

**EL JUEGO COMO HILO CONDUCTOR DE LAS SITUACIONES DE  
APRENDIZAJE EN LA ETAPA DE EDUCACIÓN INFANTIL**

TRABAJO DE FIN DE GRADO DE MAESTRO/A EN EDUCACIÓN INFANTIL

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

CONVOCATORIA: JUNIO

Autoras:

PALMERO DÍAZ, ZULEICA

[alu0100644562@ull.edu.es](mailto:alu0100644562@ull.edu.es)

RODRÍGUEZ HERNÁNDEZ, AINOHA

[alu0101051338@ull.edu.es](mailto:alu0101051338@ull.edu.es)

Tutora:

FORTES REGALADO, JESICA

[jfortesr@ull.edu.es](mailto:jfortesr@ull.edu.es)

## RESUMEN

Este Trabajo de Fin de Grado investiga el conocimiento y uso de la metodología de Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) en las aulas de Educación Infantil y los aspectos para reforzar esta metodología. Esta investigación se realiza mediante la elaboración de un cuestionario con preguntas de una única opción, lineales y libres, dirigidos a docentes de la isla de Tenerife. Los resultados obtenidos serán objeto de estudio y análisis para dar respuesta a los objetivos marcados en este trabajo y obtener conclusiones sobre la pertinencia o no de reforzar el uso de esta metodología.

**Palabras clave:** Aprendizaje Basado en Juegos, metodología, adquisición de conceptos, Educación Infantil, juego.

## ABSTRACT

This Final Degree Project ponders the knowledge and use of the Game-Based Learning (GBL) methodology in Preschool Education applied by teachers in their classrooms and the aspects to strengthen this methodology. This research is carried out through the elaboration of a questionnaire with questions of a single option, lineal and free answers, addressed to teachers around the island of Tenerife. The results obtained will be the object of study and analysis to respond to the objectives set in this Final Degree Project and to obtain conclusions on the relevance or not of the reinforcement in the use of this methodology.

**Key words:** Game-Based Learning, methodology, concepts acquirement, Preschool Education, game.

## ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b> .....	3
<b>2. JUSTIFICACIÓN</b> .....	3
<b>3. MARCO TEÓRICO</b> .....	5
<b>3.1. Introducción</b> .....	5
<b>3.2. ¿Qué es el Juego?</b> .....	5
<b>3.3. Tipos de Juegos</b> .....	7
<b>3.4. El Rol del Profesor</b> .....	10
<b>3.5. ¿Qué es el Aprendizaje Basado en el Juego?</b> .....	12
<b>4. OBJETIVOS</b> .....	13
<b>5. METODOLOGÍA</b> .....	13
<b>6. RESULTADOS</b> .....	14
<b>7. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES</b> .....	17
<b>8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	18
<b>9. ANEXOS</b> .....	21

## 1. INTRODUCCIÓN

Este Trabajo de Fin de Grado (TFG) presenta la siguiente estructura: primeramente, se comienza haciendo una justificación, en ella se explican las razones que nos llevaron a realizar esta investigación didáctica. En segundo lugar, se realiza una revisión teórica sobre el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), su historia, componentes, rol del profesorado y uso en el aula, con el fin de consolidar las características de esta metodología.

Seguidamente, se especifican los objetivos de este trabajo. A continuación, se explica la metodología implementada para investigar sobre el uso de ABJ como tipo de aprendizaje. Para ello, se elaboró un cuestionario de 10 preguntas destinado a docentes de la isla de Tenerife.

Por último, tras realizar el cuestionario y analizar los resultados obtenidos, se extraen una serie de conclusiones con el fin de conocer el uso de la metodología ABJ en las aulas.

## 2. JUSTIFICACIÓN

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

Por un lado, la sociedad ha cambiado, por lo que los gustos e intereses del alumnado también. Es por ello que se debe que captar su interés para trabajar los diferentes contenidos dentro del aula. El juego es una forma lúdica y divertida para aprender en los ciclos de Educación Infantil, así como una forma para favorecer un ambiente de confianza e integrador con el objetivo de aprender y experimentar. Además, los juegos ayudan a formar la personalidad de los infantes y evitan que pierdan la concentración en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Tal y como queda reflejado en el blog del Colegio CEU San Pablo Montepíncipe (2019), hay que tener en cuenta que el juego es una herramienta útil que facilita el desarrollo de los alumnos y las alumnas a nivel emocional, psicológico, físico, motriz, cognitivo y social, teniendo diversos beneficios, tales como:

- Conocen su entorno e interactúan con él.
- Desarrollan su creatividad.
- Exploran la realidad y la imaginan.

- Aprenden a relacionarse con los demás.
- Adquirir autoconfianza.
- Aprenden a respetar normas.
- Mejoran su lenguaje.
- Favorecen su curiosidad.
- Aprenden a organizar y tomar decisiones.

Por otro lado, la educación en la escuela es un proceso para la adquisición de conocimientos, habilidades y valores que está en constante cambio. Es por ello que los docentes deben estar en permanente formación y actualización, conociendo las diferentes metodologías existentes y sabiendo adaptarlas al alumnado. Una de estas metodologías es el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), que en inglés se conoce como Game-Based Learning (GBL), la cual consiste en la transmisión, adquisición y refuerzo de conocimientos a través de juegos con fines educativos.

Asimismo, se encuentran cada vez más editoriales, como Átomo Games o Lúdilo, que se unen a la creación de juegos con estos fines didácticos, dentro de los cuales siempre se puede variar y crear nuevas normas y pautas que permiten al docente adaptarlo a los conocimientos que esté trabajando.

Está comprobado que la metodología ABJ tiene una serie de beneficios en el desarrollo del alumnado debido a diversos factores, entre otros, los enumerados a continuación:

1. Crea un ambiente de aprendizaje que motiva y enriquece el aula, lo que favorece el aprendizaje.
2. Ayuda a que los niños y las niñas asimilen los nuevos contenidos.
3. Se trata de una metodología que facilita la adquisición de las competencias lingüísticas, matemáticas, sociales y cívicas, y realza el sentido de la iniciativa y el espíritu emprendedor, puesto que los conocimientos no son obtenidos de manera meramente memorística, sino que se alcanzan mediante la exposición a diferentes situaciones reales.
4. Por último, el alumnado se beneficia también porque mejora la concentración, la memoria y la atención.

Por todos estos motivos, sumado a la experiencia adquirida en los diferentes Prácticum realizados por las autoras, este TFG se enfoca en la investigación de su uso en las aulas, debido a la importancia de considerar su inclusión, facilitándoles la adquisición de conocimientos, ya

que gracias al ABJ los niños y niñas pueden identificar, analizar, razonar, crear, reflexionar, entre otros, permitiendo al alumnado experimentar, aprender, entender y transformar su realidad, adaptando su personalidad y siendo los protagonistas de su aprendizaje.

### **3. MARCO TEÓRICO**

En este marco teórico se explica la fundamentación del ABJ y su relevancia en la aplicación en el proceso de enseñanza aprendizaje de las aulas. Es por ello que se profundizará en diversas cuestiones que rodean al juego, como ¿qué es?, ¿qué tipos existen?, ¿qué características tienen?, ¿qué ventajas proporcionan?, ¿qué rol ocupa el/la maestro/a?, así como la importancia del juego en el desarrollo de la etapa de Educación Infantil.

#### **3.1. Introducción**

Como expone Leyva (2011), el juego se ha considerado una herramienta primordial en lo que respecta a la educación y al aprendizaje de los niños y las niñas. No obstante, desde hace muchos años ya era considerado una herramienta importante en el aprendizaje de los mismos.

El juego es algo esencial a la especie humana, la actividad lúdica es tan antigua como la humanidad. El ser humano ha jugado siempre, en todas las circunstancias y toda cultura, desde la niñez ha jugado más o menos tiempo y a través del juego ha ido aprendiendo por tanto a vivir. Me atrevería a afirmar que la identidad de un pueblo esta fielmente unida al desarrollo del juego, que a su vez es generador de cultura (Moreno, 2002, p. 11).

También Leyva (2011) señala que, como dice Garvey (1985) (como se citó en Hall) “el juego infantil refleja el curso de la evolución desde los homínidos prehistóricos, hasta el presente. La historia de la especie humana estaría recapitulada en todo el desarrollo infantil individual” (p.12).

Los niños y las niñas se muestran en su encantadora espontaneidad en el juego, despertando sentimientos entrañables, por lo que se tiende a contemplarlo con mirada más complaciente que con espíritu observador (Secada, 1978, pp.15-83).

Por todo lo nombrado, se plantea el uso de los métodos de enseñanza del juego en las aulas de Educación Infantil. A continuación, se procederá a explicar y a enumerar los distintos tipos de juegos que se pueden implementar en las aulas de Educación Infantil.

#### **3.2. ¿Qué es el Juego?**

El juego es un instrumento de gran importancia para favorecer tanto la salud emocional como física de todos los infantes. Se trata de un derecho fundamental que se reconoció en la

Declaración de los Derechos del Niño de 1959. Además, prioriza el adecuado desarrollo personal, la relación con sus iguales e intensificar la motivación del propio alumnado tanto fuera como dentro de las aulas.

También se trata de un medio de exploración para desarrollar iniciativa e independencia. Por otra parte, adquieren vocabulario, imaginación, comprensión del lenguaje, cooperación, empatía, resolución de problemas, entre muchos otros (Shefatya y Smilansky, 1990).

Por otra parte, la palabra juego significa diversión y broma en latín y es fundamental para el desarrollo del pensamiento. También, el juego es necesario, innato y humano.

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

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

Una actividad o acción voluntaria que se desarrolla sin interés material dentro de ciertos límites fijos de tiempo y espacio, según una regla libremente consentida pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí mismo y acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de una conciencia de ser algo diferente de lo que es en la vida corriente (p.28).

En base a la definición de Huizinga, se puede considerar que, en cuanto al juego, tiene más relevancia el proceso que conlleva y no su fin, permitiendo así que los niños y las niñas sean los protagonistas, de una manera libre, aun teniendo en cuenta que se marcan ciertas normas y límites. Asimismo, estos necesitan de esta actividad para conocer comportamientos e imaginar diversas situaciones en las que deban interpretar diferentes roles, pudiendo explorar la realidad y adquiriendo habilidades y estrategias para su desarrollo diario. Como expone Garvey (1985):

El juego infantil puede llamarnos la atención, en ocasiones, como delicado y encantador, como alborotador y turbulento, ingenioso o tan solo tonto y molesto, cuando imita los actos y las actitudes de los adultos. Sin embargo, cuando lo consideramos más atentamente, podemos distinguir en él pautas de asombrosa regularidad y consistencia (p.9).

Teniendo en cuenta las aportaciones de los diversos autores, así como la consideración del juego como algo voluntario, se permite que los infantes se expresen de forma libre, que puedan desarrollar creatividad y su pensamiento crítico. Esto también propicia interacciones con sus iguales, lo que favorece una buena integración en el grupo-clase. Con todo ello, se concluye que el juego constituye un aprendizaje continuo y global del niño o niña, potenciando los aspectos esenciales que serán encargados de definirlos en su futuro.

### 3.3. Tipos de Juegos

Existen diversos modelos de juegos que se pueden realizar con el alumnado de Educación Infantil, que serán explicados en cuatro grandes grupos. No obstante, todos están relacionados entre sí.

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

Se trata de un tipo de juego que va sufriendo cambios o evolución, puesto que se le añaden dificultades que lo hacen más complejo. Para explicarlo, se pone el foco en dos grandes autores, Vygotsky y Piaget (Bernabéu y Goldstein, 2009). Ambos teóricos de la psicología afirman que el juego se hace más complejo cuando se le añaden normas.

Por un lado, Piaget habla, en primer lugar, del juego motor o de ejercicio, que hace referencia a aquellas acciones como lanzar, creando su esquema corporal. En segundo lugar, menciona el juego simbólico, donde juegan partiendo de su imaginación y creatividad para realizar acciones de su vida cotidiana. Con este juego, Piaget (2007) crea una nueva perspectiva, donde dice que “el juego simbólico es el apogeo del juego infantil” (p.65). Y, finalmente, en tercer lugar, explicita el juego de reglas, donde el alumnado debe ser capaz de aceptar determinadas normas para poder jugar.

Por otro lado, Vygotsky (citado por Berruezo y Lázaro, 2009) afirma que los niños y las niñas pasan por tres tipos de juegos a lo largo de su desarrollo, en los que se encuentran diferentes contextos y normas. Primeramente, experimentan los juegos con distintos objetos, que se caracterizan porque los infantes los tiran, los agarran y los observan. En segundo lugar, logran vivenciar juegos constructivos, donde son capaces de planificar ciertas acciones que tiene relación con el entorno que les rodea. Por último, son capaces de ejecutar juegos de reglas, donde deben resolver ciertos problemas que son complejos respetando normas estrictas, lo que favorece el desarrollo del razonamiento individual.

#### 2. En función de la existencia de reglas o no.

La existencia de las reglas determina el juego, por lo que se guiará al alumno o alumna a un fin determinado, así como aumentará la dificultad para que busque estrategias para la resolución de estas dentro de las normas.

Existe una clasificación de Chateau (1958) citado por Gallardo y Fernández (2010).

- Juegos no reglados: este tipo de juego aparecen hasta los dos años aproximadamente, y se dividen a su vez en juegos funcionales, novedosos, hedonísticos, de desorden, de arrebatos y de destrucción.
- Juegos reglados: este surge después de haber superado la etapa anterior, y comienzan a tener una estructura con ciertas reglas. Algunos ejemplos son:
  - Los juegos simbólicos, figurativos o imitativos, donde el alumnado imita su entorno familiar o escolar y, por consiguiente, representan o desempeñan un papel de la vida cotidiana.
  - Los juegos de construcción, donde ayudan a su desarrollo de habilidades motrices (tanto fina como gruesa), coordinación, paciencia (Romero y Gómez 2008).
  - Los juegos de regla arbitraria, que tienen parte de juegos de construcción e imitación, y se caracterizan porque cada niño pone sus propias reglas con el objetivo de satisfacer la necesidad del momento.
  - Los juegos sociales y de competición, donde el niño comienza a jugar con sus compañeros, es decir, aparece una necesidad social.
  - Los juegos de proeza, que se dan a partir de los 7 años aproximadamente, y cada niño prueba por su propia cuenta su valor con sus respectivos compañeros.

Se considera que esta clasificación es necesaria, ya que se puede observar la evolución de cada uno de los niños, además de la necesidad de socializar y jugar en equipo.

### 3. En función del número de participantes

En este caso, se encuentran dos tipos de juegos, los juegos individuales y los juegos grupales. Por un lado, se encuentran los juegos individuales, en los que se trabaja la motricidad fina como, por ejemplo, con los números o escribiendo letras, mientras que se desarrolla la motricidad gruesa, donde cada alumno y alumna conoce su cuerpo controlándolo y se percata de sus posibilidades. Por otro lado, se hallan los juegos grupales, donde el alumnado desarrolla las habilidades sociales.

Blázquez y Ortega (1988) señalan tres tipos de juegos grupales:

- Los juegos asociativos: No existe ni organización de roles ni jerarquía, solo se caracterizan por su carácter divertido y lúdico.
- Los juegos competitivos: Se centran en ganar solo el niño o la niña, o el grupo al que pertenezca.

- Los juegos cooperativos: Se centran en compartir responsabilidades y normas, con el objetivo de mejorar los procesos de supresión del egocentrismo y empatía.

Con estos juegos que se han explicado anteriormente, se puede observar habilidades comunicativas, de participación y de liderazgo.

Delors (1994) las llamaba “pilares de la educación” por lo que se entiende “para cumplir el conjunto de las misiones que les son propias, la educación debe estructurarse en torno a cuatro aprendizajes fundamentales que en el transcurso de la vida serán para cada persona, en cierto sentido, los pilares del conocimiento” (p.91). Y estos son sus pilares:

- Aprender a conocer: Instrumento de la comprensión.
- Aprender a hacer: Influir sobre el entorno propio.
- Aprender a vivir juntos: Cooperar y participar en las actividades.
- Aprender a ser: Se trata de un proceso fundamental que recoge los elementos de los puntos anteriores.

#### 4. En función de la capacidad de desarrollo

Se trata de un tipo de juego que da diversas posibilidades de desarrollo cognitivo, físico y emocional. Romero y Gómez (2008, p.11 y 29) lo clasifican de la siguiente manera:

- Juegos Psicomotores: Se centran en la exploración en ellos mismos y comienzan a tener conocimiento sobre sus posibilidades de acción. Podemos encontrar:
  - Juegos de conocimiento corporal.
  - Juegos motores.
  - Juegos sensoriales.
  - Juegos de condición física.
- Juegos cognitivos: Aparece el juego simbólico y el dominio del lenguaje, donde el niño desarrolla su pensamiento y aprende. Además, podemos encontrar varios tipos:
  - Juegos manipulativos.
  - Juegos exploratorios o de descubrimiento.
  - Juegos de atención, memoria, imaginación o lingüísticos.
- Juegos sociales: Benefician al alumnado ya que aprenden a socializar y ayudarse. Encontramos los siguientes:
  - Juegos simbólicos o de ficción.
  - De reglas o cooperativos.

- Juegos afectivos: Donde se encuentran:
  - Los juegos de autoestima.
  - Los juegos de rol o dramáticos.

Se debe señalar que estos últimos favorecen al alumnado a asumir y dominar diversas situaciones de carácter personal y, sobre todo, a expresar deseos tanto conscientes como inconscientes. Según Garaigordobil (2008) esta clasificación es la más importante, ya que señala que: “estructuralmente el juego está estrechamente vinculado a las cuatro dimensiones básicas del desarrollo infantil: psicomotor, intelectual, social y afectivo- emocional” (p.13)

Por otra parte, Caccuri (2013) dice que “el uso de programas informáticos como apoyo a la enseñanza despierta el interés y la participación del alumnado, lo que aumenta su motivación” (p.40). Ya que se pueden encontrar muchos juegos que emplean el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs), por lo que se encuentran:

- Juegos didácticos: Se encuentran actividades interactivas, como el cálculo, la lectoescritura y el desarrollo del pensamiento lógico.
- Cuentos electrónicos: Nos permiten aumentar o ampliar recursos, modalidades o estrategias de comunicación en el aula.

Ferreira, Méndez y Rodrigo (2009) exponen que “dentro de estos dos, juegos y cuentos, pueden tener una naturaleza pasiva o activa” (p.58), donde las actividades pasivas son las que se relacionan con aquellos temas que son motivadores, con la introducción de situaciones, elementos y conceptos, mientras que las actividades activas son las que permiten interactuar de manera lúdica con elementos que se encuentren en una pantalla, pudiendo escoger elementos sociales y objetos.

### **3.4. El Rol del Profesor**

Los docentes tienen un papel fundamental en esta etapa, ya que, gracias al juego, el alumnado puede expresarse y desarrollarse psíquica, social y físicamente, recibiendo posteriormente un *feedback*.

Según Meneses y Monge (2001) se debe tener en cuenta que las experiencias de los niños y las niñas deben ser positivas, además deberán implicar un fomento de la iniciativa y comprensión para entender y resolver los diferentes problemas que se presenten. En el caso de que el menor no llegue a resolver estos problemas, el educador debe guiarlo para evitar la frustración del alumnado. Por otra parte, según Morrison (2005), se precisa poseer herramientas

que sean totalmente necesarias para adaptar el currículo a la propuesta didáctica mediante el uso del juego.

El papel de los educadores consiste en orientar, animar y dar ideas durante el juego, teniendo en cuenta una serie de criterios generales y fundamentales para los docentes en el s. XXI, basados, principalmente, en Montessori, como señala Morrison (2005, p.123):

En primer lugar, se deben adaptar las actividades al ritmo de cada uno de los alumnos. A su vez, las normas se explicarán de forma clara y poniendo ejemplos en el caso que fuera necesario. También, la participación debe ser activa y con motivación constante tanto del alumnado, con el objetivo de que lleguen a el objetivo propuesto y que no se queden con ganas de aprender. Debemos por otra parte, recoger y analizar los resultados que hayamos obtenido. Sin olvidarnos, de saber las sensaciones de cada uno mediante el juego y, sobre todo, de las cosas nuevas que han aprendido y lo que han realizado cada uno de los mismos durante el proceso. En el caso, de que las actividades se desempeñen en equipos, deben de ser homogéneos y totalmente equilibrados. Pero lo más importante, sin duda, es hacer que el propio alumnado sea el centro de su aprendizaje.

Según Quicios (2017), se deben tener en cuenta varios factores para poder realizar el juego en el aula:

1. Diseño del espacio: El espacio para jugar debe ser tranquilo y seguro para el alumnado. En cuanto al aula debe estar organizada de tal forma que se pueda dar el juego espontáneo y completamente libre.
2. El material para la realización del juego: Los materiales que se utilicen tienen unas determinadas características que favorezcan la propia creatividad, además del pensamiento divergente de cada uno de los alumnos y alumnas.
3. La organización de los tiempos del juego: El tiempo tiene que estar acorde con las actividades que se realicen, de tal forma que se puedan realizar los diferentes tipos de juegos deseados y, sobre todo, la organización de los mismos. Es decir, que jueguen de forma colectiva, en pareja o individualmente, libre o estructurado. Todos y cada uno de los que se han nombrado son muy beneficiosos para nuestros alumnos y alumnas y, por esta razón, es recomendable que aparezcan todos.
4. La actitud del propio docente: El docente es un mero observador, actuando como conductor del juego. Es por ello que deben estar tranquilos a la par que ser permisivos, ya que, gracias a los juegos, los niños y niñas pueden expresarse libremente, acatando las normas y las reglas. Además, el alumnado aprende a asimilar y asumir sus errores.

### 3.5. ¿Qué es el Aprendizaje Basado en el Juego?

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

Tal y como definen diversos autores, el ABJ es “cualquier actividad o juego que promueva el desarrollo y las habilidades académicas de forma simple, divertida y colaborativa, siendo una estrategia pedagógica efectiva” (McCain y McCain, 2018, p.1). Dicha efectividad también se puede asociar a que jugando “se consiguen resultados mucho más altos gracias al estado de relajación y atención que se produce” (Ruiz, 2010, p.42).

El aprendizaje basado en el juego es, esencialmente, aprender jugando. A pesar de que la definición exacta del juego sigue siendo un área de debate entre los investigadores, incluyendo qué actividades pueden considerarse juego, el aprendizaje basado en el juego se diferencia del concepto amplio de juego. Para que una actividad se considere juego, no es necesario aprender, pero sigue siendo fundamental en la definición del aprendizaje basado en el juego (Danniels y Pyle, 2018).

Gamelearn (2015) establece unos principios sobre los que se asienta el ABJ:

- a. Aprendizaje constructivista. Permite que los niños y las niñas construyan sus propios procedimientos en la resolución de problemas a través de una serie de herramientas que se le entregan.
- b. Práctica, experiencia e interacción. Posibilita la opción de que el alumnado explore escenarios no amenazantes y les permite adquirir conocimientos a través de la práctica y la interacción con lo que le rodea.
- c. Enfoque motivador. Debe tener la capacidad de atraer la atención del alumnado, lo que asegura una implicación total.
- d. Fomento de la reflexión. Permite la adquisición de conocimientos, así como la integración de conceptos, a la vez que desarrolla las capacidades de todos los ámbitos.
- e. *Feedback* y autocontrol. Capacita al alumnado a ser consciente de lo que aprende y lo que tiene que reforzar.
- f. Seguimiento del proceso. En lo que se refiere a las elecciones del alumnado, las decisiones, los aciertos y errores, etc., las maestras y los maestros deben llevar un

seguimiento, puesto que les ofrece una gran cantidad de información en lo que al nivel comprensión se refiere.

- g. Creatividad. Se deben planear conflictos para que los resuelvan a través de su imaginación.
- h. Habilidades sociales (*soft skills*). Se trabajan aspectos como la inteligencia emocional, la capacidad de liderazgo, la comunicación, autocontrol, etc.
- i. Digitalización. Debido a la importancia de los conocimientos informáticos y el dominio de dispositivos digitales en el desarrollo tanto personal como profesional en la época actual, el ABJ permite mejorarlos.

Con estos principios se aprecia que el alumnado adquiere los diferentes aprendizajes de a través de crear sus propias estrategias para resolver las dificultades planeadas, es decir, de forma vivencial. Además, les ayuda a reflexionar e imaginar diversas situaciones que se dan en el día a día de los niños y las niñas, adquiriendo los conocimientos necesarios para desenvolverse por sí solos.

Debido a todo lo descrito en este marco teórico, se ha decidido realizar el presente TFG sobre el ABJ o el juego como hilo conductor de las situaciones de aprendizaje, puesto que esta metodología se adapta a las necesidades individuales del alumnado, realizando un aprendizaje más completo y, de la misma manera, ayuda al maestro o maestra a conocer los intereses y gustos de su estudiantado.

#### **4. OBJETIVOS**

Este TFG tiene la finalidad de investigar las apreciaciones que tienen los docentes acerca del ABJ en Educación Infantil, es decir, saber qué entiende el profesorado por ABJ. Asimismo, este estudio servirá para conocer el grado de uso de esta metodología dentro del aula, así como para identificar los aciertos que se deben mantener y reforzar, y los errores que deberán reconducirse.

#### **5. METODOLOGÍA**

Para la elaboración de este proyecto de investigación, se han seguido las siguientes pautas:

En primer lugar, se realiza un cuestionario de 10 preguntas relativas al Aprendizaje Basado en Juegos (Anexo 1), con la intención de indagar entre diferentes docentes de la isla de Tenerife sobre conocimientos e implementación. El cuestionario intercala preguntas de respuesta cerrada y de respuesta abierta, las cuales tendrán como finalidad responder a los dos primeros objetivos: saber qué entiende el profesorado por ABJ y conocer el uso del ABJ en las aulas.

A continuación, y tras realizar un vaciado de datos de las respuestas del cuestionario, se procede al estudio de los resultados para, posteriormente, analizar los resultados obtenidos con la finalidad de valorar los posibles aspectos que se deben reforzar del ABJ en las aulas en base a las respuestas obtenidas y, si cabe, realizar sugerencias.

Por último, se exponen las conclusiones alcanzadas tras la realización del presente TFG, atendiendo a todos los aspectos mencionados en los apartados anteriores.

## 6. RESULTADOS

Una vez realizada la encuesta sobre la metodología del Aprendizaje Basada en Juegos (ABJ) a profesionales de la educación de la isla de Tenerife, se procede al análisis las respuestas dadas. Véase a continuación los datos extraídos.

En primer lugar, se percibe que existe un alto porcentaje del profesorado encuestado (más del 80%) que conoce el método de ABJ, supera el 80%, tal y como se puede observar en el siguiente gráfico:



Figura 1. Gráfico de la pregunta 1.

Este resultado implica que, aunque no se lleve a cabo en las aulas como metodología, por lo menos gran parte del profesorado conoce su existencia y, en algún momento, podrá hacer uso de ella.

La segunda pregunta, ¿Qué entiendes por ABJ?, era de respuesta libre. Todas las contestaciones coinciden en lo que implica la metodología, expresando cada docente con sus palabras, que “se trata de centrarse en el juego como principal vía para el aprendizaje y con el alumno o la alumna como protagonista de todo ese proceso”. Esta definición se acerca bastante a la que aparece en los diferentes estudios que giran en torno a la metodología del Aprendizaje Basada en el Juego.

Con la tercera pregunta se pretendía conocer el uso del ABJ en el aula. En este caso, un tercio de las respuestas indicó que tal vez la utilizaban, siendo los otros dos tercios una respuesta afirmativa, tal y como consta en el gráfico:



Figura 2. Gráfico de la pregunta 3.

Se considera que el motivo por el que las respuestas han salido así se debe a que, sobre todo en la Educación Infantil, el juego es una parte esencial del proceso, por ello siempre habrá una parte de este en el día a día de las aulas. No obstante, el juego no siempre se usa como metodología, muchas veces se utiliza como fórmula de desconexión.

La siguiente pregunta, la cuarta, que se relaciona con los beneficios del ABJ, confirma que, desde el punto de vista de los docentes, esta metodología posee bastantes efectos positivos y así lo reflejan las altas puntuaciones otorgadas.

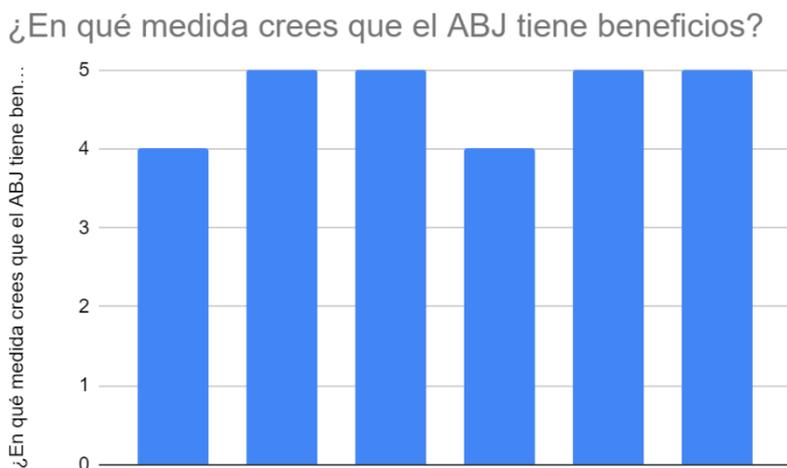


Figura 3. Gráfico de la pregunta 4.

Las preguntas 5 y 6 están vinculadas entre sí. La primera de ellas cuestiona si es una herramienta fundamental en el aula, donde todas las respuestas son afirmativas, y la segunda

pregunta el porqué. En este caso, las respuestas son variadas. Por un lado, los docentes encuestados consideran que hace que los y las menores centren la atención y asimilen conocimientos con mayor motivación, así como que favorece la cohesión grupal, habilidades sociales, normas y rutinas. Por otro lado, apuntan que se trata de un aprendizaje inclusivo (pregunta 7) en el que el alumnado aprende de una forma práctica y dinámica, creando aprendizaje significativo. Por ello, a la pregunta de si es una metodología inclusiva y que se adapta a todo el alumnado, el 100% de las respuestas coincidieron en que sí lo es.

La pregunta realizada posteriormente cuestiona con qué frecuencia la utilizan (pregunta 8) ofreciendo la opción de una respuesta lineal donde uno corresponde a nunca y cinco a siempre. Tal y como se observa en la gráfica, las respuestas son variadas, pero siempre utilizándolo en una proporción medio-alta:



Figura 4. Gráfico de la pregunta 8.

En la penúltima pregunta, cómo utilizan el ABJ en el aula (pregunta 9), se facilitan cuatro opciones: método de desconexión entre materias, método de apoyo y asimilación a los conocimientos adquiridos, método de adquisición de conocimientos o la opción de señalar “otros”. Todas las respuestas se centran en dos de las opciones ofrecidas: como método de apoyo y asimilación a los conocimientos adquiridos y como método de adquisición de conocimientos, tal y como se contempla en la gráfica:



Figura 5. Gráfico de la pregunta 9.

Finalmente, para cerrar la encuesta, se proporciona una pregunta de respuesta libre para investigar qué aspectos creen necesarios los y las docentes para reforzar el ABJ. Las respuestas son diversas, recalcando la falta de dotación de materiales de calidad de los centros, la necesidad de una mayor formación del profesorado en esta metodología que les permita tanto utilizar los materiales tal y como sus normas indican, así como tener la creatividad para adaptar los juegos a las necesidades del momento o crear los recursos necesarios.

## 7. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Como futuras maestras creemos que el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) se trata de una metodología muy importante en la educación por su versatilidad, ya que se puede utilizar como recurso único o como herramienta, que favorece el aprendizaje del alumnado partiendo de las necesidades individuales, además de resultar una metodología de carácter activo para las y los docentes, a través de la cual se obtienen experiencias educativas significativas.

Consideramos que el resultado de nuestra investigación ha sido satisfactorio, puesto que los docentes tienden a utilizar el juego como hilo conductor de las situaciones de aprendizaje en la Educación Infantil, bajo la firme creencia que esta metodología les aporta beneficios y habilidades tanto sociales como cognitivas, consiguiendo la integración de todo nuestro alumnado, pudiendo adaptarse a todos los niveles y que todos y todas consigan la asimilación de contenidos.

Bajo nuestro punto de vista, el ABJ es una metodología que, tal y como señalan los docentes encuestados, es fundamental para la adquisición de conocimientos, ya que trabajamos con niños

y niñas de edades muy tempranas, donde el material manipulativo y lúdico es fundamental para captar su interés y que la obtención de los contenidos sea una tarea atractiva.

Finalmente, añadir que las instituciones educativas deberían invertir más, tanto en formación como en materiales, para que los docentes puedan llevar a cabo esta metodología en las aulas.

## 8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Asamblea General de las Naciones Unidas (20 de noviembre de 1959). *Declaración de los Derechos del Niño, 1959*. Conferencia de las Naciones Unidas, Ginebra, Suiza.

Bernabeu, N., & Goldstein, A. (2012). *Creatividad y aprendizaje: el juego como herramienta pedagógica*. Narcea; Ediciones de la U.

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

Caccuri, V. (s/f). *Educación con Tics*. Usershop.

Cornellà, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28, 5–19.

Danniels, E., MEd, & Pyle, A. (s/f). *Definir el aprendizaje basado en el juego*. Enciclopedia sobre el Desarrollo de la Primera Infancia. Recuperado el 25 de abril de 2022, de <http://www.encyclopedia-infantes.com/aprendizaje-basado-en-el-juego/segun-los-expertos/definir-el-aprendizaje-basado-en-el-juego>

Delors, J. (1994). *Los cuatro pilares de la educación*. 91–103.

Educación 3.0. (2020, septiembre 29). Gamificación y ABJ, dos modelos diferentes inspirados en el juego. Educación 3.0 Líder Educativo en Innovación Educativa. <https://www.educaciontrespuntocero.com/opinion/gamificacion-y-abj/>

Ferreira, J. A., Méndez, A., & Rodrigo, M. A. (2014). *El uso de las TIC en la Educación Especial. Descripción de un sistema informático para niños discapacitados visuales en etapa preescolar*.

- Gallardo, P., & Fernández, J. (2010). *El Juego como Recurso Didáctica en Educación Física*. Wanceulen Editorial S.L.
- Gamelearn Team. (2015, septiembre 24). *La teoría del game-based learning*. Gamelearn: Game-based learning courses for soft skills training. <https://www.game-learn.com/la-teoria-del-game-based-learning/>
- Garaigordobil Landazabal, M. T. (2008). *Intervención psicológica con adolescentes: un programa para el desarrollo de la personalidad y la educación en derechos humanos*.
- Garvey, C. (1993). *El juego infantil*. Ediciones Morata.
- Huizinga, J. (1998). *Homo Ludens* IIs 86. Routledge.
- Juegosludilo. (2021, February 11). *¿QUÉ ES EL ABJ Y PORQUÉ ES TAN IMPORTANTE IMPLANTARLO EN EL AULA Y EN CASA?* Lúdilo. <https://www.ludilo.es/blog/que-es-abj-y-su-importancia/>
- Lázaro, A. (2009). *Jugar por jugar*.
- Leyva Garzón, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*.
- Marcos, F. S. (1978). Las definiciones del juego. *Revista Española de Pedagogía*, 15–83.
- Monge, M., & Meneses, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista de educación Número*.
- Morrison, G. S., & López, M. C. M. (2004). *Educación infantil*. Pearson Prentice Hall.
- Piaget, J., Inhelder, B., Luis, & Alfonsa, H. (2007). *Psicología del niño* (17a ed.). Morata.
- ¿Qué beneficios aporta el juego al aprendizaje? – CEU San Pablo Montepíncipe*. (2019, April 15). Colegio CEU Montepíncipe Madrid: Infantil, Primaria, ESO, Bachillerato; buleboo. <https://www.colegioceumontepincipe.es/blog2/que-beneficios-aporta-el-juego-al-aprendizaje/>

Quicios, B. (2017, mayo 4). *La importancia del juego en la escuela*. Guiainfantil.com. <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/juegos/la-importancia-del-juego-en-la-escuela/>

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

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

Smilansky, S., & Shefatya, L. (1990). *Facilitating play: A medium for promoting cognitive, socio-emotional and academic development in young children*. Psychosocial & Educational.

## 9. ANEXOS

### ANEXO 1. Cuestionario sobre Aprendizaje Basado en Juegos

### Aprendizaje Basado en Juegos

zulipd@gmail.com [Cambiar de cuenta](#)

🔒

\*Obligatorio

**Correo \***

Tu dirección de correo electrónico

¿Conoces el método de ABJ?

Sí

No

¿Qué entiendes por ABJ?

Tu respuesta

¿Utilizas este método en el aula?

Sí

No

Tal vez

¿En qué medida crees que el ABJ tiene beneficios?

1   2   3   4   5

¿Consideras que es una herramienta fundamental en el aula?

Sí

No

Tal vez

¿Por qué?

Tu respuesta

¿Crees que es una metodología inclusiva y se adapta a todo el alumnado?

Sí

No

Otro: \_\_\_\_\_

¿Cuánto lo utilizas?

1   2   3   4   5

Nunca      Siempre

¿Cómo lo utilizas?

Método de desconexión entre materias

Método de apoyo y asimilación a los conocimientos adquiridos

Método de adquisición de conocimientos

Otro: \_\_\_\_\_

¿Qué aspectos crees necesarios para reforzar el ABJ?

Tu respuesta