

TRABAJO DE FIN DE GRADO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

**LA APLICACIÓN DEL JUEGO COMO
RECURSO EDUCATIVO EN EL AULA**

LUIS HERNÁNDEZ MÉNDEZ

Alu0101218748@ull.edu.es

TUTOR: PROF. ANTONIO ORTEGA RIVAS

Aortega@ull.edu.es

CURSO ACADÉMICO 2021/2022

CONVOCATORIA: JULIO 2022

ÍNDICE

Resumen	3
Abstract.....	3
1. INTRODUCCIÓN	5
2. MARCO TEÓRICO.....	6
2.1. El juego	6
2.1.1. Definición del juego	6
2.1.2. Características del juego	9
2.1.3. Beneficios del juego	11
2.1.4. La evolución del juego en la historia	15
3. OBJETIVOS	19
4. METODOLOGÍA.....	19
4.1. Participantes.....	19
4.2. Instrumentos	20
5. ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	21
6. DISCUSIÓN.....	26
Referencias Bibliográficas.....	31
Anexos.....	34

Resumen

En el presente Trabajo de Fin de Grado (TFG) se elabora una investigación basada en la aplicación del juego en el aula, tras comprobar los grandes beneficios que aporta el juego. Históricamente, podemos observar con facilidad que el juego ha sido un recurso didáctico recurrente en el aula. El juego ha ido evolucionando a la par que nuestra sociedad, es por ello que el juego didáctico en la actualidad se considera un elemento imprescindible a la hora de impartir la enseñanza, debido a los grandes beneficios que aporta en la educación.

En este Trabajo se muestra detalladamente las definiciones y características que envuelven el concepto del juego. Además de repasar todos los componentes beneficios que se extraen de las dinámicas lúdicas y realizar un recorrido histórico desde sus inicios para desembocar en el estudio de la aplicación actual del juego en las aulas.

En este proyecto se abordará, en función de los objetivos establecidos, el análisis de la aplicación real que actualmente tiene el juego en las clases por medio de dos técnicas de investigación: Un cuestionario realizado a los docentes para examinar el grado de uso del juego en las aulas y diversos factores de interés asociados. y una entrevista a los tutores para profundizar en mayor medida sobre el tema a tratar.

Además de examinar a lo largo del trabajo algunos factores relevantes como los docentes, las materias en cuestión o los centros educativos que pueden incidir directamente en la aplicación del juego didáctico en el aula. Al ser una investigación, realizaremos un estudio previo sobre el juego y finalmente abordaremos una investigación para comprobar su aplicación en la enseñanza actual.

Palabras clave: juegos, juegos educativos y aplicación.

Abstract

In this Graduate Thesis research is developed based on the application of the game in the classroom, after verifying the great benefits that the game brings. Historically, we can easily observe that the game has been a recurring teaching resource in the classroom. The game has evolved along with our society, which is why the didactic game is now considered an essential element when it comes to teaching, because of the great benefits it brings to education.

In this work) the definitions and characteristics that surround the concept of the game are shown in detail. In addition to reviewing all the benefits that are extracted from the dynamics of play and taking a historical journey from its beginnings to lead to the study of the current application of the game in the classroom. This project will address, according to the objectives set, the analysis of the actual application of the game in the classroom by means of two research techniques: a questionnaire carried out to the teachers to examine the level of use of the game in the classroom and various factors of interest associated with it. and an interview with the tutors to delve more deeply into the subject to be dealt with. In addition to examining, during the course of the work, some relevant factors such as the teachers, the subjects concerned or the schools that may have a direct impact on the implementation of the teaching game in the classroom. As it is a research, we will carry out a preliminary study on the game and finally tackle a research to test its application in current teaching.

Keywords: games, educational games and app.

1. INTRODUCCIÓN

En la actualidad nos encontramos con un alumnado diverso y con intereses diferentes al de épocas pasadas. Tanto los niños como las niñas de hoy en día tienen conductas más asociadas con las de una persona adolescente. Esto es debido al cambio de generación y una sociedad llena de estímulos promulgados a través de la tecnología.

Consideramos que el concepto de infancia como etapa vital, y la niñez singular, han sufrido importantes modificaciones en la segunda mitad del siglo XX, a partir de la globalización, las profundas crisis sociales, las nuevas tecnologías, la imposición de las reglas del mercado y la caída de los valores. (Leguizamón, 2011, p. 149)

Este cambio en el alumnado, producido por el devenir del tiempo, debería de estar ligado a modificaciones en la enseñanza, para que el alumnado no manifestara un desinterés por la educación. La educación debería de estar orientada y apoyada por todas las áreas de interés de los jóvenes actuales, además de intentar crear recursos novedosos de una manera llamativa y atractiva para luchar con los constantes estímulos de los cuales está rodeado el niño/a, y que resultan una distracción para la atención del alumno. Según Zapata Ramírez (2018) “el reto del docente es mantener la atención de sus estudiantes frente a un mundo cada vez más lleno de estímulos y distracciones”.

La educación no puede ser la misma actualmente que en sociedades pasadas, más orientadas estas a la industria debido al enorme cambio producido por el internet y todo lo que esto engloba. Si seguimos con esta educación lo único que produciremos será desmotivación y frustración del alumnado. “Fracasaría el sistema, por tanto, si no logra contrarrestar esas diferencias y adaptar la escuela a las necesidades del alumnado, y que no sea el alumno el que tenga que adaptarse a cualquier precio” (Marinas, 2012, p. 33).

Lo mencionado ya se puede empezar a apreciar en las aulas al encontrar un desinterés por las formas de aprendizaje tradicionales y un malestar con la educación. Este desinterés se arrastra hasta etapas más avanzadas, donde se manifiestan los problemas de abando escolar temprano que se ven al finalizar la secundaria. “Es de esperar, por ejemplo, que un alumno con alta motivación de logro trabaje con ahínco y

que un alumno poco orientado a la conquista de metas no estudie lo suficiente” (Pérez, 2009, p. 78).

Una de las tendencias a la que la escuela se debe acercar para no perder de manera temprana la niñez es a la idea de orientar las dinámicas y el aprendizaje de clase a través del juego. El juego es un componente que realizan la mayoría de los niños/as y que vamos disminuyendo con el paso de los años. Esto hace que el juego sea un componente muy común en la vida y los intereses de los niños. Malajovich (2000) defendía “la idea del juego como actividad propia de la niñez” (p. 8).

Además, podemos orientar y moldear los juegos para que se utilicen en la enseñanza de determinados contenidos, pero sin perder su componente lúdico y motivador, que hace mantener la atención del alumno en ese aprendizaje. “En la mayor parte de las disciplinas los juegos están orientados al objetivo de aprendizaje teniendo fuertes componentes sociales y plantean simulaciones de algún tipo de experiencia del mundo real que los estudiantes encuentran relevante para sus vidas” (Ortiz-Colón, 2018, p. 3).

Este Trabajo de Fin de Grado está motivado por su grado de relevancia, a nivel personal, al ser un tema inquietante, en el cual no se profundiza tanto en el grado. Además de la relevancia académica que posee, donde resaltamos infinidad de estudios que muestran la importancia del juego en la educación y la gran ventaja al adquirir conductas motivadoras en el aprendizaje, acto muy influyente en su aprendizaje, tanto vital como formativo.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. El juego

2.1.1. Definición del juego

Para abordar este trabajo es crucial estudiar el concepto de juego, dada la amplia versatilidad de sus definiciones y los múltiples usos, a través de ser concebido como un término común y universal, interpretado por muchas personas de maneras diferentes, resaltando la pluralidad y flexibilidad del término.

Es importante para el desarrollo de este trabajo que se vaya clarificando este concepto a través de las diferentes definiciones que puede aportar distintas disciplinas y autores que han estudiado el concepto a lo largo de la historia.

En cuanto a las definiciones actuales que encontramos en el diccionario de la Real Academia Española se muestran un número considerable de definiciones, pero las que más se engloban dentro del apartado educativo son:

m. Acción y efecto de jugar por entretenimiento.

2.m Ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde.

Este concepto actual asumido por la RAE (Real Academia Española) viene determinado por varias discusiones y debates entre las aportaciones de varios autores y diferentes disciplinas a lo largo del tiempo.

Desde una perspectiva biológica, uno de los principales referentes en este campo fue el biólogo alemán Karl Groos, que en 1896 con una de las primeras teorías relacionadas con la biología “La teoría de Groos” definió el juego como una preparación para la vida adulta. Ezequiel Martínez (2008) nos facilita el punto de vista de Groos (1896):

El juego desde el punto de vista biológico, estaba implicado en los aspectos genéticos tanto como en los beneficios biológicos del juego. Procedió a desarrollar una teoría psicológica del juego basada en el aspecto de placer del juego y en el intento de olvidar los aspectos serios de la vida sumiéndose en el juego. (p. 9)

Siguiendo en una línea continuista con Groos, Stern motivado por esta misma disciplina biológica, afirma que “el juego es la autoformación instintiva de las aptitudes en desarrollo, el ejercicio previo e inconsciente de las funciones serias de mañana” (Stern, 1922, como se citó en Elkonin, 1980, p. 46-47).

En cuanto al aspecto antropológico y relacionado con las primeras taxonomías del juego, se encuentra en el texto de Johan Huizinga (1938) “Homo Ludens” una de las principales obras en la corriente antropológica. Reca (1997) recoge en su artículo la

definición que atribuyó Johan Huizinga (1938) a juego, esta afirma que Huizinga definió el juego como:

Una actividad voluntaria, realizada dentro de ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí mismo, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real. (p. 21)

Relacionando el juego con el entorno de la psicología debemos conocer la definición de juego que aporta Vygotsky al ser uno de los psicólogos más influyentes en la educación con su teoría sociocultural del desarrollo cognitivo. Shuare y Montealegre (1997) recogen la definición del psicólogo, Vygotsky define el juego como la “realización imaginaria, ilusoria de deseos, tendencias, necesidades, impulsos, intereses, etc., que no pueden ser satisfechos inmediatamente” (p. 83).

Además, otros autores importantes aportan otras definiciones enriquecedoras al concepto del juego, como es el caso de Decroly (1986) que “introduce el juego en la educación y, respetando el carácter de la actividad lúdica, le confiere una dimensión nueva al considerarlo el medio fundamental de la autoeducación del niño” (p. 1).

Buscando un término más adecuado a la sociedad actual en la que vivimos, encontramos la definición de Beatriz Marcano (2008) que manifiesta que “el juego es una actividad fundamental para el desarrollo humano. Comúnmente se juega para divertirse, para entretenerse” (p. 96). Además, esta autora se enfoca sobre todo en los videojuegos, dado la evolución de nuestra sociedad.

En consecuencia, a esta evolución del juego, se empieza a dejar atrás los juegos del pasado. “En la actualidad, hay una cantidad de juegos nuevos que han surgido, pero que poco se parecen a los juegos tradicionales que jugaban en generaciones pasadas” (Acevedo, s.f., p.8).

Esta pérdida de los juegos de antaño y el paso a los videojuegos pone a muchos autores en contra del rumbo de estos juegos ya que, por ejemplo, Bañol (2008) afirma que los juegos del pasado son muy enriquecedores y recoge la opinión de Sánchez (2001) quien dice que “los juegos tradicionales son en esencia actividad lúdica surgida de la vivencia tradicional y condicionada por la situación social, económica, cultural,

histórica y geográfica; hacen parte de una realidad específica y concreta, correspondiente a un momento histórico determinado” (p. 94).

2.1.2. Características del juego

Para continuar con este análisis, y tras haber mostrado varias definiciones del juego, procedemos a comentar una serie de características del juego que son compartidas por la mayoría de los autores que han tratado este tema. Para ello hemos estudiado y aglutinado las características más presentes de los siguientes autores: Chacón (2008), Delgado (2011), Garvey, C. (1985), Huizinga (1938), Otero (2015), Ramírez (2014), Ruiz (2017), entre otros. Mostrando así, las características más repetidas y que serían las siguientes:

- El juego es entretenido y lúdico, es un conducto de placer. El juego por sí mismo, es una conducta del ser humano que se centra en producir placer a las personas que lo practican, dotando a cada individuo de felicidad, diversión y satisfacción.

Para Johan Huizinga (1938), el juego es una conducta natural del ser humano y de los animales, que les produce una diversión y placer al jugar e imitar a los demás. Además, para este autor, el fin del juego es buscar una sensación placentera y que en ese momento pueda cambiar la realidad a una situación que deseamos.

En cuanto al carácter lúdico del juego, Ruiz (2017) afirma que “el juego es una actividad destinada a producir placer y satisfacción a quién lo realiza, es una actividad agradable que produce bienestar, alegría y diversión y, por lo general este satisface los deseos de forma inmediata” (p. 127).

Garvey (1985) afirma que una de las características universales del juego es el comportamiento lúdico que desempeñan los juegos y que suele asemejarse a actividades de la vida adulta.

- El juego es opcional y libre. Esto quiere decir que el juego no puede ser obligado ni persuadido, ya que una de las características del juego es la libertad de jugar como la persona quiera y de manera voluntaria al juego, teniendo en cuenta las normas del mismo.

Otero (2015) nombra algunas características del juego según una recopilación de varios autores, entre ellas menciona que el juego es libre, debido que su naturaleza es espontánea y no es coaccionada por nadie.

Una de las características que atribuye al juego Delgado (2011) es la idea una actividad llena de libertad y voluntariedad, ya que argumentaba que, si se impone el acto de jugar, se estaría perdiendo ese componente de diversión, voluntariedad y autonomía. Además, afirmaba que dentro de esta libertad estaba concebido la tenencia de normas, debido a su libre aceptación.

- El juego es activo e implica cierto esfuerzo, consiguiendo en ciertas habilidades y aprendizajes. Un juego se tiene que desempeñar bajo la participación activa de las personas que están jugando para poder llegar a desarrollar un aprendizaje o habilidades que requiere el juego en cuestión.

Reconstruyendo los pensamientos de Huizinga (1938) plasmados en el “Homo Ludens”, Cimiano (2003) expresa la idea que desde el inicio de la historia la cultura se desarrolla en torno al juego, teniendo algún componente lúdico.

Además de esta idea de que la cultura se desarrolla a través del juego, Garvey (1985) menciona un concepto similar debido a que comenta que “el juego ha sido vinculado a la creatividad, a la solución de problemas, al aprendizaje del lenguaje, al desarrollo de papeles sociales y a otros numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales” (p. 15). Todos estos vínculos que se le atribuyen al juego realzan la obtención de ciertas habilidades o aprendizaje a través del juego.

Otros autores se muestran en concordancia con la idea de que el juego es un potencial desarrollador de habilidades, aunque varían pequeños detalles. Este es el caso de Delgado (2011) que comenta que el juego es un gran desarrollador, matizando que este es propio de la infancia, donde es de las actividades más importantes para el desarrollo de habilidades del ser humano. Además, que en el juego las personas siempre tienen un papel activo, en las que se necesita la realización de una o varios esfuerzos.

Esta propiedad no solo la mencionan los autores citados anteriormente, sino que es un pensamiento que se repite en muchos trabajos más, como en la clasificación que

ofrece Ramírez (2014), donde comenta que el juego debe de tener una participación activa de los participantes que hace que se desarrollen habilidades en el jugador.

- El juego tiene una función de adaptación afectivo-emocional. En todo juego se manifiesta emociones y a través del juego se aprende a liberar y expresar los sentimientos que les producen los juegos e ir regulando estas emociones.

Muchos autores han visto el juego como un medio donde los participantes canalizan sus sentimientos y da lugar para que se puedan expresar y abrir más sus emociones. “El juego es una forma de expresión emocional que permite al niño expresar libremente lo que siente y lo que piensa” (Delgado, 2011, p. 7).

Según ha señalado Muñoz et al. (2020), el juego provoca un mayor número de emociones positivas que negativas al practicarlo, por tanto, los juegos se convierten en un instrumento ideal para desarrollar la parte socio-emocional de la persona.

Muchos otros autores ven esta característica esencial en el juego, por ejemplo, Ruiz (2017) manifestaba la importancia del juego en su faceta emocional:

El juego es un buen modo de expresarse y exteriorizar sus sentimientos y preocupaciones. A través de la imitación los niños van comprendiendo y asimilando estas preocupaciones, pues el juego les ayuda a rebajar la ansiedad, les facilita la comprensión de diferentes roles y favorece la incorporación de las normas sociales de su entorno y de este modo irán superando esas preocupaciones y sintiéndose más poderosos, con lo que probablemente mejorarán su autoestima. (p. 16)

En cuanto nos vamos alejando de las características más generales del término y nos vamos acercando a las características más puras del juego educativo, nos encontramos con las características de los juegos educativos mencionadas por Paula Chacón (2008): “intención didáctica, objetivo didáctico, reglas, limitaciones y condiciones, un número de jugadores, una edad específica, diversión, tensión, trabajo en equipo y competición” (p. 4).

2.1.3. Beneficios del juego

Una vez entendido el concepto del juego y vistas algunas de sus características más relevantes, podemos ir extrapolando la infinidad de propiedades positivas que tiene el juego. El juego no es solo un mero medio de entretenimiento, sino una fuente de beneficios en muchos ámbitos.

Estas ventajas arraigadas al juego han sido motivo de debate entre muchos autores, donde aportan diferentes beneficios en varios ámbitos del desarrollo del ser humano. Estos beneficios se encuadran desde la perspectiva más social hasta la más intrínseca de la persona que realiza el juego. Podemos estructurar esta infinidad de ventajas en varios bloques según su naturaleza:

- Ámbito social. Muchos de los beneficios citados por un gran número de autores se engloban bajo el desarrollo de la capacidad social de la persona y su mejora en las habilidades sociales a través del juego.

Varias de las ventajas sociales que aporta el juego están expuesta en el trabajo de Chomba (2019), donde expone que el juego incrementa la vida social, debido a la tenencia de actividades y gustos parecidos a las afinidades de otras personas. Además, añade que el juego tiene a su vez un componente de integración social al aprender el cumplimiento y la convivencia con las normas, muy positivo para aprender a vivir en sociedad.

A través del estudio del juego social como un instrumento para el desarrollo de las personas se nombran varios beneficios que aporta el juego al carácter social de una persona. “Estos juegos ayudan al niño a aprender a interactuar con otros, a saber relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia, con soltura” (Olivares, 2019, p. 30).

El juego se vuelve aún más beneficioso en su aspecto social debido a que nos permite dejar atrás nuestra parte más arrogante y ególatra por medio del juego y la interacción.

El juego en el proceso de socialización es una forma adecuada ya que compartiendo los juegos, el niño realiza un aprendizaje social: aprender a relacionarse con los demás, a guardar su turno de intervención y el momento de satisfacer sus deseos, a compartir otros puntos de vista, a cooperar en la

realización de tareas. Es decir, aprender a superar su egocentrismo. Todo esto va a contribuir a establecer sus primeros vínculos de amistad. (Rodríguez, 2013, p. 32)

- Ámbito motivacional. Desde que entendemos el propio concepto de juego, podemos ver la clara relación que manifiesta el juego con la motivación del participante de este. El juego por sí solo produce unas emociones positivas que llenan a la persona de motivación para la realización del juego. Además, consiguen una motivación para aprender el tema que se trata en el juego, solo por plena curiosidad e intriga.

Esta relación con la motivación y la curiosidad que produce el juego concuerda con uno de los beneficios que nos cita Chomba (2019) en la cual menciona que “motivan y fomentan la curiosidad, factor necesario para el aprendizaje” (p. 17).

A parte, en cuanto al ámbito motivacional con relación al juego, podemos destacar la gran importancia que tiene el juego a la hora de experimentación en función de la motivación que le ofrece al niño/a. En relación con esto, podemos decir lo siguiente:

Para cada niño, el juego, es importante y esencial, es su ventana hacia el mundo, jugando experimenta, inventa nuevas acciones para analizar su reacción y lograr sacar sus propias conclusiones sobre el mundo que lo rodea, el juego aporta una motivación clave para crecer y aprender. (Ojeda et al.,2020, p. 433)

Este aspecto motivacional, dado por el juego, puede evitar el abandono escolar más adelante fruto de la motivación, además puede causar una mejora tanto académica como actitudinal por la disposición positiva que muestra un alumno motivado. Los juegos incrementan la motivación de quien los realiza y a su vez mejora la habilidad o conocimiento que está adquiriendo al realizar ese juego. Prieto Andreu (2020) incide en la importancia que muestra la incorporación de elementos de los juegos en la escuela y menciona múltiples ventajas como la eliminación de la falta de compromiso y la reducción de la desilusión por el estudio.

- Ámbito emocional. El beneficio que aporta el juego en el ámbito emocional es enorme y es mencionado por muchos autores como una de sus principales ventajas. A través del

juego, a una persona le resulta más fácil expresar sus sentimientos, ya que no tiene la misma presión que si manifiesta en su propia realidad, es decir, el juego les sirve de canal de expresión de los sentimientos.

Sobre todo, este proceso, donde el juego sirve para dar rienda suelta a las emociones y desarrollar nuestro afecto, está más presente en la infancia y la adolescencia.

El juego, esa actividad por excelencia de la infancia es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano, y contribuye de forma relevante en el desarrollo social y afectivo-emocional durante la infancia y la adolescencia. (Garaigordobil, 2018, p. 117)

En muchas ocasiones, dependiendo del tipo de juego que se desarrolle podemos tocar en mayor o menor medida el ámbito afectivo del participante. Por ejemplo, como mencionaba Landazabal (2010) los juegos, más concretamente los juegos de expresión, son capaces de soltar la personalidad y pueden expresar las emociones y sentimientos de los niños/as a través de exteriorizar lo que sienten.

Además, no solo en los juegos de expresión, sino en muchos otros podemos llegar a encontrar emociones tanto negativas o positivas que hagan al niño/a desarrollar su aspecto afectivo-emocional. Esto concuerda con el estudio de Jaqueira et al. (2014) donde manifiestan que los juegos cooperativos producen aun perdiendo o consiguiendo la victoria emociones positivas en el niño/a.

• Ámbito educativo. El juego puede tener grandes aplicaciones en el entorno educativo, bien por las grandes ventajas que produce el juego al profesorado o por los grandes beneficios que produce en el alumnado. Por un lado, podemos ver como el juego tiene grandes ventajas en el aula si el profesor lo utiliza correctamente.

El profesorado al entender todas las ventajas que tienen los juegos para los alumnos tendría una gran mejora en su formación y ganaría calidad educativa en el aula. Como mencionaba Sandí (2019) los maestros/as podrían coger las ventajas que ofrecen los juegos seriados, potenciando así, su formación e incluso el desarrollo de nuevas competencias como la tecnológica.

Estos beneficios que tienen los juegos aportarían una gran calidad en la enseñanza si los docentes conocieran todas sus ventajas y fueran capaces de extraerlos al aula, exprimiendo todo el potencial educativo que contienen. En el estudio de Sandí (2018) se mencionaba que “el 92.86% del profesorado encuestado manifestó estar de acuerdo en que es sumamente importante conocer los beneficios y potencialidades que brindan los juegos serios” (p. 132).

Sin embargo, esta aceptación general del juego en las aulas que se ha producido en estos últimos años choca gravemente con el factor de su aplicación real en el aula. Los profesores/as son incapaces de implementar estas dinámicas en sus clases como pauta general. De hecho, Torres (2001), pese a que la educación ha evolucionado ligeramente, manifestaba que estas metodologías no están muy difundidas, sobre todo por la manera tradicional que sigue anclada en la educación de hoy en día.

Dejando atrás las ventajas que le produce al profesorado, el verdadero potencial del juego se encuentra en el alumnado. Nos encontramos con múltiples beneficios intelectuales, que citan varios autores:

Según López (2021) “el juego establece estructuras de pensamiento, favoreciendo la imaginación, creatividad, memoria y atención” (p. 12).

Además, Ramírez (2014), siguiendo las ideas anteriores, mencionó que el juego aporta bastante en el desarrollo de las habilidades creativas, además de la importancia de este en la observación, la concentración o la memoria.

Para mencionar otros beneficios importantes en el ámbito educativo podemos citar los pensamientos de Salvador (2007) que mencionaba su importancia en el pensamiento lógico-matemático, la resolución de problemas o una actitud de autonomía.

2.1.4. La evolución del juego en la historia

A lo largo de toda nuestra historia, el juego ha estado vinculado al ser humano y a todas las civilizaciones, incluso las más antiguas. “El juego es una actividad innata en el ser humano” (Valda y Arteaga, 2015, p. 65), por lo cual siempre estará ligada a las actividades del individuo. Desde la antigüedad el ser humano ha buscado las formas de

saciar su tiempo libre con la acción de jugar, sirviéndoles para descubrir nuevos conocimientos y desarrollar varias habilidades.

Muchos historiadores, pese a la dificultad de poner una fecha exacta al suceso, concuerdan con que los primeros juegos están datados del 4.000 a.C, coincidiendo con la aparición de la escritura. Además, Hernando y Gómez (2018) comentan que estos juegos primitivos estaban relacionados con la estrategia o la coordinación, desarrollando así inteligencias o habilidades.

El juego ha pasado por todas las civilizaciones del ser humano, donde muchos autores han explorado y mencionado los distintos juegos que eran más destacados en cada época.

En cuanto a los juegos en la civilización egipcia se remontan hasta el 3.000 a.C, donde Sánchez (2021) manifestó que contaban con diferentes juegos y varios juguetes.

Destacando los de tableros o los juegos de pelota. Siguiendo un orden cronológico hay otras civilizaciones como los mayas, en 2.000 años a.C, en las cuales según Hernando y Gómez (2018) sobresalían los juegos de pelota, pero incluyendo normas y terrenos diferentes.

Los juegos se fueron expandiendo por muchas zonas del mundo como la India con los juegos de canicas o África con los juegos de Mancala, que según Catalán (2016) se sitúan en el año 1.400 a.C, siendo un juego de fichas con mera intención lúdica.

Una vez analizado todo el contexto anterior, podemos pasar a hablar de los juegos en las dos civilizaciones antiguas más importante y donde se le va concediendo al juego de una manera más formativa.

En la cultura griega según Hernando y Gómez (2018) el juego ayudaba al desarrollo de la educación, tanto en su lado físico, donde destacaban las famosas olimpiadas, como en el lado moral, a través la cooperación o la creatividad.

Esta cultura estaba respaldada por grandes pensadores como Platón, del cual Garfella (1997) destaca las siguientes utilidades de sus reflexiones del juego en Grecia:

- Al juego se le concedía la misión de transmitir la cultura y los valores por medio de reglas, para así establecer los comportamientos en la sociedad.
- Hay que vincular el juego con el aprendizaje para acercarse a las futuras profesiones.
- El juego marca los gustos y aficiones de los ciudadanos.

En la época romana cobró gran importancia el juego, tanto por su carácter lúdico, como su potencial en el desarrollo de los infantes. “En esta época los juegos se popularizaron notablemente y se expandieron por todo el territorio que ocupó Roma durante siglos. Se han encontrado pinturas sobre la práctica de juegos en Pompeya y numerosos lugares con presencia del Imperio Romano.” (Catalán, 2016, p. 17).

Según Hernando y Gómez (2018) el juego era puro entretenimiento, que servía para desconectar del trabajo. Es decir, muchos juegos como los que se manifestaban en el teatro o en el circo romano, tenían unos tintes lúdicos.

Sin embargo, los juegos infantiles según Álvarez Sesma (2019) que se utilizaban eran la peonza, la cuerda o varios juegos de tablero que tenían varias finalidades como:

- Seguir con la cultura romana a través de los juegos tradicionales
- El descubrimiento personal, el juego o la manipulación de elementos del entorno
- Fomentar conductas positivas como la cooperación y el respeto.

Los juegos en la Edad Media, que abarca un gran periodo de tiempo, eran acordes a una sociedad inmersa en las guerras entre aldeas, donde los ejércitos y las armas eran el centro de atención del cual giraba la población. Sin embargo, la nobleza seguía utilizando los juegos de mesa de antaño. “La caída del Imperio romano no hizo que los juegos de mesa desaparecieran, la nobleza y el estamento eclesiástico seguían jugando, tanto como un medio de aprendizaje de la matemáticas y desarrollo de la inteligencia, como por pura diversión” (Catalán, 2016, p.18)

Es por esto que como mencionan Antonio y Pardos (2016) los juegos se quedaban como actos festivos y de entretenimiento que requerían de cierta habilidad, como la lucha entre caballeros, los juegos de disparo o la caza como actividad lúdica, juegos con pelotas, juegos de bolos o los juegos de mesa en los que destacaba el ajedrez.

Acercándonos más a nuestra realidad, los juegos en el siglo XX vivieron una etapa de crecimiento sobre todo en la rama escolar y de la mano de las pedagogías nuevas más enfocadas en el alumno. En el siglo XX la educación manifestó un cambio y es aquí donde Rio (2013) menciona que:

El estudio histórico-educativo de la pedagogía lúdica infantil en nuestro país nos muestra cómo el juego ha transitado a lo largo del siglo XX por diferentes momentos, que van desde algunas experiencias aisladas de renovación pedagógica hasta la consolidación del juego como herramienta ideal en las aulas de infantil. (p. 37)

Esta transición del juego a lo largo del siglo XX tiene mucha relación con varias personas muy influyentes, que tenían una concepción del juego que blindó una perspectiva diferente en la educación y estas personas son las siguientes:

Una de las pedagogas más influyentes en el siglo XX fue Montessori, la cual sigue siendo un referente en la educación de hoy en día. Para Montessori según Britton (2001) analizando el método de Montessori menciona que todos los alumnos logran el aprendizaje a raíz del juego o como lo entendía Montessori trabajo, siendo para ella, palabras sinónimas en el aprendizaje del niño.

Decroly, uno de los pedagogos más importantes en el juego de principios del siglo XX, fue de los primeros en crear y difundir el término de juegos educativos. Según Decroly y Monchamp (1983) “los juegos educativos son la iniciación a la actividad intelectual y motriz” (p. 18).

Para seguir detallando los aspectos más destacados del juego en el siglo XX tenemos que tener en cuenta a Jean Piaget. Según Fuentes et al. (2012), Piaget entendía el potencial del juego debido a su sistema de normas, el cual desarrollaba la dimensión moral de los niños, que según el autor está en estrecha relación con el desarrollo psicológico. Es decir, Piaget dio una gran importancia al juego, hasta tal punto de que fuera el pilar de su estudio, siendo así el origen del criterio moral que nombraba.

Vigotsky, como uno de los mayores exponentes en el siglo XX, entendía el juego con un carácter social, ya que con él se tendía a la interacción y socialización. “Vigotsky consideraba que en la edad infantil el juego es el camino más importante de todo el

desarrollo cultural, en donde se subraya el desarrollo simbólico” (González et al., 2014, p. 296).

En definitiva, gracias a los aportes de todos estos autores sobre el juego y la importancia educativa que otorgaron en él, el siglo XX tuvo un avance exponencial en nuevas metodologías como el juego.

3. OBJETIVOS

Tras la exposición de algunas ideas sobre el juego, así como todos los beneficios que este aporta en el aula, para provocar así, mejoras en el rendimiento del alumno en todas las áreas de conocimiento, podemos manifestar que este trabajo se desarrolla en función de los siguientes objetivos:

- Comprobar si se está poniendo en práctica el juego como recurso educativo en las aulas.
- Comprobar si algunos factores como las asignaturas, los cursos, el centro o los docentes influyen en la aplicación del juego.

4. METODOLOGÍA

Se ha realizado un análisis sobre una muestra total de 15 profesores de diferentes áreas y cursos. Un tercio de estos corresponden a 1º de Educación Primaria, el otro tercio a 3º de Educación Primaria y el último tercio restante a 6º de Educación Primaria.

Se han seleccionado los cursos de 1º, 3º y 6º porque son niveles que representan los tres ciclos de primaria y podemos ver de manera más clara la diferencia en edades. En cada tercio de profesores del mismo curso, cada uno se centra en distintas áreas, entre ellas: Educación Física, Música, Plástica, Educación Emocional, y un conjunto de áreas que le correspondía al tutor que se encarga de varias materias, tales como Sociales, Naturales, Lengua y Matemáticas.

4.1. Participantes

La muestra utilizada son 15 docentes diferentes de 3 centros públicos de educación primaria de la isla de Tenerife centrados en la educación primaria. Cada centro está elegido en diferentes zonas de la isla, para mostrar una mayor diversidad de campos de actuación a la investigación.

En cada centro se ha escogido a 4 docentes especialistas de áreas distintas y un tutor. Las áreas de los especialistas son educación física, música, educación emocional y plástica. Y las áreas del tutor son matemáticas, lengua, sociales y naturales.

Descripción de los centros

Centro 1. Se trata de un centro público situado en la zona norte de Tenerife, donde tanto los escolares y las familias de los alumnos tienen un nivel socio económico muy bajo, siendo la mayoría de cuota cero. Cuenta con educación infantil y educación primaria. Además, este centro es de línea 1. Además, el entorno del centro es bastante desfavorable, debido a que no posee grandes infraestructuras, ni zonas de ocio.

Centro 2. Se trata de un centro público que está situado en el municipio de la Laguna en la zona metropolitana de Tenerife. El alumnado procede de familias, en su mayoría con un nivel socio económico medio-alto. Cuenta con educación infantil, y educación primaria. Este centro es de línea 3. Además, cuenta con un entorno bastante multicultural y con muchos alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo (NEAE).

Centro 3. Se trata de un centro público que se encuentra en la zona sur de Tenerife es un centro de línea 3 y engloba la enseñanza en educación infantil hasta la educación primaria. El nivel económico es medio-bajo y destaca el entorno multicultural.

4.2. Instrumentos

Para esta investigación hemos utilizado dos tipos distintos de instrumentos para recabar la información necesaria para el análisis que realizaremos en este trabajo.

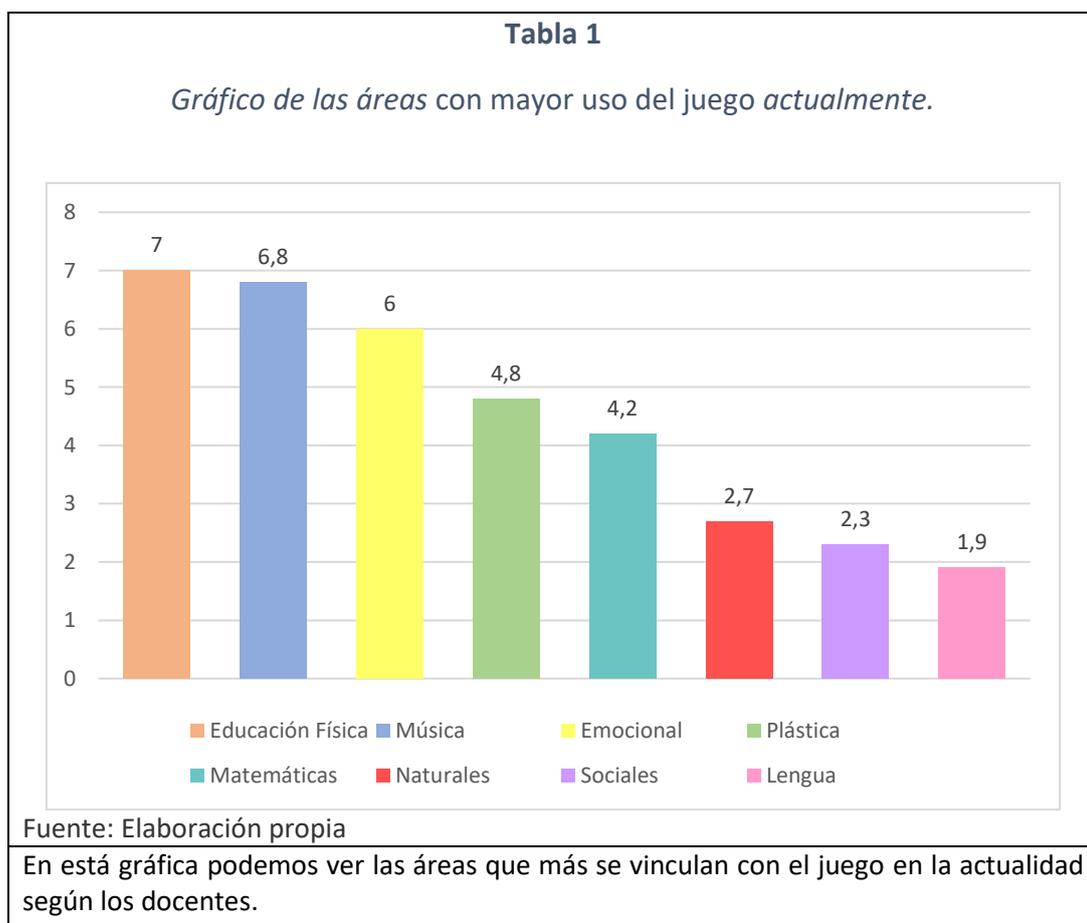
El primer instrumento utilizado será un cuestionario (Anexo 1) que pasaremos a los 15 profesores de cada área y que están involucrados en este estudio. Utilizaremos este método cuantitativo para poder encontrar la información necesaria para analizar los resultados obtenidos.

En cuanto a la segunda herramienta utilizada, consistirá en un instrumento cualitativo, que será una entrevista (Anexo 2) a los 3 tutores mencionados con anterioridad.

5. ANÁLISIS DE RESULTADOS

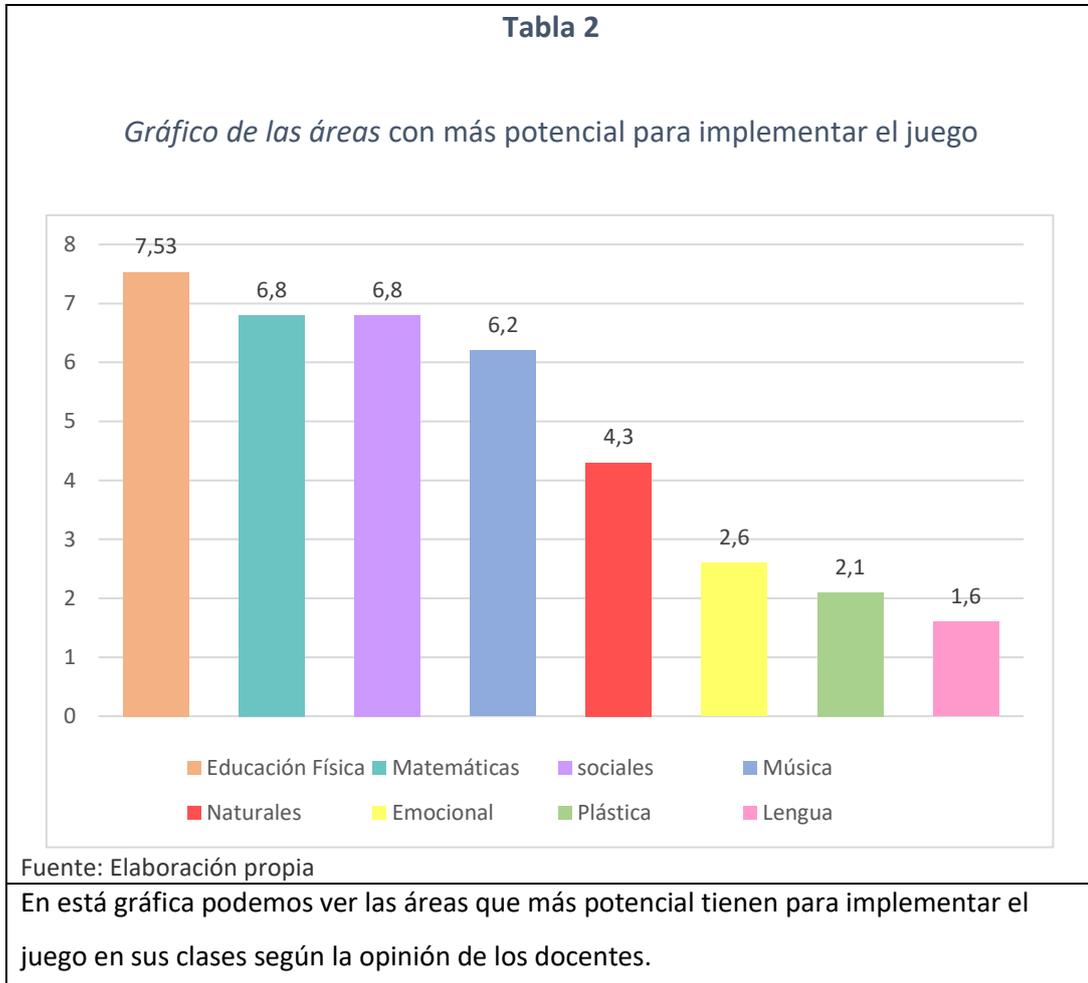
Tras la puesta en práctica, tanto de los cuestionarios como de las entrevistas hechas a cada docente, para posibilitar el análisis de los resultados, podemos, tal y como formulamos en los objetivos, examinar el grado de aplicación del juego en las aulas como una herramienta didáctica, en función de área, del centro o el propio profesorado.

Hemos querido plasmar los resultados obtenidos de la siguiente manera:



Tras observar el resultado se puede comprobar que en este estudio la asignatura de educación física, es la que más vínculo tiene con el juego. Sin embargo, podemos observar como la que peor relación mantiene con el juego es el área de lengua, ya que

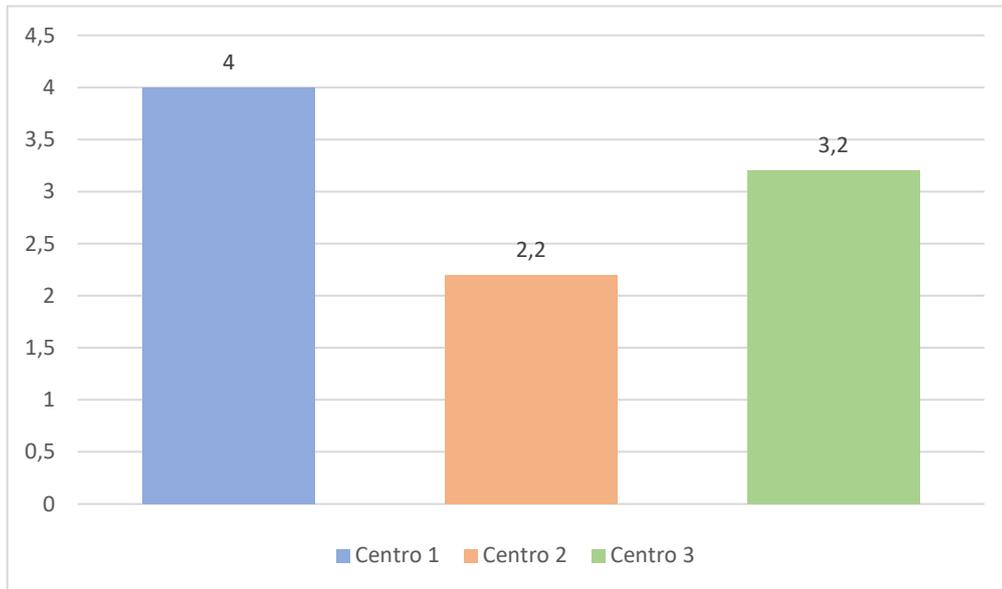
ocupa la peor puntuación en el uso del juego. Destaca también, la poca puntuación y la mala posición obtenida por las áreas de matemáticas, sociales y naturales, dada la importancia y las horas que se le atribuyen.



Tras examinar los resultados obtenidos en este estudio, se puede ver como se sigue repitiendo el patrón de la gráfica anterior, ya que se observa como Educación física sigue siendo el área, que se considera más factible para la aplicación del juego. Y la materia menos cómoda para su aplicación sigue respondiendo al área de lengua. Además, a destacar la presencia de un gran puntaje en matemáticas, sociales y naturales, ya que suben considerablemente en relación al estudio anterior.

Tabla 3

Gráfico de los centros que más se relacionan con la implementación de los juegos didácticos.



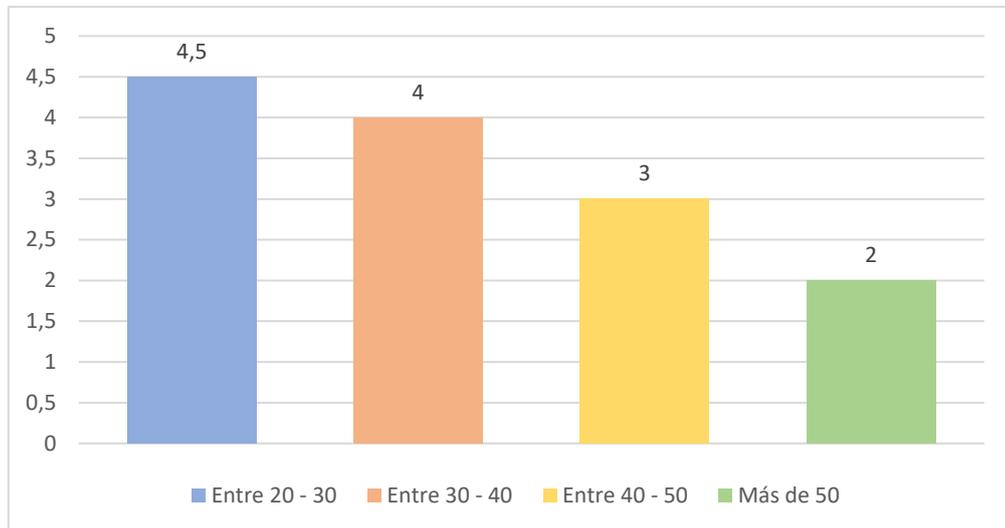
Fuente: Elaboración propia

En esta gráfica podemos ver los centros en los cuales, se trabaja más la dinámica de los juegos como herramienta didáctica, según los profesores que trabajan en dicho colegio.

Como se puede analizar al ver los resultados mostrados en la gráfica, vemos como el centro 1 (poseedor un entorno económico bajo) es en el que más se incentiva el juego por medio del colegio y el centro 3 (poseedor un entorno económico alto) es el que menos se apuesta por el juego como una herramienta didáctica.

Tabla 4

Gráfico de la importancia que otorgan los docentes al juego según la edad



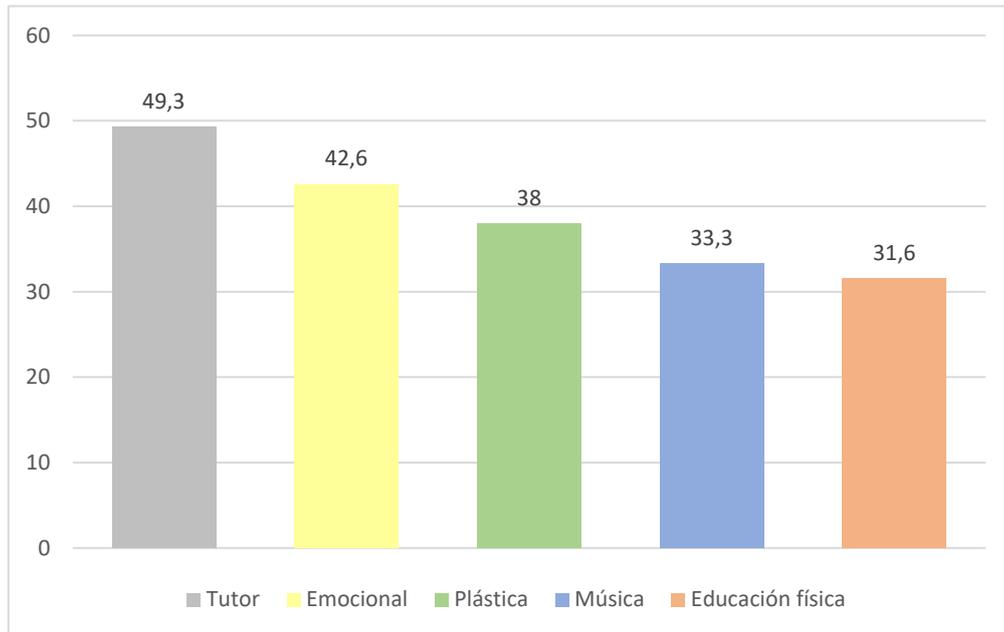
Fuente: Elaboración propia

En esta gráfica podemos observar la importancia que otorgan al juego los docentes según su rango de edad.

Tras este estudio podemos concluir que el mayor porcentaje de uso de los juegos educativos en el aula reside en las personas más jóvenes de una franja de edad de entre 20 – 30 años. Siendo lo contrario, las personas de mayor edad, es decir, las que poseen más de 50 años de edad, que son las más reacias a incorporar los juegos a sus dinámicas educativas. Es destacable observar gradualidad que existe entre la edad y la aplicación del juego, siendo relacionado las edades más jóvenes con el mayor uso de los juegos educativo en sus clases.

Tabla 5

Gráfico de las edades de los docentes por área



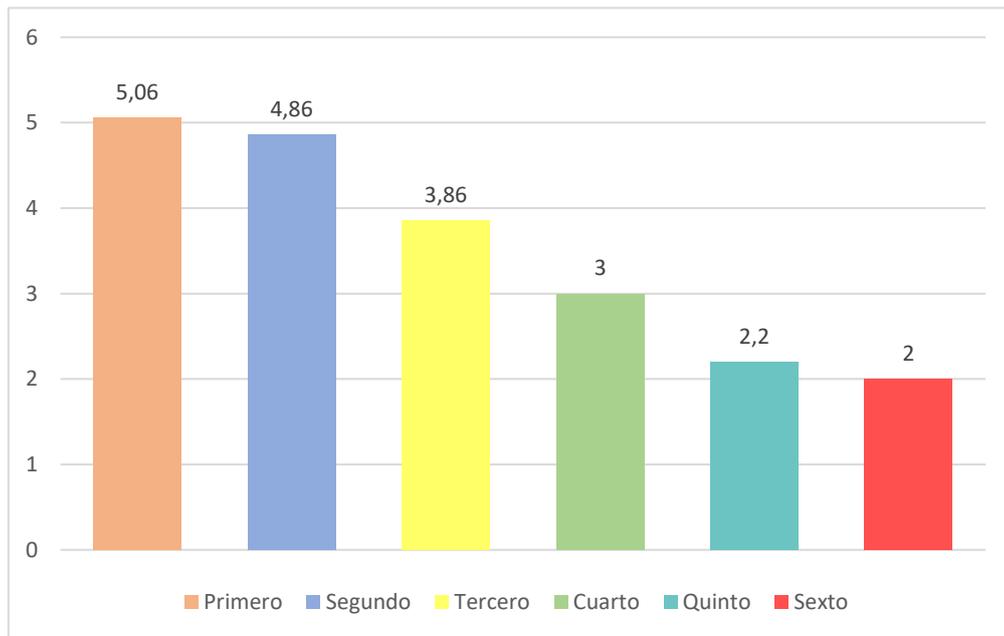
Fuente: Elaboración propia

En estas gráficas podemos observar la edad de los docentes según el área que se encuentran impartiendo.

Tras examinar los resultados obtenidos en esta gráfica, se puede ver como los docentes vinculados al área de Educación física son los más jóvenes, reforzando así la idea del vínculo de una edad joven, con el mayor uso del juego, al compararlo con los resultados de la Tabla 1. Mientras, por otro lado, los profesores de una edad más avanzada son los tutores, que imparten asignaturas como Lengua o matemáticas, donde el juego estaba poco presente en sus clases según lo visto anteriormente.

Tabla 6

Gráfico de los cursos donde más se usa el juego



Fuente: Elaboración propia

En estas gráficas podemos observar los cursos en función al uso del juego en sus clases, según la opinión de los docentes.

Tras este estudio podemos concluir que las asignaturas que se relacionan con un mayor uso del juego son primero y segundo, dado que están más abiertas al uso de estas dinámicas lúdicas. Sin embargo, los cursos del tercer ciclo de primaria, tienen mucho menos uso del juego en sus clases.

6. DISCUSIÓN

Tras esta investigación que hemos realizado, donde a partir de un análisis de la puesta en práctica del juego, podemos concluir que existe una relación clara entre la puesta en escena del juego en el aula, que aporta grandes beneficios en la enseñanza,

con diversos factores expuestos en el trabajo como puede ser la materia o área en la que se aplica, el centro de partida o los propios docentes.

En España se otorga una gran relevancia al juego como una herramienta pedagógica muy importante en el sistema educativa, que puede producir grandes beneficios en la educación de nuestros alumnos. Pero a la par que aflora este pensamiento generalizado sobre el juego en la educación, se mueve una corriente de inmovilismo en cuanto a su aplicación en las clases. El poco uso del juego viene condicionado por factores como el profesorado, el colegio o las materias, arrastrados por la comodidad que supone seguir con las dinámicas habituales inspiradas en la estructura tradicional de la enseñanza, que caracterizaba nuestro sistema escolar y que sigue influenciando de cierta manera nuestra educación.

Es una certeza que todos los actores implicados en la educación ponen de manifiesto el gran poder y el beneficio que produce la realización de juegos educativos en el aula. Esta importancia se refleja en la mayoría de cuestionarios realizados en este trabajo, donde la mayoría de los docentes otorgan grandes puntuaciones al preguntar la relevancia de este, obteniendo una media general de la importancia del juego de 3,37 puntos sobre 5.

Este análisis realza la esperanza de que el juego se imponga como una dinámica imprescindible en la educación y de vital uso. Sin embargo, a día de hoy estamos muy lejos de este pensamiento utópico que otorgan los docentes a esta metodología. Nos encontramos en un tiempo, donde toca esperar a que esta importancia vinculada al juego por los docentes, se plasme en el aula de manera activa. Los resultados de nuestra investigación indican una clara bajada de puntuación cuando se les pregunta por esta importancia del juego, pero aplicada de manera activa en las clases. En la aplicación del juego podemos ver como se obtiene una puntuación de 1,86 puntos de media sobre 5, dada por los profesores, cosa que sorprende al compararlos con los datos obtenidos anteriormente, optimistas con la relevancia que tienen del juego en la enseñanza.

Esta diferencia que se produce entre los pensamientos y los hechos de los docentes, manifiesta un campo de mejora el cual espera ansioso un escenario que pueda llevar el juego al aula de manera exitosa. Pero para ello, los docentes deberán de vencer

las barreras que suponen los diversos factores que influyen en esta aplicación del juego. Es decir, debemos de entender y analizar los factores que influyen en el juego para así poder ver como se podrían abordar y lograr la práctica del juego en la aplicación. Para ello, vamos a destacar los siguientes factores influyentes:

Uno de los claros factores que influyen la puesta en práctica del juego en el aula definitivamente es el curso en los que estos se imparten. En esta investigación observamos con claridad en la Tabla 6 que podemos obtener diferentes grados de aplicación del juego según el curso en el que se ejerza. No vamos a encontrar el mismo uso del juego en curso de baja edad que en cursos más mayores, donde los alumnos/as son más maduros y no presentan tanta motivación a la hora de jugar. Como podemos observar en la Tabla 6 vemos que hay una decaída del juego a medida que el alumno asciende de curso. Vemos como en primero se aplica de manera regular el juego, siendo este un imprescindible en las clases. A su vez vemos como en el curso de tercero nos vamos alejando de esto. El cambio más notable lo encontramos en sexto donde el juego pasa a ser una actividad anómala y alejada de las dinámicas de la clase.

Esta postura de decrecimiento del juego a medida que se avanza por los cursos de la educación primaria podría ser causa por el mala uso del juego al utilizar dinámicas de juegos impropiedades para la edad en la que se quiere aplicar. Muchos docentes piensan que pueden utilizar el mismo juego en todos los cursos y no es viable, estos tienen que ser adaptados a su edad para que sean motivantes y enriquecedores en su misión didáctica.

Otro factor muy importante en el uso del juego como una herramienta didáctica es la materia en la que se aplican los juegos educativos. Todas las áreas tienen contenidos diferentes y formas distintas en las que se imparten. Es por ello, que las materias tienen un gran vinculo a la práctica del juego, y difieren en el grado de aplicación de este recurso con las distintas materias en cuestión. No va a suponer el mismo esfuerzo a los docentes aplicar el juego en una clase de educación física, que en una clase de literatura. Este grado de uso se puede ver en la Tabla 1, que nos muestra que las asignaturas en las que menos se aplica el juego según los profesores son lengua, matemáticas, naturales y sociales, en ese orden.

Estos resultados manifiestan la poca aplicación del juego en asignaturas con bastante peso histórico en la sociedad las cuales se consideran más importantes. Vemos como en Lengua, matemáticas o las ciencias el juego tiene un espacio muy residual, motivado posiblemente por el poco atrevimiento a intervenir de forma diferente en estas áreas con una gran importancia social y educativa. Sin embargo, la mayoría de estas asignaturas no son consideradas muy complejas para la aplicación de dinámicas de juego. Es decir, las mismas asignaturas que tienen menos uso del juego son consideradas de las más fáciles para implementar el juego de una manera óptima y eficaz según los propios profesores. Como podemos observar en la tabla 2 vemos como asignaturas como matemáticas, sociales o naturales cogen una posición privilegiada a la hora de una fácil aplicación según los docentes.

Además del tipo de asignatura y los contenidos que se dan en ella, hay que tener en cuenta la edad del profesorado que imparte cada materia. A pesar de que el estudio trabaja con una muestra no muy grande, podemos ver la dinámica en la tabla 5 cuanto a la edad avanza de los profesores de lengua en este estudio y la baja implementación del juego en esas clases como se muestra en la tabla 5. Además, podemos afirmar lo contrario al enfocarnos en el área de educación física, en donde los profesores tienen una baja edad e implementan regularmente el juego en sus clases.

Esta controversia que se produce entre las asignaturas con una práctica del juego escasa y el gran potencial que se percibe de ellas, genera una gran influencia en la poca aplicación del juego en las aulas. Si se lograra adaptar los juegos a cada área y amoldar los contenidos a estos, se mejoraría la contribución del juego en la educación y mejoraría la calidad de la enseñanza, a medida que superamos las barreras de la aplicación del juego en ciertas asignaturas.

Las dinámicas que sigue el centro educativo es una cuestión influyente en la aplicación del juego. Los centros suelen marcar las vías por las cuales se rige la educación en las aulas, fijando unas pautas claras a seguir en las aulas. Los centros suelen incurrir desde dinámicas más innovadoras con recursos tecnológicos a dinámicas más tradicionales teniendo de referencia el libro de texto. En esta investigación al analizar la tabla 3 podemos deducir que los centros más modestos, que cuentan con menos recursos son los que más apuestan por los juegos educativos implementados en sus

dinámicas. Esta tendencia que se muestra en la gráfica de la tabla 3 deja ver que en los centros que tienen un músculo económico mayor, no se apuesta tanto por los juegos educativos, sino por otras dinámicas como puede ser recursos más tecnológicos. Mientras, sin embargo, en los centros con pocos recursos, incrementan más estas dinámicas para potenciar el aprendizaje de forma diferente y que supone un método de aprendizaje innovador, eficiente y poco costoso.

Un punto muy importante en la aplicación del juego, son los actores que lo aplican. Sabemos la gran importancia que tiene la motivación, interés y conocimiento del docente a la hora de aplicar dinámicas nuevas. Como es en el caso del juego educativo, los docentes tienen que estar por la labor de aplicar estas dinámicas en sus clases y darles la importancia que le corresponde en ellas. Tras observar la tabla 4 podemos apreciar como los docentes jóvenes tienen una visión diferente del juego, en la cual le dan más importancia y manifiestan una mayor aplicación del juego en las aulas. Los docentes más mayores muestran mayor reticencia a estas dinámicas, ya sea por desconocimiento o una formación orientada a otras dinámicas distintas.

El juego educativo puede tener una gran cantidad de beneficios y con ellos puede llegar a realizar una mejora de la calidad de la enseñanza. Sin embargo, su aplicación en el aula, no es igual de positiva que el pensamiento generalizado de sus beneficios. Para fomentar esta situación y conseguir mejorar, hay que abordar los diversos factores de influencia que he mencionado durante este trabajo, Además de ir consiguiendo que esta práctica se realice de manera no solo teórica sino integrada en las aulas y de manera efectiva, para conseguir la motivación y mejora de la calidad de la enseñanza y los resultados en ella.

Referencias Bibliográficas

Acevedo, C. M. A., Silebi, R. E., Tejada, S. H. J., Gómez, D. C. L., Sandoval, I. R. M., Almarales, M. D. C. P., ... & Ramírez, Y. V. La crisis del juego en la actualidad.

Álvarez Sesma, C. R. (2019). Los niños de la Antigua Roma.

Antonio, J. G. C. F. Y., & Pardos, H. El juego en la edad media y su uso en la educación patrimonial: el Castillo de Peracense.

Bañol, G. A. M. (2008). Juego tradicional colombiano: una expresión lúdica y cultural para el desarrollo humano. *Educación física y deporte*, 27(2), 93-99.

Britton, L. (2001). *Jugar y Aprender - El Método Montessori*. Paidós.

Catalán, A. (2016). Estudio sobre la evolución del juego de mesa y su transformación en producto editorial. *Criterios para la edición, producción y comercialización de un juego de mesa*.

Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? *Nueva aula abierta*, 16(5), 1-8.

Chomba Carrero, G. E. (2019). Importancia de los juegos en niños.

Cimiano, JG (2003). El homo ludens de Johan Huizinga. Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación, (4), 33-35.

Decroly, O., & Monchamp, E. (1983). *El juego educativo: iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Ediciones Morata.

Delgado Linares, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Editorial Paraninfo.

Elkonin, D. B., & Uribe, V. (1980). *Psicología del juego* (p. 67). Madrid: Pablo del Río.

Fuentes, R., Gamboa, J., Morales, K., Retamal, N., & Víctor San Martín, R. (2012). Jean Piaget, aportes a la educación del desarrollo del juicio moral para el siglo XXI. *Convergencia educativa*, (1), 55-69.

Garaigordobil Landazabal, M. T. (2018). La educación emocional en la infancia y la adolescencia. *Participación educativa*.

Garfella Esteban, P. R. (1997). El devenir histórico del juego como procedimiento educativo: el ideal y la realidad. *Historia de la educación: Revista interuniversitaria*

Garvey, C. (1985). *El juego infantil* (Vol. 7). Ediciones Morata.

González Moreno, C. X., Solovieva, Y., & Quintanar Rojas, L. (2014). El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad preescolar. *Avances en psicología Latinoamericana*, 32(2), 287-308.

Hernando, P. C., & Gómez, 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.

Jaqueira, A. R., Burgués, P. L., Otero, F. L., Araújo, P., & Rodrigues, M. (2014). Educando para la paz jugando: género y emociones en la práctica de juegos cooperativos competitivos. *Educatio Siglo XXI*, 32(1 marzo), 15-32.

Landazabal, M. G. Juego y Desarrollo Infantil: Revisión Teórica y Propuestas de Intervención.

Leguizamón, G. A., & Pena, L. A. G. (2011). La niñez: ¿qué sujeto adviene en el contexto sociocultural del siglo XXI? *Fundamentos en humanidades*, 12(23), 149-158.

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

Malajovich, A., & Akoschky, J. (2000). *Recorridos didácticos en la educación inicial*. Paidós.

Marinas (2012). Análisis de los factores sociales determinantes del fracaso escolar en Primaria a partir de los datos disponibles.

Martínez Rodríguez, E., & Villa Costales, I. (2008). El juego como escuela de vida: Karl Groos. *Magister: revista de formación del profesorado e investigación educativa*.

Muñoz Arroyave, V., Lavega i Burgués, P., Costes i Rodríguez, A., Damian, S., & Serna Bardavío, J. (2020). Los juegos motores como recurso pedagógico para favorecer la afectividad desde la educación física. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 2020, núm. 38, p. 166-172.

Ojeda, M. J. C., Herrera, D. G. G., Mediavilla, C. M. Á., & Álvarez, J. C. E. (2020). El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 430-448.

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

Pérez, V. M. O. (2009). Diversos condicionantes del fracaso escolar en la educación secundaria. *Revista iberoamericana de educación*, 51(1), 67-85.

Ramírez, J. F. (2014). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. *CCAP, Volúmen*, 10.

Real academia española: *Diccionario de la lengua española*, 23.ª ed., [versión 23.5 en línea]. <<https://dle.rae.es>

Reca, M. M. (1997). El mundo del juego. *Museo*.

- Rico, A. P. (2013). Aprender deleitando: el juego infantil en la pedagogía española del siglo XX. *Bordón: Revista de pedagogía*, 65(1), 37-46.
- Rodríguez Jácome, M. J. (2013). El juego en la etapa de Educación Infantil (3-6 años): El juego social.
- Ruiz Gutiérrez, M. (2017). El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil.
- Sánchez, J. Á. H. (2021). Juegos tradicionales en el Antiguo Egipto. *Athlos: Revista internacional de ciencias sociales de la actividad física, el juego y el deporte*, (22), 7-21.
- Sandí Delgado, J. C. (2018). *Juegos serios para la indagación de competencias tecnológicas que puedan integrarse en la práctica pedagógica del profesorado* (Doctoral dissertation, Universidad Nacional de La Plata).
- Sandí Delgado, J. C. (2019). Síntesis de Tesis: Juegos serios para la indagación de competencias tecnológicas que puedan integrarse en la práctica pedagógica del profesorado. Una propuesta de aplicación en la Sede del Atlántico de la Universidad de Costa Rica (UCR). *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*, (23), 103-105.
- Shuare, M. O., & Montealegre, R. (1997). La situación imaginaria, el rol y el simbolismo en el juego infantil. *Revista Colombiana de Psicología*, (5), 82-88.
- Torres Curth, M. D. (2001). El juego en el aula: una experiencia de perfeccionamiento docente en Matemática a nivel institucional. *Suma*.
- Valda Sanchez, F., & Arteaga Rivero, C. (2015). Diseño e implementación de una estrategia de gamificación en una plataforma virtual de educación. *Fides et Ratio-Revista de Difusión cultural y científica de la Universidad La Salle en Bolivia*, 9(9), 65-80.
- Zapata Ramírez, C., & Lopera, J. M. (2018). Fórmulas de cambio: Maestros innovadores.

Anexos

Anexo 1.

Cuestionario sobre la aplicación del juego en el aula

Nombre: _____

Centro: _____

Especialidad: _____ Edad: _____ Curso actual que imparte: _____

¿Crees importante el uso del juego como una herramienta didáctica en la educación primaria? Si No

Valora la importancia que le atribuyes al uso del juego en el aula, siendo 5 la puntuación máxima.

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

¿En qué asignatura se usa más el juego en la actualidad? Elige una _____

¿En qué asignatura se usa menos el juego en la actualidad? Elige una _____

Ordena del 1 al 8, siendo 8 el valor con más importancia, las asignaturas en las que se usa más el juego en la actualidad:

	Educación física		Lengua
	Educación emocional		Matemáticas
	Sociales		Plástica
	Naturales		Música

¿Consideras que podría implementarse más el uso del juego en el aulas? Si No

¿Hay asignaturas donde sería más fácil implementar el juego en el aula? Si No

¿Qué asignatura se implementaría con mayor facilidad el juego? Elige una _____

¿Qué asignatura sería más difícil para implementar el juego? Elige una _____

Ordena del 1 al 8, siendo 8 el valor con más importancia, las asignaturas que poseen unas características más favorables para implementar el juego en el aula:

<input type="text"/>	Educación física	<input type="text"/>	Lengua
<input type="text"/>	Educación emocional	<input type="text"/>	Matemáticas
<input type="text"/>	Sociales	<input type="text"/>	Plástica
<input type="text"/>	Naturales	<input type="text"/>	Música

¿Consideras que el centro educativo donde trabajas se involucra con metodologías relacionadas con el juego?

<input type="checkbox"/> Si	<input type="checkbox"/> No
-----------------------------	-----------------------------

Valora la importancia que le atribuye el centro al uso del juego en el aula, siendo 5 la puntuación máxima.

<input type="text"/>				
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

¿En qué curso se usa más el juego en la actualidad? Elige una _____

¿En qué curso se usa menos el juego en la actualidad? Elige una _____

Ordena del 1 al 6, siendo 6 el valor con más importancia, los cursos en los que se usa más el juego:

<input type="text"/>	Primero	<input type="text"/>	Cuarto
<input type="text"/>	Segundo	<input type="text"/>	Quinto
<input type="text"/>	Tercero	<input type="text"/>	Sexto

Anexo 2.

Guión de la entrevista

Nombre: _____

Centro: _____

Especialidad: _____ Edad: _____ Curso actual que imparte: _____

¿Calificas al juego como una herramienta útil para la educación primaria? ¿ Por qué?

¿En tus clase utilizas el juego? En caso afirmativo ¿ Con cuánta frecuencia?

¿Consideras pocas las horas que se le dedica al juego en el aula? ¿ Por qué?

¿En tu centro educativo se le da importancia al juego?

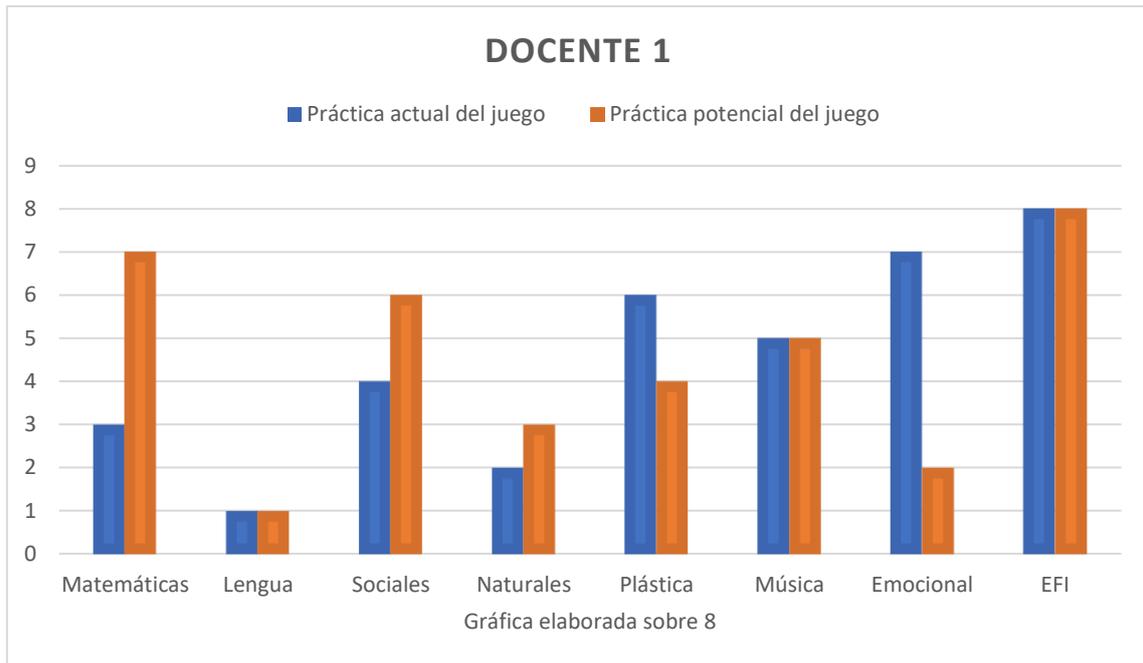
Como tutor, ¿ En qué materia sueles aplicar más el juego? ¿Por qué?

¿Qué materia es en la que más te cuesta aplicar el juego? ¿ Por qué?

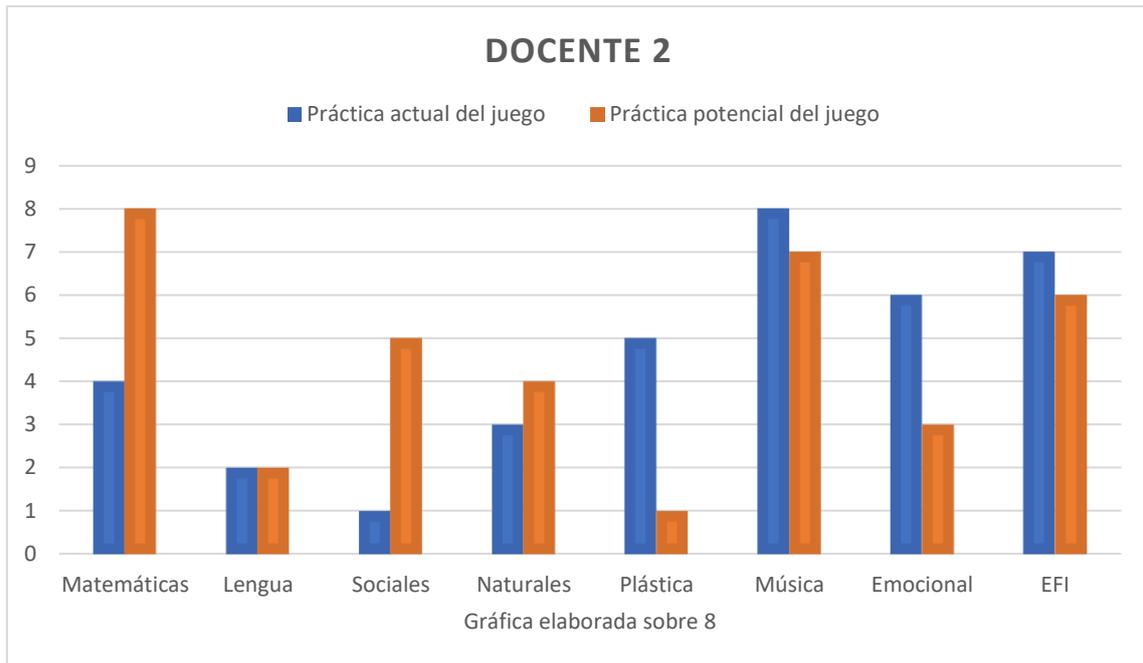
¿Crees que el juego es una dinámica adaptable a todas las áreas?

Tras estas preguntas, ¿Te considerarías un profesor activo con estas dinámicas entorno a la aplicación del juego? ¿Por qué?

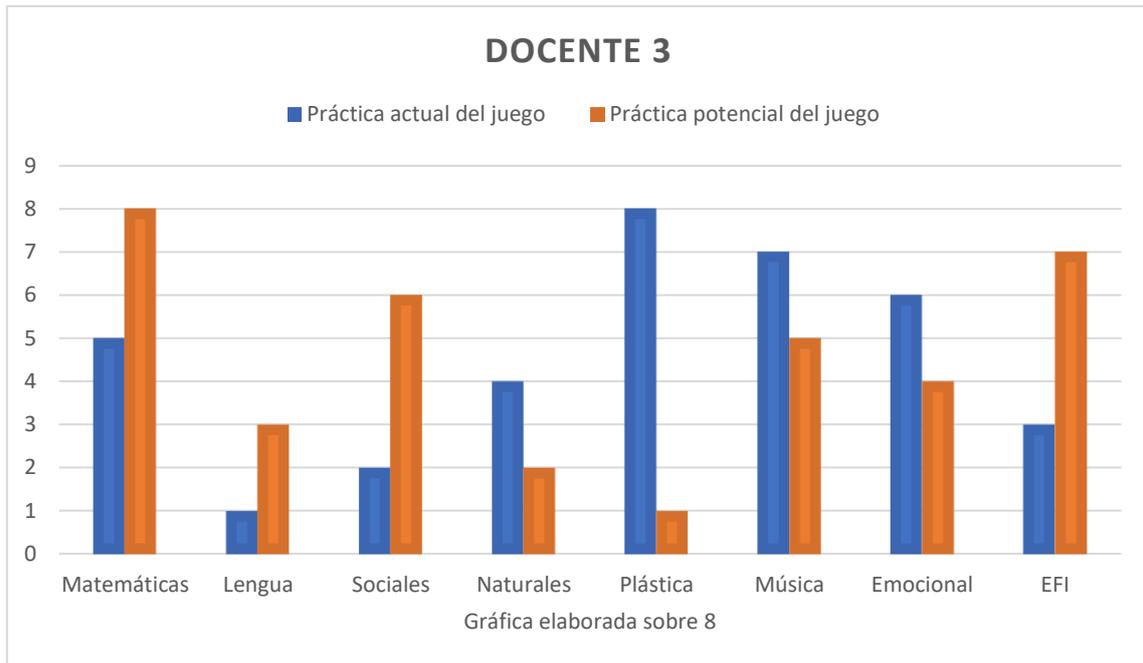
Anexo 3.



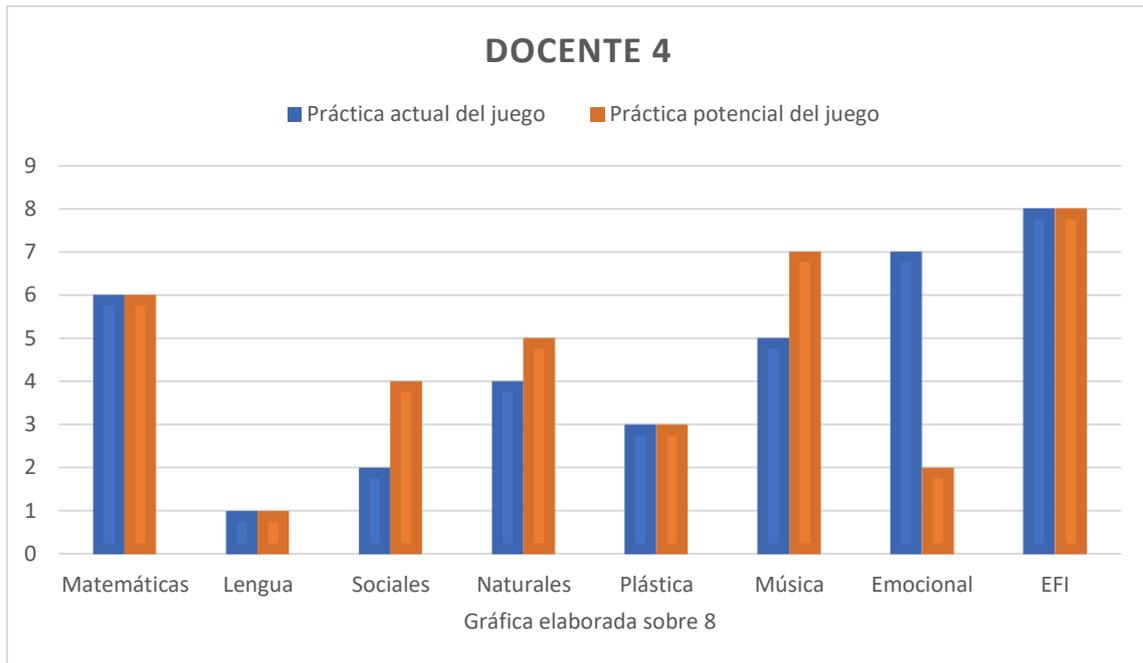
Anexo 4.



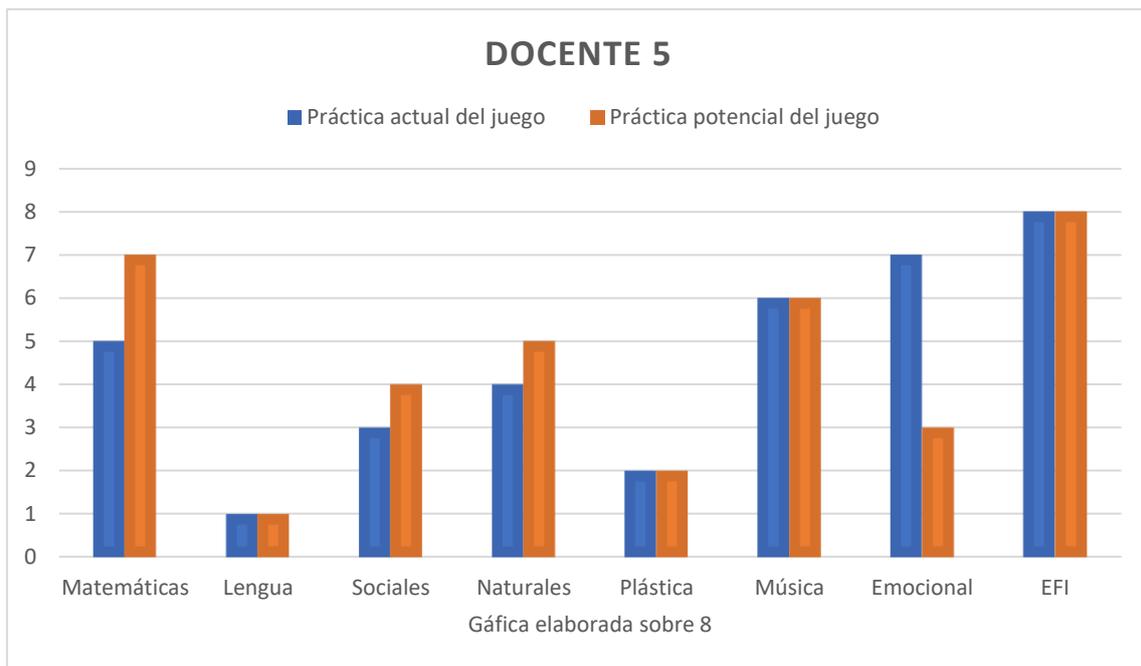
Anexo 5.



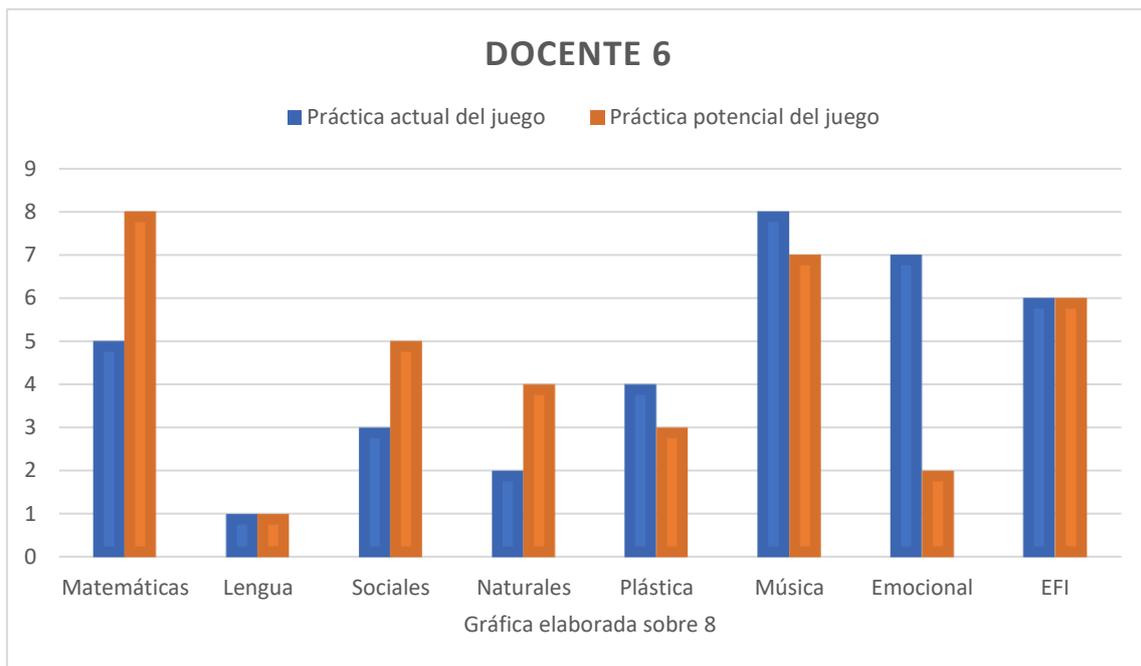
Anexo 6.



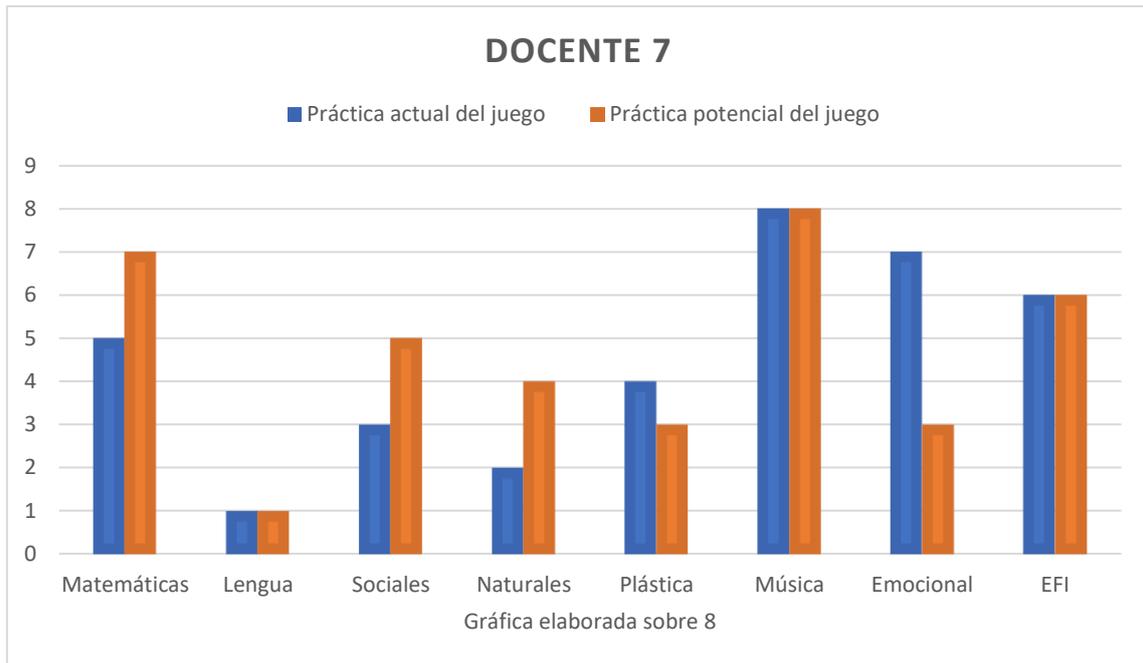
Anexo 7.



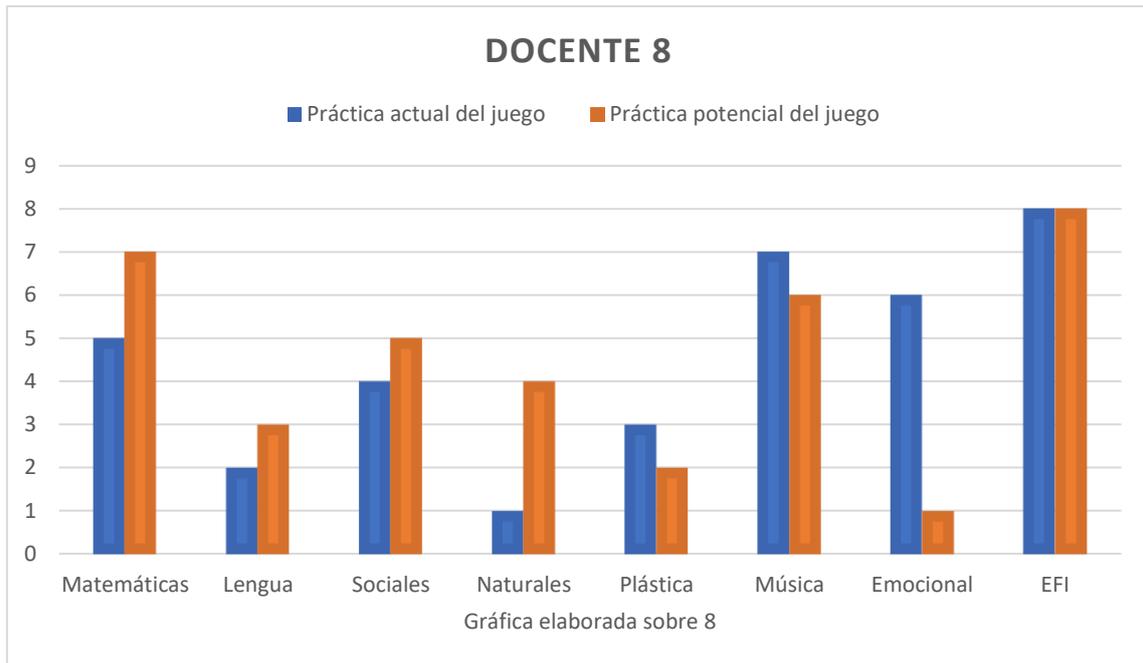
Anexo 8.



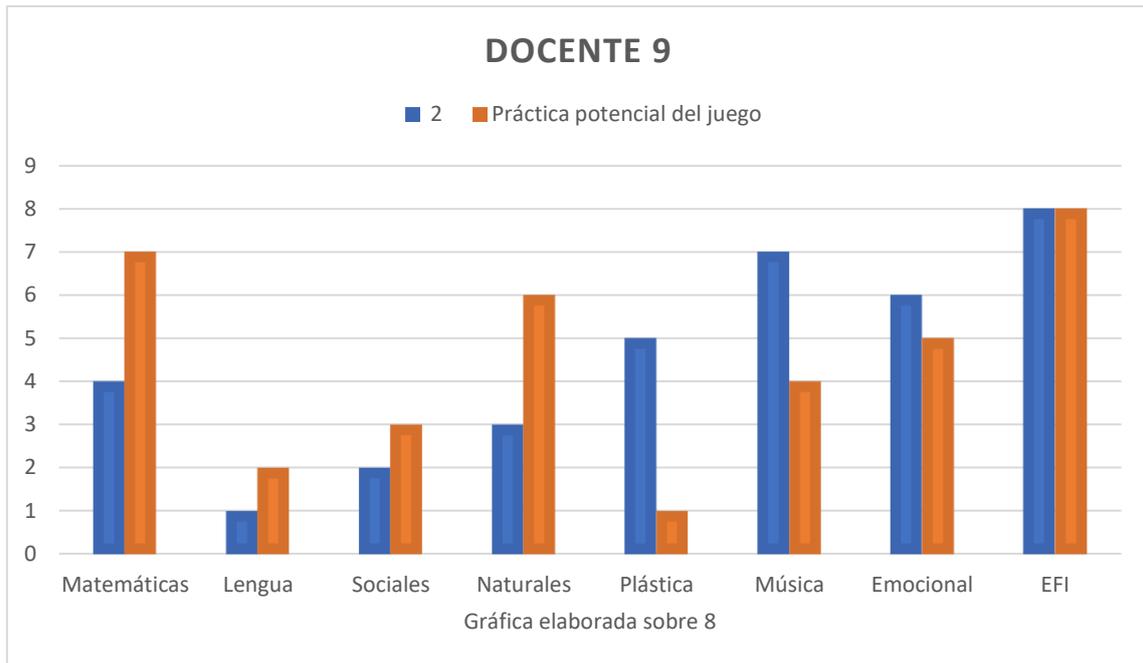
Anexo 9.



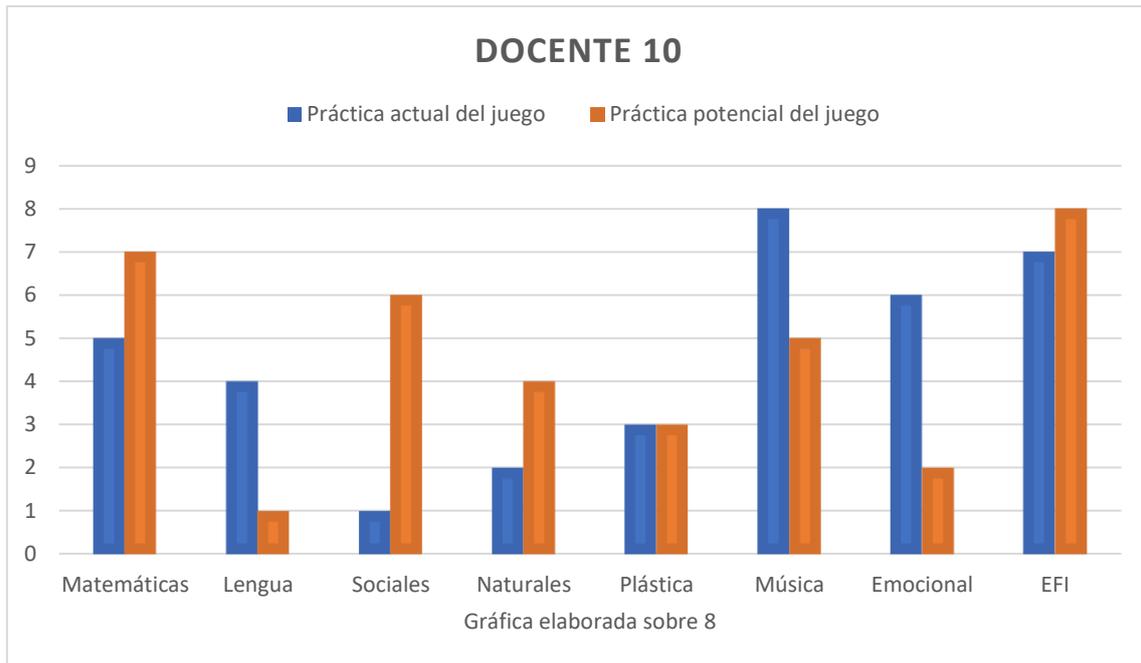
Anexo 10.



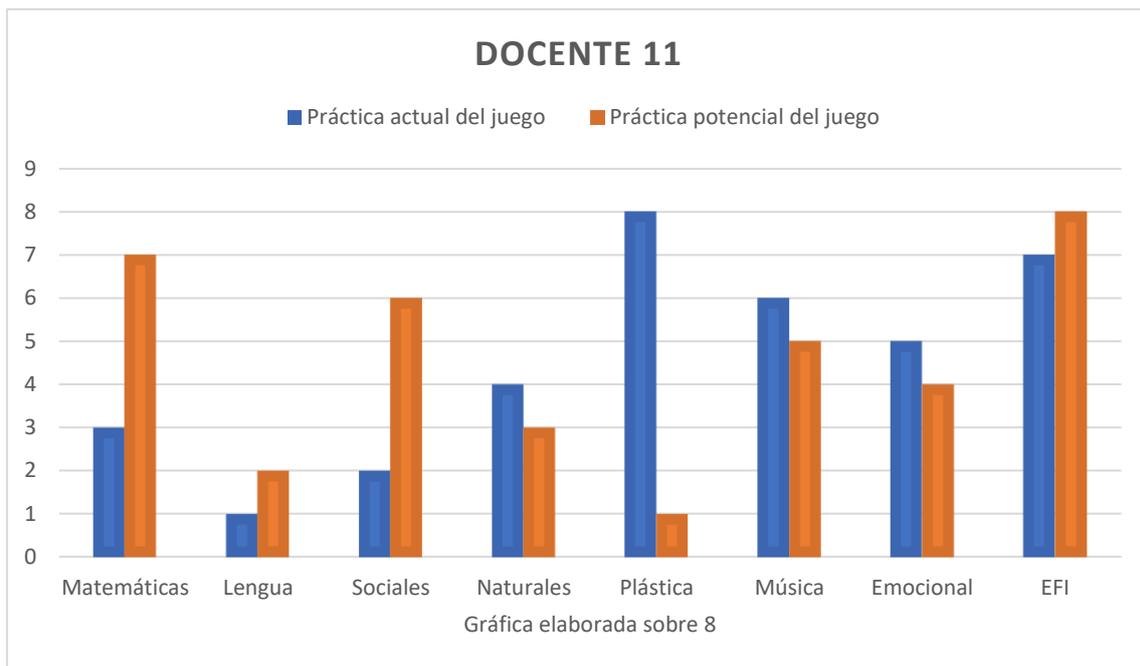
Anexo 11.



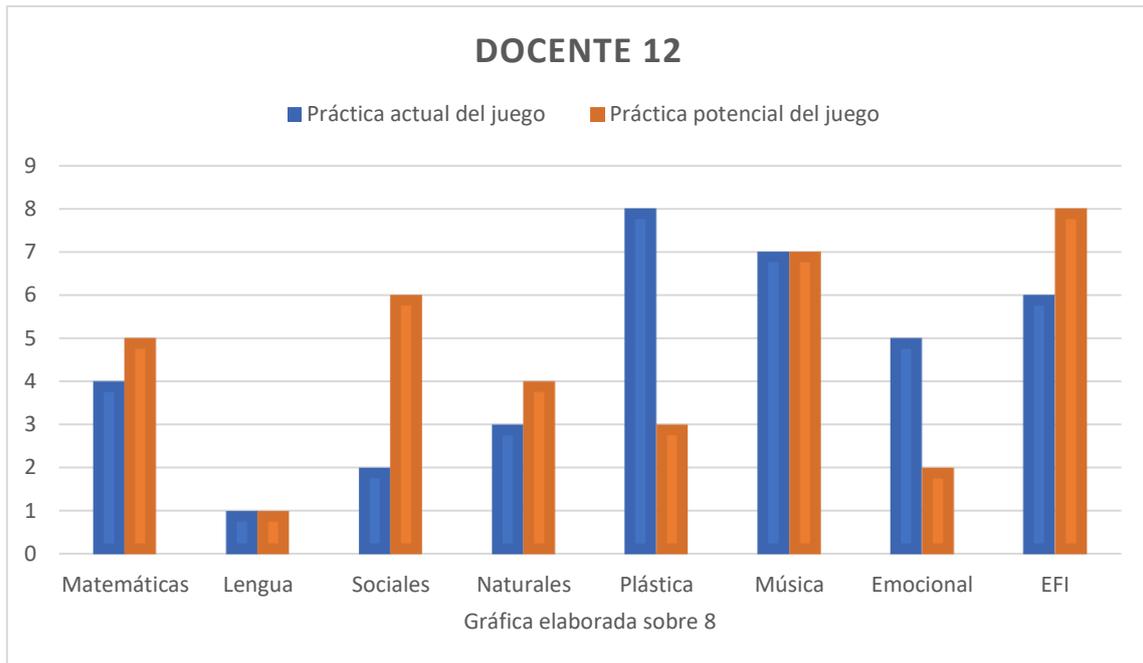
Anexo 12.



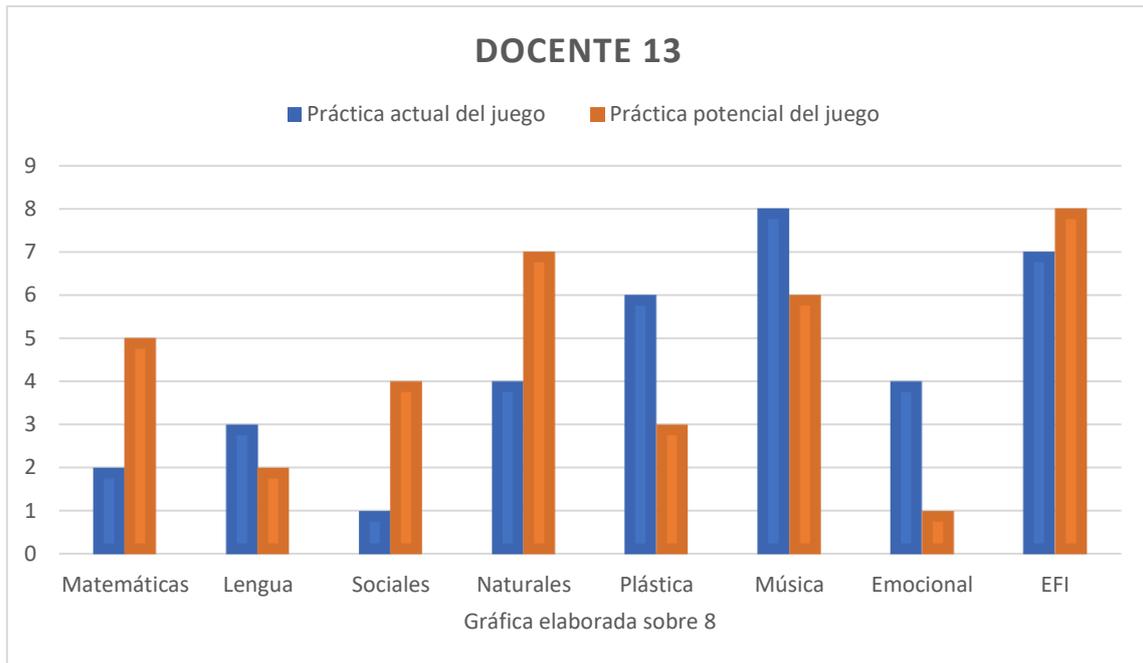
Anexo 13.



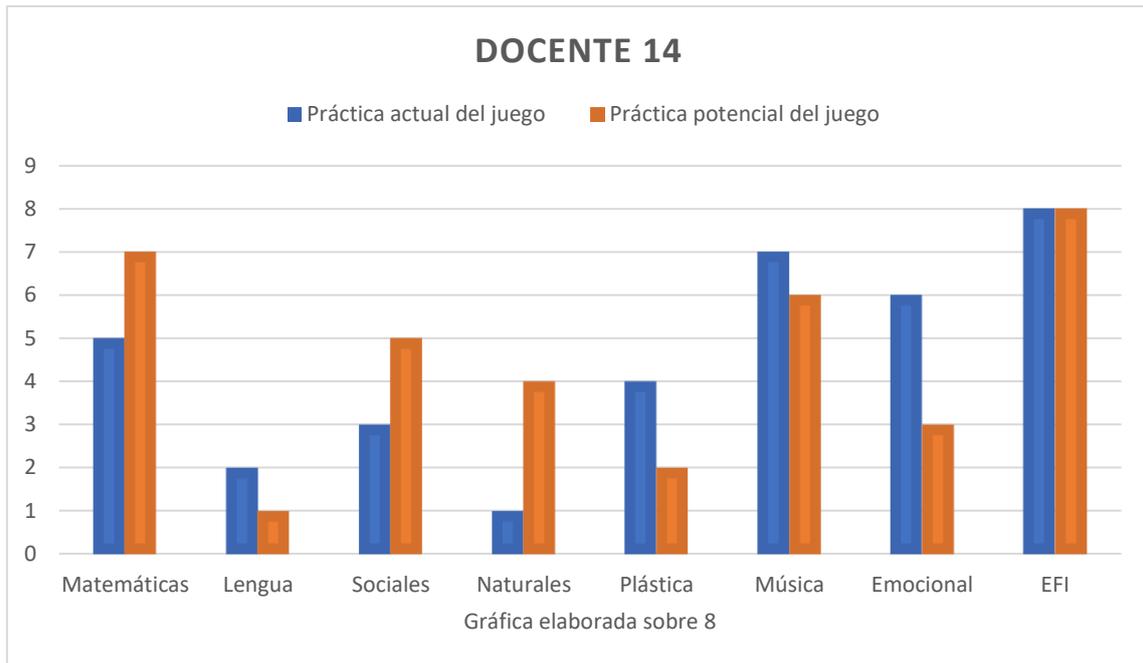
Anexo 14.



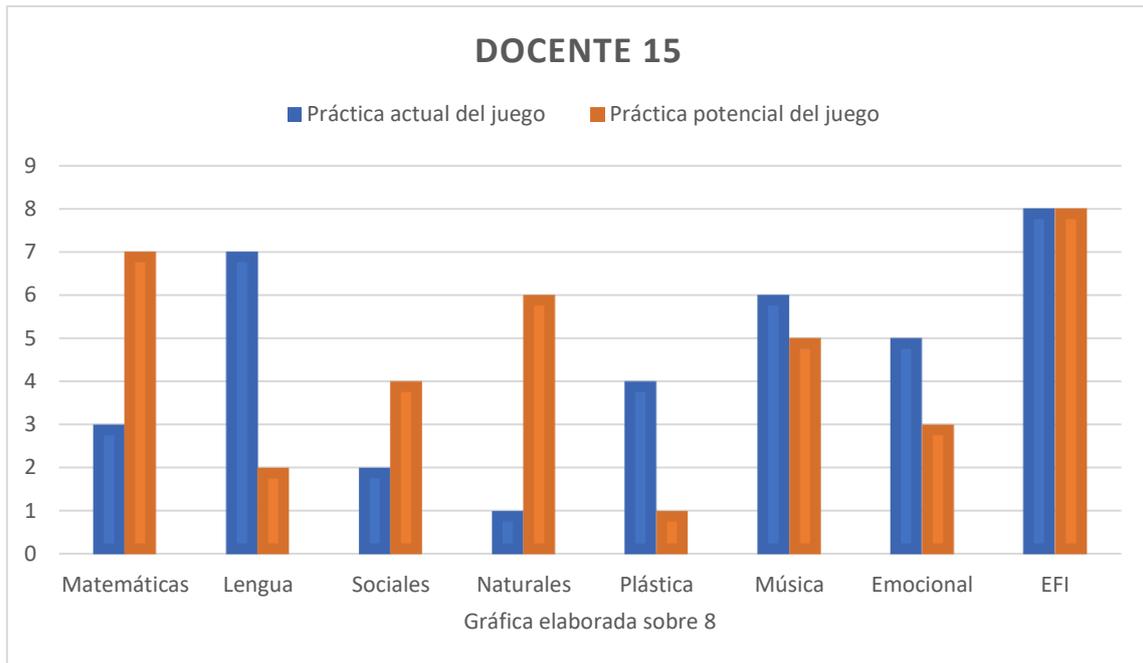
Anexo 15.



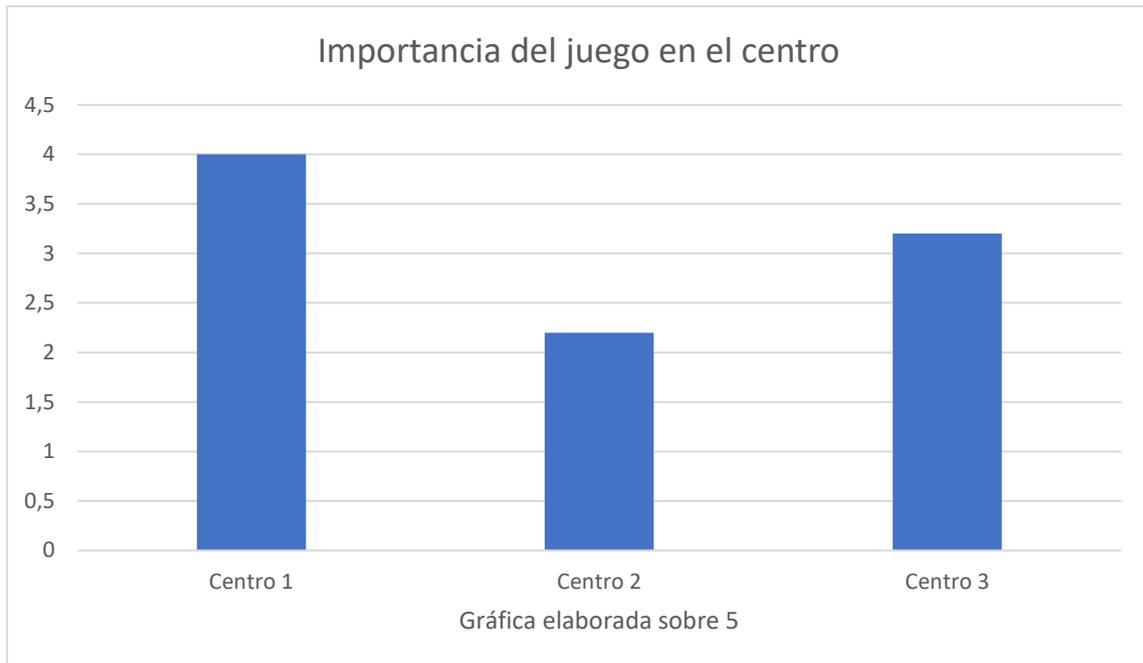
Anexo 16.



Anexo 17.



Anexo 18.



Anexo 19.

