento y la formación de los niños.

##### **3.1.4.1. Tª Tradicional**

La teoría tradicional del juego se fundamenta en las ideas de pedagogos como Friedrich Fröbel, quien consideraba al juego como una actividad esencial para el

desarrollo integral del niño. Este, creía que el juego no solo era una forma de entretenimiento, sino que también era una herramienta poderosa para el aprendizaje y la creatividad.

Desde dicha perspectiva, el juego se percibe como una actividad libre y espontánea, donde los niños pueden explorar, experimentar y descubrir el mundo que les rodea. A través del juego, se desarrollan habilidades motoras, cognitivas y sociales de manera natural, sin la presión de metas o resultados predefinidos.

Uno de los conceptos fundamentales en la teoría tradicional del juego es el "juego libre", que se refiere a la actividad en la que los niños deciden cómo jugar y cómo hacerlo durante el juego, sin la intervención directa de los adultos. Este tipo de juego promueve la autonomía, la toma de decisiones y la creatividad, elementos fundamentales para la formación de niños (Saracho & Spodek, 2007).

Asimismo, la teoría tradicional del juego resalta la relevancia de brindar un entorno seguro y enriquecedor que fomente el juego de forma libre y espontánea. Los lugares de juego deben estar compuestos por materiales diversos y estimulantes que posibilitan a los niños explorar diversas actividades y expresar su creatividad de diversas maneras.

#### **3.1.4.2. Tª Desarrollo Personalidad de Freud**

Sigmund Freud, el padre del psicoanálisis, ofreció una visión única sobre el desarrollo infantil y el papel del juego en el mismo. En su modelo teórico, postuló que el desarrollo de la personalidad pasa por diversas etapas, cada una caracterizada por conflictos y procesos psicológicos específicos. El juego, según el autor, refleja estos procesos internos y proporciona una ventana hacia el mundo subconsciente del niño .

Freud definió el juego como una actividad en la que los niños expresan sus deseos inconscientes y gestionan los conflictos emocionales de forma simbólica. Por ejemplo, el juego de roles posibilita a los niños explorar identidades y roles sociales, representando de esta forma sus fantasías y aspiraciones más íntimas. Como se ha mencionado, el juego brinda un medio para la descarga emocional y la satisfacción de

deseos prohibidos, lo cual contribuye al alivio de la tensión psicológica y al equilibrio emocional del niño.

Desde la perspectiva freudiana, el juego también puede ser visto como un medio para la resolución de conflictos internos. A través del juego, los niños pueden enfrentarse de manera indirecta a sus miedos, ansiedades y traumas, lo que les permite procesar estas experiencias de manera segura y gradual.

No obstante, también hizo hincapié en que el juego no siempre es una expresión de deseos inconscientes, sino que puede servir como una estrategia de exploración y aprendizaje. A pesar de que el juego simbólico puede estar impregnado de significado psicológico, también puede ser un medio natural para los niños de experimentar el mundo y adquirir conocimientos sobre sí mismos y su entorno. Destacó la relevancia de la observación exhaustiva del juego infantil para comprender los procesos psicológicos involucrados en el juego y para detectar posibles áreas de conflicto o inquietud.

#### **3.1.4.3. Tª Desarrollo Cognitivo de Wallon y Piaget.**

Según la Teoría del Desarrollo Cognitivo de Wallon, el juego es mucho más que una simple actividad recreativa para los niños. Enfatizó que el juego es una forma de expresión emocional y cognitiva que refleja el estado interno del niño. A través del juego, los niños pueden explorar y comprender el mundo que les rodea, experimentando con diferentes roles, situaciones y emociones.

El autor distinguió entre diferentes tipos de juego, como el juego funcional, el juego simbólico y el juego de reglas. Cada tipo de juego contribuye de manera única al desarrollo cognitivo del niño, permitiéndole adquirir habilidades sensoriomotoras, desarrollar la imaginación y comprender las normas sociales. Para Wallon, el juego es una herramienta fundamental que ayuda a los niños a integrar aspectos emocionales y cognitivos de su desarrollo.

Wallon también destacó la importancia del juego en la construcción de la identidad y la autoconciencia. A través del juego, los niños desarrollan un sentido de sí mismos y de su relación con los demás, lo que contribuye al desarrollo de su

personalidad y su capacidad para adaptarse al entorno social y cultural. En este sentido, el juego no solo es una actividad divertida, sino una parte esencial del proceso de crecimiento y aprendizaje de los niños.

Por otro lado, la teoría de Piaget considera que el niño dentro del juego de forma la realidad adaptándola a su realidad interna. Las principales características del juego en la etapa preescolar derivan del egocentrismo. El juego evoluciona paralelamente a las fases de evolución por las que atraviesa la inteligencia del ser humano. Es por ello, que no es más que una parte de un proceso mental incluido dentro de los componentes de la propia inteligencia del ser humano.

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa preoperativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

Enmarcados en el desarrollo en educación infantil, nos centramos en la segunda etapa, la etapa preoperativa. En esta etapa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

#### **3.1.4.4. Tª Perspectiva Sociocultural de Vygotsky.**

Vygotsky otorgó al juego el papel de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria.

Se puede decir que su teoría es constructivista, ya que, a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. La "zona de desarrollo próximo" es la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real y el nivel de desarrollo potencial, con la orientación de un adulto o de otros niños.

Vygotsky analiza, además, el desarrollo evolutivo del juego en la Edad Infantil destacando dos fases significativas. La primera, que abarca de los 2 a 3 años, juegan con los objetos según el significado que su entorno social más inmediato les otorga.

En cambio la segunda, que es la que nos interesa a nosotros, de 3 a 6 años, "juego dramático", con un interés por imitar el mundo de los adultos, de esta forma avanzan en la superación de su pensamiento egocéntrico y se produce un intercambio lúdico de roles de carácter imitativo que, entre otras cosas, permite averiguar el tipo de vivencias que les proporcionan las personas de su entorno próximo.

A medida que el niño crece el juego dramático, la representación "teatral" y musical con carácter lúdico, podrá llegar a ser un excelente recurso psicopedagógico para el desarrollo de sus habilidades afectivas y comunicativas.

Finalmente, este autor establece que el juego es una actividad social y destaca que el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás.

### **3.2. El Aprendizaje Basado en el Juego**

El Aprendizaje Basado en el Juego como metodología parte de una estrategia educativa innovadora en la que los niños y las niñas se convierten en los y las protagonistas de su propio aprendizaje. El profesorado abandona la posición tradicional de transmisión de información de forma unidireccional para convertirse en un guía-mediador de los procesos emocionales, cognitivos y educativos de su estudiante.

### **3.3. Contextualización del aprendizaje basado en el juego en la educación infantil.**

El Aprendizaje Basado en el Juego, también conocido por sus siglas ABJ, es una metodología cuyo fin es utilizar juegos como vehículo para la adquisición de diversos aprendizajes. A través de ellos, los alumnos y alumnas trabajan un concepto determinado o adquieren un aprendizaje.

Como definen Danniels & Pyle (2018):

“El aprendizaje basado en el juego es, esencialmente, aprender jugando. A pesar de que la definición exacta del juego sigue siendo un área de debate entre los investigadores, incluyendo qué actividades pueden considerarse juego, el aprendizaje basado en el juego se diferencia del concepto amplio de juego. Para que una actividad se considere juego, no es necesario aprender, pero sigue siendo fundamental en la definición del aprendizaje basado en el juego”.

Asimismo, Stanic et al. (2015) establece 9 principios sobre los cuales se fundamenta el Aprendizaje Basado en el juego:

1. Enfoque constructivista. Facilita que los niños y las niñas construyan sus propios procedimientos en la resolución de problemas a través de herramientas proporcionadas.
2. Práctica vivencial e interactiva. Posibilita oportunidades para que el alumnado explore escenarios no amenazantes y les permite adquirir conocimientos a través de la práctica y la interacción con su entorno.
3. Enfoque motivador. Capacidad de captar la atención del alumnado, asegurándose de una implicación total.
4. Estímulo de la reflexión. Permite la adquisición de conocimientos e integración de conceptos, al mismo tiempo que desarrollan habilidades de diferentes ámbitos.
5. Retroalimentación (Feedback) y autocontrol. Capacita al alumnado a ser consciente de lo que aprende y lo que necesita reforzar.
6. Seguimiento del proceso. En cuanto a las elecciones del alumnado, las decisiones, los aciertos y errores, los maestros deben llevar un seguimiento, ya que les proporciona una gran cantidad de información en lo que al nivel comprensión se refiere.
7. Creatividad. Se deben plantear conflictos para que los resuelvan a través de su imaginación.
8. Desarrollo de habilidades sociales (soft skills). Se abordan aspectos como la inteligencia emocional, la capacidad de liderazgo, la comunicación, autocontrol, etc.

9. Digitalización. Debido a la importancia de los conocimientos informáticos y el dominio de dispositivos digitales en el desarrollo tanto personal como profesional en la época actual, el ABJ contribuye a mejorarlos.

Basándose en estos principios, el estudiante obtiene diversos conocimientos a través de crear sus propias estrategias para solucionar las dificultades planteadas, de manera efectiva. La experiencia es vivencial y práctica. Asimismo, les brinda la oportunidad de reflexionar e imaginar diferentes situaciones que se encuentran en el entorno diario de los niños y las niñas, lo que les permite adquirir conocimientos necesarios para desarrollarse por sí mismos.

Como destaca Calatayud (2020), esta metodología permite el desarrollo de la competencia digital del alumno, al mismo tiempo que se convierte en protagonista de su propio proceso de aprendizaje. Dentro del enfoque del ABJ, se pueden identificar distintas formas de uso: gamificación, juegos serios (serious games) o videojuegos, simuladores y el aprendizaje basado en el juego de forma global.

- Gamificación, uso de elementos de los juegos en entornos educativos con la intención de aumentar la motivación. Juegos serios
- Juegos serios, diseño específico de procesos de aprendizaje mediante la creación de videojuegos interactivos.
- Simuladores, aplicaciones informáticas que permiten reproducir una situación real para que el usuario aprenda el contenido a través de la experiencia.
- Juegos: utilización de juegos que ya existen, de mesa o de rol, para un uso educativo adaptándolo para conseguir unos objetivos.
- Videojuegos: uso de videojuegos con una finalidad educativa para la que no estaban creados.

Por otro lado, se debe destacar la importancia de planificar bien el ABJ para que el alumno realmente consiga los objetivos propuestos y no se quede solo con el hecho de jugar. Es por ello, que para aplicar esta forma de aprendizaje, se debe seguir los siguientes pasos:

1. Definir un objetivo claro.
2. Transformar el aprendizaje en un juego.
3. Proponer un reto específico.
4. Establecer unas normas de juego.
5. Crear un sistema de recompensas.
6. Proponer una competición motivante.
7. Establecer niveles de dificultad creciente.

Además, hay ciertos elementos que se pueden incluir si se quiere llevar a cabo algún tipo de metodología basada en el juego, estos pueden ser:

- Puntos: sirven para medir, comparar y motivar.
  - Logros (badges): son una versión más concreta de los puntos y están representados visualmente.
  - Rankings: son la representación del acumulado de puntos. Muestran el avance de los jugadores de forma pública.
  - Tiempo: en contextos competitivos, la cuenta atrás introduce una presión extra que puede ayudar a concentrar los esfuerzos en resolver la tarea.
  - Niveles: ayudan a configurar el estatus de un jugador con respecto al juego.
  - Desafíos: son los objetivos específicos del juego. Al completarlos, el jugador avanza y se acerca al objetivo final
- Recompensas: pueden ser premios dentro del sistema del juego o bien externos.

### **3.4. Importancia y beneficios del juego en el desarrollo emocional y social.**

Como expone Patiño (2023), el modelo ideal para el proceso de aprendizaje en los alumnos de educación infantil es aquel en el que el aprendizaje se centra en el juego, la participación activa de los niños, el desarrollo integral, la atención individualizada, el ambiente seguro y acogedor, y la participación tanto de los padres, maestros como de los cuidadores.

El papel del juego en la educación infantil va más allá de ser una mera forma de entretenimiento. Constituye una herramienta crucial para el desarrollo emocional y social de los niños, facilitándoles la adquisición de habilidades esenciales para su vida cotidiana. A través del juego, los niños pueden establecer vínculos significativos con sus iguales, así como también crear una base sólida para su crecimiento personal y académico. Es por eso, que el juego tiene que ocupar un lugar esencial en el currículo de la educación infantil, dado que aporta una amplia gama de beneficios para el desarrollo integral de los niños.

El modelo del Aprendizaje Basado en el Juego, proporciona un entorno estimulante y seguro para que los niños puedan desarrollarse y crecer en todos los aspectos. Otros beneficios de este modelo de aprendizaje son:

- Ayuda a desarrollar habilidades sociales, cognitivas y emocionales.
- Facilita la socialización.
- Promueve la comunicación.
- Ayuda a la resolución de conflictos.
- Favorece al desarrollo del pensamiento crítico.
- Promueve la creatividad y la imaginación.
- Fomenta el aprendizaje activo.
- Ayuda a los niños a aprender a través de la experiencia.
- Desarrolla habilidades motoras tanto gruesas como finas.
- Facilita la creación de entornos seguros y desafiantes para los niños.
- Aprende y se familiariza a través del juego sobre las normas y valores.
- Desarrolla la autoestima y la confianza en sí mismos.

#### **4. DESARROLLO EMOCIONAL A TRAVÉS DEL JUEGO.**

Durante toda nuestra vida, las emociones conforman un papel muy importante. De ellas depende la construcción de nuestra personalidad, la interacción social y la toma de decisiones. Por ello, es fundamental saber reconocerlas, regularlas y ser capaces de expresarlas de una forma sana y equilibrada, ya que de no ser así nos pueden condicionar nuestras vidas de una manera negativa. De ahí la importancia de valorarlas

y educarlas desde la primera infancia para favorecer y propiciar el desarrollo integral de las personas. Solo de este modo podremos obtener un proceso educativo de calidad.

El desarrollo emocional y social en la infancia es crucial para el bienestar y la salud mental de los niños a lo largo de su vida. Durante esta etapa, los niños comienzan a explorar y comprender sus propias emociones, así como a aprender a relacionarse con los demás de manera saludable. Un adecuado desarrollo emocional y social en la infancia se asocia con una mayor autoestima, habilidades de comunicación efectivas y la capacidad de establecer relaciones positivas y duraderas en el futuro.

El desarrollo de habilidades socioemocionales es una estrategia crucial para abordar los retos a los que se enfrentan los diferentes infantes de distintas naciones, en términos de baja autoestima, convivencia, autocontrol y empatía (Bustamante Guevara et al. , 2023).

Según Bustamante Guevara et al. (2023), dicha enseñanza de aptitudes interpersonales y emocionales constituye una fuente de enriquecimiento individual que favorece al desarrollo pleno de la sociedad, debido a que gracias a la formación de competencias no cognitivas se contribuye a la comprensión y regulación de las emociones de los individuos, sentir y empatizar con el resto, estableciendo relaciones de calidad.

Es por ello que se debe disponer de las herramientas pedagógicas oportunas que posibiliten el trabajo y la adquisición de competencias sociales y emocionales de manera eficiente. De esta forma, nos aseguraremos de crear generaciones de personas conscientes que sepan interiorizar valores como la tolerancia, la solidaridad y el respeto hacia los demás.

#### **4.1. Identificación y expresión de las emociones durante el juego.**

Uno de los objetivos fundamentales del proceso educativo infantil es el desarrollo de la autonomía personal y el desarrollo emocional. Es por ello que para Mínguez (2017), el juego es una herramienta efectiva que fomenta el progreso personal.

Gutiérrez (1997), sostiene que el juego promueve la adaptación emocional y el equilibrio de los conflictos psíquicos al compensar situaciones desagradables y aliviar las tensiones. Durante el juego, el jugador es capaz de expresar sus deseos, temores, vivencias, expectativas, gustos e intereses, ayudando así a este a superar el miedo a enfrentarse a los problemas y dificultades, al mismo tiempo que fortalece su autoestima al ser protagonista, asumiendo así un papel activo en el juego.

El juego es un elemento fundamental y esencial para la configuración de nuestras convicciones, sentimientos, actitudes y comportamientos, o lo que es lo mismo, en la formación y desarrollo de la personalidad.

A través del juego, los niños experimentan diversas situaciones en las que se desenvuelven sentimientos y actitudes. Los infantes adquieren habilidades de cooperación, participación, competencia y aceptación. La madurez emocional es el factor que conduce a los infantes en situaciones complejas o tareas significativas.

Según Goleman (1995), la inteligencia emocional es definida como la habilidad de identificar tanto nuestros propios sentimientos como los de los demás, para motivarnos y gestionar adecuadamente las relaciones interpersonales.

Es necesario proporcionar una educación emocional desde la etapa preescolar, con el fin de prevenir las conductas antisociales futuras. En el aula, los educandos deben aprender a hacer las cosas en conjunto respetando la diversidad de sus miembros y aprovechando los potenciales de cada uno. La educación emocional debe formar parte del currículo y se integra en la tarea diaria del docente.

#### **4.2. Fomento de la empatía y la comprensión emocional.**

El juego también ofrece oportunidades únicas para apoyar la empatía y la comprensión emocional permitiendo a los jugadores experimentar y entender las emociones de los demás. Al desempeñar roles, resolver disputas e interactuar con los demás como equipo, los jugadores adquieren una mayor capacidad de respuesta hacia las vivencias emocionales de los demás .

El acto de jugar implica socialización, interacción y cooperación, aspectos cruciales en el crecimiento personal del niño porque fomentan la empatía, favoreciendo la habilidad de comprender perspectivas de los demás, acabando así con el egocentrismo típico de esta etapa vital.

Esta interacción estimula el diálogo entre los infantes, lo cual beneficia el desarrollo del lenguaje, así como su capacidad para negociar, ponerse de acuerdo, respetar las diversas opiniones, para resolver los conflictos que puedan surgir, y compartir diferentes puntos de vista. Los jugadores experimentaran más empatía cuando están desafiados a pensar en los sentimientos y necesidades de los demás.

. Según Antón (2007), los niños disfrutan del juego porque les permite satisfacer su curiosidad sobre el entorno que les rodea, los hace sentir activos, competentes y protagonistas al decidir si jugar o no y qué juego elegir. Además, les brinda la oportunidad de experimentar y poner en práctica su fuerza, habilidades, imaginación, inteligencia, emociones y afectos.

La comprensión emocional también se ve reforzada cuando los jugadores pueden identificar y validar las emociones de sus contrapartes y, por otro lado, pueden expresar sus propias emociones. El juego brinda un entorno seguro para que los jugadores practiquen estas interacciones sociales y emocionales, en el que los jugadores experimentan la expresión emocional y aprenden maneras aceptables de lidiar con sus propias emociones y las ajenas.

Los niños, especialmente los más pequeños, están constantemente enfrentándose a cambios tanto sentimentales como emocionales. Algunos de estos cambios les pueden

generar inseguridad y ansiedad, debido a sus pocos o limitados recursos, ya que no son tan capaces de superar estos problemas como los adultos.

Por tanto, el juego se convierte en una vía de expresión para exteriorizar sus sentimientos y preocupaciones. A través de la imitación, como menciona Gutiérrez (2021), los niños van comprendiendo y asimilando estas preocupaciones, puesto que el juego les ayuda a reducir la ansiedad, les facilita la comprensión de diversos roles y favorece la incorporación de las normas sociales de su entorno. De esta forma, irán superando preocupaciones y sintiéndose más empoderados, con lo que consecuentemente mejorarán su autoestima.

#### **4.3. Manejo de la frustración y resolución de conflictos a través del juego.**

El juego puede ser una herramienta poderosa de manejo de la frustración y resolución de disputas al proporcionar un contexto estructurado para enfrentar e ir más allá de los desafíos emocionales. Los juegos que imparten competencias, cooperación o negociación pueden producir situaciones que generan sentimientos extremos como la frustración, la ira o la decepción. Sin embargo, también proporcionan una oportunidad excepcional para que las personas aprendan a controlar dichos sentimientos y aborden los problemas de una manera innovadora.

El proceso del juego fomenta habilidades como la toma de decisiones, la resolución de problemas y la comunicación efectiva, todas ellas cruciales para la gestión sana de las emociones y los conflictos. Con la práctica repetida y la retroalimentación en tiempo real que brinda el juego, los jugadores pueden desarrollar estrategias para regular su mecanismo de respuesta emocional, como cooperar con otros y llegar a soluciones en las que todos ganen para los problemas que se encuentren.

Como menciona Hernández (2018), el conflicto actúa como precursor de habilidades sociopersonales como la empatía y el manejo de las emociones, lo que lo convierte en un tema importante a abordar en todas las áreas de la educación. El conflicto es común en la infancia porque es a esta edad cuando forman sus primeras relaciones sociales con sus compañeros y descubren y comienzan a aceptar los

sentimientos y pensamientos de los demás. Se pueden desarrollar una variedad de estrategias en el aula para resolver conflictos y otras situaciones interpersonales.

Cuando los niños aprenden a través del juego o de actividades, podemos utilizarlo para educar y fomentar la formación de nuevos conocimientos y el desarrollo de habilidades, valores y actitudes. En sí mismo, toda actividad lúdica es educativa.

Además, el juego fomenta la resolución colaborativa de conflictos. Cuando los niños juegan juntos, inevitablemente surgen conflictos, como disputas por reglas o recursos limitados. Pero en lugar de intervenir inmediatamente, los educadores pueden aprovechar estos momentos como una oportunidad para enseñar a los niños a negociar, comunicarse y encontrar soluciones mutuamente satisfactorias de forma eficaz.

A través del juego, los niños aprenden a comprender las necesidades y perspectivas de los demás, lo cual es esencial para el desarrollo de habilidades sociales y emocionales. Investigaciones recientes respaldan la eficacia de ABJ en el manejo de la frustración y la resolución de conflictos en la educación infantil. Smith & Jones (2020) encontraron que los niños que participaron en un programa de aprendizaje basado en el juego, demostraron mayores habilidades para regular las emociones y resolver conflictos de manera pacífica que los niños que no participaron en un programa como este. Estos hallazgos resaltan la importancia del juego como una herramienta eficaz en el desarrollo emocional y social de los niños pequeños.

El juego es esencial en la gestión de la frustración y la resolución de conflictos en la educación infantil. Proporcione un lugar seguro para que los niños experimenten y aprendan a manejar emociones difíciles mientras fomentan importantes habilidades sociales y emocionales. Los educadores pueden utilizar el poder del juego para promover el desarrollo saludable de los niños y prepararlos para los desafíos de la vida de una manera positiva y constructiva.

## **5. DESARROLLO SOCIAL A TRAVÉS DEL JUEGO.**

El desarrollo social en la infancia constituye un proceso complejo y dinámico, en el cual los niños aprenden a interactuar con su entorno y con los demás, a comprender y regular sus emociones, y a establecer relaciones significativas con sus pares y adultos. En este contexto, el juego emerge como un escenario privilegiado para la exploración, el aprendizaje y la práctica de habilidades sociales.

A través del juego, los niños tienen la oportunidad de experimentar diferentes roles sociales, resolver conflictos, negociar reglas, compartir recursos y cooperar con otros. Asimismo, el juego proporciona un espacio seguro para expresar emociones, desarrollar la empatía y aprender a comprender las perspectivas y sentimientos de los demás.

### **5.1. Interacción y cooperación entre pares durante actividades lúdicas.**

Los juegos son herramientas de socialización que favorecen la interconexión personal y la integración en grupo. Asimismo, se fomenta la interacción y el intercambio, brindando a los infantes la oportunidad de establecer relaciones con los demás, interactuar y prepararlos para su integración social.

Como menciona Mínguez (2017), en los primeros años, los niños juegan solos, mantienen una actividad bastante individual; más tarde su actividad se lleva a cabo en paralelo, les agrada estar con otros niños, pero uno al lado del otro. Se trata del primer nivel de participación o actividad asociativa.

Posteriormente, se desarrolla la actividad competitiva, se divierten en interacción con uno o varios compañeros, donde la actividad lúdica es interrelacionada y enfocada en un mismo objeto o resultado. Y puede surgir una rivalidad lúdica inquebrantable o, por el contrario, y en un nivel superior, el respeto por una norma habitual. Finalmente, se encuentra la actividad cooperativa en la que el jugador interactúa con un grupo organizado, quien tiene un objetivo colectivo establecido.

El logro de esta estrategia de participación requiere una división de la acción y una distribución de los papeles necesarios entre los integrantes del grupo.

La interacción entre pares durante las actividades extracurriculares promueve el desarrollo de habilidades sociales como la empatía, la comunicación y la cooperación. Según Piaget (1962), a través del juego los niños aprenden a comprender las perspectivas de los demás, seguir reglas y normas sociales y alcanzar objetivos comunes mediante la cooperación. Esta interacción les permite experimentar diferentes roles sociales y desarrollar habilidades cooperativas para la resolución de problemas (Corsaro, 1985).

La cooperación equitativa durante el juego promueve un entorno de apoyo mutuo y solidaridad entre los niños. Vygotsky (1978) enfatizó la importancia de la zona de desarrollo próximo, donde los niños aprenden de pares más capaces a través de la cooperación y el apoyo mutuo. Los niños pueden asumir el papel de líderes, seguidores o colaboradores durante actividades divertidas, lo que les permite desarrollar habilidades de liderazgo, trabajo en equipo y participación (Drewes & Schaefer, 2010).

Los últimos estudios muestran que la interacción entre pares y la cooperación en las lecciones de juego tienen un efecto positivo en el bienestar emocional de los niños. Según Smith & Pellegrini (2013), los niños que participan en juegos cooperativos tienen niveles más altos de autoestima, satisfacción y bienestar emocional que los niños que participan en juegos competitivos o individuales.

## **5.2. Aprendizaje de normas sociales y comportamientos apropiados a través del juego.**

El juego es una herramienta idónea para el desarrollo social positivo, ya que resulta natural, activo y motivador para la mayoría de los niños y niñas. Es un elemento que transmite e impulsa costumbres y conductas sociales. Además, los juegos requieren de manera continua a las personas en los procesos de acción, reacción, sensación y experimentación, es un elemento esencial para preparar integralmente a los jóvenes para la vida. Jugar no significa estudiar ni trabajar, sino aprender a entender el mundo social que le rodea.

No cabe duda de que el juego es el principal recurso de socialización de los niños durante la infancia. En las actividades de juego, los niños participan en un aprendizaje social: aprenden a interactuar con otros, esperan su turno para intervenir y cumplir sus deseos, intercambian diferentes opiniones y cooperan en la realización de tareas, superan el egocentrismo característico de esa edad y establecen primeras amistades (Romero & Gómez, 2016).

Los juegos de grupo son especialmente efectivos para enseñar a los niños a seguir reglas y colaborar con sus compañeros. Al participar en juegos cooperativos o competitivos, los niños aprenden a respetar turnos, compartir recursos y resolver conflictos de manera constructiva. Otro ejemplo, el juego simbólico permite a los niños explorar roles sociales y practicar comportamientos apropiados. Al actuar como maestro, médico o padre, los niños aprenden las normas y roles asociados con estas profesiones, así como la importancia de la cooperación y el respeto por los demás. Además, los juegos de roles les permiten experimentar diferentes perspectivas y desarrollar empatía por los demás.

Aprender normas sociales y comportamientos apropiados es esencial para el proceso de socialización del niño. Estas habilidades les permiten interactuar eficazmente con su entorno, construir relaciones positivas y funcionar en la sociedad. A través del juego, los niños tienen la oportunidad de internalizar naturalmente estas normas al experimentar situaciones sociales simuladas, lo que les permite practicar y comprender las expectativas sociales.

El juego proporciona un entorno seguro y libre de riesgos donde los niños pueden explorar roles sociales, practicar habilidades de comunicación, resolver conflictos y aprender a cooperar con los demás.

Durante el juego, los niños se encuentran con situaciones en las que deben comprender y aplicar normas sociales como compartir, respetar otras opiniones y resolver desacuerdos pacíficamente. A través de la repetición y la retroalimentación positiva, los niños internalizan estas normas y comportamientos, ayudando a su desarrollo social y emocional.

### **5.3. Desarrollo de habilidades de comunicación y colaboración.**

El acto de expresar o comunicar es el acto mediante el cual el individuo expone sus intereses, gustos, sentimientos e ideas. La interacción social constituye un elemento fundamental e imperativo para la convivencia con los demás (Gutiérrez, 1997).

A través de actividades lúdicas, es posible adquirir habilidades comunicativas tanto verbales como no verbales. Los niños, mientras se divierten, aprenden de forma indirecta en aquellas facetas en las que pueden presentar mayor dificultades.

El desarrollo comunicativo es un aspecto fundamental en la existencia de cada individuo, ya que a través de este proceso aumenta su sociabilidad, les permite expresar sus ideales y puntos de vista, mejora su bienestar mental, favorece su creatividad, les ayuda a ser más eficientes en su trabajo, contribuyendo así al desarrollo personal íntegro y completo.

Según Blanco y Fernández (2004), el lenguaje hablado tiene mayor impacto y se estimula de forma más eficiente cuando se escucha que cuando se lee, además de que las palabras habladas tienen más poder de persuasión frente a las escritas.

Cano (2019) en cambio sostiene que a medida que los niños crecen, el juego se convierte en un modo de comunicación y socialización. Sus juegos pasan de ser individuales y egoístas a ser compartidos con otros, pasando así del egocentrismo a una etapa de socialización.

La comunicación es una necesidad intrínseca al desarrollo de las personas que se da a lo largo de su vida. Por lo tanto, es esencial facilitar a los niños tantos recursos como sea posible para que se inicien de manera lúdica y natural en este aprendizaje (Mínguez, 2017).

En cualquier interacción comunicativa, a parte de sus protagonistas emisor y receptor, es importante el entorno en el que ocurre. Un entorno apropiado, rico y estimulante favorece la comunicación, y le ayudará a descubrir el mundo en el que tendrá que desenvolverse (Pérez, Shelly, Escudé, Blanco, 2008).

## **6. IMPLEMENTACIÓN DEL APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO EN EL AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL.**

Según el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil:

“A través del juego viven experiencias que contribuyen a su desarrollo armónico e integral, demostrando creciente control y autonomía de su cuerpo y también mayor independencia con respecto a las personas adultas. El juego no solo crea en los niños y las niñas unos espacios en los que actuar de forma libre, también les sirve de contexto donde las normas establecidas son respetadas y, por ende, les prepara para personas adultas autónomas que puedan resolver problemas. Experimentar las posibilidades motrices y sensitivas del propio cuerpo servirá para avanzar en el control dinámico de desplazamientos y movimientos, superar restos y elaborar un esquema corporal cada vez más ajustado. También servirá para desarrollar destrezas necesarias en la exploración, manipulación y uso de utensilios comunes. El logro de la autonomía de los niños y las niñas debe ser un objetivo básico en los primeros niveles de escolarización, por ello facilitaremos opciones didácticas que lo promuevan. Se hace necesario intervenir en situaciones motrices individuales donde sea importante la gestión del espacio y el tiempo por parte del alumnado.”  
Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil. Boletín Oficial del Estado, nº28, de 2 de febrero de 2022.

La implementación del aprendizaje basado en el juego en el aula de Educación Infantil, conforme a lo establecido en la Orden ECD/853/2022, de 13 de junio, por la que se aprueban el currículo y las características de la evaluación de la Educación Infantil y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón, Orden publicada en el Boletín Oficial de Aragón el 17 de junio de 2022, reconoce la importancia del juego como herramienta primordial para el aprendizaje, fomentando de esta forma, un ambiente educativo estimulante y adecuado a las

necesidades y características de los niños de esta etapa crucial de su formación, además para el desarrollo y adquisición de diferentes competencias.

A continuación, se expondrá los apartados donde queda reflejado estas ideas. Como se recoge en el Boletín Oficial de Aragón del 17 de junio de 2022, número 116, según el Departamento de Educación, Cultura y Deporte, la Orden ECD/853/2022, de 13 de junio, por la que se aprueban el currículo y las características de la evaluación de la Educación Infantil y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón, más exactamente en el artículo 4, Principios pedagógicos, en el apartado 2:

“Dicha práctica se basará en experiencias de aprendizaje significativas y emocionalmente positivas y en la experimentación y el juego. Además, deberá llevarse a cabo en un ambiente de afecto y confianza para potenciar su autoestima e integración social y el establecimiento de un apego seguro. Así mismo, se velará por garantizar desde el primer contacto una transición positiva desde el entorno familiar al escolar, así como la continuidad entre ciclos y entre etapas.” Boletín Oficial de Aragón. (2022, 17 de junio). Orden ECD/853/2022, de 13 de junio, por la que se aprueban el currículo y las características de la evaluación de la Educación Infantil y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón. Número 116, p. 20779.

Tal y como aparece en el artículo 9, Principios metodológicos generales, apartado I, se establece que:

"El juego, actividad común de todos los niños y las niñas, tendrá gran relevancia en este proceso al constituirse en el principal recurso metodológico de la etapa. Será conveniente el empleo de juegos que desarrollen contenidos concretos, pero también de materiales de uso cotidiano con diferente funcionalidad que los acerquen a la vida real. Durante el juego, por medio de la observación, se podrán extraer importantes datos sobre las conductas de los niños y las niñas, las relaciones que establecen con los demás, su lenguaje, preferencias y estados de ánimo.” Boletín Oficial de Aragón. (2022, 17 de

junio). Orden ECD/853/2022, de 13 de junio, por la que se aprueban el currículo y las características de la evaluación de la Educación Infantil y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón. Número 116, p. 20781.

### **6.1. Estrategias y recursos para integrar el juego en el currículo.**

Integrar el juego de manera efectiva en el currículo de educación infantil, es fundamental para proporcionar experiencias educativas enriquecedoras y favorecer el desarrollo integral de los niños. En este apartado, se explorarán diversas estrategias y recursos diseñados para fomentar el juego como un componente central de la enseñanza y el aprendizaje. Se abordará cómo aprovechar al máximo el potencial del juego para promover el desarrollo cognitivo, emocional, social y físico de los alumnos en el marco de la educación infantil.

Para llevarlo a cabo, se exploran diversas metodologías y herramientas específicas destinadas a facilitar la implementación exitosa del aprendizaje basado en el juego en el contexto del aula de Educación Infantil.

Primero, se aborda la selección de juegos y actividades adecuadas que promuevan el desarrollo integral de los niños, considerando los objetivos educativos establecidos en el currículo oficial. Se discute cómo adaptar el currículo para incorporar actividades lúdicas que fortalezcan las habilidades y competencias específicas buscadas en los niños.

Seguidamente, se analiza la organización del espacio físico del aula para favorecer el juego libre y dirigido, creando ambientes estimulantes que fomenten la exploración y la creatividad. Se presentan diferentes recursos didácticos, materiales manipulativos y tecnológicos que enriquecen las experiencias de juego de los niños y potencian su aprendizaje.

Asimismo, se proporcionan estrategias para promover la participación activa de los niños en el juego, fomentando el trabajo colaborativo, la comunicación y el respeto hacia los demás. Se discute también cómo evaluar el progreso y desarrollo de los niños

a través del juego, utilizando técnicas y herramientas de evaluación formativa que proporcionen información relevante sobre sus logros y necesidades.

Este enfoque completo y práctico ofrece una guía para la integración efectiva del juego en el currículo de Educación Infantil, contribuyendo así al desarrollo integral de los niños en esta etapa educativa de su formación.

## **6.2. Rol del maestro como facilitador del juego y el desarrollo emocional y social.**

En el marco del Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ), los educadores desempeñan un papel fundamental como mediadores y facilitadores del desarrollo social de los niños. Al diseñar y organizar experiencias de juego significativas y desafiantes, los docentes pueden promover la participación activa, el diálogo, la reflexión y el trabajo en equipo, cultivando así un ambiente propicio para el desarrollo de habilidades sociales clave.

En ocasiones, la participación del educador es conveniente para reconducir el juego y facilitar más propuestas a los niños y así, enriquecer su experiencia. En ningún caso, se pretende sustituir el juego libre del niño por otro juego más dirigido. Ambos tienen su función y hay que respetarla.

El papel del educador en los juegos dirigidos es fundamental, el profesor puede motivar, coordinar, organizar, observar, revisar y seleccionar los juegos. En el juego se debe evitar la competición sistemática como única finalidad o motivación de un juego, la valoración excesiva del ganador, la eliminación y la discriminación. Una de las funciones y privilegios del adulto es propiciar o proponer juegos a los niños y niñas y, si es posible, participar activamente en ellos. Cada juego permite un ambiente diverso utilizando diferentes objetos.

Como afirma Gutiérrez (1997), el educador trata de desarrollar la personalidad del niño y de prepararlo para mantener una adecuada convivencia con sus iguales y en sociedad. *"La responsabilidad es grande, pero las recompensas y los resultados nos*

*brindan una satisfacción tan especial que sólo pueden comprenderla quienes viven y crecen con niños pequeños" (Wolfgang, 1984).*

### **6.3. Evaluación y seguimiento del progreso mediante el juego.**

La evaluación y seguimiento del progreso mediante el juego es una práctica fundamental en el ámbito educativo y psicológico, que permite comprender el desarrollo cognitivo, emocional y social de los individuos de manera integral. Los juegos proporcionan un entorno natural y lúdico donde los niños y adultos pueden expresarse, interactuar y resolver problemas, lo que facilita la observación de sus habilidades y competencias en acción.

En la investigación de Pellegrini y Smith (1998), se destaca el papel del juego en el desarrollo infantil, remarcando su importancia en la adquisición de habilidades sociales, cognitivas y emocionales. Asimismo, estudios como el de Howard y McInnes (2013) han demostrado que el juego promueve la creatividad, la resolución de problemas y el aprendizaje experiencial, siendo una herramienta efectiva para la evaluación formativa y sumativa.

La evaluación a través del juego, puede adoptar diversas formas, como observaciones directas, utilización de herramientas específicas, etc. Un ejemplo que podemos encontrar, es en el trabajo de Barnett (2011), se describe el uso de la Escala de Observación de Juego para evaluar el desarrollo social y emocional en niños preescolares, proporcionando de este modo conocimientos y mejoras valiosas para la planificación de intervenciones educativas.

En cuanto al seguimiento del progreso, investigaciones como la de Shute et al. (2015), han explorado el uso de tecnologías en el seguimiento del juego, como los videojuegos educativos, para recopilar datos automatizados sobre el desempeño de los jugadores. Estas herramientas permiten una evaluación continua y detallada del aprendizaje, facilitando la retroalimentación personalizada y la adaptación del contenido educativo.

En conclusión, la evaluación y seguimiento del progreso mediante el juego constituyen enfoques innovadores y efectivos para comprender y apoyar el desarrollo en diversos contextos educativos.

## **7. DISCUSIONES Y CONCLUSIONES**

### **7.1. Recapitulación de los hallazgos más relevantes.**

La innovación de este trabajo radica en que se ha demostrado que el juego no solo es una actividad recreativa, sino también en un recurso valioso para la educación y el aprendizaje de los niños, lo que ha promovido una mayor exploración y desarrollo de estrategias lúdicas para mejorar el proceso de aprendizaje en los niños de nivel preescolar.

Es por ello que, el proceso de aprendizaje en los alumnos de nivel preescolar es de gran importancia ya que sienta las bases para su éxito académico y personal en el futuro, les permite desarrollar habilidades fundamentales y habilidades sociales importantes, y puede ayudar a identificar y abordar temprano cualquier dificultad de aprendizaje o necesidad especial.

El Aprendizaje Basado en el Juego ha adquirido una gran relevancia en el proceso de la enseñanza por su versatilidad, puesto que es un método activo, del cual se obtienen experiencias educativas significativas tanto para los estudiantes como para los docentes, y puede ser utilizado como un único recurso o herramienta que beneficie el aprendizaje según las necesidades individuales del alumnado.

Los resultados muestran el uso del juego como método de aprendizaje en educación infantil, con una fuerte convicción de que este enfoque puede proporcionar beneficios, así como habilidades sociales y cognitivas que pueden asegurar la inclusión de todos los estudiantes y que pueden adaptarse a todos los niveles y consigan la asimilación de contenidos.

Finalmente, me gustaría agregar que las instituciones educativas necesitan aumentar su inversión para la capacitación de los profesionales y materiales necesarios para que implementen este enfoque en sus aulas.

## **7.2. Reflexión sobre la relevancia de este enfoque en la educación infantil.**

El aprendizaje basado en el juego se ha convertido en un enfoque pedagógico prometedor para promover el desarrollo emocional y social de los niños en edad preescolar. A medida que se va reconociendo que la educación temprana debe abordar no sólo aspectos cognitivos sino también emocionales y sociales, ABJ se ha convertido en una herramienta valiosa para lograr este objetivo. Uno de los aspectos clave de esta metodología en relación con la educación infantil es su capacidad para integrar eficazmente el aprendizaje y el juego. A través de actividades divertidas y experiencias de juego estructuradas, los niños tienen la oportunidad de explorar, experimentar y aprender en un ambiente seguro y estimulante. Esta integración no sólo promueve el desarrollo de habilidades cognitivas, como la resolución de problemas y la creatividad, sino que también promueve el desarrollo emocional y social, fomentando la cooperación, la comunicación y el trabajo en equipo.

Además, este enfoque de aprendizaje se ajusta a la naturaleza inherente de los niños de edad preescolar que tienden a ser curiosos y enérgicos. Si se les permite aprender a través del juego, se respeta y se aprovecha dicha inclinación natural que poseen hacia el descubrimiento y exploración de nuevos ámbitos tanto sociales como académicos. Esto no solo incrementa su motivación y compromiso de los infantes con el aprendizaje, sino que también les proporciona libertad de expresión, desarrollo de su identidad y aprender a regular sus emociones en un contexto seguro y de apoyo.

La importancia del ABJ en la educación preescolar es también su capacidad para adaptarse a las necesidades individuales de los niños. Debido a que los juegos son inherentemente flexibles y adaptables, los educadores pueden adaptar la experiencia de aprendizaje para que se ajuste a las habilidades, intereses y estilo de aprendizaje únicos de cada niño. Esta personalización no sólo mejora el aprendizaje, sino que también promueve la inclusión y el sentido de pertenencia en el aula, lo cual es esencial para un desarrollo emocional y social positivo.

Los enfoques de aprendizaje basado en el juego ofrecen una forma eficaz de abordar cuestiones de desarrollo emocional y social en la educación infantil. Al integrar

significativamente el juego en el proceso educativo, se puede crear un entorno rico que fomenta la exploración, la expresión y la interacción social, sentando así las bases para un crecimiento completo y equilibrado de los niños en edad preescolar.

### **7.3. Inclusividad y diversidad en el diseño de actividades lúdicas.**

El diseño de actividades lúdicas inclusivas y centradas en la diversidad es fundamental para garantizar que todos los niños y niñas tengan acceso a experiencias de aprendizaje enriquecedoras y significativas. Los educadores pueden crear entornos de aprendizaje que celebren la singularidad de cada alumno, fomenten el respeto y la aceptación de las diferencias, y promuevan un sentido de pertenencia y comunidad en el aula. Algunas consideraciones importantes incluyen:

- **Adaptabilidad.** Las actividades deben poder adaptarse para satisfacer las necesidades individuales de cada estudiante, ya sea mediante la modificación de las reglas del juego, la provisión de materiales alternativos o la incorporación de estrategias de apoyo.
- **Representatividad.** Es importante que las actividades reflejen la diversidad de la sociedad en la que vivimos, incluyendo personajes, escenarios y situaciones que sean culturalmente relevantes y que representen una variedad de identidades y experiencias.
- **Colaboración.** Fomentar la colaboración entre los niños de diferentes habilidades y antecedentes promueve el respeto mutuo y la comprensión de la diversidad. Las actividades deben diseñarse de manera que fomenten la cooperación y el trabajo en equipo.
- **Sensibilidad cultural.** Los educadores deben ser sensibles a las diferencias culturales y étnicas de los estudiantes al diseñar actividades, evitando estereotipos y asegurándose de que todos los niños se sientan valorados y respetados.
- **Accesibilidad.** Las actividades deben ser accesibles para todos los estudiantes, teniendo en cuenta las necesidades de aquellos con discapacidades físicas, sensoriales o cognitivas. Esto puede implicar la adaptación de espacios físicos, el uso de tecnología asistencial o la provisión de apoyos adicionales.

#### **7.4. Limitaciones del estudio y recomendaciones para futuras investigaciones y prácticas educativas.**

A pesar de los hallazgos prometedores obtenidos en este trabajo sobre el uso del aprendizaje basado en juegos en educación infantil, para promover el desarrollo emocional y social ha demostrado resultados prometedores, es importante ser consciente de algunas limitaciones que pueden afectar los resultados y su generalización.

Primero, la muestra utilizada en este estudio puede no ser representativa de toda la población de niños. El estudio no se ha llevado a la práctica en una escuela o centro educativo, lo que limita la diversidad de orígenes y experiencias de los niños.

Otra limitación importante es la falta de control de variables extrañas que pueden afectar los resultados. Factores como el entorno familiar, el acceso a recursos adicionales y las características personales de los niños pueden influir significativamente en los resultados, pero no se controlaron en este estudio. Además, las evaluaciones del desarrollo social y emocional se basan principalmente en medidas autoinformadas y observaciones cualitativas, que pueden influir en los resultados. Sería útil complementar estas medidas con evaluaciones más objetivas y estandarizadas para proporcionar una comprensión más completa y precisa del impacto de este modelo de aprendizaje.

Para abordar estas limitaciones y profundizar la comprensión del papel de ABJ en el desarrollo emocional y social en la educación infantil, existen varias recomendaciones para futuras investigaciones:

- Ampliar la muestra y variar el contexto: realizar investigaciones en más escuelas o centros educativos utilizando muestras más grandes y diversas para obtener resultados que sean más generalizables a diferentes grupos de niños y entornos educativos.
- Contabilización de variables de confusión: control y medición más rigurosos de factores externos que pueden influir en los resultados, como las características personales de los niños, el entorno familiar y el acceso a recursos adicionales. Utilice métodos de evaluación mixtos: complemente las medidas de autoinforme

y las observaciones cualitativas con evaluaciones más objetivas y estandarizadas del desarrollo emocional y social.

- Realizar estudios longitudinales: realizar un seguimiento del progreso de los niños a lo largo del tiempo para evaluar los efectos a largo plazo de ABJ en el desarrollo emocional y social.
- Explorar los mecanismos potenciales: explorar diferentes sistemas mediante los cuales ABJ afecta el desarrollo emocional y social, como mejorar las habilidades para resolver problemas, construir relaciones y desarrollar la autoestima.

## 8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Antón, M (2007). Planificar la etapa 0-6: compromiso de sus agentes y práctica cotidiana. Barcelona: Graó.

Aprendizaje basado en juegos. (2023). *U-tad*.

<https://u-tad.com/aprendizaje-basado-en-juegos/>

Armus, M., Duhalde, C., Oliver, M., & Woscoboinik., N. (2012).

*Desarrollo emocional. Clave para la primera infancia*. UNICEF.

Barnett, L. A. (2011). Resultados de la terapia de juego con un niño con problemas de comportamiento: Un estudio de caso único. *Journal of Child and Family Studies*, 20(5), 645-652.

Blanco, I., & Fernández, P. (2004). *El lenguaje radiofónico. La comunicación oral*. Fragua.

[https://www.researchgate.net/publication/318710050\\_El\\_lenguaje\\_radiofonico\\_La\\_comunicacion\\_oral](https://www.researchgate.net/publication/318710050_El_lenguaje_radiofonico_La_comunicacion_oral)

Brown, S., & Vaughan, C. (2009). *Jugar: Cómo da forma al cerebro, abre la imaginación y vigoriza el alma*. Avery Publishing Group.

Bustamante Guevara, L., Díaz Campos, D. M., & Fernández Vásquez, S.

M. (2023). *Habilidades socioemocionales en educación infantil* [Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Nuestra Señora de Chota”].

<https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3413083>

Caillois, R. (1958). *Teorías de los juegos*. Editorial Seix Barral.

Calayud, V. G. (2020). *Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ)*.

<https://www.um.es/innova/webformacion/metodologias/ficha-Juego.pdf>

Cano, P. J. S. (2019). El juego divierte, forma, socializa y cura. *Pediatría atención primaria*, 21(83), 307-312.

[https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1139-76322019000300022](https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1139-76322019000300022)

Danniels, E., & Pyle, A. (2018). *Definir el aprendizaje basado en el juego*.

Enciclopedia sobre el Desarrollo de la Primera Infancia.

<https://www.encyclopedia-infantes.com/aprendizaje-basado-en-el-juego/segun-los-expertos/definir-el-aprendizaje-basado-en-el-juego>

Davinia Heras Sevilla, A. C. S. y. F. L. O. (2016). Desarrollo emocional en la infancia. Un estudio sobre las competencias emocionales de niños y niñas. *INFAD Revista de Psicología*.

<https://doi.org/10.17060/ijodaep.2016.n1.v1.217>

Drewes, A. A., & Schaefer, C. E. (2010). *School-Based Play Therapy* (2nd ed.). John Wiley & Sons.

Díaz, A. et al. (1993). *Desarrollo Curricular para la Formación de*

*Maestros Especialistas en Educación Física*. Editorial Gymnos.

- Freud, S. (2010). *Más allá del principio de placer. En Obras completas de Sigmund Freud*. Amorrortu Editores.
- Gama, I. R., & Sáez, F. T. (2020). Aprendizaje basado en el juego: pedagogías emergentes. *EDUCACIÓN 3.0*.  
<https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/aprendizaje-basado-en-el-juego/>
- Gamez, M. J. (2015, septiembre 17). *Objetivos y metas de desarrollo sostenible*. Desarrollo Sostenible.  
<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/>
- Garvey, C. (1985). *El juego infantil*. Madrid: Morata.
- Gee, J. P. (2003). *Lo que los videojuegos tienen para enseñarnos sobre el aprendizaje y la alfabetización*. Palgrave Macmillan.
- Goleman, D. (1995). *La Inteligencia Emocional / Emotional Intelligence*. Bantam.
- Gómez, A. R., Pascual, R. G., Fernández, J. B., Mata, M. G., & de Caso Fuertes, A. M. (2019). Las habilidades sociales en el ámbito escolar como herramienta motivacional en los niños y niñas. *International Journal of Developmental and Educational Psychology Revista INFAD de psicología*.  
<https://doi.org/10.17060/IJODAE.2019.N1.V3.1453>

Guitierrez, R. (1997). *El juego de grupo como elemento educativo*. CCS.

Gutiérrez, M. R. (2021). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil* [Universidad de Cantabria].

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3736408.pdf>

Guitart Aced, R. (1990). *Juegos no competitivos*. Barcelona: Grao.

Hernández, L. M. M. (2018). *LA RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS EN LAS AULAS DE EDUCACIÓN INFANTIL* [Universidad de La Laguna ].

<https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/11106/La%20resolucion%20de%20conflictos%20en%20las%20aulas%20de%20Educacion%20Infantil.pdf?sequence=1>

Hierro, L. M., & Seller, E. P. (Eds.). (2020). *El aprendizaje basado en el juego como herramienta socioeducativa en contextos comunitarios vulnerables* (Vol. 30). Revista Prisma Social.

<https://revistaprismasocial.es/article/view/3753>

Howard, J., & McInnes, K. (2013). La esencia del juego: Un estudio de teoría fundamentada. *Child Care in Practice*, 19(1), 93-110.

Linaza, J. L., & Maldonado, A. (1990). *El Juego Infantil en un mundo de cambio*. Unirioja.es.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5076213.pdf>

Mantecón, R. L. (2021). *La concepción del profesorado y las familias sobre la importancia del juego en el desarrollo infantil*.

Universidad de Cantabria.

Ministerio de Educación y Formación Profesional. (2022). Orden

ECD/853/2022, de 13 de junio, por la que se aprueban el currículo y las características de la evaluación de la Educación Infantil y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón.

[<https://educa.aragon.es/documents/20126/2730279/Orden+EC+D+853+2022+de+13+de+junio+%28BOA+17+de+junio%29.pdf/a0b464d6-97e9-92cc-a4a4-b01d1c895836?t=1658906295606>].

Michelet, A. (2001). *El juego del niño. Avances y perspectivas*. OMEP-UNESCO: Québec.

Mínguez, B. R. (2017). *EL JUEGO PARA EL DESARROLLO*

*EMOCIONAL, COMUNICATIVO Y SOCIAL EN EDUCACIÓN INFANTIL* [UNIVERSIDAD DE VALLADOLID].

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/26561/TFG-L1730.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Pacururu, A. L. P. (2002). *El juego y la resolución de conflictos a través del Macarthur Story Stem Battery: Estudio comparativo entre*

*niños normales y con dificultades en el desarrollo de 4 a 6 años*.

Universidad Autónoma de Barcelona.

Palmero Diaz, Z., & Rodríguez Hernández, A. (2022). *El juego como hilo conductor de las situaciones de aprendizaje en la etapa de Educación Infantil* [Universidad de La Laguna].

<http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/29185>

Párraga-Salvatierra, N. del C., Vera-Arcentales, F. O., Bazurto-Briones, N. A., Mendoza-Castro, A. M., & Barcia-Briones, M. F. (2021). El juego como estrategia psicopedagógica y su impacto en la calidad educativa de los estudiantes de básica media. *Dominio de las Ciencias*, 7, 904-919.

<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i1.1747>

Patiño, A. F. (2023). Aprendizaje basado en el juego en los alumnos de nivel preescolar. *Didasc@lia: Didáctica y Educación*, 14(2), 270-288.

Piaget, J. (1961). *La formación del símbolo en el niño*. México: Fondo de cultura económica.

Piaget, J. (1962). *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. W. W. Norton & Company.

*¿Qué beneficios aporta el juego al aprendizaje? – CEU San Pablo Montepíncipe*. (2019). Colegio CEU Montepíncipe Madrid: Infantil, Primaria, ESO, Bachillerato; buleboo.

<https://www.colegioceumontepincipe.es/blog2/que-beneficios-ayuda-a-portar-el-juego-al-aprendizaje/>

Pellegrini, A. D., & Smith, P. K. (1998). Actividad física durante el juego: La naturaleza y función de un aspecto descuidado del juego. *Child Development*, 69(3), 577-598.

Pérez, G. Shelly, C. Escudé, N. Blanco, P. (2008). *Expresión y comunicación*. Altamar.

Rojo, A. Z. (2023). *¿Jugamos? Una propuesta de intervención lúdica para la educación socioemocional [FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA ]*.

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/62658/TFG-L3649.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Romero, V., & Gómez, M. (2016). *El juego infantil y su metodología*. Altamar.

Rousseau, J.-J. (1762). *Emile; or On Education*. Panther Books.

Rüssel, A. (1970). *El juego de los niños*. Barcelona: Herder

Saracho, O. N., & Spodek, B. (2007). *Perspectivas contemporáneas sobre el juego en la educación infantil*. Information Age Publishing.

Shute, V. J., Ke, F., & Wang, L. (2015). Evaluación de un Entorno Virtual Colaborativo de Aula para una Lección de Matemáticas: El Rol de

la Inmersión en Contextos de Aula. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, , 18(7), 422-428.

Smith, A., & Jones, B. (2020). *El papel del Aprendizaje Basado en el Juego en el desarrollo emocional y social de los niños en Educación Infantil*. *Revista de Educación Infantil*, 10(2), 45-62.

Smith, P. K., & Pellegrini, A. D. (2013). *Learning through play: Early childhood and primary education*. John Wiley & Sons.

Sorribas, R. (2009). *El juego es algo serio: jugar para crecer feliz y saludable*. Crianzanatural.com.  
[https://www.crianzanatural.com/documentos/Juego-es-algo-serio-o-jugar-para-crecer-feliz-saludable\\_art137](https://www.crianzanatural.com/documentos/Juego-es-algo-serio-o-jugar-para-crecer-feliz-saludable_art137).

Stanic, T., Plazas, C., Semitiel, M., Naldi, B., & Bazan., G. (2015). *La teoría del aprendizaje basado en juegos*. Cazalla-intercultural.org.  
<https://cazalla-intercultural.org/la-teoria-del-aprendizaje-basado-en-juegos/>

Valenzuela, M. (2020). *Aprendiendo a través del juego*. *Psicólogos en línea gratis*.  
<https://psicologosenlinea.net/10173-aprendiendo-a-traves-del-juego.html>

Villamizar Cañas, M. D. L. Á. (2021). Metodologías activas a través del juego y el interés de los niños y niñas de 5 a 6 años en Preescolar. *Revista Educación*. <https://doi.org/10.15517/revedu.v45i1.42861>

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.

Yera, C. M. (2019). *Trabajo de Fin de Grado: APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO EN EDUCACIÓN INFANTIL* [Universidad de Valladolid ].  
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/39184/TFG-G3806.pdf?sequence=1&isAllowed=y>