



# Trabajo Fin de Grado

***APRENDIZAJE BASADO EN EL  
JUEGO EN EDUCACIÓN INFANTIL DESDE  
LA PERSPECTIVA DE DOCENTES EN ACTIVO***

***Game-based learning in Infant Education from  
teachers perspective***

*Autora*

Estrella Fortea Morte

*Directora*

Esther Edo Agustín

Magisterio en Educación Infantil

Universidad de Zaragoza, Campus de Teruel

2021/2022

*Aprendizaje basado en el juego en Educación Infantil desde la perspectiva de docentes en activo.*

### ***Resumen***

El juego como recurso educativo es una actividad que el alumnado realiza de manera natural y espontánea, de este modo se adquieren conocimientos y aprendizajes. Después del análisis de diferentes teorías sobre el juego y contrastar la información obtenida del cuestionario podemos afirmar que el juego sí que se utiliza en el aula infantil como recurso didáctico.

Este Trabajo de Fin de Grado muestra una investigación llevada a cabo en los colegios de Teruel contando con la participación de diferentes docentes. En primer lugar, se ha hecho un análisis teórico acerca del objeto de estudio y finalmente se han analizado los datos obtenidos de la investigación. Para ello, se ha usado como instrumento un cuestionario que ha sido el medio para recopilar información consiguiendo así observar las diferentes perspectivas que se tienen sobre el juego en las aulas de Educación Infantil. Las tablas muestran los resultados aportados por los docentes participantes.

Finalmente, se reflejan las conclusiones a las que nos deriva esta investigación. La mayoría de los docentes que han participado en esta investigación usan el juego como un recurso didáctico, y no como un mero entretenimiento.

***Palabras claves:*** Juego, recurso didáctico, aprendizaje basado en el juego, docentes, Educación Infantil, alumnado.



*Game-based learning in Infant Education from teachers perspective.*

***Abstract***

Games as an educational resource are activity that students perform naturally and spontaneously, so that knowledge and learning are acquired. After analyzing different theories about games and contrasting the information obtained from the questionnaire, we can affirm that games are used in infant classrooms as a didactic resource.

This Final Degree Project shows research carried out in schools in Aragon with the participation of different teachers. Firstly, a theoretical analysis was made about the objective of this study and then the data obtained from the research was analyzed. To do this, a questionnaire was used as an instrument, which was the tool to collect information to observe the different perspectives of games in Infant Education. The tables show the results provided by the participating teachers.

Finally, the conclusions of this investigation are set out. Most of the teachers who participated in this research use games as a teaching resource, and not as mere entertainment.

***Key words:*** Game, didactic resource, game based-learning, teachers, Infants Education, students.



## Índice

1. Introducción.....	5
2. Marco conceptual.....	6
2.1. Aproximación psicopedagógica.....	6
2.1.1. Desarrollo evolutivo.....	6
2.1.2. Aprendizaje activo.....	8
2.1.3. Corrientes pedagógicas.....	9
2.2. Aproximación al aprendizaje lúdico.....	13
2.2.1. El concepto de juego.....	13
2.2.2. Tipos de juego.....	15
2.2.3. Características del juego.....	20
2.2.4. El rol docente en el aprendizaje lúdico.....	22
2.2.5. Importancia del juego en el desarrollo infantil.....	24
2.2.6. Aprendizaje basado en juegos.....	27
2.2.7. Gamificación.....	31
3. Indagación empírica.....	34
3.1. Contextualización.....	34
3.2. Resultados.....	35
3.3. Conclusiones.....	51
4. Referencias.....	54

## 1. *Introducción*

En las aulas de Educación Infantil, es evidente que el proceso de enseñanza-aprendizaje está cambiando hacia nuevos enfoques y metodologías más activas. A lo largo del trabajo, veremos cómo el juego adquiere un rol muy importante en las aulas de infantil. Para ello, queremos saber las diferentes perspectivas que tienen los docentes y el modo de utilización del juego; si se basa en un recurso didáctico o es un mero entretenimiento.

La pregunta de investigación de la que partimos es la siguiente: *¿Es el juego un recurso didáctico utilizado en las aulas de infantil?*

El juego es una herramienta imprescindible para el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado. Asimismo, el juego nos permite que el alumnado mejore sus conocimientos y se adapte al mundo que les rodea (Gil, 2004). El alumnado comienza jugando con sus sentidos, con los movimientos, es decir, con su propio cuerpo. Posteriormente, se introducen los juegos de manipulación, juegos de exploración, aparece el juego simbólico, de manera que el alumnado satisface sus necesidades o deseos (Díez 2013). Conocer una definición exacta de juego es difícil, ya que encontramos varios autores los cuales nos dan diferentes perspectivas. Por ello, la finalidad es conocer si realmente el juego se utiliza como recurso didáctico y ser conscientes del grado de utilización del mismo en las aulas de infantil.

El Trabajo de Fin de Grado, se divide en dos apartados. El primero, es un marco conceptual donde veremos reflejados los diferentes aspectos, desde el desarrollo evolutivo del alumnado infantil, hasta el aprendizaje activo, ya que el alumnado es el que construye su propio aprendizaje. También se realiza un estudio de las diferentes corrientes pedagógicas, las cuales nos dan información y tenemos una visión de dichas corrientes. Se hace especial hincapié en el juego, conociendo los tipos de juego que podemos encontrar, las características del juego, el rol del profesor dentro del aula infantil, la importancia que tiene el juego en el desarrollo infantil, hasta el aprendizaje basado en el juego (en adelante ABJ).

También, se explicará qué es realmente la gamificación, a través de diferentes autores para poder entender y comprender este concepto que en repetidas ocasiones se confunde con el término de juego.

En el segundo apartado, comprenderá la difusión del cuestionario previamente formuladas basándonos en el marco conceptual. Recopilaremos la información que los

docentes de infantil nos proporcionen para llevar a cabo un análisis y poder concluir con los datos obtenidos. Los datos obtenidos reflejan que el juego es un recurso didáctico en las aulas de Educación Infantil (Hernández, 2017).

## *2. Marco conceptual*

### *2.1. Aproximación psicopedagógica*

#### *2.1.1. Desarrollo evolutivo*

El desarrollo evolutivo del alumnado es imprescindible tener en cuenta sus aspectos biológicos del individuo, ya que irán evolucionando sus capacidades, conocimientos, aprendizajes, habilidades...que se verá reflejado en un determinado tiempo madurativo, que es necesario conocer. Aunque tenemos que tener en cuenta otros factores para que se puedan cumplir lo que anteriormente hemos nombrado, por lo tanto, será importante el ambiente, la estimulación física y social que ellos reciben del entorno que les rodea.

Según Jafari y Davatgari (2015), los estímulos socioambientales, modelan su conducta y la condición de su desarrollo. Por ello, los esquemas del alumnado y las redes de información se basan en realidades del entorno que experimentan a su alrededor.

Además, destacan el constructivismo cognitivo, el cual se basa en la construcción de conocimientos de manera individual, y por otro lado, el constructivismo social, donde se crean interacciones e intercambios comunicativos con el mundo que los rodea.

En Educación Infantil es importante que el alumnado se desarrolle en un clima de afecto y confianza, en el que no solo desarrollan sus capacidades para poder realizar sus necesidades básicas, sino un desarrollo próximo-distal que consiste en evolucionar de lo más general a más particular.

Una parte fundamental es el cerebro, ya que es donde se asientan todos los procesos psicológicos y cognitivos. El desarrollo de las otras partes del cuerpo del alumnado van unidas a su maduración y crecimiento, las cuales, son procesos importantes para adquirir cualquier tipo de aprendizaje. Además, si le ayudamos a potenciarlo, alcanzará un desarrollo mayor y eficaz para su evolución.

En primer lugar, para el desarrollo físico-sensorial es importante estimular cada uno de los sentidos del alumnado. Quienes deben recibir una estimulación auditiva, visual, táctil, olfativa y gustativa. Por otro lado, desarrollar las capacidades motoras, tanto la psicomotricidad fina como la gruesa.

En segundo lugar, para el desarrollo personal-afectivo-social conviene que las figuras de apego proporcionen un clima de confianza y afecto, para que el alumnado sea capaz de tener un correcto autoconcepto de sí mismo y, por último, posibilidades de acción. Debe desarrollar una relación con los demás y consigo mismo, y aumentar sus habilidades sociales para crear lazos afectivos con otras personas.

En tercer lugar, pero no menos importante, el desarrollo cognitivo. Somos capaces de aprender, hablar, prestar atención, comprender...ya que nos lo permite nuestro cerebro.

A continuación, la tabla 1 muestra los estadios evolutivos de Piaget (1982), la cual podemos observar de una manera más esquemática.

**Tabla 1**

*Los estadios evolutivos de Piaget*

ESTADIO	EDAD	CARACTERÍSTICAS
Sensoriomotor	0-2 años	El alumnado debe ser capaz de aprender a responder por medio de actividades motoras a los diferentes estímulos que se presentan a sus sentidos.
Preoperacional	2-6 años	El alumnado es capaz de manipular símbolos, además aparece la capacidad de hacer algo, en lugar de hacerlo realmente.
Operaciones concretas	7-11 años	El alumnado es capaz de

		llevar a cabo operaciones de primer grado sobre objetos. Se alcanza la noción de conservación de la materia: peso y volumen.
Operaciones formales	+12 años	Se logran las operaciones de segundo grado, el razonamiento es hipotético-deductivo.

Y, por último, en el desarrollo lingüístico, encontramos dos etapas, por un lado, la etapa prelingüística (0-12 meses de edad) y la etapa lingüística (12-14 meses de edad). Es importante que desde un principio el niño o niña reciba una buena estimulación, para poder ir avanzando y logrando una correcta comprensión y producción del lenguaje.

### ***2.1.2. Aprendizaje activo***

El objetivo del aprendizaje activo es proporcionar al alumnado actividades de reflexión y resolución de problemas, discusión de problemas, etc., toda aquella tarea que fomenta el pensamiento crítico sobre el tema.

Asimismo, obtenemos diferentes beneficios de dicho aprendizaje, los cuales son, genera conocimiento de comprensión por lo que el alumnado podrá aplicar en diferentes contextos, promueve la autonomía del alumnado obteniendo así un mayor control de su aprendizaje y por último, mejorar la atención del alumnado.

El aprendizaje activo se apoya en una teoría de aprendizaje llamado constructivismo que hace hincapié en que el alumnado es el que construye su propio conocimiento. Para que un aprendizaje activo funcione es importante que el alumnado se involucre en su proceso de aprendizaje. Podemos destacar ventajas de dicho aprendizaje, las cuales son: favorece la relación docente-alumnado, el alumnado aprende a través de colaboraciones y la interacción con los demás, mejora la atención y comprensión de las materias, habrá mayor participación en el aula, el trabajo en equipo, etc.

### 2.1.3. Corrientes pedagógicas

En este apartado, se pueden observar unas tablas comparativas de las corrientes pedagógicas, que permiten observar algunas características fundamentales de cada etapa.

La tabla 2 y la tabla 3, muestran conceptos fundamentales de las diferentes corrientes pedagógicas, mientras la tabla 4 y tabla 5, indica las principales características que podemos destacar. Por último, en la tabla 6 y 7, vemos los diferentes autores que tienen influencia sobre las diferentes corrientes pedagógicas.

**Tabla 2**

*Conceptos fundamentales.*

<i>Escuela Nueva 1889-1920</i>	<i>Pedagogía de la Liberación 1921-1997</i>	<i>Pedagogía Cognitiva 1960-1970</i>
A través de las metodologías activas, el alumnado obtiene necesidades. De ese modo, el alumnado aprende con la acción y la reflexión.	Surge por medio de la nueva educación, donde el alumnado le ayuda a ser más crítico y transformar la sociedad para mejorarla.	Encaminan los procesos mentales de información, de acción y de representación, para llevar a cabo estrategias. Apoya que el aprendizaje es un proceso en que recibe cambios y por lo tanto los modifica de manera interna. Aprendizajes a partir de las interacciones tanto del medio como del sujeto activo.

Tabla 3

*Conceptos fundamentales.*

<i><b>Pedagogía Conductista 1901-2000</b></i>	<i><b>Pedagogía Constructivista 1900-A la fecha</b></i>	<i><b>Pensamiento Complejo 2000-A la fecha</b></i>	<i><b>Enfoque por Competencias</b></i>
El conductismo logra igualar al aprendizaje por medio de los cambios en la conducta observable, ya sea desde la forma o la frecuencia de dichas conductas. El aprendizaje se logra cuando obtenemos una respuesta, a través de un estímulo ambiental específico.	El alumnado es el responsable de su propio aprendizaje, ya que él lo construye por sí mismo.	Capacidad del alumnado para conectar con diferentes dimensiones reales. Cuando surgen situaciones, el alumnado se ve obligado a desarrollar estrategias de pensamiento reflexivo. El pensamiento complejo, se basa en diferenciar lo real de lo imaginario.	Tener la capacidad de enfrentarse y resolver problemas de un contexto determinado.

Tabla 4

*Principales características.*

<i><b>Escuela Nueva 1889-1920</b></i>	<i><b>Pedagogía de la Liberación 1921-1997</b></i>	<i><b>Pedagogía Cognitiva 1960-1970</b></i>
-El alumnado es el protagonista de la educación, por lo tanto los	-El aprendizaje a través de un pensamiento crítico. -Enseñanza-aprendizaje	-Participación activa del alumnado durante su proceso de aprendizaje.

<p>temas deben ser a partir de sus intereses.</p> <p>-Una enseñanza individualizada.</p> <p>-El juego como medio educativo.</p> <p>-La escuela prepara la vida.</p> <p>-La relación docente-alumno, se basa en la confianza y la afectividad.</p>	<p>requiere de una aplicación del método activo.</p> <p>-Elaboración de las normas de convivencia.</p> <p>-Elaborar las asambleas del aula.</p>	<p>-El docente coge el papel de mediador.</p> <p>-Se forman a través de las ciencias básicas, ciencias instrumentales y la filosofía.</p> <p>-Las tecnologías como un pilar de apoyo cognitivo.</p>
---	---	---

**Tabla 5**

*Principales características.*

<b><i>Pedagogía Conductista 1901-2000</i></b>	<b><i>Pedagogía Constructivista 1900-A la fecha</i></b>	<b><i>Pensamiento Complejo 2000-A la fecha</i></b>	<b><i>Enfoque por Competencias</i></b>
<p>-La conducta como fruto de la experiencia aprendida del sujeto.</p> <p>-Las conductas son tratadas como observables.</p> <p>-Agrupación entre estímulos y respuestas.</p> <p>-Todo lo observable es válido.</p>	<p>-El aprendizaje es construido por el propio alumnado.</p> <p>-El alumnado es responsable de su formación intelectual.</p> <p>-Aprendizaje a través de la maduración individual.</p>	<p>-El ser humano como ente físico, biológico, psíquico, social y cultural.</p> <p>-El docente debe integrar al ser humano.</p>	<p>-Capacidad de saber, saber hacer y saber ser.</p> <p>-Preparación del alumnado para enfrentarse a nuevas situaciones.</p> <p>-Producir aprendizajes autónomos.</p>

Tabla 6

*Autores.*

<i>Escuela Nueva 1889-1920</i>	<i>Pedagogía de la Liberación 1921-1997</i>	<i>Pedagogía Cognitiva 1960-1970</i>
J. J. Rousseau L. Tolstói J. H. Pestalozzi F. Fröebel R. y C. Agazzi M. Montessori O. Decroly A. Ferrière C. Freinet J. Dewey W. H. Kilpatrick P. Cáceres Montesinos A. Manjón É. Claparède R. Cousinet	P. Freire H. Giroux M. W. Apple S. Kemmis P. McLaren A. Hargreaves T. S. Popkewitz	L. S. Vigotsky H. A. Simon M. Chomsky

Tabla 7

*Torres.*

<i>Pedagogía Conductista 1901-2000</i>	<i>Pedagogía Constructivista 1900-A la fecha</i>	<i>Pensamiento Complejo 2000-A la fecha</i>	<i>Enfoque por Competencias</i>
B. F. Skinner	E. von Glasersfeld J. W F. Piaget B. Inhelder J. S. Bruner D. Ausubel	E. Morin	P. Perrenaud C. Coll

	P. Bourdieu		
--	-------------	--	--

## ***2.2. Aproximación al aprendizaje lúdico***

### ***2.2.1. El juego***

El concepto de “juego” es una palabra que muchos autores han realizado su propia definición, dicho así conoceremos algunos autores para conocer diferentes definiciones. A continuación, tendremos en cuenta aspectos que se consideran importantes y que estarán presentes en las definiciones de juego. Por una parte, según Pugmire-Stoy (1996), el juego precisa de la participación activa del alumnado, ya que estos controla las acciones de sus actividades, ya sean físicas o mentales, asimismo con el fin de satisfacer lo emocional. Algo básico del juego es la importancia de las etapas evolutivas del alumnado, como puede ser la psicomotricidad fina-gruesa y el desarrollo cognitivo-motor. Podemos destacar las herramientas pedagógicas que se usan en los diferentes niveles de edad, ya que en relación a su nivel educativo y madurativo en el que nos encontremos, aumentará o disminuirá su complejidad. El último aspecto que resaltaremos, según Minerva (2002), es que la actividad lúdica “ha sido considerada como una actividad de carácter universal” (p.290), ya que así el juego siempre está presente en la vida de los niños y niñas, sin darle importancia al material que se esté utilizando para llevarlo a cabo, produciendo satisfacción y conocimientos.

Según Huizinga (1949), hace una definición de 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 (p.28).

En la definición de Huizinga, se puede observar, que el alumnado es protagonista, aunque a lo largo del proceso se marquen normas. En relación a la actividad es imprescindible conocer los comportamientos del alumnado, ya que se crean situaciones imaginarias para

llevar a cabo un juego de rol. Así mismo el niño puede experimentar la realidad que les rodea, y aprender del ensayo-error.

A través del juego conseguimos que se comuniquen y se expresen de una manera libre, formando el pensamiento crítico e imaginario que se pueden construir conversaciones con sus iguales durante el juego, ya que así fomentamos la integración en grupo. Si hablamos de juego hacemos referencia al aprendizaje continuo y global del alumnado, que definirá su persona y pensamiento.

Otros autores como Montessori y Piaget, le han dado importancia al juego en la educación. Según Piaget el sujeto es capaz de asimilar e incorporar la realidad. Asimismo, defiende que “los juegos tienden a construir una amplia red de dispositivos que permiten al niño la asimilación de toda la realidad, incorporándola para revivirla, dominarla o compensarla” (p. 10). Además, Montessori (2013), da importancia a la relación directa entre el niño y lo que le rodea, además de sus aprendizajes y la manera de interpretarlos.

A continuación Piaget (1961), el alumnado realiza el juego en el medio que les rodea. Por lo tanto, conseguimos involucrar y enseñar valores y conocimientos nuevos, ya sea sus hábitos, por ejemplo: lavarse los dientes, sentarse bien, ordenar, lavarse las manos, etc. Podemos resaltar que un mensaje simple como puede ser “siéntate bien”, es una frase que el alumnado va a entender, pero igual no lo lleva a cabo o no se puede considerar que esté sentado de manera adecuada. En lugar de transmitirlo de manera oral, se puede realizar a través de una actividad o juego, de esa manera conseguiremos que lo entiendan y lo interioricen y así, realicen la acción de manera acertada.

Mediante el juego podemos ayudar a entender el mundo que nos rodea, sus normas, sus formas de relacionarnos, la convivencia con la sociedad o desarrollar capacidades mentales y físicas. Este conjunto es un medio de aprendizaje esencial, sin ser necesario que un docente realice una programación, ya que el juego es un contexto donde el niño interactúa y libera emociones, conociendo en todo momento cuáles son sus posibilidades y capacidades para conseguir un resultado deseado.

Por ello, el juego es una estrategia motivadora para el aprendizaje del alumnado, así mismo como un instrumento imprescindible de evaluación para obtener resultados de las diferentes áreas, ya que “se puede valorar su participación y utilización de las normas que rige el juego” (Ruiz, 2017, p. 23).

Para finalizar, después de leer diferentes definiciones de juego de los distintos autores, podemos conocer y apoyarnos de dichas definiciones, ya que es importante el juego dentro de la etapa evolutiva del alumnado en Educación Infantil.

### ***2.2.2. Tipos de juego***

Dentro del aula se pueden aplicar diferentes tipos de juego en Educación Infantil, por ello nos centraremos en cuatro bloques los cuales están relacionados entre sí (Delgado 2012):

1. En función de su desarrollo evolutivo.
2. En función de la existencia de reglas.
3. En función del número de participantes.
4. En función de la capacidad a desarrollar.

#### ***1. En función de su desarrollo evolutivo***

El juego es muy útil en la etapa del alumnado, ya que aprenden, disfrutan, se comunican, etc. A lo largo del tiempo el juego va sufriendo una evolución en la que aparecen dificultades con mayor complejidad. En este punto nos centraremos en dos autores, los cuales son: Piaget y Vigotsky (Bernabéu y Goldstein, 2009), coinciden sus informaciones sobre el juego en relación a las normas que deben cumplir. Piaget comienza hablando del juego motor o del ejercicio ya que a través de acciones como pueden ser lanzar, correr, chupar, saltar... se va creando y conociendo su propio esquema corporal. Por otro lado, el juego simbólico, del alumnado a través de su imaginación es capaz de crear situaciones imaginarias o pensar en objetos que no están presentes. Piaget (2007), establece un enfoque sobre el juego, en este caso “el juego simbólico es el apogeo del juego infantil” (p.65). Y por último, el juego de reglas, donde el alumnado es capaz de aceptar normas para poder jugar.

Según Vigotsky (citado por Berruezo y Lázaro, 2009), a lo largo del desarrollo del alumnado pasa por diferentes juegos, en concreto tres, en los cuales existen unas normas y sobre todo un contexto. La primera, son los juegos con distintos objetos, en la cual comienzan a establecer bases de su organización interna a través de juegos como: agarra, tiran y observan objetos. En segundo lugar, encontramos los juegos constructivos, se basan en la capacidad de razonar y planificar acciones del alumnado relacionadas con su entorno exterior. La tercera,

serán los juegos de reglas en el cual aparecen problemas complejos que se deben resolver mediante normas estrictas que el alumnado debe respetar y, por lo tanto, favorece a su desarrollo de razonamiento.

## ***2. En función de la existencia de reglas***

Seguimos con el autor Vigotsky, aparecen juegos reglados se relacionan con acciones espontáneas del niño durante el juego. Un juego con reglas o no nos determinará su fin, ya sea dificultando su proceso o buscando estrategias de resolución para las normas estabilizadas en el juego.

Llevaremos a cabo una clasificación, los cuales son: (Chateau, 1958; Gallardo et.al.,2010).

*-Juegos no reglados.* Dentro de este juego encontramos los funcionales, de desorden, novedosos, de destrucción...los cuales aparecen hasta los dos años del niño o niña.

*-Juegos reglados.* Se produce una vez pasada la etapa del juego no reglado, en este juego encontramos una estructura rígida debido a ciertas reglas.

*-Juegos simbólicos, imitativos o figurativos.* Se basa en la imitación a través del juego en que el alumnado imita situaciones que puede observar, como: la familia, la escuela y la vida cotidiana.

*-Juegos de construcción.* Conlleva a un desarrollo en las habilidades gruesas-finas, atención, coordinación, atención, paciencia y por último, el pensamiento crítico (Romero y Gómez 2008).

*-Juegos de reglas arbitrarias.* No se establece ningún orden, aunque esté relacionado con el juego de imitación y construcción. El niño se pone sus propias reglas, aunque las pueden variar según le convenga, de esa manera satisfacer las necesidades que le surgen en ese momento.

*-Juegos sociales y de competición.* Antes de comenzar el juego se establecen unas normas y reglas que se establecen para jugar en equipo, ya que es necesario para las necesidades sociales.

*-Juegos de proeza.* En este caso es el niño el que por su propia cuenta da un valor a los demás ya que trata a todos sus compañeros y compañeras por igual, pero luego buscan estrategias para competir entre ellos, cabe destacar que este juego sería a partir de los siete años.

Por ello es fundamental que el juego se plantee de una manera correcta, bien sea un tipo de juego u otro, teniendo en cuenta su clasificación. A continuación, podemos comprobar la evolución del juego en el alumnado, destacando desde no encontrarnos normas a realizar un juego sencillo a más complejos y reglados, ya que así comenzará a tener unas necesidades de jugar en equipo, interactuar, socializar, competir, etc.

Por ello, Delors (1994), denomina las estrategias como: “pilares de la educación”, ya que defiende que “para cumplir el conjunto de las misiones que les son propias, la educación debe estructurarse en torno a cuatro aprendizajes fundamentales que en el transcurso de la vida serán para cada persona, en cierto sentido, los pilares del conocimiento” (p.91).

Estos pilares son, en primer lugar, aprender a conocer. Adquirir el instrumento de la comprensión. En segundo lugar, aprender a hacer. Influir sobre el propio entorno. En tercer lugar, aprender a vivir juntos. Participar y cooperar con los demás en las actividades. Y por último, aprender a ser. Proceso fundamental que recoge elementos de los anteriores.

### ***3. En función del número de participantes***

Podemos encontrar un juego individual, en el cual el alumnado juega solo y resuelve sus situaciones planteadas, y por otro lado el juego grupal, en el que los niños juegan de manera grupal, es decir trabajo en equipo donde los niños y niñas interactúan entre ellos y buscan una solución de manera conjunta.

Cuando hablamos de juegos individuales, son actividades para fomentar la psicomotricidad fina, por ejemplo, el aprendizaje de la escritura de una letra o un número. Asimismo, la motricidad gruesa, en la que el alumnado controla su propio cuerpo y sus posibilidades de acción según los retos planteados.

En cambio, en los juegos grupales, el niño desarrolla habilidades sociales. Según Blázquez y Ortega (1988), nos hablan de tres tipos de juegos grupales, los cuales son:

-*Los juegos asociativos.* Son de carácter lúdico y divertido, no hay una jerarquía ni una organización de roles.

-*Los juegos competitivos.* El objetivo principal es ganar ya sea de manera individual o grupal.

-*Los juegos cooperativos.* Los niños y niñas participan de manera grupal, comparten normas y responsabilidades. Desarrollando el respeto y la empatía por los demás.

A través de los juegos nombrados anteriormente, podemos observar habilidades de liderazgo, comunicación y participación, ya que ponen en práctica estrategias.

#### **4. En función de la capacidad a desarrollar**

Según Romero y Gómez (2008), en los juegos podemos desarrollar diferentes capacidades como el físico, el cognitivo y las emocionales. Podemos clasificarlos en:

-*Juegos psicomotores.* El niño comienza a tener una imagen ajustada de sí mismo y de los demás sobre sus acciones, consiguiendo hacer partícipe de su juego. Relacionado con el juego encontramos: juegos motores, juegos sensoriales, juegos de conocimiento corporal y juegos de condición física.

-*Juegos cognitivos.* Destacamos el juego simbólico y el dominio de la lengua, así mismo, los niños y niñas desarrollan su pensamiento y aprenden. De esa manera podrán cometer errores de los cuales aprenden y no es algo negativo para ellos y ellas, por ello encontramos: juegos manipulativos, juegos exploratorios y juegos de atención, memoria e imaginación.

-*Juegos sociales.* A través de ellos aprenden a socializar y ayudarse unos a otros, encontramos juegos simbólicos y juegos de reglas o cooperativos.

-*Juegos afectivos.* Es importante trabajarlos con los niños y niñas, encontramos: juegos de autoestima y juegos de rol.

Los últimos juegos que hemos nombrado, podrán ayudar al alumnado, ya sea desde expresar deseos conscientes o inconscientes, buscar soluciones a diferentes problemas, etc. Si nos apoyamos en Garaigordobil (2008), el juego está vinculado a cuatro dimensiones básicas

relacionadas con el desarrollo infantil, las cuales son, psicomotriz, intelectual, social y afectivo-emocional, además, engloban a las anteriores y su porqué.

Cabe destacar los juegos a través de las tecnologías, es decir, las TICS. Según Caccuri (2013), los programas informáticos cuentan como apoyo de enseñanza, de interés y de participación activa por parte del alumnado, aumentando su motivación. Nos indica que el alumnado es consciente del avance de su aprendizaje, en el uso de las TICs y la adquisición de competencias digitales, consiguiendo enseñar todo tipo de aprendizajes. La clasificación de esta autora, muestra los diferentes juegos didácticos y destaca, los cuentos electrónicos.

El autor realiza una clasificación de los juegos didácticos y cuentos electrónicos:

-*Juegos didácticos*. Son programas que incluyen actividades interactivas como: lectoescritura, cálculo y desarrollo del pensamiento-lógico.

-*Cuentos electrónicos*. Son estrategias didácticas y una nueva modalidad de comunicación dentro del aula.

-*Actividades pasivas*. Se relaciona con temas motivadores, con una introducción de conceptos, situaciones y elementos que el niño selecciona respuestas correctas.

-*Actividades activas*. Se puede interactuar a través de la forma lúdica con los elementos de las actividades que se muestran en dichas pantallas. Se relacionan especialmente con los juegos.

Según Mihaly Csikszentmihalyi (2013), relaciona el juego con el Estado de Flow, el cual proporciona un equilibrio entre el reto y la oportunidad para el alumnado. Asimismo, afirma que si el juego es muy difícil o por lo contrario muy fácil, el alumnado puede perder la motivación y el placer. Para mantener un Estado de Flow en el alumnado tiene que proporcionar una motivación, tener una sensación de placer y ausentar las preocupaciones de si mismo.

### 2.2.3. Características del juego

Como hemos nombrado anteriormente, podemos afirmar que el juego es una actividad innata en el ser humano, principalmente en la etapa de 0 a 6 años, por lo tanto, es el motor del desarrollo humano y una necesidad básica del alumnado. Según Garaigordobil (2008), nos ayuda “utilizarlo” para llegar al máximo aprendizaje del alumnado. Partiendo de esta idea, podemos confirmar que el niño siempre va a querer jugar. Por ello, la autora Garaigordobil defiende que el desarrollo integral del alumnado es una pieza fundamental, ya que no solo existe una conexión con el juego, sino con el desarrollo del alumnado tanto es su creatividad, aprendizaje social y resolución de problemas.

A través del juego podemos observar en qué momento evolutivo se encuentra el alumnado, además de comprobar de lo que es capaz de resolver. Asimismo, el juego es un camino positivo para acercar al alumnado a la realidad que lo rodea, consiguiendo así encontrar estrategias para resolver tareas planteadas de manera idónea.

Según Hogle (1996), tanto las destrezas físicas como mentales en relación al juego, el alumnado es capaz de conseguir el objetivo establecido, teniendo en cuenta las normas que han sido establecidas previamente.

A continuación, elaboramos una tabla en la cual reflejaremos los principios fundamentales del juego. Ha sido elaborada por medio de aportaciones de Moyles (1989).

#### Figura 8

*Principios fundamentales (Moyles, 1989).*

PRINCIPIOS FUNDAMENTALES
Es capaz de obtener resultados si lo desea
Es importante para los niños y niñas.
Ambas forman parte del conjunto de nuestra vida.
Se estructura en entorno, material y contacto.

La exploración avanza un paso preliminar hacia una forma más retadora.
Un buen aprendizaje asegura conocimientos y destrezas, es decir un aprendizaje globalizado.
Los juegos en el aula, deben ser diferentes a las actividades que se realizan en su propio hogar con las familias.
Es un instrumento imprescindible para el aprendizaje.

A continuación, nombraremos una serie de ventajas del juego. Apoyándonos en Megías y Lozano (2019), podemos encontrar:

- El juego es libre y espontáneo, con el objetivo de satisfacer las necesidades de diversión, placer y bienestar.
- Es motivador.
- Su función es autoeducativa, de exploración, de aprendizaje y del conocimiento de la realidad.
- Refuerza la autonomía de los niños y niñas.
- Favorece la integración social, teniendo en cuenta la diversidad de cada uno de ellos.
- Su función es terapéutica, de esa manera el niño puede librarse de las tensiones, relajarse y por último autoafirmarse.
- Fomenta la creatividad y la imaginación de los niños y niñas.

Finalizamos nombrando unas ventajas que creemos que son necesarias que aparezcan, para un juego más eficaz, según Megías y Lozano (2019) :

- Ayudar al docente para conocer a los niños y niñas.
- Potenciar las normas para que sean capaces de cumplirlas.
- Desarrollar tanto el pensamiento crítico como el análisis de la realidad.
- Mayor participación en los aprendizajes.
- El juego es aplicable en cualquier tipo de aprendizaje.

En relación a las listas nombradas previamente podemos ver detalladamente las ventajas del juego para conocer las necesidades del alumnado. Por lo tanto, aparte de ser una estrategia de disfrute y diversión, el alumnado aprende cualquier tipo de aprendizaje y a reaccionar ante cualquier problema del entorno, y por último educar para vivir en un mundo en sociedad.

#### **2.2.4. Rol profesor**

El papel del docente es importante para así poder diseñar una actividad, pero es imprescindible tener una buena presencia del docente de esa manera, se conseguirá los objetivos planteados de las actividades. Es cierto que el papel del docente puede variar, ya sea desde “observador, buscador del impacto de los significados de aprendizaje, solucionador de problemas, descubridor y compartidor de conocimiento” (Morrison, 2005, p. 272), asimismo, puede ser un mero observador del aprendizaje o participar para conseguir los objetivos planteados, siendo ambos igual de importantes.

Es importante el *feedback* que se facilita en el aula, tanto en el juego como en lo que no, además hay que evaluar nuestra propia presencia o ausencia dentro de este. Por ello, hay que conocer las ventajas y desventajas de los materiales que se utilizan en el juego que pueden provocar disputas o despistes (Contreras, Zúñiga, 2017) .

Por lo tanto, esto es la base de un buen aprendizaje a través del juego, a su vez es necesario un análisis del docente en su planificación, para obtener unos procesos y resultados en el aprendizaje del alumnado.

Aparte del papel del docente en el juego, es importante los juegos no reglados y libres. A continuación, podemos destacar que a partir de la observación podemos conocer al alumnado, sin la necesidad de interactuar con ellos y ellas. Es necesario recopilar aspectos y circunstancias que se producen a lo largo del juego, los niños y niñas deciden y controlan sus acciones.

A partir de la definición del papel del docente, nos apoyaremos en Meneses y Monge (2001), las experiencias a través de los juegos deben ser positivas. El alumnado tiene que tener unas capacidades de iniciativa, ser hábiles, resolver los problemas y tener una comprensión para entender. En caso de que el alumnado no pueda resolver un problema o

reto, el docente intervendrá para guiar al alumnado en sus sentimientos de frustración que puedan surgir.

Al seleccionar el juego el educador debe tomar en cuenta que las experiencias por realizar sean positivas. Debe ser hábil y tener iniciativa y comprensión para entender y resolver favorablemente las situaciones que se le presentan. Si el individuo no resuelve un reto o problema después de varios intentos, es conveniente que el educador le sugiera que se devuelva al anterior de manera que pueda guiarlo para manejar los sentimientos de frustración.

Las herramientas son necesarias para que la docente consiga una propuesta didáctica a través del juego (Morrison, 2005). Llevaremos a cabo una recopilación para conseguir todo ello, basándonos en una serie de criterios generales que debe tener en cuenta la docente en el s. XXI. Se basan en Monge y Meneses (2001, p. 116) y Montessori (citado por Morrison, 2005, p. 123):

- Las actividades estarán adaptadas a las necesidades del alumnado, siempre respetando su ritmo de aprendizaje.
- Las explicaciones de los juegos deben ser cortas y claras, y si fuera necesario podríamos ejemplificar.
- Es importante la participación activa tanto del alumnado como del docente en el juego.
- Mantener una motivación en el alumnado para que tengan ganas de seguir aprendiendo.
- Recoger analizar los resultados que obtenemos.
- Capacidad para reaccionar ante un juego.
- Conocer las sensaciones del alumnado que han tenido durante el juego.
- Si se realiza en grupos, tener en cuenta que sean equilibrados.
- Es necesario que el alumnado se centre en su aprendizaje.

Para terminar Quicios (2017), nos indica que debemos tener en cuenta unos factores del juego para llevar dentro del aula:

- *Diseño de espacios.* El aula debe ser seguro, amplio, estable y tranquilo, para conseguir un juego libre o reglado.
- *El material para el juego.* Debe ser favorable para el pensamiento divergente y creativo de los niños y niñas.
- *Organización de los tiempos de juego.* Es necesario organizar el tiempo de duración del juego.
- *La actitud del profesor.* Hay que crear un clima relajado y permisivo, para que el alumnado pueda respetar las normas, y así aceptar los errores que se comentan.

Es necesaria una buena planificación como hemos nombrado previamente, teniendo en cuenta su espacio, material, tiempo y actitud, todo ello se podrá llevar a cabo.

Una vez que tenemos claro que es el juego y el papel del docente para así conseguir el éxito, es importante tener en cuenta cómo aplicar el juego en el aula. Asimismo, sabemos que el juego es importante, pero no tenemos claro el valor que puede tener en el desarrollo del alumnado dentro de sus niveles cognitivos, sociales, emocionales y motores.

### ***2.2.5. Importancia del juego en el desarrollo infantil***

En relación al juego, podemos confirmar que es algo que está presente en nuestro ámbito de vida tanto social, psicomotor, cognitivo y afectivo. Según Damián (2007):

El juego es el medio por el cual avanza el desarrollo psicológico del niño tanto normal como con discapacidad. Además, también nos habla de que el papel que desempeña es crucial ya que propicia la curiosidad, motiva al niño a involucrarse en episodios interactivos y sociales, el juego evoluciona con el niño haciéndolo a su vez evolucionar (p. 135).

A su vez, se tiende a creer que el juego es una buena forma de aprendizaje, ya que el alumnado desarrolla sus capacidades y aumenta sus conocimientos. Aunque la explicación se realice por separado, todo influye entre sí, teniendo en cuenta que todo es importante para la evolución del alumnado.

A continuación, veremos diferentes tipos de desarrollo infantil nombrados por autores:

Desarrollo infantil a nivel social, en el juego el alumnado construye sus habilidades sociales, ya que, según Pecci, et al.,(2010), es una herramienta que sirve para facilitar el desarrollo social ya sea entre iguales o con adultos. Defienden que todo ello se da en el momento que comienza la reciprocidad, dar y recibir, y también de la empatía.

A su vez el alumnado interpreta situaciones imaginarias ante las cuales tiene que ser capaz de desenvolverse. Desempeñando un papel diferente al que es el en su vida real. Según Ferraris (2007), “vivir ese mundo dentro del juego como una cuasi-realidad, es lo que lo hace tan atractivo” (p.1). Por lo tanto, el alumnado puede decidir el personaje que desea, desde más simple a más complejo.

A partir de estas realidades el niño va “estructurando y evolucionando en su personalidad” (Meneses y Monge, 2001, p. 121). En relación a las situaciones creadas, esto nos permitirá que el alumnado pueda enfrentarse ante problemas de la vida cotidiana, ya que así él será el principal protagonista tanto de sus acciones como de las normas establecidas, si es que las hay.

A su vez una buena forma de promover la comunicación y la aceptación del niño tanto personal como con sus iguales, se puede llevar a cabo a través de los juegos cooperativos (Blázquez y Ortega, 1988; Romero y Gómez, 2008). Conseguimos fomentar la cooperación, compartir y adquirir normas tanto de convivencia como de comportamiento en el mundo exterior.

En el juego a través de todas estas situaciones, el alumnado constituye su propia personalidad, así como su presencia que quiere tener con las personas que le rodea y su entorno. Y, por último, si el docente es capaz de observar los comportamientos y las acciones que suceden, todo este conjunto podrá ser visible perfectamente.

El desarrollo infantil a nivel psicomotor, el alumnado desde pequeños tienen la necesidad de moverse, desplazarse, gesticular, etc. Así mismo, podemos confirmar que el juego psicomotor tiene una gran importancia en el desarrollo del alumnado, desde la coordinación, equilibrio, es decir, los movimientos del cuerpo del alumnado. A su vez, fomentamos el conocimiento de uno mismo y sus acciones, además de la psicomotricidad fina

y gruesa (Damian, 2007). El juego tiene una gran cantidad de beneficios psicomotores, además del desarrollo de la percepción espacial, visual, temporal, etc.

En relación a los juegos dirigidos además de desarrollar sus habilidades específicas del cuerpo, también es importante que exploren su propio cuerpo, con los objetos que les rodean en el aula, por ejemplo, pelotas, colchonetas, aros, cuerdas, conos...

Lucea (1999) afirma lo siguiente:

El juego psicomotor ayuda en el desarrollo del niño satisfaciendo su necesidad de moverse; mejorando su calidad de vida (dotándola de procedimientos, conocimientos, hábitos, actitudes y normas); y favoreciendo la creación de un esquema corporal donde el alumno podrá conocerse y aceptarse como es, así como conocer cuáles son sus posibilidades de acción. Igualmente, beneficiará a los demás ámbitos de desarrollo “atendiendo a la motricidad propia de cada estadio evolutivo.

Para terminar con este apartado podremos confirmar que el juego psicomotor no solo beneficia al esquema corporal o a los movimientos del alumnado, ya que así el niño desarrolla el poder de aceptarse tal y como es, siendo así conociendo sus necesidades y posibilidades de acción, por ello hay que dar importancia a que el alumnado tenga adquiera los conocimientos de cuidarse y tener buenos hábitos de vida.

Desarrollo infantil a nivel cognitivo, a través del juego se desarrolla tanto el pensamiento crítico como la capacidad de imaginación, a su vez fomentamos la atención ya que es fundamental en el juego. Según Damián (2007), el juego: “Desarrolla en el niños sus facultades de análisis, y es capaz de sintetizar y acceder a la lógica la cual le permite desarrollar competencias que le serán útiles para el aprendizaje escolar (observación, creatividad, perseverancia)” (p.136).

Por ello gracias al juego es capaz de construir la realidad, ya sea buscando la explicación a lo que sucede a su alrededor, a su vez diferenciando entre lo subjetivo y lo objetivo, lo real y lo fantástico y por último lo concreto de lo abstracto. Así mismo, el alumnado conoce nuevas estrategias para resolver sus problemas por medio del ensayo-error.

Según García y Alarcón (2011),

- Es un instrumento en el desarrollo del pensamiento el juego manipulativo.
- El desarrollo potencia el juego en las fuentes de aprendizaje.
- El juego como estímulo de atención y la memoria.
- El juego fomenta el desarrollo de conocer.
- El juego como herramienta de comunicación y desarrollo del lenguaje.
- El juego como desarrollo del pensamiento abstracto (p.1).

A continuación, haremos hincapié en el juego para su desarrollo cognitivo, siendo capaz de llevar a cabo las dinámicas para conseguir dichos aprendizajes. A través de este apartado nos podemos dar cuenta del amplio abanico que nos ofrece el juego.

Desarrollo infantil a nivel afectivo: el juego nos destaca dos cosas en concreto, por una lado, nos ayuda a construir nuestra identidad desde pequeños, ya como afirman García y Alarcón (2011), los recursos y las capacidades de la personalidad del alumnado se activan, siendo así un mecanismo de autoafirmación. Y por otro lado, conseguimos conocernos, controlar y regular nuestras emociones durante el juego.

A su vez, a través de los juegos cooperativos el alumnado evolucionan en su madurez emocional y comienza a crear lazos afectivos entre los participantes. En relación al juego el alumnado experimenta diferentes emociones como pueden ser: la frustración, la alegría, la tristeza, el enfado, etc. De esta manera les ayudará a entender sus sentimientos y a darles importancia. Cuando se da alguna situación emocional durante el juego es importante que el docente los oriente, para enseñarles y sobre todo conocerlas y controlarlas.

### ***2.2.6. Aprendizaje basado en el juego***

A continuación, hablaremos sobre el ABJ, esta metodología es interdisciplinar, ya que puede ajustarse a las áreas de conocimiento del docente para trabajar con el alumnado y conseguir ampliar y adquirir nuevos conocimientos, ya sea aumentando o disminuyendo su dificultad, según las necesidades del alumnado (García Martín et al., 2020).

Asimismo, a través del ABJ, el alumnado adquiere un aprendizaje más significativo y eficaz ya que lo experimentan siendo ellos el protagonista de su aprendizaje. Dicho aprendizaje se puede hacer más atractivo a partir de diferentes formatos, como pueden ser, físicos o digitales, consiguiendo que el alumnado sea consciente de lo que está aprendiendo en ese momento.

A partir del ABJ, se trabaja la resolución de problemas, las interacciones entre el alumnado, adquisición de conocimientos, experimentación, socialización y el autocontrol. Esta metodología facilita al docente poder obtener una evaluación más individualizada del alumnado, observando su desarrollo de enseñanza-aprendizaje (Chamorro, 2010).

Por ello el ABJ es, “cualquier actividad o juego que promueva el desarrollo y las habilidades académicas de forma simple, divertida y colaborativa, siendo una estrategia pedagógica efectiva” (McCain, 2018). A su vez podemos asociar a que el jugador tiene una gran efectividad ya que obtienen resultados con un alto nivel, gracias al estado de relajación y atención que se logra producir (Ruiz, 2010).

Tanto el juego como los ABJ, desarrollan diferentes habilidades. Asimismo, tanto las competencias sociales como las de autorregulación, se obtienen beneficios a través del juego libre, además también en el juego guiado, ya que favorece en la adquisición de habilidades académicas. A su vez, se requiere resaltar que con el ABJ no conseguiremos un desarrollo completo del alumnado, ya que así lo adaptamos a todas las áreas de conocimiento. En relación a la actividad es motivadora y por ello obtenemos resultados eficaces y aprendizajes que duraran más tiempo, ya que el niño es que experimenta y es el protagonista.

Según Gamelearn (2015), aparecen unos principios sobre el ABJ:

- *Aprendizaje constructivista*. Es importante las herramientas que el alumnado pueda construir sus procedimientos de resolución de problemas, a su vez implicando un proceso de participación en el cual interactúan con el entorno que le rodea para así poder resolver las situaciones que se plantean.

- *Práctica, experiencia e interacción*. Proporciona experimentar, adquirir conocimientos a través de la práctica y por último la interacción social con el entorno que le rodea, como puede ser: los compañeros y compañeras.

*-Enfoque motivador.* Permite captar la atención del niño garantizando una implicación total. Asimismo el aprendizaje pasa a ser una dinámica, dando lugar a un desarrollo hasta la consecución de los objetivos planteados.

*-Fomento de reflexión.* Capacidad de adquirir conocimientos y desarrollarse en todos los ámbitos.

*-Feedback y autocontrol.* El alumnado tiene el control de su propio aprendizaje, teniendo en cuenta lo que aprende y de aquello que debería reforzar para conseguir el éxito.

*-Seguimiento del proceso.* El docente podrá llevar a cabo un estudio del niño, ya sea desde los aciertos y errores, decisiones...En relación al nivel de comprensión, debilidades y fortalezas podemos comprobar la gran cantidad de información que se adquiere de forma efectiva para obtener conocimientos y capacidades sobre todo ello que se ha trabajado.

*-Creatividad.* Se plantean conflictos para resolver con su imaginación.

*-Soft Skills o Habilidades sociales.* Se trabaja la inteligencia emocional, la capacidad de liderazgo, la comunicación, el autocontrol, las habilidades de negociación y resolución de conflictos, etc.

*-Digitalización.* Se mejoran sus conocimientos informáticos además del dominio de los dispositivos digitales, tanto para el desarrollo personal como el profesional en el siglo XXI.

Dichos aprendizajes el alumnado los asimila de forma vivencial, ya que es el propio alumnado el que crea estrategias para resolver dificultades. A su vez, le permite reflexionar e imaginar situaciones que le puedan surgir en su día a día, así podrá enfrentarse a dichos problemas. Por ello, el docente puede adquirir resultados de sus alumnos y alumnas, al observar cómo se desenvuelven en las diferentes actividades que se llevarán a cabo.

Según Moreno (2019), a partir de esta metodología se pueden utilizar juegos, ya sean creados o inventados para la ocasión, ya que su objetivo es poder aprender a través de ellos. A su vez podemos destacar diferentes herramientas en relación al ABJ, dicho esto veremos diferentes autores:

-Partir de asignaturas para hacerlas más entretenidas, a través de ejercicios, acertijos, recortables, juegos de mesa (López, 1989).

-Llevar a cabo actividades tanto dentro del aula como del propio hogar, es decir producir un camino lúdico (Marín, 2018).

-Crear juegos online, adaptados al alumnado, por ejemplo, kahoot.

-Juegos de mesas educativos, como pueden ser:

*Penkamino*. A través de las tablas de multiplicar el alumnado estimula su aprendizaje y la memorización.

*Time's Up Kids*. Fomentar el juego cooperativo.

*HedBanz*. Es importante investigar, identificar y aprender sobre el entorno que nos rodea, y por otro lado trabajar la expresión verbal a través de una interacción con los compañeros y compañeras.

*Count your chickens!*. Se realiza el juego de forma cooperativa y colaborativa.

*Zingo*. Iniciar los reconocimientos de vocabulario, memoria y por último la concentración.

A lo largo de todo el trabajo hemos estado hablando sobre el juego, ya que se puede adaptar a todos los alumnos y alumnas, y además enseñar a través de una manera motivadora y vivencial. Además, los docentes nos informan sobre los intereses del alumnado, para así llegar a ellos de una manera más fácil, y podemos darles nuevos conocimientos y un mayor aprendizaje.

Para terminar, me gustaría destacar que a través del juego el alumnado aprende de una manera más motivadora y divertida, ya que los alumnos y alumnas son los protagonistas de su propio aprendizaje.

### 2.2.7. *¿Qué es la gamificación y qué no lo es?*

La gamificación es la incorporación de dinámicas de juego, adaptadas al aula en entornos no lúdicos. La finalidad es potenciar la concentración, aprender, el esfuerzo y otros valores positivos comunes a los juegos.

La gamificación surge del término, “anglosajón gamification”, así mismo, relacionado con el juego. Este término empezó a utilizarse en el mundo empresarial, pero con el paso de los años, se comenzó a utilizar en diferentes ámbitos como el de la educación. Ha recibido diferentes definiciones, pero todas coinciden en la idea de utilizar el juego en entornos no lúdicos.

Según Faraón et al. (2016), gamificar consiste tanto en el uso de estrategias, modelos, dinámicas, mecánicas y elementos propios de los contextos no lúdicos del juego. Su finalidad es transmitir mensajes, contenidos o modificar comportamientos, a través de experiencias lúdicas, de esa manera favorece la motivación, la diversión y la implicación. Por otro lado, otros autores como, Marín y Hierro (2013), dicen que la gamificación se sustenta en métodos, técnicas y estrategias. Afirman que “parte del conocimiento de los elementos que hacen atractivos a los juegos e identifica, dentro de una actividad, tarea o mensaje determinado, en un entorno de NO-juego, aquellos aspectos susceptibles de ser convertidos en juego o dinámicas lúdicas” (p.12).

Según Kapp (2012), la gamificación puede dar diferentes soluciones, ya sea desde la posibilidad de ayudar en la resolución de problemas como impulsando el aprendizaje, y por último, incitando a la acción.

Por otro lado, entendemos la palabra jugar, a la libre expresión de emociones, pensamiento y desarrollo de la creatividad. Por ello, jugamos para entretenerse o divertirse sin una finalidad determinada (Seijo, 2019).

Borrás (2015) realiza una comparación entre los términos juego y jugar. Con lo cual, afirma que el término juego hace referencia a que las personas se orientan hacia metas y resultados, siguiendo un sistema explícito de reglas. La gamificación tiene como objetivo básico, involucrar al sujeto dentro de la estructura del juego, asimismo logrando un índice de motivación alto por parte del alumnado. Por otro lado, la libertad consiste en jugar, pero teniendo en cuenta, los límites que se establecen. Por último, resaltar que el término jugar,

consiste en disfrutar de las acciones realizadas, llevando al sujeto a un ambiente de diversión y entretenimiento.

Destacar las diferencias entre que es gamificar y lo que no es, en primer lugar la gamificar es; aplicar dinámicas propias del juego en contextos no lúdicos, desarrollar herramientas para gamificar, por ejemplo, sorpresas, retos, puntos, premios...Y por último, tenemos que involucrar al alumnado en el juego para conseguir una motivación. En segundo lugar, no es gamificar, jugar sin un contexto educativo, desarrollar un juego en un contexto lúdico sin finalidad y, por último, disfrutar de las acciones sin reglas (Arnold 2014).

Tras buscar información de diferentes autores, los cuales hemos nombrado anteriormente, podemos afirmar que la gamificación no forma parte de un contexto lúdico, ya que los términos “jugar” y “gamificar”, no significan lo mismo.

Aplicar la gamificación en el aula, debemos conseguir motivar al alumnado y darles el control de su propio aprendizaje, por ello es fundamental seguir unos pasos, los cuales son:

1. *Define un objeto claro:* tenemos que tener claro qué conocimientos y actitudes queremos que alcance el alumnado o practiquen mediante el juego. Podemos trabajar desde una asignatura, un contenido concreto, un tema de interés, etc. Es importante definir el objetivo antes de comenzar a diseñar el juego.
2. *Transformar el aprendizaje de capacidades y conocimientos en juego:* es importante ser capaz de plasmar un aprendizaje tradicional en una propuesta lúdica y divertida. Al principio, puedes guiarte o inspirarte por juegos tradicionales que ya conoces, por ejemplo, la oca, juegos de preguntas y respuestas...asimismo puedes comenzar con alguna de esas opciones.
3. *Propón un reto:* comenzar con una pregunta, para introducirnos en el juego, como hemos dicho anteriormente tenemos que tener claro el objetivo didáctico del juego, el alumnado tiene que tener claro que tiene que lograr. Por un lado, centrate en un reto concreto y sobre todo motivador, seguidamente explicaselo al alumnado y por último, templo en cuenta siempre antes ,durante, y tras el desarrollo del juego, de esta manera observaremos si han surgido errores o aciertos, con los cuales aprendemos para otras sesiones.
4. *Establecer normas de juego:* es necesario poner unas reglas al principio del juego, para evitar que el caos se apodere del desarrollo del mismo, llevar una competencia

limpia o facilitar ciertos acontecimientos que pueden interesarnos, asimismo las reglas sirven para reforzar el objetivo principal del juego. Las normas deben ser concisas, revisarlas con el alumnado, para que estén claras u entendidas y por último observar que se cumplen las reglas .

5. *Crear un sistema de recompensas (badges):* En el juego es importante las recompensas. En la gamificación hay sistemas que se centran en establecer puntuaciones o premios, con la idea de conseguir la adquisición de contenidos pero también los comportamientos, la capacidad de trabajo en equipo, la participación en el aula...
6. *Propón una competencia motivadora:* No es necesario enfrentamientos individuales, se pueden realizar juego cooperativos en lo que participen en equipo, para conseguir lograr la recompensa final.
7. *Establece niveles de dificultad creciente:* el juego se basa en el equilibrio y dificultad de un reto y al superar el juego obtenemos una gran satisfacción. Por otro lado, cuando el alumnado comienza a avanzar, el nivel de dificultad debe de ir aumentando, de ese modo se mantendrá la tensión reto-superación y, por otro lado, la motivación del alumnado para seguir jugando y superándose.

### ***3. Indagación empírica***

#### ***3.1. Contextualización***

El estudio que se ha llevado a cabo parte de la pregunta de investigación ¿Es el juego un recurso didáctico utilizado en las aulas de infantil? Para dar respuesta a esta pregunta se ha elaborado un cuestionario y enviado a maestros y maestras de Educación Infantil. Concretamente han sido 23 los docentes participantes de Educación Infantil. Dichos participantes tienen en común que son docentes de Educación Infantil, actualmente se encuentran trabajando, hay que destacar que son docentes que trabajan en diferentes centros educativos, de distintas edades y sexo. De esta manera nos proporcionarán diferentes puntos de vista y creencias de los docentes de Educación en infantil sobre el juego como recurso didáctico en las aulas de infantil.

La manera de realizar este estudio de caso, en este tipo de contexto, ha sido para poder conseguir las opiniones de los diferentes docentes, de una manera fácil y eficaz, asimismo la información que recoges por medio del cuestionario, estará reflejada, para posteriormente observar, trabajar y elaborar las conclusiones.

El cuestionario cuenta con 19 preguntas, con la finalidad de dar respuesta a nuestra hipótesis, la cual es; ¿Es el juego un recurso didáctico utilizado en las aulas de infantil?

Encontramos diferentes tipos de preguntas, ya que así podremos recopilar más información, asimismo hay preguntas de varias opciones, de esta manera tendrán que elegir solo una respuesta, por otro lado tenemos preguntas de respuesta corta y por último cuadrícula de varias opciones. Dicho cuestionario está dividido en diferentes categorías, por un lado encontramos el apartado de conceptos compuesto por dos definiciones, por otro lado tenemos la finalidad y frecuencia, tipos de juego y por último, rol del docente.

### 3.2. Resultados

El presente análisis comienza por una aproximación conceptual al término juego. A su vez, comenzaremos por el apartado de concepto, algunos de los testimonios más representativos en relación a la definición de juego se plasmará a continuación:

-“Actividad lúdica en la que se aprende a la vez de divertirse.” Prof.1

-”Dinámica que se lleva a cabo con más de una persona en lo que hay motivación y diversión” Prof.5

-“Actividad lúdica y placentera, puede ser individual o colectiva y puede tener determinadas normas o no.” Prof.12

-“Es una actividad que realizamos para pasarlo bien y ponemos a prueba alguna destreza que poseemos.” Prof.20

Otros testimonios enfatizan el valor del juego como mero de entretenimiento y de evasión:

-“Actividad que se realiza para divertirse y entretenerse.” Prof.7

-“Una manera agradable de pasar el tiempo con familiares y amigos.” Prof.9

-“Actividad de entretenimiento y evasión.” Prof.13

Por otro lado, el valor del juego como recurso didáctico para el fomento de la interacción en el aula. Como indican algunos de los participantes, la creación de lazos afectivos y la generación de dinámicas de aula, que promueven interacciones enriquecedoras son factores también a considerar.

-“Dinámica que se lleva a cabo de manera grupal a través de la motivación.” Prof.3

-“Una manera agradable de pasar el tiempo con familiares y amigos.” Prof.9

-“Es una actividad que realizamos para pasarlo bien y ponemos a prueba alguna destreza que poseemos.” Prof.22

Por otro lado, enfatizan que a través del juego se aprende de una manera más lúdica y divertida:

-“Aprender el alumnado de una manera más lúdica.” Prof.12

-“Actividad lúdica en la que se aprende a la vez de divertirse.” Prof. 13

A su vez, veremos los testimonios más representativos en relación a la definición de juego como recurso didáctico, se plasmará a continuación:

-“Actividad divertida que usas para enseñar ya que se ponen en marcha habilidades cognitivas y psicológicas.” Prof.3

“-“Actividad a través de la cual se aprende a la vez que se divierten, motivan y socializan.” Prof.13

-“A través de la actividad lúdica el alumnado adquiere aprendizajes.” Prof.4

-“Es uno de los recursos más importantes en el aula logrando conseguir que sin darse cuenta, y de forma divertida, consigamos que los niños vayan quedándose con lo que queremos que aprendan.” Prof.17

Por último, podemos ver reflejado que llevar a cabo una actividad lúdica puede ser de manera individual o grupal, haciendo hincapié sobre todo en el alumno, ya que el juego además de ser manipulativo, es importante la inclusión en las aulas de infantil, con el objetivo de fomentar la aceptación, la integración, el trabajo en equipo...

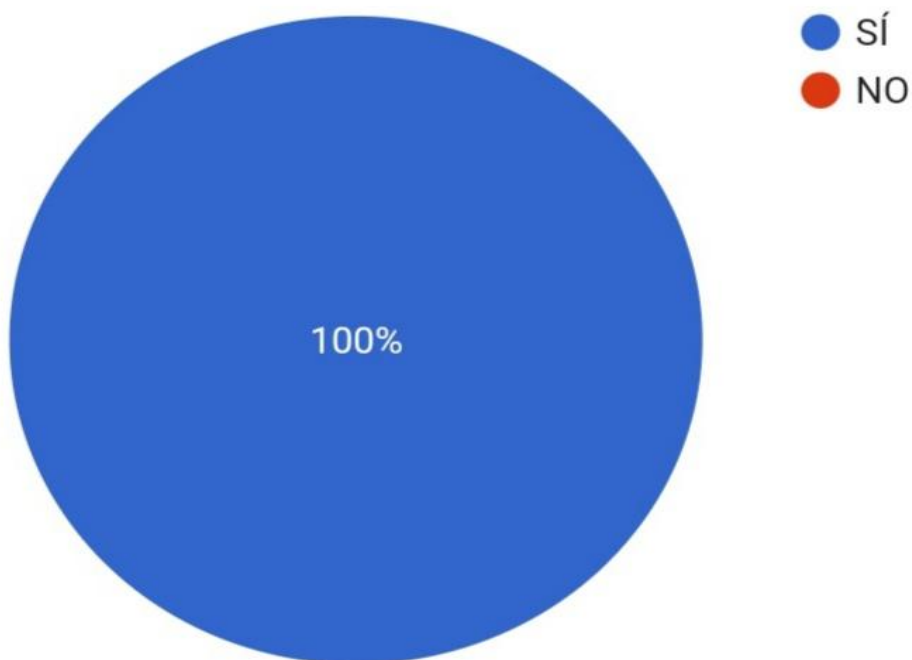
-“Actividad lúdica y placentera, puede ser individual o colectiva y tiene que contribuir al desarrollo de las capacidades del alumno, debe adecuarse a los objetivos propuestos y adaptarse al nivel psicoevolutivo del alumno. Para niños y niñas es ideal que el juego sea manipulativo y tenga un enfoque inclusivo, que atienda a la diversidad.” Prof.9

A continuación, llevaremos a cabo el apartado de frecuencia y finalidad, dicho apartado está compuesto por 9 preguntas, para así poder conseguir datos y analizarlos.

La figura 9, muestra los resultados de la pregunta 1, “¿Es el juego un recurso utilizado en tu aula?”

**Figura 9**

*¿Es el juego un recurso utilizado en tu aula?*



El 100% del profesorado participante ha respondido afirmativamente a la cuestión relacionada del juego como recurso en el aula. A su vez, podemos comprobar, que la respuesta “NO”, no ha sido seleccionada por el profesorado.

La figura 10, muestra los resultados de la pregunta 2, “¿Con qué frecuencia usas el juego en tu aula?”

**Figura 10**

*¿Con qué frecuencia usas el juego en tu aula?*

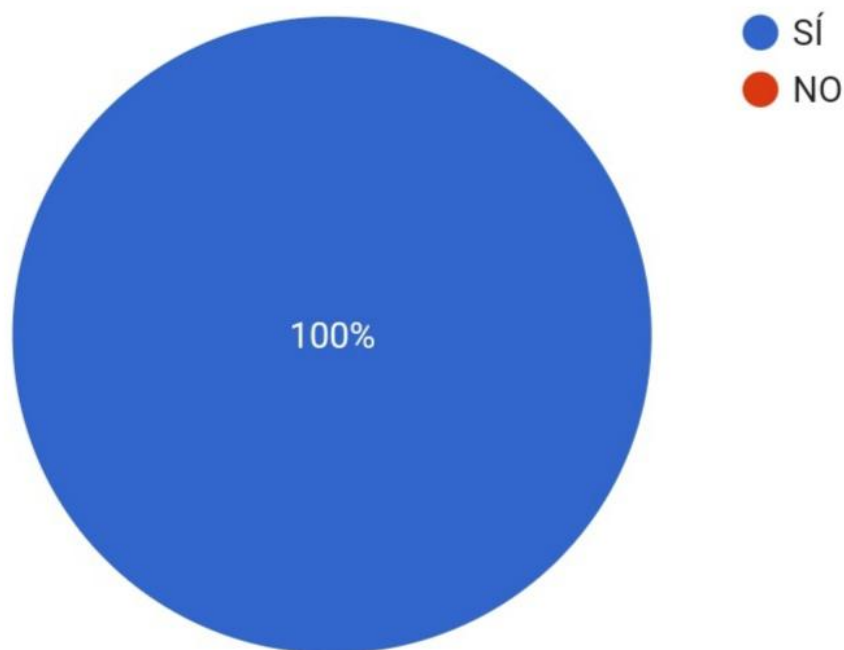


EL 82,6% del profesorado participante ha respondido en relación a dicha pregunta, que “Todos los días” usan el juego en el aula, en cambio, el 13% del profesorado han marcado la opción de “Una vez a la semana”, por otro lado el 4,3% del profesorado han marcado que “Una vez al mes”, y por último la opción de “Nunca”, no ha sido seleccionada por ningún participante.

La figura 11, muestra los resultados de la pregunta 3, “¿Es el juego es un recurso educativo eficaz para la enseñanza-aprendizaje en las aulas de infantil?”

**Figura 11**

*¿Es el juego es un recurso educativo eficaz para la enseñanza-aprendizaje en las aulas de infantil?”*

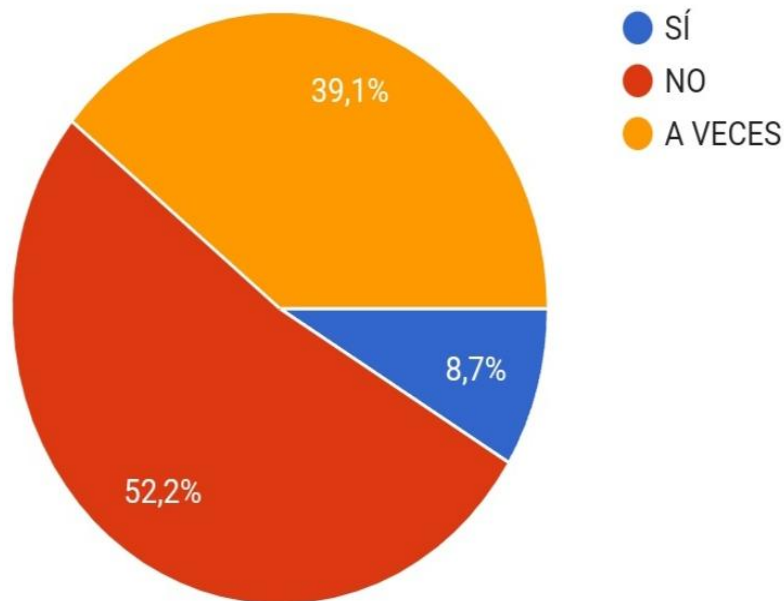


El 100% del profesorado participante ha respondido afirmativamente a la cuestión relacionada como recurso educativo en las aulas de infantil. A su vez, podemos comprobar, que la respuesta “NO”, no ha sido seleccionada por el profesorado.

La figura 12, muestra los resultados de la pregunta 4, “¿Utilizas el juego como mero entretenimiento?”

**Figura 12**

*¿Utilizas el juego como mero entretenimiento?”*

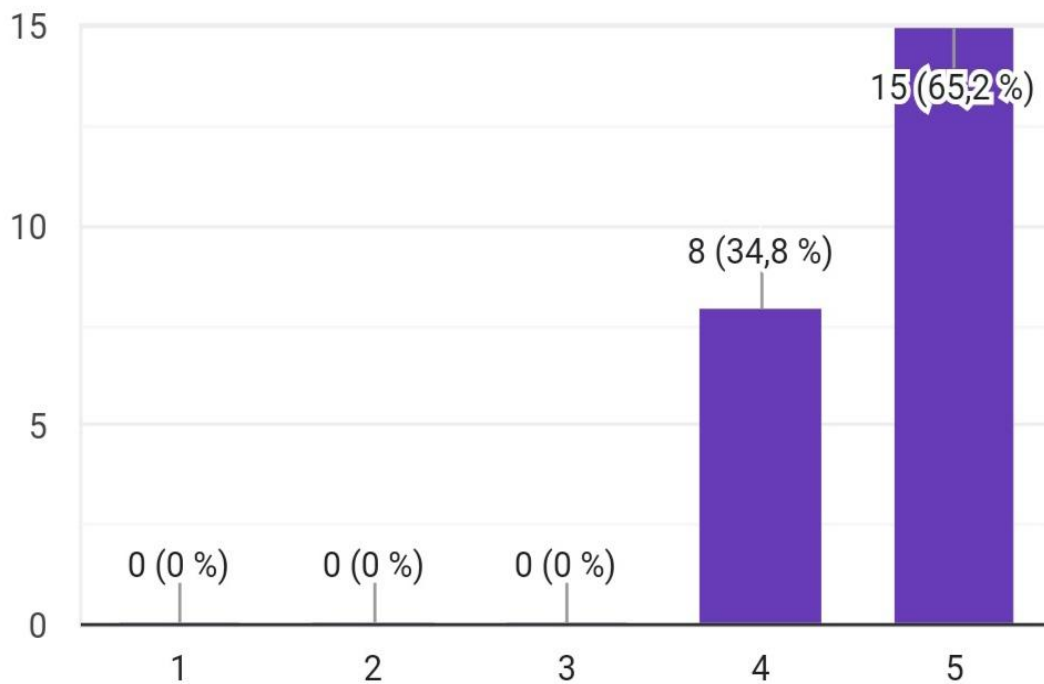


EL 52,2% del profesorado participante en el cuestionario, ha seleccionada la respuesta ”NO”, en cambio el 39,1% del pfesorado han cogigo la opcion de “A VECES”, y por último parte de los participantes, en este caso un 8,7% han seleccionado la respuesta “SÍ”, en relación a la pregunta queríamos obtener la información de si los docentes utilizaban el juego como mero de entretenimiento en sus aulas de infantil.

La figura 13, muestra los resultados de la pregunta 5, “¿Qué importancia tiene para ti el juego como recurso didáctico?”

**Figura 13**

*¿Qué importancia tiene para ti el juego como recurso didáctico?*

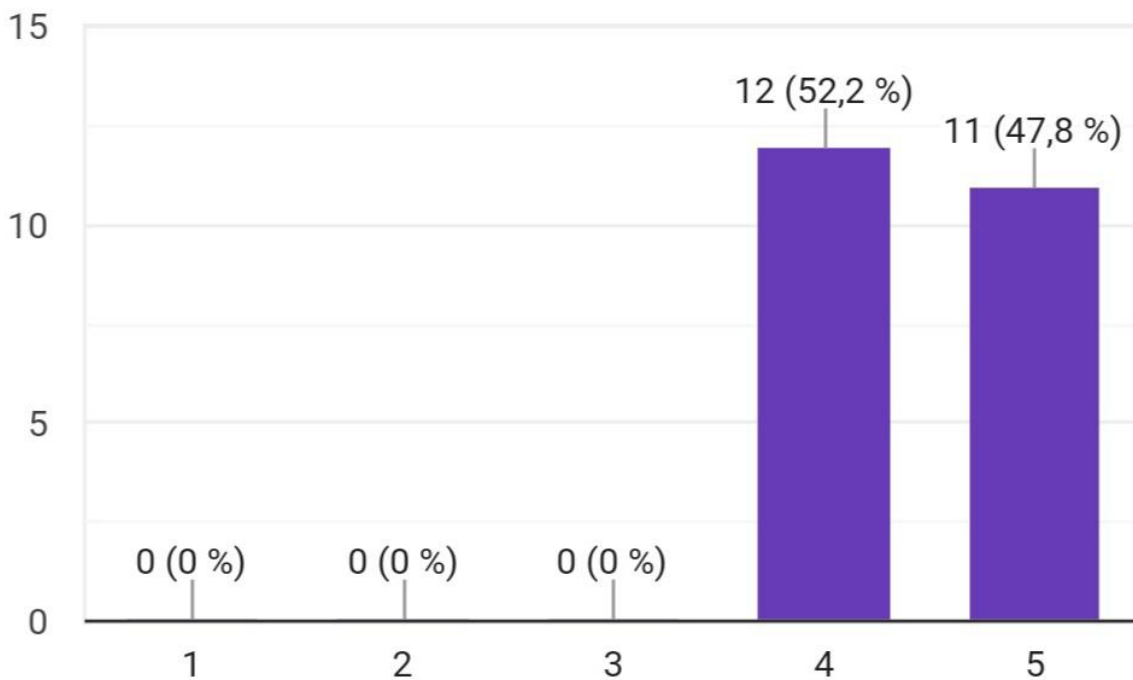


El 65,2% del profesorado participante, en concreto 15 personas, ha seleccionado la opción 5 por su mayor grado, ya que ven muy importante el juego como recurso didáctico, por otro lado el 34,8% de participantes ha seleccionado la opción de grado 4, en concreto 8 personas, y por último la opción del grado 1, 2 y 3 no ha sido seleccionada por los participantes.

La figura 14, muestra los resultados de la pregunta 6, “¿Qué grado de utilidad tiene el juego en tu aula?”

**Figura 14**

*¿Qué grado de utilidad tiene el juego en tu aula?*

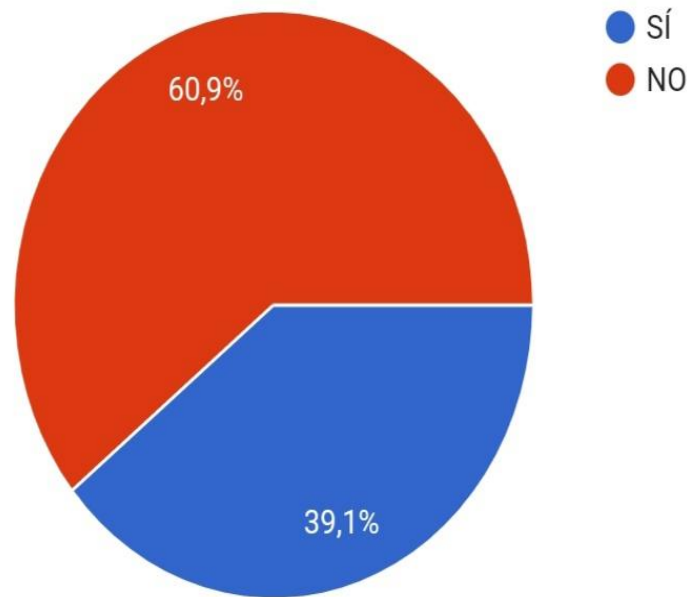


El 52,2% de participantes, han seleccionado el grado 4, en concreto 12 personas, ya que utilizan el juego en sus aulas, en cambio hay un 47,8% de participantes que han seleccionada la opción del grado 5, por lo que juego tiene una gran utilidad en sus aulas. Por último, la opción 1, 2 y 3, no ha sido seleccionada por ningún participante.

La figura 15, muestra los resultados de la pregunta 7, “¿Usas el juego como eje central de tu programación de aula?”

**Figura 15**

*¿Usas el juego como eje central de tu programación de aula?*

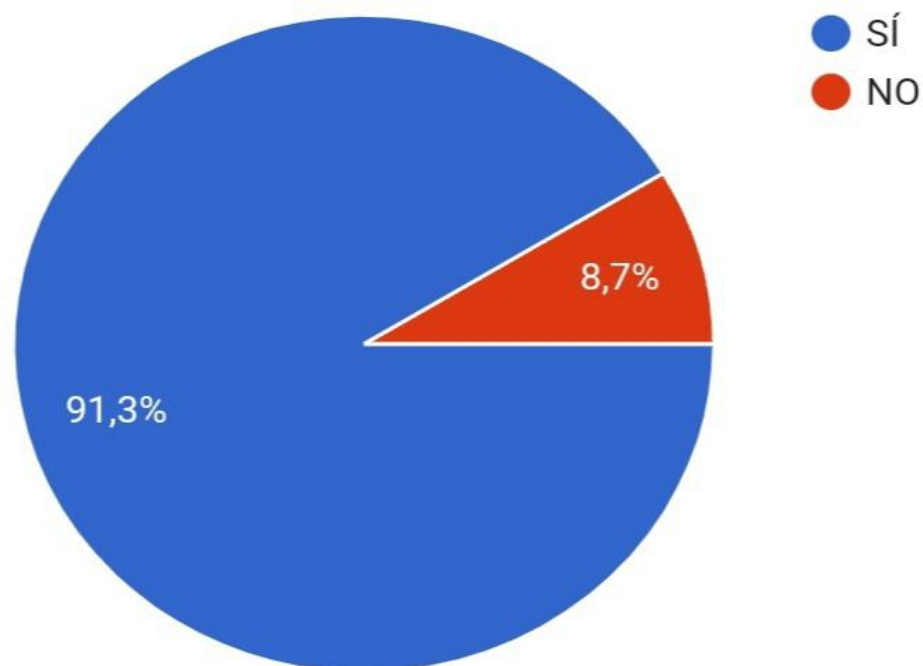


El 39,1% del profesorado participante ha seleccionado la opción afirmativa en dicha pregunta, ya que consideran al juego como eje central de la programación del aula. Mientras que el 60,9% de los participantes, ha seleccionado la opción de “NO” ya que en este caso no lo consideran un eje central al juego dentro de la programación del aula.

La figura 16, muestra los resultados de la pregunta 8, “¿Lo utilizas como actividad introductoria?”

**Figura 16**

*¿Lo utilizas como actividad introductoria?*

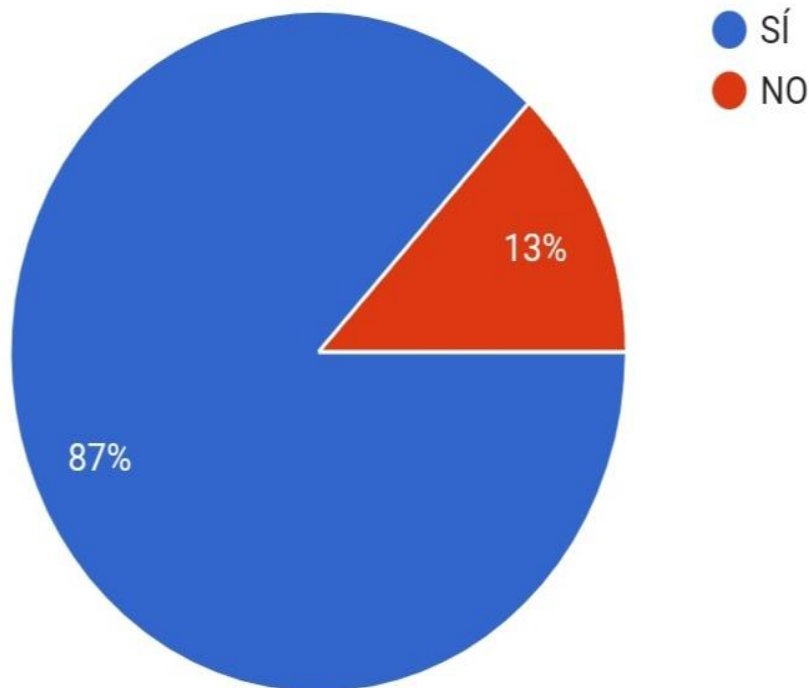


El 91,3% del profesorado participante han seleccionado la opción afirmativa, ya que consideran al juego como una estrategia de consolidación para el aprendizaje del alumnado, en cambio el 8,7%, de los participantes, han seleccionado la opción de “NO”.

La figura 17, muestra los resultados de la pregunta 9, “¿Lo utilizas como estrategia de atención a la diversidad?”

**Figura 17**

*¿Lo utilizas como estrategia de atención a la diversidad?*



El 87% de los participantes han seleccionado la opción afirmativa, ya que consideran el juego como una estrategia para la atención a la diversidad. Mientras que el 13%, del profesorado no lo utilizan como estrategia en sus aulas de infantil.

A continuación, solo se pedía que respondieran los participantes que eligieran la opción afirmativa “SÍ”, por ello vamos a realizar una recopilación de las respuestas más nombradas o cercanas al tema sobre el juego.

- A través de actividades lúdicas aprendemos valores que nos llevan a entender la diversidad de una manera más sencilla. Prof.2
- Es una forma de dar respuesta a las diferentes necesidades y ritmos y fundamentalmente al desconocimiento del idioma. Prof.10

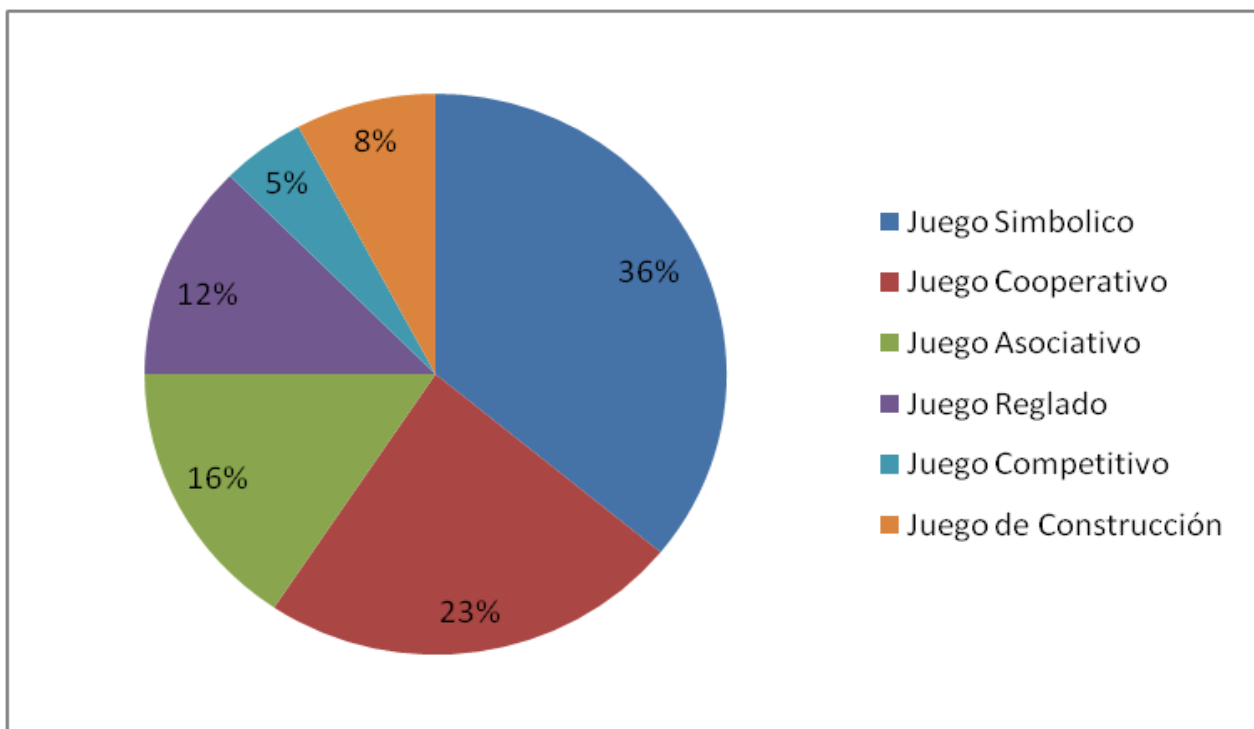
- Utilizando un juego que nos permita adaptarnos a los diferentes niveles del alumnado. Como puede ser mediante juegos de matemática, construcciones, manipulativos, juegos en equipo.... Prof.13

A continuación, llevaremos a cabo el apartado de tipos de juegos, en cual veremos cual utilizan los docentes en sus aulas de infantil.

La figura 18, muestra los resultados de la pregunta 10, “Ordena los siguientes juegos por el grado de frecuencia de uso en tu aula.”.

**Figura 18**

*Ordena los siguientes juegos por el grado de frecuencia de uso en tu aula*



El 36% del profesorado participante, han seleccionado el juego simbólico como primera opción en su aula infantil, por otro lado el 23% como segunda opción ha salido el juego cooperativo. El 16% del profesorado han seleccionado en tercer puesto el juego asociativo, a su vez el 12% de participantes han puesto en cuarto lugar el juego reglado. El 8% ha salido en quinto lugar, haciendo referencia al juego de construcción, y por último con el 5% en sexto lugar encontramos el juego competitivo.

Posteriormente, realizaremos una recopilación de los juegos que utilizan en sus aulas de infantil, de los cuales les dan buenos resultados y obteniendo aprendizajes y conocimientos el alumnado.

**Tabla 19**

*Juego en el aula infantil.*

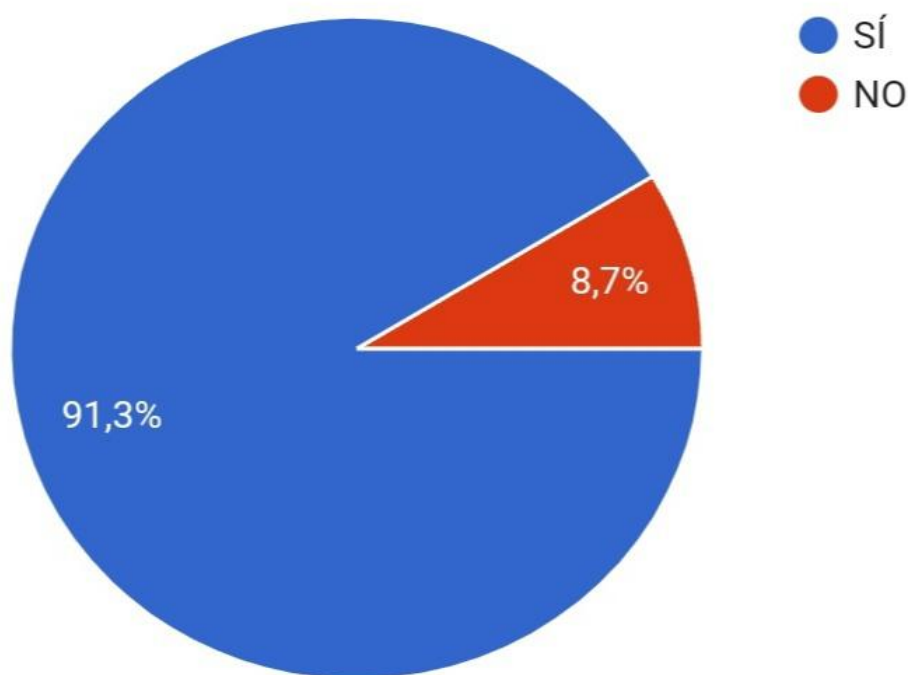
“Memory”	Prof.1
“Pienso pienso”	Prof.2
“Simon dice”	Prof.3
“Juego cooperativo. Juego de los muebles”	Prof.6
“Imitar animales”	Prof.8

Por último, veremos el apartado del rol del docente, está compuesta por 4 preguntas:

La figura 19, muestra los resultados de la pregunta 11, “¿Es la actitud del docente un elemento principal para el correcto desarrollo del juego como recurso didáctico?”

**Figura 19**

*¿Es la actitud del docente un elemento principal para el correcto desarrollo del juego como recurso didáctico?*

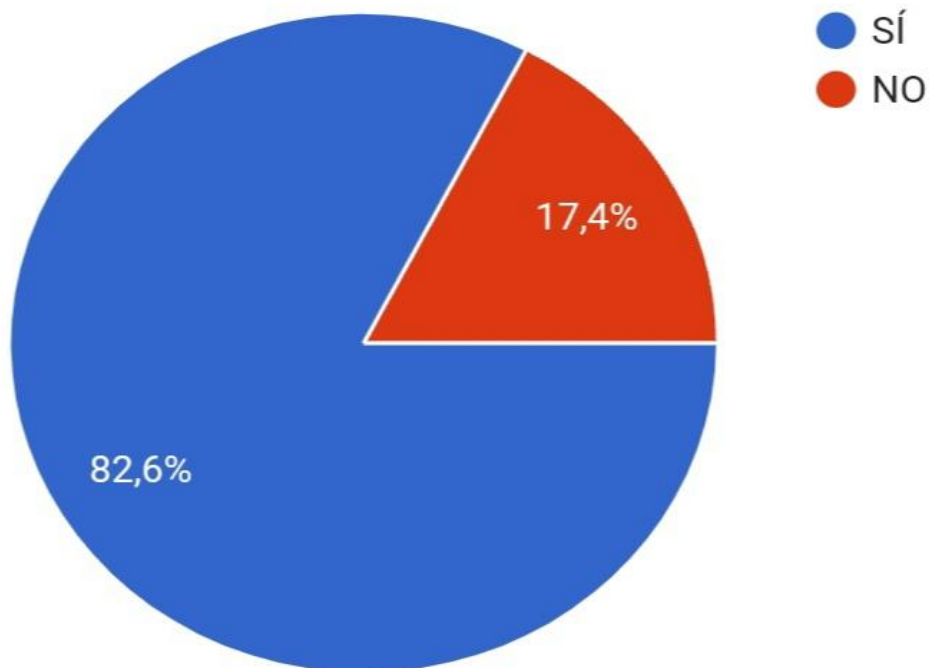


El 91,3% de los participantes del cuestionario han seleccionada la opción afirmativa, ya que consideran que la actitud del docente es imprescindible para un aula de infantil. Mientras que el 8,7% de los participantes han cogido la opción de “NO”, ya que no lo consideran lo más importante.

La figura 20, muestra los resultados de la pregunta 12, “¿Es el diseño de juegos como recursos didácticos una práctica habitual en tu contexto docente?”

**Figura 20**

*¿Es el diseño de juegos como recursos didácticos una práctica habitual en tu contexto docente?*

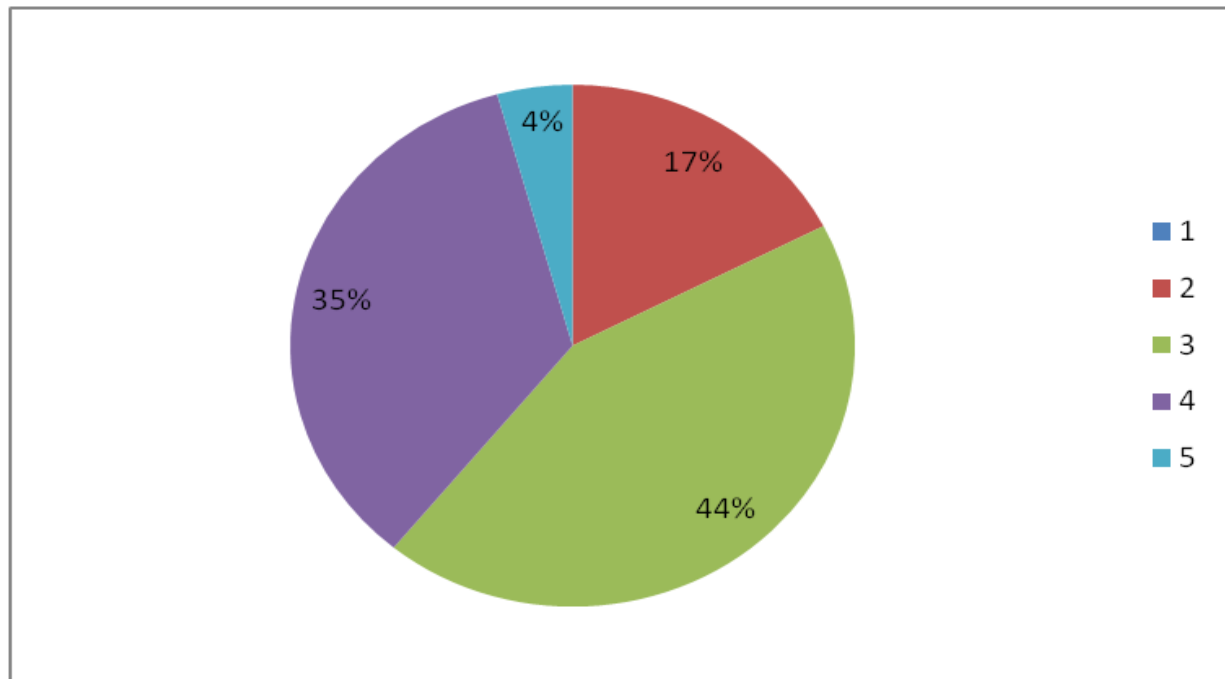


El 82,6% de los docentes han seleccionado la opción “SI”, ya que consideran el juego como un recurso didáctico en la práctica habitual del contexto docente, por otra parte, el 17,4% de los participantes han seleccionado la opción “NO”.

La figura 21, muestra los resultados de la pregunta 13, “¿Es la puesta en práctica de un juego en el aula una tarea fácil?”

**Figura 21**

*¿Es la puesta en práctica de un juego en el aula una tarea fácil?*



El 44% de los participantes, en este caso para ser más exacto 10 personas, han seleccionado el grado 3, por otra parte el 35% de los docentes han seleccionado el grado 4, en este caso 8 personas. Mientras que el 17% de los docentes han seleccionado el grado 2, compuesto por 4 personas. Y por último, el 4% de los participantes del cuestionario, han seleccionado el grado 1, ya que solo una persona ha elegido esa opción.

Por último, veremos unos testimonios más representativos en relación a la figura 20, pregunta 14,” ¿Qué limitaciones tiene un docente para aplicar juegos como recursos didácticos en el aula?”

-“Los recursos”. Prof.1

-“Recursos espaciales, personales y de tiempo”. Prof.7

-“No indicar adecuadamente sus reglas”. Prof.11

-“La ratio de las aulas”. Prof.14

-“Diversidad de edades y poco alumnado”. Prof.15

### 3.3. Conclusiones

El análisis de resultados realizado nos permite evidenciar que el juego es un recurso que se usa en el aula de infantil tal y como han afirmado los docentes participantes. Así mismo, en este estudio se evidencia que el juego se utiliza con dos finalidades principales: la lúdica y la didáctica.

Desde la perspectiva lúdica, los docentes que han participado en el cuestionario, relacionan el juego con aprendizajes divertidos. Además, también se muestra una conexión directa entre el concepto de diversión y motivación. Por ello, si el alumnado alcanza el Estado de Flow, en este momento está completamente motivado, por lo que el alumnado aprende de una manera directa y placentera. Según Mihaly Csikszentmihalyi (2013), el alumnado alcanza dicho estado, cuando la actividad que se está realizando les proporciona diversión y placer, consiguiendo obtener una satisfacción y felicidad de la actividad que se está llevando a cabo en ese momento. La motivación nos garantiza un mayor éxito e implicación del alumnado en el proceso de enseñanza- aprendizaje. El juego no solamente permite al alumnado la adquisición de conocimientos y aprendizajes sino que también les ayuda en el conocimiento y experimentación del mundo, así como el desarrollo de estrategias relacionadas para la gestión de sus emociones.

Por otra parte, en el juego es necesario que el alumnado esté activo. En un contexto lúdico el alumnado será el protagonista, controlará las acciones y se autorregulará. Es importante que en estas edades el juego sea manipulativo e inclusivo, en el que a través de actividades lúdicas el alumnado aprenda a valorar y aceptar al alumnado con sus diferencias y así entender la diversidad. Todo el alumno tiene que sentirse uno más durante el juego, realizando las adaptaciones que sean necesarias para poder estar todos juntos y beneficiarnos de los aprendizajes que nos aporta el juego.

Hemos podido observar en el cuestionario, que la mayoría de los docentes utilizan todos los días el juego. Por ello, podemos afirmar que la utilización del juego tiene grandes ventajas tales como: conocer el nivel evolutivo del alumnado, reforzar su autonomía personal,

fomentar la creatividad y la imaginación del alumnado, favorecer la integración social teniendo en cuenta la diversidad y poder satisfacer sus emociones.

Los datos recogidos en las encuestas nos muestran que el juego es un recurso eficaz para el proceso de enseñanza-aprendizaje en las aulas de infantil. A través del juego el aprendizaje es significativo. El alumnado adquiere a través de la exploración y reflexión, partiendo de los conocimientos previos.

La utilización del juego ha tenido diferentes perspectivas. Por una parte los docentes, han afirmado que no lo utilizan como mero entretenimiento. En cambio la otra parte ha respondido totalmente lo contrario. Por ello, los que utilizan el juego como un recurso didáctico, consiguen mayores beneficios, como por ejemplo obtener información del alumnado. Utilizar el juego como entretenimiento, es una forma de tener al alumnado en cierto momentos ocupado, sin obtener nada a cambio. Ya que es importante utilizar el juego como una herramienta imprescindible en las aulas de infantil, ya que así el alumnado puede aprender de una manera más divertida a la vez que motivadora.

Por otra parte, los participantes le dan la puntuación más alta al juego como recurso didáctico, aunque hay otro porcentaje de docentes, que seleccionan la puntuación media, por ello deducimos que obtendrán más beneficios sin la utilización del juego.

Aunque en este caso hemos podido observar que a través del juego encontramos muchos beneficios, tanto a nivel intelectual, social, como emocional, hay parte de los docentes no creen que el juego el mejor recurso para usarlo con el alumnado de infantil.

En relación al juego como eje principal de su programación, parte de los docentes afirman que sí lo utilizan, consiguiendo así trabajar con su alumnado a través del juego y proporcionar aprendizajes de una manera más divertida y diferente. Sin embargo, hay una parte que no están de acuerdo ya que no consideran que el juego sea el eje principal de su programación y prefieren utilizar otro tipo de enseñanza.

La mayor parte de los participantes, aseguran que utilizan el juego como introductorio, por ejemplo: para empezar una asamblea, trabajar cualquier tema, los diferentes bloques de contenidos, etc. Es una manera de comenzar a introducir un tema, consiguiendo tener al alumnado concentrado y sobre todo atento. Aunque hay parte de los participantes, que no lo usan para introducir conocimientos en sus aulas de infantil.

La actitud del docente en el aula, se considera importante, ya que para el alumnado eres su modelo a seguir. Además dependiendo de cómo transmitas las emociones el alumnado actúa de una manera u otra. Como afirman diferentes docentes y autores el docente y el alumnado crean lazos afectivos y de apego. A su vez, el docente puede encontrarse con limitaciones en el aula, como por ejemplo recursos materiales, personales, de espacio y de tiempo.

El estudio que he llevado a cabo puede ser el principio de futuras investigaciones, ya que hoy en día, aún sigue existiendo un gran desconocimiento sobre los beneficios del juego para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estas nuevas investigaciones podrían ayudar en la mejora de la calidad educativa en los centros de infantil e incluso en la Etapa de Educación Primaria. Como futura docente considero que el juego tendrá un rol importante dentro de mis programaciones didácticas.

#### 4. Referencias

Arnold, B. J. (2014). Gamification in education. *ASBBS Proceedings*, 21(1), 32

Blázquez, D. y Ortega, E. (1988). *La actividad motriz en el niño de 3 a 6 años*. Cincel S.A.

Borrás, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación*.

Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2009). *Creatividad y aprendizaje. El juego como herramienta pedagógica*.

Caccuri, V. (2013). *Educación con TICs*.

Contreras-Pérez, G., & Zúñiga-González, C. G. (2017). *Concepciones de profesores sobre retroalimentación: Una revisión de la literatura*. *Revista Internacional de Investigación en Educación*, 9 (19), 69-90.

Csikszentmihalyi, M. (2013). *Fluir (Flow) Una psicología de la felicidad*.

Damián, M. (2007). la importancia del juego en el desarrollo psicológico infantil. *Psicología Educativa*, 13 (2) 2, 133-149.

Delors, J. (1994). *Los cuatro pilares de la educación en La educación encierra un tesoro. Informe de la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la educación para el siglo XXI*. Santillana.

Delgado, I. (2012). *Naturaleza e importancia del juego en la infancia*. En I. Delgado Linares, *El juego infantil y su metodología*.

Díez, M. (2013). *10 ideas claves. La educación infantil*.

Faraón et al. (2016). *Gamificación del Proceso de Aprendizaje: Lecciones Aprendidas*. *VAEPRITA*, Vol. 4, (1), 25-32.

- Ferraris, S. (2007). “Los practicantes de rol”. *Un ámbito de sociabilidad a través del juego. Question, 1*, nº 13.
- Foncubierta, J., Rodríguez, C. (2014). *Didáctica de la Gamificación en la clase de español*. Editorial EdiNumen.
- Gamelearn Team (2015). Gamelearn. *La teoría del game-based learning*.
- Gallardo, P. y Fernández, J. (2010). *El juego como recurso didáctico en Educación Física*.
- Garaigordobil, M. (2008). *Evaluación del programa “Una sociedad que construye la paz - Bakea eraikitzen duen gizartea*. Vitoria-Gasteiz.
- García, E. y Alarcón, M.J. (2011). Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña. *EFDeportes. 15*, nº 153, 1.
- García Martín, N., González, R. P., Caballero-San José, C., Y Encinas, M. C. (2020). Inclusión educativa a través del aprendizaje basado en juegos de mesa. *Educación para el bien común: Hacia una práctica crítica, inclusiva y comprometida socialmente*, 819-827.
- Gil, P. (2004). *El juego motor en educación infantil*. Wanceulen.
- Hernández, M., 2017. Capítulo 1: Cerebro, cuerpo y mente. Hernández, M. *Apego y Psicopatología, La ansiedad y su origen*.
- Hogle, Jan G. (1996) *Considering Games as Cognitive Tools: In Search of Effective “Edutainment”*.
- Huizinga, J. (1949). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*.
- Jafari, R., & Davatgari, H. (2015). Review of Constructivism and Social Constructivism. *Journal of Social Sciences, Literature and Languages, 1*(1).

Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*.

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

López, I. (1989). *El juego en la educación infantil y primaria*.

López Chamorro, I. (2010). El juego en Educación Infantil y Primaria. *Autodidacta*, 19-37.

Lucea, J. (1999). *La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas*.

Marín, I., Hierro, E. (2013). *Gamificación. El poder del juego en la gestión empresarial y la conexión con los clientes*.

Marín, I. (2018). *¿Jugamos? Como el aprendizaje lúdico puede transformar la educación*.

McCain, M y McCain W. (2018). *Aprendizaje basado en el juego: la alegría de aprender jugando*.

Minerva, C. (2002). *El juego: una estrategia importante*. *Educere*, 6 (19), 289-296.

Meneses, M. y Monge, M. (2001). *El juego en los niños: enfoque teórico*. *Revista Educación*, 25, nº 2, 113-124.

Montessori, M. (2013). *El niño, el secreto de la infancia*.

Moyles, J.R. (1989). *El juego en la educación infantil y primaria*. Ediciones Morata, S.L.

Morrison, G. (2005). *Educación Infantil*. Pearson Educación S.A.

Moreno, M. (2019). *Herramientas para introducir el Aprendizaje Basado en Juegos en clase*. Educación 3.0.

Meneses, M. y Monge, M. (2001). *El juego en los niños: enfoque teórico*. Revista Educación, 25.

Piaget, J. (1982). *El nacimiento de la inteligencia del niño*.

Piaget, J. y Inhelder, B. (2015). *Psicología del niño*.

Piaget, J. e Inhelder, B. (2007). *Psicología del niño*. Ediciones Morata, S. L.

Pecci, M<sup>a</sup>.C., Herrero, T., López, M. y Mozos, A. (2010). *El juego infantil y su metodología*. S.A. MCGRAW-HILL.

Pugmire-Story, M. (1996). *El juego espontáneo. Vehículo de aprendizaje y comunicación*. Narcea, S. A. de Ediciones.

Quicios, B. (2017). *La importancia del juego en la escuela*.

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

Rebollo, M. *Juegos de tablero y carta para aprender Sociales. Eso es jugar*.

Romero, V. y Gómez, M. (2008). *El juego infantil y su metodología*.

Ruiz, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*.

Seijo, Y. (2019). *¿Jugamos?*

Vygostky, L. (2010). *Pensamiento y lenguaje*.