



**Facultad de
Ciencias Sociales
y Humanas - Teruel
Universidad Zaragoza**

**TRABAJO DE FIN DE GRADO
EN MAGISTERIO DE EDUCACIÓN INFANTIL**

**Título: “Propuesta de intervención educativa en
Educación Infantil basada en la metodología
Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)”**

Alumno/a: Julia Barrabés Seral

NIA: 740236

Director/a: Esther Edo Agustín

AÑO ACADÉMICO 2019-2020

*“dime y lo olvido
enséñame y lo recuerdo
involúcrame y lo aprendo”*

Benjamín franklin (1706)

Índice

RESUMEN:	4
ABSTRAC:	5
INTRODUCCIÓN:	6
MARCO TEÓRICO:	10
PROPUESTA DE INTERVENCIÓN:	20
EVALUACIÓN:	46
CONCLUSIONES Y VALORACIONES PERSONALES:	48
BIBLIOGRAFÍA:	49

1. Resumen:

Hoy en día, en un aula se le tiene mucha importancia al método de enseñanza que se lleva a cabo. En este trabajo encontrareis una propuesta de intervención cuya principal metodología es el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ).

Para ello, se ha realizado una exhaustiva investigación acerca del juego, así como, de los beneficios, características, etc. que este contiene. También encontrareis información acerca de otras dos metodologías innovadoras, Gamificación y Simulación y juego, cuyo principal motor es el mismo que en la metodología ABJ. El objetivo principal del proyecto educativo es contribuir en el desarrollo del alumnado de una forma divertida y entretenida.

Palabras clave: juego, gamificación, simulación y juego, Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), motivación.

2. Abstrac:

Nowadays, one of the most important thing in a class is the learning way. In this job, you can find an educative project while the main methodology is Game Based Learning (GBL).

For this reason, we have done an exhaustive investigation about the perks, characteristics, etc. That the our investigation have. Also you can find many information about two innovative methodologies, Gamification and simulation and play, whose main driver is the same as in the methodology GBL. The main aim of our educative project is to contribute to the development of our students in a fun and entertaining way.

Key words: game, gamification, simulation and play, Game Based Learning (GBL), motivation.

3. Introducción:

Algunos modelos de enseñanza tradicional que se llevaban a cabo antiguamente en las escuelas potenciaban alumnos pasivos, debido a que estos, apenas podían levantarse de sus asientos porque todas las actividades que se realizaban no implicaban ciertas activaciones del ser humano.

A finales del S. XIX y principios del S. XX, aparece una nueva corriente educativa para acabar con la metodología tradicional. Diferentes pedagogos, como Montessori o Decroly, influyeron en esta corriente, más conocida como el movimiento de la Escuela Nueva. El principal objetivo de esta era crear metodologías, planes de estudios, etc. que se adaptarán más a las características de los alumnos, obteniendo de este modo otros tipos de individuos que se conseguía con el método tradicional. (Luelmo, 2018). Gracias a este movimiento, pasamos de tener alumnos pasivos a alumnos activos y con criterio a la hora de realizar actividades.

En 1898, España sufrió la pérdida de Cuba y Filipinas, lo que llevó a reflexiones y pensamientos acerca de lo ocurrido. Los pensadores de esa época solicitaron, tras la pérdida, una “nueva era” para las futuras generaciones, queriendo conseguir, una evolución mejorable para el ser humano y para el país. Fue entonces cuando surgió la Escuela Nueva en nuestro país. (Del Pozo, 2003).

Desde entonces hasta ahora, nuestro sistema educativo no ha parado de cambiar para contribuir a un futuro mejor. Antiguamente, no todo el mundo podía permitirse ir a la escuela, pero hoy en día, se ha convertido en un pilar fundamental en la vida de los seres humanos. Se puede decir que hasta cierto momento de nuestras vidas nuestra única obligación es estudiar.

Para Narro y Moctezuma (2012, p. 13) “La educación es uno de los factores que más influye en el avance y progreso de personas y sociedades”, al igual que “es necesaria en todos los sentidos”. Actualmente podemos observar que disponemos de diferentes grados medios, grados superiores, grados universitarios, másteres... que antiguamente no encontrábamos. De este modo, podemos seguir ampliando nuestros conocimientos gracias a la gran variedad que tenemos a nuestro alcance.

Nuestra formación comienza, en la mayoría de las personas, a los tres años, aunque no es obligatorio ir a la escuela hasta los seis años. Al igual, que hay personas que empiezan su formación antes de los tres años. Para Gutiérrez (1995, p. 102) la etapa de educación infantil debe comprenderse como “la base e inicio del proceso educativo, dirigida y ofertada a todos los niños que la demanden, debe ser una oferta educativa reglada y generalizada para toda la población comprendida entre los cero y los seis años”.

Cuando empiezas a leer artículos relacionados con Educación infantil te encuentras que en casi todos te hablan de la importancia del docente en el aula y de lo importante que es que el docente conozca a sus alumnos. La razón de esto es porque, como ha dicho Gutiérrez, la educación infantil es el comienzo del proceso educativo, lo que significa que es el primer contacto que los niños tienen con la escuela. Debemos hacer que los alumnos se sientan a gusto, apoyados, que se diviertan... para que no lo vean como algo aburrido. Queremos conseguir que los alumnos vengan alegres a la escuela, motivados y con ganas de aprender. Por este motivo, le damos mucha importancia a cómo trabajar en el aula. Todo está en nuestras manos. El alumnado necesita tareas que les hagan sentir emociones agradables, así como, explicaciones y acciones que requieran de ellos ciertas cualidades, como por ejemplo, iniciativa, respeto, cooperación, etc. (Torres, 2007).

Iglesias (2008) relaciona un aula con el hogar de una persona. Este autor dice que cuando tú entras a una casa por primera vez puedes descubrir parte de la persona que vive ahí, como por ejemplo, parte de su personalidad, parte de sus aficiones, parte de su rutina, etc. Para él, ocurre lo mismo con el aula. Puedes descubrir cómo se trabaja en el día a día, que tipo de comunicación hay entre el docente y el alumnado... dependiendo de cómo este distribuida el aula y cómo esté decorada.

En educación, cuando hablamos del ambiente de aprendizaje, estamos haciendo referencia a cuatro dimensiones relacionadas entre sí. En primer lugar, encontramos la dimensión física, con la que nos referimos al espacio donde se encuentra el aula, al tipo de material con el que se ha construido, los materiales que se emplean en el día a día, la distribución del mobiliario, etc. En segundo lugar, está la dimensión funcional, la cual nos habla de cómo se emplean los espacios del aula, el destinatario de cada uno, etc.

Posteriormente, encontramos la dimensión temporal, que nos habla del tiempo destinado para cada actividad. Y por último, está la dimensión relacional, que es la relación que se establece entre el docente y el alumnado, entre el alumnado y los diferentes espacios del aula, entre iguales, etc. (Iglesias, 2008). Si todas estas dimensiones están bien relacionadas entre sí, encontraremos un aula con un ambiente de aprendizaje muy positivo.

Por esta razón, los docentes de educación infantil debemos conocer muy bien a nuestros alumnos, ofrecerles nuestro apoyo, nuestra ayuda, motivarles para que alcancen el éxito, realizar actividades que vayan acorde a sus posibilidades...para que de este modo consigamos cumplir con las cuatro dimensiones anteriormente explicadas y obtener un buen ambiente de aprendizaje.

La clave para conseguir todo lo anteriormente citado es encontrar una metodología que se adapte a todas las cualidades de nuestro alumnado, que sea amena y que sea divertida. Así mismo, lograremos el principal objetivo de los docentes de hoy en día que es que el alumnado alcance su desarrollo completo de una forma entretenida y alegre. Moreira (2000, p. 11) nos habla que “uno de los objetivos más valorados y perseguidos dentro de la educación a través de las épocas, es la de enseñar a los alumnos a que se vuelvan aprendices autónomos, independientes y autorregulados, capaces de aprender a aprender”. Por otro lado, Romero (2010, p. 90) defiende que “la capacidad de aprender a aprender exige la habilidad para aprovechar todos nuestros sentidos (vista, oído, olfato, tacto, gusto) y nuestra interacción con el medio, para construir conocimiento”.

Posteriormente, hablaremos de tres metodologías cuyo principal motor es el juego. Observaremos que este es un método ideal debido a sus numerosos beneficios que contiene, además de permitirnos también un aprendizaje experiencial.

Salvador (2002) hace énfasis en que el juego permite atender las cualidades de los alumnos, consiguiendo a la vez que adquieran habilidades, destrezas...de las distintas áreas, así como nuevos conocimientos, valores, etc. Además, nos habla también de que gracias al juego los alumnos están motivados para la adquisición de todo lo citado anteriormente.

Torres (2007, p. 24) defiende que “los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula de clase puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aportan descanso y recreación al estudiante”. Al igual que afirma que “el docente hábil y con iniciativa inventa juegos que se acoplen a los intereses, a las necesidades, a las expectativas, a la edad y al ritmo de aprendizaje. Los juegos complicados le restan interés a su realización”.

Estamos convencidos de que cuando hablamos de descanso estamos hablando de echarnos a dormir, de tumbarnos en el sofá...pero como dice esta autora a veces, simplemente, necesitamos cambiar de actividad para descansar. “Los juegos de los niños deben ser motores, activos para darles oportunidad de canalizar sus energías y a que se puedan manifestar tanto las facultades mentales como la fuerza física sin estropear al compañero” (Torres, 2007, p. 25).

Como conclusión, para Garcés (2011, p. 27) “el juego ha sido, es y será una de las herramientas más útiles con las que el ser humano cuenta para desarrollar su inteligencia, sus habilidades y sus destrezas en todos los ámbitos que le rodean”. Además de apoyar el hecho de que debe estar presente a lo largo de toda nuestra vida y permitirnos conocernos a nosotros mismo, también nos permite conocer a las personas con las que interactuamos.

4. Marco teórico:

El juego ha estado muy presente en nuestros días pero actualmente se está convirtiendo en algo imprescindible. Contribuye al desarrollo de la persona en todos los ámbitos, y, gracias a este, podemos permitirnos alejarnos de la realidad de nuestro día a día, así como conocer el entorno en el que vivimos.

Viciiana y Conde (2002, p. 83) definen el juego como “un medio de expresión y comunicación de primer orden, de desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual y socializador por excelencia”. Por otro lado, Carmona y Villanueva (2006, p. 11) definen el juego como “un modo de interactuar con la realidad, determinado por los factores internos (actitud del propio jugador ante la realidad) de quien juega con una actividad intrínsecamente placentera, y no por los factores de la realidad externa”.

Como dicen Gordillo et al. (2011), el juego permite al niño descubrirse como es y crear sus propios pensamientos acerca del mundo, mediante el autodescubrimiento, la exploración y la experimentación, por lo que, a ningún niño se le puede prohibir hacerlo

Por último, para el filósofo Huizinga (1938), el juego no es solamente una actividad física o biológica, si no que encuentra en él, cierto sentido. Defiende que el juego es irracional, que no es algo material, que es inevitable y que cada juego significa algo.

El juego existe desde hace muchos años. En el año 2000.a.C., surgen los primeros juegos con pelotas y canicas. En el año 3000 a. C., se sumaron pelotas que generaban ruidos, juguetes de madera, cantar canciones... En el año 4000 a. C. aproximadamente, aparecen los primeros juegos que requieren de estrategias como por ejemplo la jabalina o los juegos de tablero.

Continuando con la evolución del juego, la cultura griega lo considera de vital importancia. Esto se debe a su convicción de que el desarrollo integral de la persona. Además de esto, el juego al estar unido al culto de los dioses, origina competiciones religiosas como por ejemplo los juegos olímpicos. Por otro lado, en la cultura romana, el juego se utiliza para entretenir y dar espectáculo. Se trata de una actividad presente en el día a día de los romanos, también ligada al ámbito religioso, como en Grecia.

Durante la Edad Media, los juegos continúan siendo sencillos, con estructuras y reglas simples. Se tiene constancia de una escasez de juguetes, aunque existen diferencias entre las clases sociales, todos ellos elaborados con recursos naturales como piedras y palos.

En el renacimiento, es cuando se empieza a tener constancia de la importancia del juego en la educación. Calvo (2018) recoge que Platón y Aristóteles aconsejan a los padres el uso de juguetes que potencien el desarrollo y formación de las mentes de sus hijos. Por ello aparecen juegos para fomentar la lectura, el cálculo, etc. Luis Vives fue uno de los principales pedagogos del S.XVI en proponer un método de enseñanza basado en la inducción y la experimentación que incluye recursos lúdicos.

En el siglo XVII, el pensamiento pedagógico moderno, semilla de la posterior Escuela Nueva, comienza a valorar el uso del juego como recurso didáctico. Tirado et al. (2011) señalan que tanto el pedagogo Comenio, como los pedagogos Rousseau y Pestalozzi, defienden que hay que tener en cuenta los intereses de los niños para conseguir un correcto desarrollo. En el siglo XVIII, se sigue considerando el juego como un instrumento pedagógico útil y se avanza en la consideración del juego como recurso con gran potencial a nivel educativo.

En el siglo XIX y siglo XX, surgen las primeras teorías sobre el juego, al igual que una gran variedad de juguetes y las primeras escuelas pedagógicas.

- **Teoría de Herbert Spencer (1855).** Este autor defiende que en nuestro cuerpo hay una existencia de energía sobrante en nuestro organismo y que es a través del juego como la eliminamos. Suele darse más en la infancia y niñez, debido a que los niños no tienen ni preocupaciones ni responsabilidades que atender, ya que son sus progenitores quienes las realizan.
- **Teoría de la relajación de Moritz Lázarus (1833).** Nos indica que el juego es como un medio de relajación que nos ayuda a liberar tensiones acumuladas debido a la fatiga del día a día. Es una actividad gratificante.
- **Teoría pragmática de Karl Gross (1898).** Nos dice, que gracias al juego, los niños pueden desarrollar habilidades y capacidades de la vida adulta que les ayudará a desenvolverse en su futuro.

- **Teoría de la recapitulación de Stanley Hall (1904).** El juego es una costumbre que persiste generación tras generación, y que gracias a este, podemos entender el desarrollo humano.
- **Teoría general del juego de F.J.J. Buytendijk (1935).** Nos cuenta que el juego favorece la autonomía de las personas debido a la libertad que dan estos y comprende el juego como una actividad originaria de la dinámica infantil.
- **Teoría de la ficción de E. Claparède (1932).** Nos indica que el juego permite a las personas, tanto niños como adultos, evadirse de la realidad.
- **Teoría psicoanalítica de Freud (1856-1939).** Freud asocia el juego la expresión de emociones y sentimientos, y es por ello, que gracias al juego podemos expresar emociones reprimidas o volver a vivir situaciones traumáticas hasta tener un sabor satisfactorio.
- **Teoría psicoevolutiva de Piaget (1956).** Este autor entiende el juego como una adaptación a la realidad. Defiende que el juego está vinculado a los conocimientos que tienen los niños sobre la realidad y el mundo. Por esta razón, el grado de dificultad del juego va aumentando conforme aumentan sus conocimientos.
- **Teoría socio histórica de Vigotsky (1925).** Nos cuenta que el juego es una forma que tenemos las personas para socializarnos y conocer el entorno que nos rodea.
- **La Teoría culturalista de Huizinga y Caillois (1987).** Nos indica que el juego sirve como una herramienta para transmitir cultura, tradiciones, valores, etc.

Anteriormente, hemos hablado de que en el S. XIX surgen las primeras escuelas pedagógicas que fueron creadas por Froebel. Algunas de sus obras más importantes son “La educación del hombre” o “Cómo aprenden los niños”. Sus publicaciones, en las que ofrece pautas de trabajo para conseguir una educación activa, tienen gran relevancia. Froebel, creó la primera escuela pedagógica llamada Kindergarten como una institución para trabajar la vida familiar y la formación de cada individuo. Este pedagogo, creía que el juego era algo esencial en las vidas de las personas, ya que fomentaba el disfrute y el bienestar emocional.

La mayoría de las personas ven el juego como un pasatiempo debido a que lo realizas en tus tiempos libres y te proporciona diversión. Ciento es, que cuando eres adulto, el proceso de desarrollo físico está completo, y en ese sentido, los beneficios que tiene el juego en la contribución tu desarrollo no son determinantes, pero el juego, tiene otras características que aportar a la vida adulta. El juego nos ayuda a entendernos a nosotros mismos, conocer cuáles son nuestras limitaciones, saber cuáles son nuestras grandes virtudes... Permitiendo, también, descubrir a nuevas personas y sus características. Consiguiendo, de este modo, aprender a contar con ellos para un éxito común (Jover y Payá, 2013).

Cuando hablamos de juego, estamos hablando de una fuente de alegría y placer que siempre va acompañado de sensaciones positivas, produciendo el bienestar de las personas y permitiendo la autoexpresión y el descubrimiento del mundo que les rodea. No tiene una finalidad concreta, es decir, los niños mientras juegan no tienen preocupación porque no corren riesgos en la vida real al tratarse de una finalidad sin fin. Surge de forma espontánea y voluntariamente y, como hemos dicho anteriormente, favorece y fortalece el desarrollo de quienes lo realizan, ya que este implica una participación activa de los jugadores. La actitud de estos hacia la actividad es lo que caracteriza, de verdad, el juego. (Delgado, 2001; Bautista, 2002)

El juego permite la socialización con otras personas, con objetos que comienzan a tener importancia en su día a día, con uno mismo y con los diferentes escenarios en los que se lleva a cabo. Tiene conexión con el mundo real, está vinculado al día a día de las personas y a su desarrollo. Es un medio que mejora la inteligencia y en algunos casos se utiliza como terapia. (Delgado, 2001; Bautista, 2002)

Es por estas razones, por lo que, profesionales de la educación han comenzado a utilizar el juego como una metodología activa para los alumnos. Otra de las razones por las que se utiliza el juego en el ámbito educativo, es porque comparte el mismo objetivo que la educación. Para Linaza (1990), educar significa actuación, realización de cosas, experimentaciones, exploraciones... y no solo transmitir información. Además, este autor, añade que la escuela es el primer contacto y el más importante que el niño va a tener con la cultura. Los alumnos deben sentirse atraídos por la escuela y deben tener ganas de aprender. Por eso, utilizar el juego como una metodología, permite que los

alumnos aprendan divirtiéndose, garantizando la atención e implicación activa de los alumnos.

Uno de los factores clave para que el juego funcione como metodología es la función y actitud del docente. Marín (1990) nos cuenta que jugar es un instinto que todas las personas tenemos, y es por ello por lo que los docentes debemos estar abiertos a introducirlo en nuestra aula. Debemos tener en cuenta la edad de nuestro alumnado, el material que empleamos, qué actividad realizaríamos en cada momento...así como, tener una actitud discreta en el juego. Pérez (1990) también nos habla sobre la actitud del docente. Nos dice que si los niños no tienen material suficiente para el juego o si se les da un material que no va acorde a su edad o si no se le da tiempo suficiente para la realización del juego, estos se sentirán limitados, aburridos, frustrados... consiguiendo de este modo que no aprendan a resolver problemas que se plantean, a explorar, a experimentar, etc. Encontramos también a González (1990), el cual nos dice que, en el juego, la función del docente es mediadora en el desarrollo del aprendizaje y animador para motivar a sus alumnos.

Hoy en día lo que nuestro alumnado quiere es ser valorados, ser capaces de tomar decisiones, realizar actividades que sean de sus intereses y compartirlas con el resto de los miembros de la clase (Prensky, 2005). Esto nos lleva a la elección del método correcto para satisfacer las necesidades del alumnado. El docente es el encargado de encontrar metodologías que se adapten a ellos. Debe observar a estos para obtener información acerca de ellos. Como por ejemplo, conocer cuáles son las habilidades y dificultades, conocer sus gustos, etc. De este modo, se podrá implantar una metodología que se ajuste a todo el alumnado.

Actualmente, existen múltiples metodologías beneficiosas en el desarrollo de nuestro alumnado. Fortea (2019, p. 9) define las metodologías didácticas como “las estrategias de enseñanza con base científica que el/la docente propone en su aula para que los/las estudiantes adquieran determinados aprendizajes”. En todo momento, cuando se está llevando a cabo una actividad con cierta metodología, el maestro está en todo su derecho de realizar los cambios necesarios para mejorar el rendimiento del alumnado. No solo se trata de elegir una metodología que se acerque a las cualidades de

los niños. Dentro de la metodología elegida se debe seguir adaptando a las necesidades del alumnado.

En resumen, las metodologías activas, según Labrador y Andreu (2008, p. 6), son “aquellos métodos, técnicas y estrategias que utiliza el profesor para convertir el proceso de enseñanza en actividades que fomenten la participación activa del estudiante y lleven al aprendizaje”.

A continuación, encontrareis la explicación de tres metodologías activas. Las metodologías explicadas son Simulación y Juego, Gamificación y Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ).

En primer lugar, vamos a explicar la metodología de Simulación y Juego. García (2007, p. 67) define esta metodología como “una estrategia capaz de dar respuesta a necesidades comunicativas específicas y permite que los participantes adquieran no solo habilidades lingüísticas, sino de negociación, de toma de decisiones, de trabajo en equipo, entre otras”.

Por otro lado, Márquez (2010, p. 6) asegura que “el interés de la simulación no es, como muchas veces se piensa, reemplazar la experiencia humana ni sustituir la realidad, sino permitir la formulación, exploración y aprendizaje de un gran número de hipótesis y de nuevos modelos mentales, emocionales y experienciales”. Este mismo autor, afirma que, gracias a las actividades de simulación, los usuarios aprenden a desplazarse y conectar con un entorno de una forma distinta, además, de desenvolverse y responder a situaciones similares a las de la vida real, obteniendo nuevos aprendizajes y una mayor experiencia.

Cuando vemos a un niño realizando alguna acción que conlleva un grado de diversión lo etiquetamos como que está jugando. Solemos generalizar cuando hablamos de este tema. Dentro del juego podemos encontrar diferentes tipos, específicos para contribuir en las diferentes áreas del desarrollo de las personas. Por esta razón, los juegos de simulación están más presentes de lo que creemos. Jugar a “mamás y papás”, a “polis y cacos”, al “ratón y el gato”, a “toros” o a “gavilán” son algunos de los juegos de simulación que se practican en la infancia.

Zamora (2002) nos habla de que, gracias al juego y a la simulación, los seres humanos podemos ser capaces de desarrollar nuestro aprendizaje a través de vivencias, facilitándonos la compresión e integración de sistemas complejos y favoreciendo los esquemas mentales y la evolución de la organización para garantizar el éxito en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Esto no se da solo por realizar juegos de simulación, sino porque como defienden algunos autores como Froebel (1912) o González (1996), el maestro debe ser un guía en el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado. De este modo, conseguiremos que el alumnado obtengan por sí mismos las habilidades necesarias para la realización de actividades, la resolución de problemas...

Por otro lado, encontramos la Gamificación, que actualmente es considerada por gran variedad de pedagogos una metodología innovadora en nuestras aulas. Burke (2012, p. 2) define gamificación como “El uso de la mecánica del juego y las técnicas del diseño del juego en contextos ajenos al juego para diseñar comportamientos, desarrollar habilidades o involucrar a las personas en la innovación”. Por otro lado, para Sailer et al. (2013, p. 1) “La idea básica de la gamificación es utilizar este poder motivador de los juegos para otros propósitos no solo relacionados con propósitos de entretenimiento del juego en sí”.

La Gamificación pretende buscar la motivación e interés del alumnado, llegando a que estos disfruten y se diviertan aprendiendo. Como dicen Ortiz et al. (2018, p. 3) “los juegos están orientados al objetivo de aprendizaje”, así como “la acogida del juego en el mundo académico está haciendo que los desarrolladores respondan con juegos expresamente diseñados para apoyar el aprendizaje inmerso y experiencial”.

Como hemos dicho anteriormente, para algunos autores, la idea básica de la gamificación es poder utilizarla también para otros propósitos no relacionados con el entretenimiento, como por ejemplo, la autonomía, el feedback o la socialización. Las actividades que se realizan con esta metodología permiten que todos esos aspectos se lleven a cabo a la vez debido a los distintos elementos que componen la actividad. Se quiere conseguir que el alumnado sea capaz de desarrollar habilidades y herramientas de aprendizaje, de motivarse para obtener los objetivos establecidos y el reconocimiento

del resto de compañeros, de transformar sus conocimientos en competencias, y de desarrollar y fortalecer valores positivos que proporciona el juego como la concentración, el esfuerzo...

Para que esta metodología funcione, Borrés (2015) nos da las pautas que debemos seguir. En primer lugar, tenemos que tener un motivo por el que queremos utilizar esta metodología y posteriormente, tener claro que queremos trabajar. Después, debemos averiguar qué es lo que le gusta a nuestro alumnado, es decir, que le despierta el interés y la curiosidad. Una vez que ya tenemos lo que queremos trabajar y cómo lo vamos a hacer, debemos establecer unos objetivos concretos y describir el juego. Para ello, tenemos que definir qué papel tiene cada alumno en el juego, qué elementos se van a emplear y cuáles van a ser las mecánicas del juego planteado. Por último, los alumnos deben conocer las recompensas que se obtienen con el juego, así como, los escenarios donde se va a llevar a cabo.

En líneas similares a la Gamificación, encontramos otra metodología, mencionada anteriormente, cuyo eje vertebrador también es aprender a través del juego. Estamos hablando del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ). Como dice Gros (2000, p. 1) “A través del juego se puede aprender, se pueden desarrollar destrezas, habilidades, estrategias. En definitiva, ya nadie discute que se puede aprender jugando”.

Del Moral et al. (2016) recogen que, para Gee, esta metodología utiliza los beneficios que tiene el juego para mejorar el proceso de aprendizaje de los alumnos, de manera motivadora e involucrándoles y haciéndoles participar de este, con el fin de adquirir habilidades y conocimientos. Además, estos mismos autores, señalan que el Aprendizaje Basado en Juegos permite al alumnado manejar los personajes y las situaciones que se fingen introduciéndolos en un mundo paralelo al del día a día.

Algunas veces puede tener un carácter competitivo y se lleva a cabo en entornos lúdicos. Al tener un carácter competitivo permite desarrollar habilidades como el liderazgo, la coordinación y la comunicación. Además, favorece la capacidad crítica y lógica, así como, la reflexión y el pensamiento divergente. Además, se puede utilizar un juego ya existente o puede ser de creación propia.

A la hora de aplicar esta metodología en el aula debemos, lo primero de todo, definir qué conocimientos y actitudes queremos que nuestro alumnado alcance, para posteriormente, realizar un juego donde queden plasmados esos conocimientos y valores definidos. El juego debe tener un reto específico, es decir, los participantes deben conocer cuál es el objetivo principal de la actividad y deben tenerlo presente antes, durante y después del juego. De esta forma, podremos evaluar cómo se ha ido desarrollando y así, corregir los errores que han surgido. Como en la gran mayoría de los juegos, debe haber unas normas. Las normas deben ser claras y concisas, para que el alumnado no tenga problemas en comprenderlas, y el docente, debe comprobar que estas se cumplen. Por otro parte, el juego debe ser motivador para nuestros alumnos, y para ello, debemos observar cuáles son sus gustos para encaminar el juego hacia estos, así como, implantar recompensas que sean atractivas para ellos. Por último, conforme nuestro alumnado va progresando en su proceso de aprendizaje, debemos aumentar la dificultad para que estos sigan desarrollándose y superándose día a día.

Hoy en día, se especula que el único objetivo que tiene el alumnado es conseguir el aprobado, lo que puede ocasionar preocupaciones entre los docentes. Desde la perspectiva docente se debería permitir valorar más el proceso enseñanza-aprendizaje y no centrarse solo en las calificaciones que obtienen nuestro alumnado.

Valle (2010, p. 2) nos cuenta que la motivación “juega un papel crucial en el aprendizaje y constituye un área fundamental en todas las aproximaciones al aprendizaje autorregulado”. Por otro lado González et al. (1996, p. 46) junto a otros autores como Beltran (1993) o Good y Brophy (1983) definen la motivación como “el conjunto de procesos implicados en la activación, dirección y persistencia de la conducta”.

La motivación conlleva una serie de factores que hacen que el alumnado tenga interés para realizar cualquier acción. No solo basta con una charla motivadora por parte del maestro. El alumno debe tener una percepción positiva hacia él mismo, hacia lo que va a hacer, hacia las metas que quiere conseguir con ellas, hacia sus actitudes e intereses, etc. (González, 1996).

Además, para que haya motivación en el aula, el docente debe observar qué percepciones tiene el alumnado de manera individual acerca de la tarea a realizar, al igual, de las intenciones o razones que tienen estos para implicarse y las reacciones afectivas que tienen hacia la tarea planteada. (Printch y De Groot, 1990)

Martí (2009, p. 1) nos dice que “si sabemos motivar a los estudiantes podremos hacer que trabajen más duro sin que se den cuenta y podrán evolucionar positivamente adquiriendo los ítems fijados a priori mucho más rápido”

Weiner (1990) introdujo en su obra “History of Motivational Research in Education” un elemento clave en la motivación. Nos estamos refiriendo al autoconcepto. Hemos estado mencionando anteriormente que el alumnado debe tener una percepción positiva de sí mismos, y es gracias al autoconcepto donde estos pueden sentirlo. Núñez et al. (1994, p. 500) definen el autoconcepto como “el conjunto de percepciones y creencias que una persona tiene sobre sí misma en diferentes áreas”.

En definitiva, las tres metodologías explicadas son metodologías motivadoras y activas, así como, inductivas, es decir, parten de conocimientos particulares y van ampliando hasta llegar a conocimientos generales. Por otro lado, en estas metodologías, el alumno es el protagonista de su aprendizaje, y el docente, un guía y orientador del aprendizaje. El objetivo de estas, es despertar en el alumnado un interés y motivación hacia su aprendizaje. Se emplean en el día a día de algunas escuelas y permiten y favorecen la interacción entre iguales y la autonomía y progresión personal, al igual, que la colectiva.

Durante el proceso enseñanza-aprendizaje, debemos tener en cuenta qué métodos se han de emplear para garantizar el éxito de nuestro alumnado. Siempre buscamos un método que sea divertido y que no sea difícil de comprender. Queremos que se sientan atraídos e implicados por su aprendizaje y no hay mejor forma, que aprender jugando. Como conclusión, hay que tener claro que, sin la motivación, estas metodologías no tendrían éxito, debido a que es el principal elemento de estas. Cuanta más motivación tienen nuestro alumnado, más involucrados e interesados están en su aprendizaje

5. Propuesta de intervención:

Se ha elaborado una propuesta de intervención centrada en la metodología Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), explicada anteriormente. Recordemos que gracias a esta, el alumno aprende motivado y divirtiéndose.

Queremos conseguir que el alumnado adquiera nuevos conocimientos a través del juego. Huizinga y Caillois (1997) apostaban por ello en su teoría acerca del juego. Estos autores defendían que el juego es una herramienta muy valiosa que tenemos en nuestro día a día y que gracias a él podemos transmitir cultura, valores, etc.

La propuesta se puede llevar a cabo en cualquier centro y el docente puede adaptar las actividades a su entorno y a las cualidades del alumnado.

La mayoría de las actividades se desarrollan en el recreo. Son actividades que requieren un espacio amplio para poder realizarlas correctamente. En caso de no disponer un recreo amplio, se puede buscar otro entorno del centro que sea más amplio, como por ejemplo el tatami.

Por otro lado, suponiendo que no disponemos de ninguna de las dos opciones mostradas anteriormente, se pueden aumentar las repeticiones de la actividad. De este modo, a ser un recorrido más corto pero al hacer más repeticiones, se está trabajando del mismo modo que al ejecutarse en un espacio amplio.

Observando el calendario escolar 2020/2021, la propuesta se puede llevar a cabo en cualquiera de los tres trimestres del año escolar. Esta contiene nueve actividades, así que se puede realizar una actividad por semana y da tiempo a acabarla en el cualquiera de los trimestres.

Si necesitamos ejecutar alguna actividad extra por causa de que algunos alumnos no han comprendido bien los conocimientos acerca de la prehistoria, sería conveniente realizar esta propuesta cualquier día de la semana a excepción de los lunes y martes. Esto se debe porque hemos observado que la mayoría de los días festivos caen en esos días. De este modo, podremos realizar las actividades sin ningún impedimento.

Dejamos que el docente elija cuándo cree que es más conveniente desempeñar el proyecto educativo. De esta manera, el docente se puede organizar y compaginar este

proyecto educativo con el calendario académico que debe seguir según el centro escolar donde trabaja.

El tema principal del proyecto educativo es la “Prehistoria” y está destinada al último curso de Educación infantil (5-6 años). Todas las actividades están pensadas en las características de los niños de esas edades.

Para la elaboración de las actividades nos hemos centrado en el área Conocimiento de sí mismo y Autonomía personal. Hemos analizado los objetivos generales de esta área, y se han planteado diferentes actividades. Además de los objetivos de esta área, también se va a trabajar las siguientes competencias y contenidos de la Orden del 28 de marzo de 2008 del Departamento de Educación, Cultura y Deporte.

De acuerdo a la Orden del 28 de marzo del 2008 del Departamento de Educación, Cultura y Deporte, las competencias básicas que se van a trabajar en el proyecto educativo son las siguientes:

- Competencia en comunicación lingüística:

Vamos a trabajar esta competencia durante toda la unidad didáctica a través de cuestiones que puedan surgir, de la comprensión de las actividades, de preguntas que se realizan previamente para conocer sus conocimientos, a la hora de interactuar entre iguales en algunas actividades, etc.

- Competencia social y ciudadana:

Se trabajará mediante la colaboración entre iguales que exigirán algunas de las actividades de la unidad didáctica para conseguir los objetivos principales de estas. Así como, la interacción que haya entre el docente y los alumnos.

- Competencia aprender a aprender:

La finalidad de la realización de este proyecto educativo, es la adquisición de nuevos conocimientos acerca de la prehistoria de una forma entretenida y llamativa para el alumnado. Para ello, se ha elaborado actividades que atraigan

su atención y que impliquen desarrollar iniciativa, automotivación y afán por aprender.

- Autonomía e iniciativa personal:

Todas las actividades están centradas en la superación de cada alumno. Algunas de ellas, dejan que los alumnos decidan como realizar la actividad, fomentando así la autonomía y la iniciativa por realizar algo nuevo.

Los contenidos básicos que se van a fortalecer y adquirir según la Orden del 28 de marzo de 2008 del Departamento de Educación, Cultura y Deporte son:

- Conocimiento de sí mismo y autonomía personal:

Bloque I: El cuerpo y la propia imagen

- El cuerpo humano. Exploración del propio cuerpo. Identificación y aceptación progresiva de las características propias y las de los demás. Descubrimiento y progresivo afianzamiento del esquema corporal.
- Utilización de los sentidos en la exploración del cuerpo y de la realidad exterior e identificación y expresión de las sensaciones y percepciones que se obtienen.
- Las necesidades básicas del cuerpo. Identificación, manifestación, regulación y control de las mismas. Confianza en las capacidades propias para su satisfacción.
- Identificación y expresión de sentimientos, emociones, vivencias, preferencias e intereses propios y de los demás. Control progresivo de los propios sentimientos y emociones.
- Aceptación y valoración ajustada y positiva de sí mismo, de las posibilidades y limitaciones propias.
- Valoración positiva y respeto por las diferencias, aceptación de la identidad y características de los demás, evitando actitudes discriminatorias.

Bloque II: Juego y movimiento

- Gusto por el juego en sus distintas formas. Confianza en las propias posibilidades de acción, participación e interés en los juegos y en las actividades motrices, mostrando cada vez mayor esfuerzo personal.
- Exploración y valoración de las posibilidades y limitaciones perceptivas, motrices y expresivas propias y de los demás. Iniciativa para aprender habilidades motrices nuevas.
- Nocións básicas de coordinación, control y orientación de movimientos.
- Control activo y adaptación del tono y la postura a las características del objeto, del otro, de la acción y de la situación.
- Comprensión y aceptación de reglas para jugar, participación en su regulación y valoración de su necesidad y del papel del juego como medio de disfrute y de relación con los demás.

Bloque III: La actividad y la vida cotidiana

- Conocimiento y respeto a las normas que regulan la vida cotidiana. Planificación secuenciada de la acción para resolver tareas y seguimiento de su desarrollo. Aceptación de las posibilidades y limitaciones propias y ajenas en la realización de las mismas.
- Adquisición progresiva de hábitos elementales de organización, constancia, atención, iniciativa y esfuerzo. Valoración y gusto por el trabajo bien hecho por uno mismo y por los demás.

Bloque IV: El cuidado personal y la salud

- Acciones y situaciones que favorecen la salud y generan bienestar propio y de los demás.

- Conocimiento del entorno:

Bloque II: Acercamiento a la naturaleza

- Inicio en la utilización de habilidades para construir y comunicar el conocimiento adquirido, como: formular preguntas; realizar observaciones; buscar, analizar, seleccionar e interpretar la información; anticipar

consecuencias; buscar alternativas; etc. Verbalización de las estrategias que utiliza en sus aprendizajes.

Bloque III: La cultura y la vida en sociedad

- Utilización de habilidades cooperativas para conseguir un resultado común: iniciativa en la presentación de ideas, respeto a las contribuciones ajenas, argumentación de las propuestas, flexibilidad ante los cambios, planificación de tareas.
- Identificación de algunos cambios en el modo de vida y las costumbres en relación con el paso del tiempo.

- Los lenguajes: comunicación y representación:

Bloque I: Lenguaje verbal

a) Escuchar, hablar y conversar

- Utilización y valoración progresiva de la lengua oral para evocar y relatar hechos, para explorar conocimientos, para expresar y comunicar ideas y sentimientos y para regular la propia conducta y la de los demás. Interés y gusto por expresarse.
- Comprensión y reproducción de textos de forma oral. Escucha activa y participación en situaciones habituales de comunicación. Acomodación progresiva de sus enunciados a los formatos convencionales, así como acercamiento a la interpretación de mensajes, textos y relatos orales producidos por medios audiovisuales. Interés por compartir interpretaciones, sensaciones y emociones.
- Utilización adecuada de las normas que rigen el intercambio comunicativo, respetando el turno de palabra, escuchando con atención y respeto, así como de otras normas sociales de relación con los demás.

b) Aproximación a la lengua escrita

- Interés y atención en la escucha de narraciones, explicaciones, instrucciones o descripciones, leídas por otras personas o escuchadas a través de otros recursos.

Bloque IV: Lenguaje corporal

- Descubrimiento y experimentación de gestos y movimientos individuales y grupales como recursos corporales para la expresión y la comunicación de sentimientos, emociones, historias...
- Utilización, con intención comunicativa y expresiva, de las posibilidades motrices del propio cuerpo con relación al espacio y al tiempo, ajustando progresivamente el propio movimiento a los objetos y a los otros.
- Participación en actividades de dramatización, danzas, juego simbólico y otros juegos de expresión corporal.

Por último, añadir que las competencias y contenidos básicos mencionados anteriormente están extraídos del Boletín Oficial de Aragón (BOA). Por esta razón, con el proyecto educativo queremos contribuir al cumplimiento de la programación establecida para el segundo ciclo de la Etapa de Educación Infantil. Las actividades programadas están pensadas para favorecer el desarrollo del alumnado, así como fortalecer conocimientos, acciones...donde presenten dificultades. Posteriormente, veréis los objetivos generales del BOA y objetivos específicos en las actividades planteadas, que también colaborarán en la adquisición de lo programado para este ciclo.

Posteriormente, vamos a mostrar las actividades planteadas para esta unidad didáctica.

Nombre: Carrera de prehistóricos	
Edad: 5 años	
Duración de la actividad: 40 minutos	
Objetivo del Área Conocimiento de sí mismo y autonomía personal: 1. Formarse una imagen ajustada y positiva de sí mismo, a través de la interacción con los otros y de la identificación gradual de las propias características, posibilidades y limitaciones, desarrollando sentimientos de autoestima y autonomía personal y valorando la diversidad como una realidad enriquecedora.	Objetivos generales de la Educación Infantil: a) Descubrir y conocer su propio cuerpo y el de los otros, así como sus posibilidades de acción, y aprender a respetar las diferencias. d) Desarrollar sus capacidades afectivas y construir una imagen ajustada de sí mismo. h) Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lecto-escritura, en el movimiento, el gesto y el ritmo.
Objetivos: <ul style="list-style-type: none"> - Cumplir con las normas de la actividad - Adquirir conocimientos de la Prehistoria - Desarrollar mayor control en movimientos motrices - Aumentar la autonomía y motivación - Aprender a trabajar en grupo 	
Desarrollo de la actividad: Para esta actividad, vamos a realizar una carrera de relevos. Para ello, los alumnos van a estar divididos en grupos de cuatro alumnos. Tiene que haber tantos circuitos como grupos haya, con cuatro estaciones en cada circuito. Cada miembro del grupo se encontrará en una estación. La finalidad del juego es ir pasándose las piezas del puzzle que tienen que realizar al final del circuito de uno a otro. El alumno que se encuentra en la primera estación debe coger una pieza del puzzle y pasársela al siguiente compañero. Para ello, deberá de esquivar los conos que hay en el	

camino hasta la siguiente estación.

El alumno de la segunda estación, una vez recibida la pieza del puzzle, deberá de pasar las barras de equilibrio sin caerse hasta la tercera estación y entregarle la pieza a su compañero. En caso de que el alumno se caiga de las barras de equilibrio tendrá que volver a empezar.

En la tercera estación, el alumno tiene que pasar los objetos que hay en el camino uno por arriba y otro por debajo y cuando llegue al final entregarle la pieza al último miembro del grupo.

El último miembro del equipo debe realizar el puzzle con las piezas que le van entregando sus compañeros.

El alumno de la primera estación no podrá salir de nuevo hasta que el último miembro tenga la pieza del puzzle.

Gana el equipo que realice el puzzle antes.

Para la realización de los grupos, tendría en cuenta las características que tiene cada uno. Pondría en un mismo grupo a personas que no tengan mucho en común entre sí para que aprendan a respetar las diferencias

Recursos materiales:

- Puzzle de la Prehistoria
- Barras de equilibrio
- Conos
- Palos

Recursos humanos:

- Docente

Espacio: Recreio

Nombre: Bisontes vs Trogloditas	
Edad: 5 años	
Duración de la actividad: 1 hora	
Objetivos del Área Conocimiento de sí mismo y Autonomía personal: 2. Conocer y representar su cuerpo, sus elementos y algunas de sus funciones, descubriendo y utilizando las posibilidades motrices, sensitivas, expresivas y cognitivas, coordinando y controlando cada vez con mayor precisión gestos y movimientos.	Objetivos generales de la Educación Infantil: a) Descubrir y conocer su propio cuerpo y el de los otros, así como sus posibilidades de acción, y aprender a respetar las diferencias. b) Observar y explorar su entorno familiar, natural y social. Conocer algunas de sus características, costumbres y tradiciones y desarrollar actitudes de curiosidad, respeto y conservación de su entorno. d) Desarrollar sus capacidades afectivas y construir una imagen ajustada de sí mismo. h) Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lecto-escritura, en el movimiento, el gesto y el ritmo.
Objetivos: <ul style="list-style-type: none"> - Adquirir conocimientos de la prehistoria - Aprender a trabajar en grupo - Desarrollar mayor control en movimientos motrices - Aumentar la autonomía y motivación - Aplicar respeto hacia los compañeros 	
Desarrollo de la actividad: Para esta actividad, en primer lugar, vamos a dividir a la clase en dos grupos. Un grupo	

será el grupo de los Bisontes y el otro grupo el de los Trogloditas. Vamos a realizar un circuito que consta de tres estaciones.

La primera estación consiste en llegar hasta un punto, que previamente será marcado por la maestra. Tendrán que desplazarse hasta el según las indicaciones que les diga la maestra. Por ejemplo: carrera de bisontes (a cuatro patas), carrera de trogloditas (con los dos pies y dos manos), etc.

En la segunda estación se encontrará un miembro de cada equipo diferente a los que van a realizar la primera estación. Cuando los miembros lleguen a la segunda estación deberán de colocarse en frente del miembro del equipo contrario, es decir, el miembro del equipo bisontes que ha hecho la primera estación, debe colocarse en frente del miembro del equipo trogloditas que le está esperando en la segunda estación, y viceversa. En este parte de la carrera deberán ponerse en cucillas y darse las manos en posición de contraatacar. Deberán de tirar al contrincante empujando solo con las manos. Podrán pasar a la siguiente estación cuando hayan derribado al contrincante.

Por último, la tercera estación es una recolecta de frutas. Encontrarán dos cajas llenas de pelotas del chiquipark con una fruta pegada en cada una. Tendrán que coger de una caja una pelota y buscar en la otra caja la misma fruta que le ponga en la pelota que ha cogido. Por ejemplo, si yo he cogido una pelota con una fresa pegada, tendré que buscar en la otra caja una pelota con una fresa pegada. Cuando lo hayan encontrado, tendrán que depositarla en la caja de su equipo que se encuentra al final de este circuito.

La rotación que va a llevar este circuito va a ser la siguiente:

Ambos equipos se van a encontrar en la segunda estación del circuito, a excepción de un miembro de cada equipo que estará en la primera estación. Una vez que los miembros de ambos equipos que se encuentran en la segunda estación hayan luchado, pasarán a la primera estación para ser los siguientes en realizar el circuito.

No se puede empezar el circuito hasta que el miembro de tu equipo haya acabado. El juego termina cuando ya no queden bolas en las cajas.

Mientras los alumnos están esperando su turno deberán de animar a sus compañeros.

Gana el equipo que más frutas tenga en su caja

Recursos materiales:

- 4 Cajas
- Pelotas del chiquipark
- Imágenes de frutas
- Colchonetas (Para la segunda estación)
- Pegatinas de bisontes y trogloditas para diferenciar los equipos
- Conos (Para señalizar el recorrido de la primera estación)

Recursos humanos:

- Docente

Espacio: Recreo

Nombre: Nuestras pinturas rupestres	
Edad: 5 años	
Duración de la actividad: 30 minutos	
Objetivos del Área Conocimiento de sí mismo y Autonomía personal: 2. Conocer y representar su cuerpo, sus elementos y algunas de sus funciones, descubriendo y utilizando las posibilidades motrices, sensitivas, expresivas y cognitivas, coordinando y controlando cada vez con mayor precisión gestos y movimientos.	Objetivos generales de la Educación Infantil: b) Observar y explorar su entorno familiar, natural y social. Conocer algunas de sus características, costumbres y tradiciones y desarrollar actitudes de curiosidad, respeto y conservación de su entorno. d) Desarrollar sus capacidades afectivas y construir una imagen ajustada de sí mismo. f) Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión. h) Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lecto-escritura, en el movimiento, el gesto y el ritmo.
Objetivos: <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar mayor control en la psicomotricidad fina - Saber plasmar los sentimientos - Adquirir conocimientos sobre la Prehistoria 	
Desarrollo de la actividad: Para esta actividad vamos a realizar nuestro propio mural de las pinturas rupestres. Previamente, la maestra les explicará a los alumnos que son las pinturas rupestres y colocará en el suelo un trozo de papel de mural y platos de plástico alrededor del mural con pinturas.	

Posteriormente, dividiremos la clase en grupos de tres personas y cada grupo se colocará alrededor del mural. La maestra le enseñará a un miembro de cada grupo una palabra, una acción... que deberán dibujar en el mural acompañándolo del sentimiento que sientan con lo que le ha mostrado la maestra. El resto de los miembros del grupo deberán de adivinar de qué se trata.

Una vez adivinado el dibujo, otro miembro del grupo pasará a dibujar, y así sucesivamente.

Recursos materiales:

- Papel de mural
- Pinturas de dedo
- Toallitas

Recursos humanos:

- Docente

Espacio: Aula

Nombre: Cuento Prehistórico	
Edad: 5 años	
Duración de la actividad: 30 Minutos	
Objetivos del Área Conocimiento de sí mismo y Autonomía personal: 3. Identificar los propios sentimientos, emociones, necesidades o preferencias, y ser capaces de denominarlos, expresarlos y comunicarlos a los demás, identificando y respetando, también, los de los otros, para posibilitar unas relaciones fluidas y gratificantes.	Objetivos generales de la Educación Infantil: f) Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión. h) Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lecto-escritura, en el movimiento, el gesto y el ritmo.
Objetivos: <ul style="list-style-type: none">- Seguir las indicaciones de la maestra- Respetar el turno de los compañeros- Identificar y respetar los sentimientos los compañeros	
Desarrollo de la actividad: Para esta actividad, la clase debe estar colocada de pie y en forma de círculo. La actividad consiste en contar un cuento de manera encadenada entre todos los alumnos. Se realizarán 3 rondas. La primera ronda, la maestra comenzará el cuento diciendo: “Había una vez, un prehistórico que se sentía (realizar la acción de cómo se siente) porque se había levantado muy temprano para trabajar”. Los alumnos deben adivinar cómo se siente la maestra y seguir el cuento realizando la acción de cómo se sienten y el porqué de ello. Una vez que todos han dicho como se sienten y la razón, pasaremos a la siguiente ronda. La maestra comenzará diciendo: “El prehistórico ya no se sentía cansado, porque había ido al trabajo y al ver a todos los niños prehistóricos de su clase, se puso (realizar la acción de cómo se siente en ese momento)”. Los niños deben adivinar el sentimiento de la maestra y seguir el cuento contando aquellas cosas que les hace ponerse contento, siguiendo el ejemplo de la maestra.	

Por último, en esta última ronda, los alumnos deberán decir cosas positivas del compañero que le diga la maestra. El resto deberá adivinar de quien se trata y una vez que ya han dicho el nombre del compañero, irán a darse un abrazo grupal con ese compañero.

Por ejemplo, comenzará la maestra diciendo: “El prehistórico es una persona muy afortunada porque tiene un montón de amigos. Tiene una amiga que es muy trabajadora y divertida”. Se refiere a una alumna que se llama Ana. Cuando el resto de los compañeros hayan adivinado que se trata de Ana, todos le daremos un abrazo.

Recursos materiales:

- Ninguno

Recursos humanos:

- Docente

Espacio: Aula

Nombre: Si yo fuera prehistórico...	
Edad: 5 años	
Duración de la actividad: 40 minutos	
Objetivos del Área Conocimiento de sí mismo y Autonomía personal: 4. Adoptar actitudes de valoración y respeto hacia las características y cualidades de otras personas, aceptando su diversidad y cualquier rasgo diferenciador por razones de sexo, etnias, opinión, etc.	Objetivos generales de la Educación Infantil: d) Desarrollar sus capacidades afectivas y construir una imagen ajustada de sí mismo. e) Relacionarse de forma positiva con los iguales y con las personas adultas y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en la resolución pacífica de conflictos f) Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión. h) Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lecto-escritura, en el movimiento, el gesto y el ritmo.
Objetivos: <ul style="list-style-type: none"> - Fomentar el dialogo entre iguales - Respetar el turno de los compañeros - Desarrollar el pensamiento crítico - Fortalecer la comunicación no lingüística 	
Desarrollo de la actividad: Para esta actividad, dividiremos a la clase en tres grupos. Un grupo será el que interprete a través de mímica el problema planteado por la maestra, otro será el	

encargado de adivinar cuál es el problema, y por último, el tercer grupo, tendrá que decir que es lo que haría en caso de que le hubiera pasado. Al grupo que le toque decir que es lo que haría, deberá ponerse de acuerdo entre todos para dar una única opinión grupal.

La maestra planteará tres dilemas para que todos los grupos realicen todas las funciones que implica la actividad. A continuación los dilemas.

Dilema 1: Se acercaba la hora de comer, y los prehistóricos se disponían a ir a cazar. A uno de los prehistóricos que iba a cazar se le rompió justo en ese momento su herramienta de cazar. El resto de los prehistóricos se le quedaron mirando. Si el prehistórico no iba a cazar no podría de darle de comer a su familia. ¿Si tú fueras el resto de los prehistóricos qué harías? ¿Le dejarías tu herramienta para que pueda cazar después de ti o no se la dejarías?

Dilema 2: El grupo de prehistóricos ya habían comido y se fueron a descansar. De repente un prehistórico de raza africana entró en la cueva y se iba a echar a dormir junto a ellos cuando vio que les había sobrado algo de lo que habían cazado. El prehistórico de raza africana llevaba mucho tiempo caminando y apenas había comido. Así que, primero comió las sobras de comida que había encontrado en la cueva y luego se echó a dormir. El grupo de prehistóricos se despertaron y vieron al prehistórico de raza africana ahí dormido y que se había comido la comida que les había sobrado. ¿Si tú fueras el grupo de prehistóricos qué harías? ¿Dejarías que se uniera al grupo o lo echarías?

Dilema 3: El prehistórico de raza africana venía de otro lugar con costumbres diferentes a la del resto del grupo. ¿Si tú fueras el resto del grupo qué harías? ¿Escucharías cuáles son las costumbres que tiene o directamente le obligarías hacerlo a tu manera?

Recursos materiales:

- Ninguno

Recursos humanos:

- Docente

Espacio: Aula

Nombre: Nuestra rutina	
Edad: 5 años	
Duración de la actividad: 45 minutos	
Objetivos del Área Conocimiento de sí mismo y Autonomía personal: <p>5. Realizar, de manera cada vez más autónoma, actividades habituales y tareas sencillas para resolver problemas de la vida cotidiana, aumentando el sentimiento de autoconfianza y la capacidad de iniciativa y desarrollando estrategias para satisfacer sus necesidades básicas.</p>	Objetivos generales de la Educación Infantil: <p>e) Relacionarse de forma positiva con los iguales y con las personas adultas y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en la resolución pacífica de conflictos</p> <p>h) Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lecto-escritura, en el movimiento, el gesto y el ritmo.</p>
Objetivos: <ul style="list-style-type: none"> - Adquirir actividades como rutinas - Desarrollar la psicomotricidad fina - Adquirir conocimientos de la prehistoria - Trabajar la inteligencia visual-espacial 	
Desarrollo de la actividad: <p>Para esta actividad se va a trabajar de manera individual. Le entregaremos a cada alumno un dibujo de una cueva, que es donde viven los prehistóricos. Vamos a simular que todos somos prehistóricos y por tanto el dibujo de la cueva va a ser nuestra casa. La cueva tendrá cuatro ventanas, que dentro de ellas habrá el dibujo de un prehistórico realizando una acción. Las cuatro acciones que se van a ver en nuestra cueva son: Hacer la cama, poner y recoger la mesa, recoger los juguetes y preparar su mochila del colegio.</p> <p>Para ello, la maestra va a convertir las cuatro acciones anteriormente mencionadas en un puzzle y las colocará en un sobre que posteriormente entregará a un alumno.</p>	

Realizara tantos sobres con las cuatros acciones en forma de puzzle como alumnos haya en el aula. Los alumnos tendrán que realizar los puzzles de cada acción y después ordenarlas según el orden cronológico. En primer lugar, iría hacer la cama antes de irnos al colegio; en segundo lugar, poner y recoger la mesa a la hora de comer; en tercer lugar, recoger los juguetes después de haber jugado con ellos por la tarde; y por último, prepararse la mochila de clase por la noche para el día siguiente.

A continuación, deberán pintar todos los dibujos y pegarlos en la cueva, y posteriormente pegaremos sobre las acciones las ventanas de tal forma que podamos abrirlos y ver el dibujo que hay debajo. Esta actividad se la llevarán a casa cuando esté acabada.

La finalidad de esta es que tengan presenten que actividades tienen que realizar y de este modo hacerlas como rutina. Cada vez que hayan realizado una de las tareas que hay en la cueva, deberán de cerrar a ventana de esa acción. Al final del día, todas las ventanas deberán de estar cerradas.

Recursos materiales:

- Dibujo de cueva
- Dibujo de las acciones
- Pegamento
- Tijeras
- Pinturas
- Sobres

Recursos humanos:

- Docente

Espacio: Aula

Nombre: Descúbreme	
Edad: 5 años	
Duración de la actividad: 40 minutos	
<p>Objetivos del Área Conocimiento de sí mismo y Autonomía personal:</p> <p>6. Adecuar su comportamiento a las necesidades y requerimientos de los otros en actividades cotidianas y de juego, desarrollando actitudes y hábitos de respeto, ayuda y colaboración y evitando comportamientos de sumisión o dominio.</p>	<p>Objetivos generales de la Educación Infantil:</p> <p>a) Descubrir y conocer su propio cuerpo y el de los otros, así como sus posibilidades de acción, y aprender a respetar las diferencias.</p> <p>b) Observar y explorar su entorno familiar, natural y social. Conocer algunas de sus características, costumbres y tradiciones y desarrollar actitudes de curiosidad, respeto y conservación de su entorno.</p> <p>e) Relacionarse de forma positiva con los iguales y con las personas adultas y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en la resolución pacífica de conflictos.</p> <p>h) Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lecto-escritura, en el movimiento, el gesto y el ritmo.</p>
<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saber trabajar de forma cooperativa - Desarrollar estrategias para obtener los resultados - Repasar los conocimientos adquiridos de esta época - Fomentar movimientos motrices 	

Desarrollo de la actividad:

Para esta actividad, vamos a realizar un juego de pistas. Dividiremos a la clase en los cuatro grupos. Para este circuito contaremos con la ayuda de otros docentes, voluntarios, padres, etc., los cuales deberán esconderse según en qué posta les toque. A cada grupo les entregaremos una pista diferente para que vayan a postes diferentes, donde deberán de encontrar a las maestras y realizar la prueba que les toque a hacer para obtener unas tarjetas que contienen un objeto, actividades o animales de este época (Anexo 2). El primero que consiga las cuatro tarjetas gana.

- 1º Pista: “Estoy en el cole, también en la montaña, soy rugosito y por añadir algo más estoy cerca del mar”. Esta pista corresponde con la posta del arenero, donde la maestra se encontrará escondida cerca de él. Aquí les entregaremos la tarjeta, la cual contiene un fuego. Para conseguirlo deberán de realizar la siguiente prueba: “Transportamos el fuego” Por parejas deberán de trasportar una pelota que simboliza el fuego hasta donde se encuentra dos conos y volver. No pueden tocar la pelota con las manos. Si se les cae o la tocan deberán de empezar.
- 2º Pista: “Soy el más alto del recreo, si queréis subir debéis de escalar y si queréis bajar os debéis de deslizar”. Corresponde con el tobogán. La tarjeta de esta posta es la acción de cazar y la prueba es la siguiente: “Ayúdame a cazar” Colocaremos en un lado del campo un aro y en el lado contrario a los alumnos. Se tienen que colocar en fila mirando hacia el lado del aro de tal forma que lleguen a él, en caso de no llegar la maestra lo acercara. En el lado contrario al aro tendrán una caja con pelotas, las cuales deberán pasarse de la siguiente forma: el alumno más cercano a las pelotas deberá de coger una y pasarlo por debajo de sus piernas y dársela al compañero de adelante, el compañero de adelante deberá pasársela al siguiente de la fila por encima de la cabeza y así sucesivamente. Deberán en 30 segundos colocar en el aro 5 pelotas. Si no lo consiguen la maestra tendrá el derecho de ser flexible si ven que se han esforzado, en el caso contrario tendrán que volver a repetir.
- 3º Pista: “Vosotros me creasteis, vosotros me cuidáis y como cada viernes una visita me regaláis”. Corresponde con el huerto que realizaron. Aquí les espera la tarjeta de los mamuts y la actividad es la siguiente: “A por el mamut” Para

esta actividad también deberán de colocarse en fila y al otro lado de donde estén colocados los alumnos se encontrara una pelota. Deberán de llegar a esta ella de la siguiente forma. Deberán de estar todos mirando hacia la pelota y con las piernas abiertas. El ultimo tendrá que pasar a ser el primero de la fila pero pasando por debajo de los compañeros y así sucesivamente hasta que lleguen a la pelota.

- **4º Pista:** “Con una pelota jugáis, patadas les dais y si queréis ganar, la pelota dentro de la portería debe estar”. Esta posta corresponde con la pista de futbol y la tarjeta que le entrega es la acción de recolectar. La prueba que deben de realizar es: “Hora de recolectar” En un lado del campo (a lo ancho) colocaremos petos, y los alumnos se encontrarán en el lado opuesto. A la indicación de “ya” deberán de ir a coger un peto y volver para depositarlo en un su lado. Solo pueden coger un peto por viaje y deberán de recolectar todos los petos en 30 segundos. Al igual que ocurre en la prueba que se realiza en la 2º posta, la maestra puede ser flexible según el esfuerzo y entusiasmo que le hayan puesto.

El grupo que consiga todas las tarjetas deberá de acudir a la zona donde se les ha explicado el juego que estará la maestra y deberán de explicarle cada una de las tarjetas.

Recursos materiales:

- Pelotas
- Aros
- Tarjetas
- Conos
- Petos

Recursos humanos:

- Docente
- Especialistas, voluntarios, padres...

Espacio: Recreio

Nombre: Tres en raya	
Edad: 5 años	
Duración de la actividad: 40 minutos	
Objetivos del Área Conocimiento de sí mismo y Autonomía personal: 7. Aceptar las pequeñas frustraciones y reconocer los errores propios, manifestando una actitud tendente a superar las dificultades que se plantean, buscando en los otros la colaboración oportuna cuando sea necesario y aceptando la ayuda que le prestan los demás.	Objetivos generales de la Educación Infantil: a) Descubrir y conocer su propio cuerpo y el de los otros, así como sus posibilidades de acción, y aprender a respetar las diferencias. d) Desarrollar sus capacidades afectivas y construir una imagen ajustada de sí mismo. h) Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lecto-escritura, en el movimiento, el gesto y el ritmo.
Objetivos: - Trabajar los desplazamientos - Desarrollar la inteligencia visual-espacial	
Desarrollo de la actividad: Para esta actividad vamos a dividir a la clase en dos grupos, y a cada grupo le vamos a entregar tres fichas. Las tres fichas de un equipo van a ser diferentes a las del otro equipo. Un equipo va a ser mamuts y el otro equipo los cazadores. Previamente la maestra habrá dibujado en el suelo el panel del tres en raya. La actividad consiste en lo siguiente. Deben de realizar tres en raya con las fichas que la maestra les ha dado. Los alumnos de cada equipo se pondrán en fila, y los tres primeros miembros de la fila llevarán una ficha. Sale el primero de cada equipo a la vez, deben de ir corriendo hasta el panel y colocar su ficha en el hueco que ellos quieran. Una vez que han colocado, deben de volver corriendo hasta la fila y chocar la mano con el siguiente de la fila para que este pueda salir a colocar su ficha. Cuando las tres fichas están colocadas, los siguientes miembros deben de ir cambiándolas de sitio	

para conseguir hacer tres en raya, a la vez que evitan que el otro equipo lo haga.

Recursos materiales:

- Fichas de mamuts y cazadores
- Tiza

Recursos humanos:

- Docente

Espacio: Recreio

Nombre: Nuestra recolecta	
Edad: 5 años	
Duración de la actividad: 40 minutos	
Objetivos del Área Conocimiento de sí mismo y Autonomía personal: 8. Progresar en la adquisición de hábitos y actitudes relacionados con la seguridad, la higiene y el fortalecimiento de la salud, apreciando y disfrutando de las situaciones cotidianas de equilibrio y bienestar emocional.	Objetivos generales de la Educación Infantil: b) Observar y explorar su entorno familiar, natural y social. Conocer algunas de sus características, costumbres y tradiciones y desarrollar actitudes de curiosidad, respeto y conservación de su entorno. h) Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lecto-escritura, en el movimiento, el gesto y el ritmo.
Desarrollo de la actividad: <p>Para esta actividad, la maestra previamente habrá cortado diferentes frutas y las habrá depositado cada fruta en diferentes platos. Cada plato lo colocará en diferentes lugares del colegio. Por ejemplo, se pueden colocar en el aula, en el recreo, en el comedor y en la sala de la siesta.</p> <p>La maestra dividirá a la clase en grupos de cuatro personas y le entregará a cada equipo una imagen de una brocheta de frutas. Todos se convertirán en prehistóricos y tienen que recolectar las piezas de frutas necesarias para realizar la misma brocheta que aparece en la imagen. Para ello, cada equipo contará con un plato para transportar las piezas de fruta necesarias y un pincho.</p> <p>Primero saldrá un miembro de cada equipo y tendrá que descubrir dónde está el plato con la fruta correspondiente a la que tienen que poner en primer lugar en la brocheta. Una vez que el primer miembro del equipo ha colocada la pieza de fruta, saldrá el siguiente, y así sucesivamente hasta completar la brocheta. Deberán de hacer tantas brochetas como componentes sean en el equipo.</p>	
Objetivos: <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar estrategias conjuntas 	

<ul style="list-style-type: none">- Trabajar la memoria

Recursos materiales:

- Frutas
- Platos de plástico
- Pinchos

Recursos humanos:

- Docente

Espacio: Diferentes lugares del colegio

6. Evaluación:

Anteriormente, hemos hablado de que no deberíamos centrarnos tanto en las calificaciones que obtiene nuestro alumnado y observar más el proceso enseñanza-aprendizaje. Por esta razón, el método que se va a llevar a cabo es la observación directa.

Para ello, nos ayudaremos de una lista de cotejos mostrada a continuación para observar la evolución que ha tenido el alumnado desde el comienzo de la propuesta de intervención hasta el fin de esta. Se realizará una evaluación al comienzo de la propuesta y otra al final.

En ella, encontraremos tanto los criterios relacionados con los objetivos del área en la que nos hemos centrado como los objetivos específicos que encontramos en el desarrollo de cada actividad.

	SÍ	NO
¿Saben trabajar de forma cooperativa?		
¿Saben desarrollar estrategias para obtener resultados?		
¿Controlan las acciones motrices?		
¿Han adquirido conocimientos de la prehistoria?		
¿Respetan el turno y las opiniones de los compañeros?		
¿Han mejorado su comunicación lingüística?		
¿Han desarrollado el pensamiento crítico?		

¿Saben identificar y plasmar sus sentimientos?		
¿Conocen su cuerpo, sus cualidades y sus características?		
¿Se han formado una imagen ajustada y positiva de sí mismo?		
¿Realizan actividades cotidianas de forma más autónoma?		
¿Reconocen los propios errores?		

7. Conclusiones y valoraciones personales:

Este trabajo ha permitido acercarnos más al ámbito de trabajo que hay actualmente en nuestras aulas. Hemos podido conocer tres metodologías innovadoras que pueden contribuir al desarrollo de las personas de una forma diferente, llamativa, entretenida y eficaz. También hemos podido conocer el impacto que tiene el juego en nuestro día a día y la poca importancia que le damos. Esto se debe a la poca información que tenemos sobre él y sobre los beneficios que proporciona, pero gracias a la investigación que se ha realizado para este proyecto, podemos conocer cuáles son las características del juego, las múltiples ventajas que este tiene en nuestro desarrollo...así como las diferentes insignias que se pueden enseñar a través de él.

Con esto, no queremos decir que podemos implantar el juego como metodología cuando nos apetezca. Como bien se desarrolla en el trabajo, hay que seguir unas indicaciones y valorar si resulta beneficioso según las cualidades que presenta nuestro alumnado.

Por otro lado, también hemos comentado el papel que tiene la motivación en el desarrollo del juego. ¿Creéis que un niño juega sin estar motivado? Los niños juegan para conseguir un objetivo, y para ello deben estar motivados por lograrlo. Prácticamente, podemos decir que el juego y la motivación van unidos.

Por último, hemos observado que el sistema educativo sigue cambiando continuamente para garantizar un éxito mejor para los seres humanos, y debemos tener en cuenta, que va a seguir cambiando en el futuro. Actualmente, se está trabajando en conseguir un sistema educativo de calidad a través de la implantación de nuevas metodologías, nuevos recursos motivadores para nuestro alumnado, etc.

8. Bibliografía:

Aguirre, P. (2017). La gamificación en el aprendizaje de lenguas extranjeras en Educación Primaria: revisión de estudios y propuestas.

Amos, R., Ames, C., & Amos, C. History of Motivational Research in Education. *History*, 22(0663/90), 300JS.

Bautista, J. M., y López, N. R. (2002). El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad.

Borrás, O. (2015). Fundamentos de Gamificación.

Burke, B. (5 de noviembre de 2012). Gamification 2020: What Is the Future of Gamification. *Gartner*.

Calvo, P., y Gómez, M. D. C. (2018). Aprendizaje y juego a lo largo de Historia. *La Razón histórica: revista hispanoamericana de historia de las ideas políticas y sociales*, (40), 23-31.

Carmona, M. y Villanueva C. V. (2006). Guía práctica del juego en el niño y su adaptación en necesidades específicas (desarrollo evolutivo y social del juego). Universidad de Granada.

Castro, S. (2008). Juegos, Simulaciones y Simulación-Juego y los entornos multimediales en educación: ¿mito o potencialidad?. *Revista de investigación*, 32(65), 223-245.

De Freitas, S. (2006). Learning in immersive worlds: A review of game-based learning.

Delgado, I. (2011). *Juego infantil y su metodología*. Editorial Paraninfo.

Del Moral, M. E., Fernández, L. C., y Guzmán, A. P. (2016). Proyecto game to learn: aprendizaje basado en juegos para potenciar las inteligencias lógicomatemática, naturalista y lingüística en educación primaria. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (49), 173-193.

Del Pozo, M. D. M. (2003). La escuela nueva en España: crónica y semblanza de un mito. *Historia de la Educación*, 22.

Fortea, M.A. (2019). Metodologías didácticas para la enseñanza/aprendizaje de competencias. Unitat de suport Educatiu de la Universitat Jaume I.

Franco, M. (2019). Gamificación: diseño de una propuesta educativa: en busca del tesoro escondido GAMAT.

Fröbel, F., & Rönsch, G. (1912). *Friedrich Froebel*.

Gallardo, J. A., y Gallardo, P. (2018). El juego como herramienta educativa.

Gallardo, J. A., y Gallardo, P. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa INNOVAGOGÍA 2018.

García, A., y Watts, F. (2007). Perspectiva histórica de simulación y juego como estrategia docente: de la guerra al aula de lenguas para fines específicos. *Ibérica, Revista de la Asociación Europea de Lenguas para Fines Específicos*, (13), 65-84

González, R., Valle, A., Núñez, J. C., y González, J. A. (1996). Una aproximación teórica al concepto de metas académicas y su relación con la motivación escolar. *Psicothema*, 8 (1).

Gordillo, M., Gómez, M., Sánchez, S., Gordillo, T., & Castro, F. V. (2011). El juego infantil en un mundo de cambio. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 1(1), 197-206.

Gros, B. (2000). La dimensión socioeducativa de los videojuegos. *Edutec. Revista electrónica de tecnología educativa*, (12), a017-a017.

Gutiérrez, P. (1995). La educación infantil: modelos de atención a la infancia. *Revista Complutense de educación*, 6(1), 101.

Hall, S. (2002). 2.-TEORÍAS SOBRE EL JUEGO. *Juegos y Deportes. Un Estudio del Palin Mapuche y el Hockey Hierba*, 4.

Huizinga, J. (2020). *Homo ludens*. Editora Perspectiva SA.

Iglesias, M. L. (2008). Observación y evaluación del ambiente de aprendizaje en educación infantil: dimensiones y variables a considerar. *Revista Iberoamericana de educación*, 47(3), 49-70.

Labrador, M. J., y Andreu, M.A. (editoras), Ribes, A. (coordinadora) (2008). Metodologías activas. Grupo de innovación en metodologías activas. Universidad politécnica de Valencia.

Linaza, J. L., y Maldonado, A. (1990). Juego y desarrollo infantil. *JA García Madruga y P. Lacasa (Cops.), Psicología Evolutiva*, 2.

Luelmo, M. J. (2018). Origen y desarrollo de las metodologías activas dentro del sistema educativo español. *Encuentro: revista de investigación e innovación en la clase de idiomas*, (27), 4-21.

Márquez, I. (2010, October). La simulación como aprendizaje: educación y mundos virtuales. In *Documento presentado en el II Congreso Internacional de Comunicación* (Vol. 3).

Martí, J., y Valls, M. (2009). Motivación y juego en el aula: La implicación del alumno en las clases de E/LE. *Foro de Profesores de E/LE*, (5), 1-10.

Moreira, M. A. (2000). *Aprendizaje significativo: teoría y práctica* (pp. 3-100).

Mosquera, I. (2019). ¿Gamificas o juegas? Diferencias entre ABJ y Gamificación. *Unirrevista*.

Narro, J., y Moctezuma, D. (2012). Hacia una reforma del sistema educativo nacional. *J. Narro Robles, JM Quintana y E. Bárezana García (coords.), Plan de diez años para desarrollar el Sistema Educativo Nacional*, Universidad Nacional Autónoma de México, 469.

Núñez, J.C. y González, J.A. (1994). Determinantes del rendimiento académico. Variables cognitivo-motivacionales, atribucionales, uso de estrategias y autoconcepto. Servicio de Publicaciones de la Universidad de Oviedo.

Omeñaca, R., y Ruiz, J. V. (2007). *Juegos cooperativos y educación física*. Editorial Paidotribo.

Ortiz, A. M., Jordán, J., y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44.

Otalvaro, S. J. (2011). El juego en la dimensión infantil: aprendizaje e intersubjetividad. *Revista de educación y pensamiento*, (18), 24-33.

Payá, A. (2013). Juego, educación y aprendizaje. La actividad lúdica en la pedagogía infantil. *NÚMERO MONOGRÁFICO Juego, educación y aprendizaje. La actividad lúdica en la pedagogía infantil*, 13.

Pintrich, P.R. y De Groot, E.V. (1990). Motivational and self-regulated learning components of classroom performance. *Journal of Educational Psychology*, 82, 33-40.

Pisabarro, A. M., y Vivaracho, C. E. (2018). Gamificación en el aula: gincana de programación. *ReVisión*, 11(1), 8.

Romero, M. (2010). El aprendizaje experiencial y las nuevas demandas formativas. *Antropología Experimental*, (10).

Sailer, M., Hense, J., Mandl, J., & Klevers, M. (2014). Psychological perspectives on motivation through gamification. *Interaction Design and Architecture Journal*, (19), 28-37.

Salvador, A. (2002). El juego como recurso didáctico en el aula de Matemáticas. *Universidad Politécnica de Madrid*, 8.

Teorías de los Juegos: Piaget, Vigotsky, Groos (12 de noviembre de 2012).

Tirado, M. C., Peinado, M. I., Cárdenas, B. y Adira, C. (2011). *El juego como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje en educación inicial* (Proyecto de desarrollo educativo).

Torres, C., y Torres, M. (2007). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula.

Valle, A., Sánchez, S. M., Núñez, J. C., González, R., González, J. A., y Rosário, P. (2010). Motivación y aprendizaje autorregulado. *Interamerican Journal of Psychology*.

Viciiana, V. y Conde, J. L. (2002). El juego en el currículo de Educación Infantil. En J. A. Moreno, J. A. (Coord.). Aprendizaje a través del juego (pp. 67-97).

Victoria, R., Utrilla, S. A., y Santamaría, A. (2017). Aprendizaje basado en juegos. Una alternativa viable para la enseñanza significativa de la sustentabilidad. *Revista Electrónica sobre Educación Media y Superior*, 4(7).