



UNIVERSIDAD DE JAÉN.

Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación.

TRABAJO FIN DE GRADO

**“El juego como
recurso de enseñanza
en el aula de
educación infantil”.**

Alumno/a: Aida Torres García.

Tutor/a: Juana M^a Ortega Tudela.

Dpto.: Departamento de Pedagogía.

Mayo, 2020.

ÍNDICE.

1.Resumen.....	3
2.Palabras clave:.....	3
3.Introducción	4
3.1Justificación del tema elegido	4
3.2Relación del tema elegido con las competencias del alumnado.	5
4Objetivos del tfg:	6
4.1Generales:	6
4.2Específicos:	6
5.Desarrollo Juegos tradicionales e interactivos como estrategia didáctica.	6
5.1Marco teórico.	6
5.1.1Concepto de juego, etimología, historia y clasificación de juegos.....	6
5.1.2Características del juego.	12
5.1.3Países donde el aprendizaje a través del juego no está integrado en los programas educativos.	13
5.1.4Dimensiones del ambiente del aprendizaje.	14
5.1.5Importancia del juego como recurso educativo.	15
5.1.6Papel del docente.	16
5.1.7Ventajas y desventajas del juego.	17
5.1.8El juego en el curriculum de infantil.....	19
5.2Parte práctica.	20
6.Valoración crítica y duración del proyecto (organigrama).....	32
7.Bibliografía.....	34
8.Anexos.	36

1. Resumen

El proyecto que aquí se presenta consiste en una propuesta de intervención educativa para fomentar la utilización del juego como un recurso didáctico.

Con esta propuesta de intervención educativa la finalidad es que los niños/as, familias y docentes persistan, que trabajen los juegos tradicionales de toda la vida que pueden servir para implementar contenidos lingüísticos, matemáticos, psicomotores... en el aula de infantil y no se queden en un recuerdo. El juego es una de las estrategias más completas, debido que con ella podemos trabajar todas las áreas y favorecer el desarrollo integral de los alumnos/as.

Se desarrollará un organigrama para dividir las sesiones a través de las cuales se implementará la unidad.

Abstract

The project presented here consists of a proposal for educational intervention to promote the use of gambling as a teaching resource.

With this proposal of educational intervention the aim is that the children, families and teachers persist, that they work the traditional games of all the life that can serve to implement linguistic, mathematical, psychomotor contents... in the nursery and don't stay in a memory. The game is one of the most complete strategies, because with it we can work all the areas and favor the integral development of the students.

An organizational chart will be developed to divide the sessions through which the unit will be implemented.

2. Palabras clave: juegos tradicionales, observación, manipulación, experimentación, estrategia lúdica.

Key Word: traditional games, observation, manipulation, experimentation, play strategy.

3. Introducción

3.1 Justificación del tema elegido

El tema a estudiar es una de las estrategias didácticas más completas que se encuentra desarrollada actualmente en el campo docente de la sociedad que vivimos.

Para Platón (s.f.) el juego es un instrumento que prepara al niño para el desarrollo de la vida adulta. En el juego están incluidos los procesos de socialización con el entorno y la transmisión de valores. A través del juego los niños pueden entender la cultura de la que provienen.

Por su parte, Aristóteles (s.f.) marca la necesidad que los niños se acostumbren a realizar jugando todas aquellas actividades que tendrán que hacer cuando sean mayores. Este autor también aporta al juego un carácter medicinal.

Algunas de las teorías que apoyan el juego las encontramos citadas a continuación:

Teoría del descanso, es una teoría psicológica donde según el filósofo Moritz Lázarus (1883), el juego es una compensación de las actividades fatigosas. Esta teoría explica por qué un niño/a se dedica al juego a pesar de haber realizado alguna actividad fatigosa.

Teoría del atavismo y recapitulación, Stanley Hall (1904) basándose en las ideas de Darwin explicó el orden de aparición de los distintos tipos de juego en la vida del niño/a de tal forma que representa figurativamente las distintas etapas de evolución del hombre:

- Etapa animal: los niños trepan o se columpian como los primates.
- Etapa salvaje: realizan actividades de rastreo, caza y escondite como los depredadores.
- Etapa nómada: se interesan por los animales.
- Etapa neolítica: juegan a los muñecos o a cavar en la arena como las primeras sociedades agrícolas.
- Etapa tribal: juegos organizados en equipos.

Hall (1904) completó su teoría matizando que las actividades lúdicas también sirven para estimular el desarrollo de la vida adulta.

Siguiendo algunos autores más coetáneos, Freud (1856) afirmó que el juego está relacionado con el sueño. Reflexionó sobre el juego como un medio para expresar y satisfacer sus necesidades.

Piaget (1966), proporciona una teoría sobre el juego muy valiosa. El juego se va desarrollando conforme va evolucionando el conocimiento. Describió el desarrollo intelectual y lo dividió en estadios:

- Sensoriomotor (0-2 años), donde el juego se caracteriza por ser funcional.
- Pre-operacional (2-6 años), el juego es simbólico.
- Operacional-concreta (6-12 años), el juego es reglado.
- Operaciones formales (12 o más), el juego también se caracteriza por ser reglado.

Por su parte, Vygotsky (1966), entiende el juego como una actividad placentera en sí misma. Los juegos solamente son placenteros siempre y cuando el niño pueda alcanzar el objetivo que busca.

Este autor afirma que no es posible comprender porque se juega basándonos solamente en la explicación madurativa, sino que es necesario explicar este comportamiento por la naturaleza del juego. Vygotsky recalca el concepto de zona de desarrollo próximo. Esta zona es la distancia que hay entre el nivel real de desarrollo y el nivel de desarrollo potencial del niño. Considera que el juego constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea la zona de desarrollo próximo. El origen del juego es la acción espontánea del niño/a, pero orientada socialmente.

A través del juego también podemos abordar otras áreas e intervenir en el desarrollo integral de los alumnos/as. Por ejemplo, el área de las matemáticas, de la lengua extranjera, de las ciencias sociales, de la psicomotricidad, entre otras.

3.2 Relación del tema elegido con las competencias del alumnado.

Las competencias del alumnado serán desarrolladas más adelante en la parte tanto teórica como práctica del proyecto en la sección del curriculum de infantil.

4. Objetivos del tfg:

4.1 Generales:

-Conocer y trabajar el juego como una estrategia didáctica en el aula de educación infantil.

-Aplicar los contenidos y las estrategias didácticas de aprendizaje a los distintos ámbitos disciplinares.

-Desarrollar habilidades de comunicación oral y escrita.

4.2 Específicos:

- Conocer diferentes teorías sobre el juego y cómo se desarrolla de 0-6 años.

- Analizar por qué el juego es indispensable para que se dé un buen aprendizaje.

- Conocer las características y dimensiones del juego.

-Reconocer las distintas estrategias lúdicas y saber desarrollarlas en el aula.

- Analizar los contenidos de las fichas de educación infantil, planteando utilizar el juego como una estrategia para trabajar contenidos en el aula y así conseguir aprender contenidos de distintas disciplinas.

-Identificar los diferentes tipos de juegos y su metodología.

5. Desarrollo Juegos tradicionales e interactivos como estrategia didáctica.

5.1 Marco teórico.

5.1.1 Concepto de juego, etimología, historia y clasificación de juegos.

El juego es una actividad natural del hombre, y especialmente importante en la vida de los niños porque es su forma natural de acercarse y de entender la realidad que les rodea. Resulta fácil reconocer la actividad lúdica; sabemos perfectamente cuándo un niño está jugando o está haciendo cualquier otra cosa.

El juego no ha estado bien visto por la pedagogía tradicional. La educación y el juego no han estado muy relacionados. Los niños continuamente aprenden jugando, es su rutina diaria, ellos hacen de su día a día un juego continuo.

Debería utilizarse el juego en la infancia y en la adolescencia como un medio formativo y una medida para captar la atención y el interés de los niños en el aula.

El niño empieza a entender el mundo que le rodea a través del juego.

La enseñanza a través del juego va enfocada como una colaboración activa del alumno en el proceso didáctico. Deben realizarse actividades a través del juego como un medio de enseñanza. Alega Moreno Murcia “Aprendizaje a través del juego” (2002:11).

La importancia que tiene el juego como un medio didáctico se convirtió en un derecho de los niños. *“El niño disfrutará plenamente del juego y diversiones, las cuales deberán estar orientados hacia finalidades perseguidas por la educación, la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán en promover el goce de este derecho”* (Declaración Universal de los Derechos del Niño, 1959, artículo7).

El juego tiene dos funciones principales como un fin y como enseñanza, tanto en el centro educativo como en el hogar los niños están continuamente experimentando, es importante que aprenda en todas las etapas de la vida para poder construir la personalidad del niño. Ellos son los verdaderos protagonistas de su educación. Puede ser un elemento fundamental para preparar a los niños para la vida.

Según Buytendijk (1935) el juego se entiende como actividad natural del hombre. Fue aceptada como un simple hecho de comer o dormir. Es una palabra que se encuentra en movimiento, crecimiento y forma parte en la manera de pensar y vivir.

Para Elkonin (1980) el ser humano durante el trascurso de la vida va realizando actividades lúdicas que les sirven para poder distraerse, relajarse y entretenerse con otro tipo de actividades.

Al respecto, Delgado y Del Campo (1993), afirman que el juego es plena necesidad vital.

El juego rodea la necesidad vital del niño y es entendido como un mecanismo de enseñanza espontáneo que crece con el niño durante los diferentes hitos evolutivos.

Se han formulado infinitas definiciones sobre el juego. Según la Real Academia Española el juego es un ejercicio recreativo que se encuentra regido por unas reglas, donde a veces se gana y otras se pierde. No obstante, la subjetividad de los distintos autores implica que cualquier definición no sea más que un acercamiento parcial al fenómeno lúdico. Se puede decir que el juego, como cualquier realidad sociocultural, es imposible de definir en términos autoritarios, y, por ello, las definiciones sólo describen algunas de sus características.

Entre las definiciones más conocidas, cabe mencionar la que se realiza desde el punto de vista filosófico Huizing, (s.f.)

El juego es una actividad voluntaria desarrollada dentro de unas limitaciones fijas de tiempo y lugar.

A continuación, cabe destacar “el juego heurístico” que consiste en eso, en indagar y descubrir. Las palabras juego y jugar están relacionadas con el entretenimiento y la diversión.

Cuando pensamos en la palabra juego, pensamos también en las normas, en las reglas que llevan incluidas los juegos. Si no se respetan las normas en los juegos de reglas, no hay juego.

Tal y como indica Paredes (2002) la actividad lúdica es tan antigua como la humanidad. De hecho, el juego es una actividad que se encuentra actualmente presente en la sociedad. Se ha demostrado que el juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Según Delgado (2012) se ha reforzado conforme ha ido evolucionando el ser humano como una conducta facilitadora del desarrollo y necesaria para la supervivencia”.

Los adultos somos capaces de diferenciar entre trabajar y jugar, pero, sin embargo, para un niño el juego es la manera que tiene de aprender y poder desarrollar sus destrezas. El juego acompaña al ser humano en sus diferentes etapas evolutivas, y le sirve de ayuda para crecer, madurar, comprender, relacionarse y aprender nuevos conocimientos. Durante el juego se puede luchar y competir, existen otros donde se aprenden a trabajar en equipo son los denominados juegos cooperativos. El juego impulsa a tener confianza en uno mismo, autoestima y alegría. Además, también se relaciona con el trabajo, la fiesta y la cultura

En el juego se estimula la alegría, la autoestima y la confianza en uno mismo.

Según Piaget (1946), desarrolla el juego en el período sensoriomotor donde el niño repite determinadas conductas simplemente por el placer que le ocasiona. El juego se formará mediante acciones sobre las cuales el niño no dispone de habilidad suficiente o que no llega a entenderlas del todo bien.

Por otro lado, Bajo y Beltrán (1998), certifican que el juego infantil representa las aficiones de los adultos. El niño juega como si el mundo que ha creado en su conciencia fuera real.

Sin darnos cuenta hoy en día seguimos jugando a juegos que han existido muchos años atrás con alguna que otra variante en cuanto a material y reglas. Pero al igual que ahora el juego tiene bastante importancia en la educación infantil, antiguamente se pensaba que jugar era una “pérdida de tiempo”.

A continuación, se desarrollarán los diferentes tipos de juegos basándose en la teoría Piagetiana y estableciendo un orden cronológico en el desarrollo de infantil según afirma Venegas Rubiales, García Ortega “El juego infantil y su metodología” (2018:55:67/Unidad Didáctica 3).

- **Juegos motores y de intervención social.**

El juego empieza a ser una actividad importante para los niños desde los primeros meses de vida. El niño consigue controlar el propio cuerpo y empiezan a desarrollar los primeros juegos como es chupar, golpear, agarrar, etc. Estos juegos suelen aparecer en los dos primeros años de vida, son los llamados juegos funcionales o motores.

La propia madre o cuidadora principal es uno de los primeros objetos que llaman la atención de los niños. Comienzan las interacciones con otros individuos y aparecen los juegos de interacción social como dar palmadas, esconderse y reaparecer que experimentan una evolución. A través del juego motor los niños se examinan a ellos mismos y averiguan lo que son capaces de hacer. Estos juegos fomentan el desarrollo de la lateralidad, el equilibrio, la relajación, organización en el espacio.

Además, sirven para que los niños sean conscientes de todas las partes de su cuerpo y les ayuden a desarrollar los sentidos.

- **Juegos de ficción y simbólicos.**

El juego sufre un cambio profundo hacia los dos años, aparecen los juegos simbólicos o de ficción. Los niños comienzan a representar aquello que no está presente, lo importante es lo que representan los objetos.

Podemos diferenciar dos categorías de los juegos de ficción: la que representa la realidad vivida (jugar a las casitas, a los médicos, ser profesora...) y la otra sería la que se forman en su mundo imaginario (jugar a los superhéroes, a los vaqueros...).

- **Juegos sociales tradicionales, juegos de reglas.**

Aparece entre los 3-6 años y tienen mucha importancia psicológica. La edad en la cual el niño empieza a desenvolverse en este tipo de juegos depende del medio en el que se muevan y de los referentes que tengan a su alrededor.

Tener hermanos mayores y asistir a los centros de Educación Infantil facilita el interés del niño hacia este tipo de juegos.

- **Juegos de construcción.**

No se rigen por una edad determinada varían según los intereses lúdicos de los niños.

Las primeras construcciones están sujetas a los juegos motores como derribar torres, insertar piezas, meter y sacar objetos. Durante la etapa de los juegos de ficción, el niño también juega a las construcciones, ya que hará castillos, casitas, granjas, etc., dependiendo del escenario irreal.

A continuación, se llevará a cabo otra clasificación en función de diferentes criterios:

- **Juegos según el espacio donde se llevarán a cabo.**

Los juegos de interior suelen ser juegos que aunque necesitan movimiento los niños pueden realizarlos estando sentados también.

Existen otros tipos de juegos que para desarrollarse necesitan espacios abiertos como es jugar a la comba, los juegos de pelotas...

Durante la educación infantil, existen multitud de juegos que pueden realizarse tanto en espacio interior como exterior. Esto dependerá principalmente de la edad de los niños.

- **Juegos según el número de participantes.**

Podemos distinguir entre juego individual, juego de pareja, juego paralelo y juego de grupo. El niño es capaz de jugar solo. El juego individual lo realiza el niño cuando juega sin interactuar con otro niño, aunque esté en compañía. El niño juega individualmente explorando y entrenando su propio cuerpo. Gran parte de los juegos de razonamiento lógico, algunos juegos simbólicos y muchos juegos motores son juegos donde los niños juegan solos. Cuando en infantil hablamos de juegos de pareja nos referimos a los juegos que el niño realiza con el docente.

El juego paralelo es aquel que el niño realiza individualmente, pero se encuentra acompañado de otros niños.

A partir de los tres años, los niños comienzan a jugar en grupo con algunos compañeros.

- **Juegos según el papel que desempeña el adulto.**

Distinguimos entre juego libre, juego dirigido y juego presenciado. El juego es un comportamiento habitual en la vida infantil.

El juego libre aparecerá siempre y cuando se desarrollen las circunstancias necesarias para que pueda expresarse y actuar de manera independiente.

El juego dirigido, cuando dirige el juego el docente, puesto que hay muchos aprendizajes que se enseñan mejor de manera lúdica.

El juego presenciado se desarrolla cuando el niño juega individualmente, pero necesita la observación continua del docente, aunque no participe este en él. El docente transmite al niño la seguridad y confianza que necesita para concentrarse en los juegos.

- **Juegos según la actividad que promueve en el niño.**

Los educadores necesitan emplear juegos para fomentar en los niños determinados conocimientos y aprendizajes concretos. Según la actividad que el juego provoca en el niño, podemos establecer los siguientes tipos de juego: juegos a través de los sentidos, juegos mediante el movimiento, juegos manipulativos, juegos de imitación, juegos simbólicos, juegos verbales, juegos de razonamiento lógico, juegos de relaciones espaciales, juegos de relaciones temporales, juegos de memoria y juegos de fantasía.

Finalmente Venegas Rubiales, García Ortega “El juego infantil y su metodología” (2018:80:81/Unidad Didáctica 3).establecen fuera de esta clasificación, otros tipos de juegos: los juegos tradicionales, los juegos de las nuevas tecnologías y los juegos multiculturales.

Los *juegos tradicionales* son aquellos que se transmiten naturalmente de generación en generación, pasando a formar parte de la memoria colectiva. Algunos ejemplos son el escondite, el burro, policías y ladrones, saltar a la cuerda, etc.

Los *juegos de las nuevas tecnologías* se clasifican según el soporte eléctrico que utilicen, pudiendo diferenciarse entre:

- Juegos con ordenador, que incluyen a su vez juegos de CD-ROM y los juegos en internet online y en red.
- Juegos con pequeños ordenadores, que son los considerados juguetes, y que tienen generalmente carácter educativo e instructivo.
- Juegos con consolas, que se utilizan normalmente en el hogar y son los que menos utilizados en el ámbito educativo.

Los *juegos multiculturales* son los juegos tradicionales y populares que se realizan en una determinada cultura. Necesitan prescindir del educador para impulsar el desarrollo de los valores interculturales, el respeto a la diversidad y a la no discriminación.

5.1.2 Características del juego.

A continuación, se citarán una serie de características basándonos en una serie de autores (Piaget, Russell, Brunner, Moyles, Ortega, entre otros). Según afirma Juan Antonio Moreno Murcia “Aprendizaje a través del juego” (2002:28:29).

- El juego es una actividad libre, el niño no está obligado a jugar necesariamente, sino que juega por placer.
- El juego tiene que ser puro, el juego tiene que tener un fin en sí mismo.
- El juego es una actividad desinteresada.
- El juego es improvisado, se desarrolla de manera espontánea.
- El juego es separado. Siempre se desarrolla sobre un espacio y un tiempo establecido.
- El juego es incierto. Puesto que es una actividad creativa, espontánea, original.
- El juego es gratuito. Porque no tiene una finalidad en sí misma y es desinteresada.
- El juego es ficticio. Se desarrolla en un mundo alejado de la realidad, intentando transmitir un mensaje simbólico.
- El juego es una manera natural para intercambiar ideas y experiencias vividas.
- El juego es convencional y reglado. Cualquier juego colectivo conlleva a un acuerdo entre los jugadores y desarrollan sus limitaciones y sus reglas.
- El juego tiene que ser placentero. Es una de las características principales sobre el juego. Necesita de las anteriores características para definirse. Entendiendo el

placer como un tipo de placer moral, sensorial, psíquico o superar algún tipo de obstáculos.

- El juego permite al niño tener un acercamiento con la realidad.
- El juego es una actitud. El juego es parte de la vida del niño, juega siempre da igual el lugar donde se encuentre, si con quien esté, según el medio juega de diferentes maneras.

El niño juega cuando conoce el espacio en el que se mueve y no se cansa nunca de jugar porque se encuentra cómodo. El juego produce un efecto estimulante y relajante. Responde a la necesidad de estar en constante movimiento. El mundo real y el mundo ficticio en el juego se desarrollan en un mismo plano, porque constantemente están intercambiando información.

A continuación, se enumerarán una serie de características de vital importancia para el juego, sin establecer una relación entre ellas.

Características del juego	Ausencia de finalidad.
	Juguetes y objetos no imprescindibles.
	Motivación intrínseca y voluntariedad.
	Diferentes grados de complejidad.
	Representación.
	Efecto catártico.
	Seriedad y placer.
	No agotamiento físico y psicológico.
	Carácter innato.

Tabla 1. Rasgos característicos del juego. Fuente: Moreno (2002).

5.1.3 Países donde el aprendizaje a través del juego no está integrado en los programas educativos.

Según el publicado de UNICEF de la sección de educación en octubre de 2018, existen varios factores que contribuyen a no integrar el aprendizaje a través del juego en el aula:

- **Incapacidad de apreciar el valor del juego como fundamento para la adquisición de conceptos académicos.** La base del aprendizaje del alumno es la memoria. Los docentes no son conscientes del papel que realiza el juego en el

ámbito educativo para beneficiar a los alumnos en la comprensión de conceptos lógico-matemáticos y la lectoescritura.

- **Falsas ideas de los padres o cuidadores sobre el juego.** Muchas personas piensan que el juego es una actividad que impide el desarrollo de aprendizaje del niño. Es una idea errónea puesto que el juego aporta muchos beneficios a los niños en infantil.
- **Falta de capacitación profesional de los maestros centrada en el aprendizaje a través del juego.** Muchos maestros no están lo suficientemente capacitados para impartir sus clases de manera lúdica. Probablemente que solo admitan como “materiales de aprendizaje” los libros de texto o los gráficos colgados en la pared, y no aquellos objetos con los cuales los niños puedan aprender a través de la manipulación y la exploración. También hay docentes que aunque quieran utilizar esta metodología en sus aulas no disponen de los recursos ni la formación suficiente. Muchos de ellos no han tenido la oportunidad de practicar el juego y por ello no tienen la confianza necesario para desarrollarlo en las aulas.
- **Clases muy numerosas que limitan la libertad de juego de los niños.** Cuando hay clases muy numerosas el problema es que tienen una serie de obstáculos agregados. Cuando se concentran muchos niños en un espacio muy reducido conlleva a un problema porque no hay suficientes materiales para todos y todos no tienen la oportunidad de poder disfrutar de todas las experiencias. También es un problema para introducir el juego en el aprendizaje de los niños.

5.1.4 Dimensiones del ambiente del aprendizaje.

Según María Forneiro en su revista iberoamericana de educación (2008) afirma que existen cuatro dimensiones de aprendizaje, bien diferenciadas unas de otras, desde el punto de vista escolar.

- **Dimensión física:** se encuentra estructurada en tres bloques. El primero se refiere al espacio físico donde encontramos el centro, el aula...; el segundo es los objetos que podemos encontrar en ese espacio físico como pueden ser el mobiliario, la decoración del aula y todos los recursos con los que trabajamos en clase.
- **Dimensión funcional:** se encuentra relacionada con la finalidad y de qué forma utilizamos los espacios. Los espacios pueden emplearse de dos maneras, la primera donde el niño desarrolla sus actividades de manera autónoma y la segunda cuando el necesita la supervisión del docente para realizar las tareas en el aula. La

polivalencia se refiere a las diferentes acepciones que puede tener un mismo espacio físico (por ejemplo, la alfombra de clase que se usa a primero hora para hacer la asamblea posteriormente se utiliza también para trabajar con las construcciones, contarles un cuento, explicarles alguna ficha...).

- **Dimensión temporal:** se encuentra relacionada con el tiempo que se va a emplear para utilizar los diferentes espacios. Los términos espacio-tiempo se encuentran estrechamente relacionados, porque el tiempo que se va a emplear en realizar las actividades está relacionado con el espacio donde se van a llevar a cabo cada uno de ellas: jugar por rincones, relacionarse con sus iguales, el cuento, asambleas, trabajo individual del alumnado... Este tiempo, o velocidad con la que se ejecutan las distintas actividades, puede dar lugar a crear un ambiente estresante o, por el contrario, relajante.
- **Dimensión relacional:** hace referencia a las diferentes relaciones que se desarrollan dentro del aula. Está relacionado con las distintas maneras de acceder a los espacios (de manera autónoma u orientada por el docente). Las normas impuestas en el aula y la forma de hacer un uso correcto de ellas. Los diferentes tipos de agrupaciones que se pueden hacer para realizar las actividades. La implicación del docente en las distintas actividades y en los espacios creados para ello (sugiere, estimula, impone, aconseja, no participa...).

Teniendo en cuenta estas cuatro dimensiones el espacio escolar, entendido como ambiente de aprendizaje, ha de ser calificado como un elemento curricular más, que disponga de una gran fuerza didáctica.

5.1.5 Importancia del juego como recurso educativo.

Según contempla Catalina “el juego como recurso educativo” (2009), en la sociedad en la que vivimos ser razona que el aprendizaje es la parte principal en el desarrollo del niño.

Hoy en día ha prevalecido la creencia de reflexionar que la utilización del juego como método de enseñanza-aprendizaje en el aula es un “tiempo perdido”. Este cambio, se ha visto manifestado a la hora de incluirlo en las actividades curriculares desarrolladas, se considera un recurso educativo esencial para potenciar el desarrollo del alumnado.

El juego ha sido utilizado en diferentes áreas del desarrollo humano y dentro del campo educativo el juego tiene más valor.

La educación integral tiene que constar de los siguientes componentes:

- Emocionales y afectivos.
- Creativos.
- Componentes que fomenten la autonomía personal.

El desarrollo de estas capacidades gira en torno a las experiencias de cada niño; de las expectativas tanto de los padres como de los educadores.

El apogeo experimentado por las nuevas tecnologías ha hecho que la entidad educativa presenta un conocimiento más motivador para el alumnado.

Rowntree (1991), analiza las funciones que los medios informáticos juegan en la autoinstrucción:

- Atraer el interés del alumnado.
- Hacer que recuerde más fácil la enseñanza.
- Motivar al alumnado para aprender nuevos conocimientos.
- Conseguir que el estudiante participe de manera activa en el aula.
- Dar específico y rápido feedback a sus respuestas.
- Confortar la práctica y la revisión.
- Ayudar al alumnado en su propio progreso en el proceso enseñanza-aprendizaje.

5.1.6 Papel del docente.

El docente plantea unas estrategias motivadoras que favorecen la interacción del rol docente-alumno. Al mismo tiempo que elabora una serie de actividades lúdicas que favorecen las necesidades, intereses y relaciones de los niños. Por todo ello, Lafrancesco (2003) expresa que: “El educador mediador debe crear un ambiente propicio para motivar al niño, y aprovechar toda inquietud del estudiante, pues es una buena oportunidad para orientar su aprendizaje y canalizar sus intereses y expectativas” (p. 146).

El docente puede alterar su estrategia metodológica en el aula, creando un ambiente motivador, que no se regle por una continuada rutina del día a día sino ofreciendo una serie de actividades más atractivas y motivadoras donde el niño algunas veces puede actuar de manera autónoma y otras necesita la intervención del docente; siempre dándole un buen uso a los materiales y recursos del aula para que el alumno se encuentre siempre motivado a la hora de trabajar y aprender nuevos conocimientos. Según Medina (1999), sugiere que: “La institución de educación preescolar debe convertirse en

un verdadero basurero – taller, en el que el niño se pueda mover libremente desarrollando sus sentidos, fortaleciendo su capacidad motora, potencializando sus aptitudes intelectuales y afectivas, construyendo su pensamiento complejo y socializándose al ritmo de sus propios conflictos”. (p.30).

La propia experiencia de los docentes en el aula tras su larga trayectoria muestra que la utilización del juego, la literatura, la ciencia, el arte y la motricidad en el aula muestran a los niños más receptivos a la hora de participar y realizar todas las tareas. Hoy en día con el avance de las nuevas tecnologías podemos aprender unos docentes de otros gracias a las redes sociales porque podemos encontrar propuestas de actividades para trabajar en el aula, adaptarlas y aplicarlas en nuestra alumnos como son: blogs de otros maestros, Instagram de docentes donde publican cada día nuevas actividades, proyectos, fichas para poder aplicarlas en el aula con los niños.

En un documento sobre revolución educativa del Ministerio de Educación Nacional, titulado “Estándares en el aula, relatos docentes”, los cambios producidos en los conocimientos y en las tics han producido cambios en la metodología de enseñanza en el aula en el siglo XXI. Todo ello, agregado a la inseguridad que sobrelleva la globalización, ha solicitado a los docentes volver a formular y construir algunas de sus funciones de su profesión, buscar otras metodologías más atractivas y motivadoras para el alumnado. Algunas de esas formas se basan en: mejorar las capacidades del alumnado, trabajar de forma cooperativa, aprender de sus iguales, el alumnado se muestre más participativo en el aula...

Finalmente, se puede decir que el aprendizaje depende en gran parte de la manera en que se le presente a los niños la forma de poder construir su conocimiento, y la metodología lúdica cumple un papel primordial en esa construcción, por lo tanto no se debe olvidar la importancia que esta tiene en la enseñanza, lo cual debe motivar a los docentes a indagar más sobre la forma de utilizarla en su práctica didáctica.

5.1.7 Ventajas y desventajas del juego.

Cuando se traslada el juego a un ámbito escolar con los alumnos, hay que seguir una serie de condiciones que tienen que ocurrir para que pueda desarrollarse el juego en el aula correctamente. Los juegos son una actividad muy importante en el proceso de aprendizaje de los niños.

Las ventajas de incluir el juego en el currículo escolar son:

- Fomenta la creatividad y permiten tener más desarrollada la imaginación.
- Es una manera de que aprendan a ser más autónomos, dejan de estar dependiendo de sus padres o de sus iguales para jugar.
- Ayuda a que aprendan a tomar decisiones, deben decidir a qué van a jugar, qué elementos van a utilizar o incluso cuáles son las normas que van a existir si se van a entretener con más amigos.
- Les sirve para aprender a divertirse con lo que tienen.
- Les permite mantenerse activos, si se fomenta el juego libre en muchos hogares es porque sirve para que los más pequeños se mantengan activos en todo momento.
- Ayuda a que los más pequeños aprendan a socializarse con los demás.
- Les permite relacionarse con su entorno y explorar la realidad sobre la que están viviendo día a día.
- Le ayuda a la resolución de problemas.
- Proporciona información útil al docente.
- Fomenta las habilidades sociales.
- Contribuye a la alfabetización digital.
- Motiva al alumnado.

(ANEXO1)

Las desventajas del juego educativo son las siguientes:

- El uso de juegos educativos retrasaba el ritmo de las clases.
- Algunos profesores observaron problemas de comportamiento de los alumnos que tradicionalmente tenían menor rendimiento.
- Profesoras aseguraron haber sufrido un incremento notable de los problemas y conflictos entre los estudiantes debido al uso de los juegos.
- Muchos alumnos se distraían con facilidad.

-Hoy en día hay que depender de internet para todo en el momento que se vaya la señal, ya un día de trabajo “perdido”.

5.1.8 El juego en el curriculum de infantil.

Según María Esperanza Delgado Carrasco en el artículo “Aprendo con el juego en mi aula de educación infantil” publicado el 01/01/2011 ostenta que la importancia que tiene el juego en educación infantil se encuentra manifestado en el currículo de Educación infantil, en la Orden del 5 Agosto de 2008, por la cual se desarrolla Currículo de Infantil en Andalucía que es el que recoge los propósitos educativos para la etapa de 0-6 años.

Si entendemos el juego como una actividad natural y espontánea todo esto supone para el niño situaciones placenteras que les permite descubrir nuevos mundos.

Todo lo mencionado anteriormente son las características del juego y repercuten en el desarrollo del niño: psicomotor, social, cognitivo y lingüístico; todos los rasgos citados anteriormente son de vital importancia para el desarrollo pleno del niño.

Trabajando el juego desde un punto de vista pedagógico en el aula implica que el niño pueda acercarse más a la realidad, a las sensaciones y emociones y al pensamiento. Al aplicar el juego en el aula estamos construyendo muchos aprendizajes relacionados a diversas áreas.

“La educación debe estar encaminada al desarrollo de la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño hasta el máximo de sus posibilidades” (Art. 29, Convención sobre los derechos del niño, 20/11/1989).

El juego se recomienda como uno de los elementos educativos de mayor importancia en todas las leyes. Todo ello sucede para poder responder a las necesidades básicas del alumnado y se convierte en un medio de aprendizaje espontáneo que es vital para el desarrollo infantil.

Según Aurora Muñoz “Educar en valores y aprender jugando” (2008), en Infantil la actividad lúdica tiene un papel primordial. El juego es una actividad natural en estas edades constituyendo un importante motor de desarrollo, tanto en sus aspectos emocionales, como intelectuales y sociales (Anexo, Decreto 107/1992,9 de Junio, BOJA, 20/6/92).

En el sistema educativo se encuentra recogido el valor educativo del juego y el servicio que ejerce dicho juego en el aprendizaje. No solamente se refiere al juego en general, también se relaciona con la cultura popular donde se puede encontrar también los juegos tradicionales.

Se anima a los niños a que sean partícipes de las manifestaciones artísticas y culturales de la comunidad, para que así aprendan a valorar sus propias raíces de la cultura de la que provienen y se identifiquen con ellas, siempre respetándolas.

Según Pugmire- Stoy (1996,p.19): “ el juego es tan necesario para el pleno desarrollo del cuerpo, el intelecto y la personalidad del niño como lo son la comida, la vivienda, el vestido, el aire fresco, el ejercicio, el descanso, y la prevención de enfermedades y accidentes, para su existencia afectiva y prolongada como ser humano”.

Si de verdad los docentes queremos introducir el juego en el aula hay que darle su lugar adecuado en el aula.

5.2 Parte práctica.

Durante el desarrollo de la propuesta de intervención educativa, los alumnos se encuentran ambientados en el contexto de descubrir el juego como un recurso educativo para aprender contenidos y favorecer el desarrollo integral del alumnado.

El principal objetivo de las actividades es que los niños aprendan a interactuar con sus iguales, con el entorno y que trabajen el juego como un recurso didáctico en el aula.

Las siguientes actividades servirán para que todos los niños aprendan a trabajar a través de una metodología más gamificadora dejando un poco atrás la tradicional de siempre.

Número de actividad	1.
Título	¡Jugamos al parchís!
Descripción	<p>En primer lugar les explicaremos a los niños el significado de cada color del parchís. Porque está relacionado con el cuento del monstruo de los colores. A continuación se divide la clase en 4 grupos y cada uno representa un color. En cada grupo habrá un tablero de parchís y sus fichas correspondientes. Por turnos cada vez tirará el dado un miembro diferente del grupo, así sucesivamente hasta el final del juego.</p> <p>El docente estará por el aula observando que no ocurra ningún fallo.</p>
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> - Fomentar la capacidad de relacionarse con los demás. - Respetar el turno de cada miembro del grupo. - Escuchar a los demás. - Aprender a relacionarse con sus iguales. - Favorecer el desarrollo de las habilidades sociales.
Contenidos:	<ul style="list-style-type: none"> - Lógico-matemático. - Memoria.
Materiales y recursos:	Tablero del parchís. Fichas y dados.
Temporalización:	La actividad se desarrollará en 1 hora aproximadamente.

(ANEXO2)

Número de actividad	2
Título	Caperucita-Oca
Descripción	<p>Para comenzar le contaremos en una asamblea a los niños el cuento de “Caperucita Roja” y entre todos hablaremos de los personajes que participan en el cuento. También inculcaremos la importancia que tiene no hablar con gente desconocida y hacer caso a los padres siempre. Una vez que hemos hablado del cuento, se dividirá la clase en 4 grupos conforme se encuentran distribuidos en el aula y cada grupo jugará con su tablero de la oca. Cada personaje del cuento indica una acción en el tablero. Siempre bajo la supervisión del docente.</p>
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none">- Fomentar la capacidad de relacionarse con los demás.- Respetar el turno de cada miembro del grupo.- Escuchar a los demás.- Aprender a relacionarse con sus iguales.- Favorecer el desarrollo de las habilidades sociales.- Fomentar la habilidad de la lectura.- Reconocer las letras y palabras.
Contenidos:	<ul style="list-style-type: none">- Lógico-matemático.- Memoria.

	- Lingüístico.
Materiales y recursos:	Tablero de la oca. Fichas y dados.
Temporalización:	La actividad se desarrollará en 1 hora aproximadamente.

(ANEXO3)

Número de actividad	3.
Título	Cada oveja con su pareja.
Descripción	Se repartirán por mesas distintas cartas boca abajo y por turnos tendrán que ir levantando dos cartas; si las acierta se las queda y sino las pone de nuevo en su lugar. Ganará el que más parejas consiga.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> - Fomentar la capacidad de relacionarse con los demás. - Respetar el turno de cada miembro del grupo. - Escuchar a los demás. - Aprender a relacionarse con sus iguales. - Favorecer el desarrollo de las habilidades sociales. - Relacionar una imagen con su semejante.
Contenidos:	<ul style="list-style-type: none"> - Memoria. - Lingüístico.
Materiales y recursos:	Cartas.
Temporalización:	La actividad se desarrollará en 1 hora aproximadamente.

(ANEXO4)

Número de actividad	4.
----------------------------	----

Título	¡A mover el body!
Descripción	Se canta una canción: “Jugando al escondite, el lobo apareció / el búho cantando, el miedo nos quitó / ¿lobo estás ahí?”. Los niños/as se encuentran en círculo menos uno, que hace de lobo y se esconde detrás de un árbol, cuando cantan los niños/as en círculo y cuando terminan le preguntan al lobo “Lobo ¿estás ahí?”, el lobo puede contestar “¡SI!” (en tal caso saldrá corriendo a pillar a los compañeros) o puede contestar negativamente acompañado de una acción que esté realizando: (por ejemplo: “¡NO, estoy atándome los zapatos!”) y los demás niños/as volverán a cantar la canción. Todos los niños/as pillados por el lobo se convierten en lobos y volvemos a cantar la canción en círculo.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> - Fomentar la capacidad de relacionarse con los demás. - Conocer los cuentos clásicos a través del juego... - Motivar al alumno mediante los cuentos y la integración de éste dentro del juego. - Desarrollar los objetivos específicos del área de Educación Física a través del Juego: saltar, correr, desplazarse... - Comprender los cuentos leídos por el docente.
Contenidos:	<ul style="list-style-type: none"> - Psicomotricidad. - Lingüístico. - Memoria.
Materiales y recursos:	Se desarrollará en el gimnasio y solo se necesitará el cassette y el cd.

Temporalización:	La actividad se desarrollará en 1 hora aproximadamente.
Número de actividad	5.
Título	Forma-palabras.
Descripción	El docente propondrá una temática, repartirá una serie de letras por grupos y cada uno tendrá que formar palabras relacionadas con el tema que ha dicho el docente. Ganará el grupo que más palabras haya formado. Por ejemplo: Animales (zoo, perro, veterinario, correa...).
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> - Fomentar la capacidad de relacionarse con los demás. - Respetar el turno de cada miembro del grupo. - Escuchar a los demás. - Aprender a relacionarse con sus iguales. - Favorecer el desarrollo de las habilidades sociales. - Reconocer las letras del abecedario. - Ordenar las letras correctamente para formar las palabras.
Contenidos:	<ul style="list-style-type: none"> - Lingüístico. - Memoria.
Materiales y recursos:	Letras del abecedario.
Temporalización:	La actividad se desarrollará en 1 hora aproximadamente.

(ANEXO5)

Número de actividad	6.
Título	“Domino” los números.
Descripción	El docente colocará a todos los alumnos en la alfombra de la clase. Ubicará las fichas del domino en el otro extremo del aula y dejará solamente una ficha en el centro de la alfombra y entre todos tendrán que construir el domino entero y correctamente.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> - Fomentar la capacidad de relacionarse con los demás. - Respetar el turno de cada miembro del grupo. - Escuchar a los demás. - Aprender a relacionarse con sus iguales. - Favorecer el desarrollo de las habilidades sociales. - Reconocer los números con el sistema del punteado. - Ordenar las fichas adecuadamente para conseguir desarrollar bien el juego.
Contenidos:	- Contenido lógico-matemático.
Materiales y recursos:	Fichas de domino.
Temporalización:	La actividad se desarrollará en 1 hora aproximadamente.

(ANEXO6)

Número de actividad	7.
Título	Jugamos Bote-bolos.
Descripción	Cada niño llevará al aula una botella de plástico, la adornaran y le pondrán un número. Después por grupos de 6 en el patio jugarán a los bolos, como cada bolo tiene un numero el docente en cada tirada tendrá que recontar los puntos de cada alumno. Ganará de cada grupo el que mayor puntuación tenga.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> - Fomentar la capacidad de relacionarse con los demás. - Respetar el turno de cada miembro del grupo. - Escuchar a los demás. - Aprender a relacionarse con sus iguales. - Favorecer el desarrollo de las habilidades sociales. - Reconocer los números. - Saber sumar cantidades pequeñas. - Escribir los números.
Contenidos:	<ul style="list-style-type: none"> - Lógico-matemático. - Memoria.
Materiales y recursos:	Colores-cartulinas-botella de plástico y pelotas.
Temporalización:	La actividad se desarrollará en 30 minutos aproximadamente.

- **EVALUACIÓN: ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE. PROCESO, CRITERIOS E INSTRUMENTOS.**

La evaluación en educación infantil se define como global, porque se referirá al conjunto de capacidades expresadas en los objetivos generales del nivel de la Educación Infantil, que se adecuarán a cada contexto sociocultural medio-alto; continua, porque se considerará un elemento inseparable del proceso de aprendizaje de los niños y de las niñas; y formativa, porque proporcionará una información constante que permitirá adaptar la intervención educativa y tendrá como referentes los objetivos establecidos para la etapa. El carácter de la evaluación será procesual y continuo, lo que implica su vinculación al desarrollo de todo tipo de situaciones educativas y actividades. Tendrá, como principal objetivo, ofrecer información de cómo se está desarrollando el proceso educativo para una intervención más adecuada hacia la mejora. Para ello, la evaluación debe explicar y describir los progresos que los niños y niñas realizan y las dificultades con las que se encuentran, así como las estrategias y recursos que se ponen en juego en dicho proceso.

La evaluación educativa tendrá en cuenta globalmente todos los ámbitos de desarrollo de la persona, la singularidad de cada niño y niña, analizando y valorando sus procesos de desarrollo así como sus aprendizajes, siempre en función de las características personales específicas de cada uno. Los maestros y las maestras que impartan la Educación Infantil deberán evaluar su propia práctica educativa con el fin de adecuarla a las necesidades del alumnado. Es imprescindible que el docente reflexione sobre la adecuación de la programación de los objetivos y de los contenidos planteados, de las relaciones de comunicación y del clima en que se desarrollan las actividades, del grado de atención educativa personalizada y de todos los aspectos que deben recibir la debida atención.

¿Cuándo hay que evaluar?

-Al inicio de una nueva fase de aprendizaje, necesaria ya que permitirá evaluar los conocimientos previos de los alumnos y de las alumnas para construir, sobre ellos, aprendizajes significativos.

-Durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, tendremos en cuenta los progresos, dificultades, bloqueos... que acompañan al proceso de aprendizaje.

-Al final, es necesaria como culminación de cualquier proceso de enseñanza-aprendizaje. El profesor o profesora al término de una fase de aprendizaje, irá analizando las diferentes situaciones educativas para poder ajustar su intervención. Con ella

valoraremos el grado de consecución respecto a los objetivos marcados obtenidos por cada alumno y cada alumna y los progresos en los aprendizajes.

A continuación recogemos los ítems de evaluación generales de un proyecto para los alumnos/as:

ITEMS DE EVALUACIÓN	SÍ	NO	A VECES
Fomentar la capacidad de relacionarse con los demás.			
Respetar el turno de cada miembro del grupo.			
Escuchar a los demás.			
Aprender a relacionarse con sus iguales.			
Favorecer el desarrollo de las habilidades sociales.			
Fomentar la habilidad de la lectura.			
Reconocer las letras y las palabras.			
Comprender los cuentos leídos por el docente.			
Relacionar una imagen con su semejante.			
Reconocer los cuentos clásicos a través del juego.			

Motivar al alumno mediante los cuentos y la integración de este dentro del juego.			
Desarrollar los objetivos específicos dentro del área de Educación Física: correr, trepar...			
Reconocer las letras del abecedario.			
Ordenar las letras correctamente para formar las palabras.			
Reconocer los números con el sistema del punteado.			
Ordenar las fichas adecuadamente para conseguir desarrollar bien el juego.			
Reconocer los números.			
Saber sumar cantidades pequeñas.			
Saber escribir los números.			

- **METODOLOGÍA Y TEMPORALIZACIÓN.**

La **metodología** de la presente propuesta didáctica está basada en un modelo constructivista del aprendizaje, como es el **trabajo por proyectos**. La elección de este método está fundamentada en los siguientes aspectos:

- Aprender no consiste en la recepción pasiva de información, sino en relacionar e interiorizar conceptos de forma activa, a través de la experiencia vivida en el aula.
- El error no se entiende como fracaso, sino como un paso más en el camino hacia el aprendizaje.
- Parte de las ideas previas del alumnado, conectándolas con los nuevos conocimientos, con lo que se alcanza un aprendizaje significativo, adaptado a las características individuales del alumnado.
- Permite la interacción y cooperación de nuestro alumnado, con lo cual, los aprendizajes se enriquecen al máximo.
- Los resultados de este método indican que se consigue una mayor implicación y participación familiar en el proceso de enseñanza-aprendizaje, algo fundamental dada la importancia de la familia en todos los ámbitos del desarrollo de los niños y niñas.
- Partiremos en cada momento del nivel madurativo del niño/a, así como de sus ideas previas.
- Realizaremos actividades que favorezcan el aprendizaje significativo de los niños/as, es decir, que exista una conexión entre los nuevos aprendizajes y anteriores experiencias. Bajo la concepción constructivista del aprendizaje, únicamente podremos desarrollar de manera significativa los procesos que intervienen tanto en el leer como en el escribir si ponemos a los niños y niñas que tienen que aprender en situaciones de uso real de esta lectura y escritura. Cada situación real permitirá una aproximación con sentido al objetivo.
- **La Globalización**, es indispensable en esta etapa, siendo otro principio permanente de actuación y llegando a establecer continuas conexiones entre experiencias y aprendizajes.
- Las estrategias de comprensión (relación entre información visual e información no visual) sólo se podrán desarrollar si el uso de esta lectura es real; si se crea, por tanto, la necesidad de leer el material que sea para conseguir un objetivo concreto.

- Del mismo modo las estrategias de producción del texto únicamente se podrán desarrollar si el uso de este texto es real; si se crea, por tanto, la necesidad de producir un texto adecuado a un objetivo concreto.

6. Valoración crítica y duración del proyecto (organigrama).

La conclusión general que he obtenido al realizar esta propuesta de intervención educativa es que la sociedad ha cambiado mucho dentro del ámbito pedagógico con respecto a lo que había en otros tiempos.

El objetivo principal de los docentes en todo proceso educativo es preparar para la vida. También se utiliza el juego como recurso educativo y para distraer a los niños de la utilización de medios tecnológicos (tv, móvil...) y que interactúen con sus iguales.

La aparición de las nuevas tecnologías ha cambiado mucho la sociedad de hoy en día, porque los niños se muestran menos activos (están todo el día con el móvil, la videoconsola, la Tablet...); como ya he mencionado anteriormente dedican poco tiempo a relacionarse con sus compañeros y a divertirse con los juegos de toda la vida (pilla-pilla, escondite, saltar a la comba...).

Utilizar el juego como un medio didáctico ha sido una buena herramienta de trabajo porque a través de todo esto el niño aprende otros métodos de enseñanza que les motivan y fomentan su creatividad.

Al realizar las diferentes actividades, donde muchos de ellas son grupales, les permiten trabajar la cooperación, aprender unas normas a la vez que se motivan y disfrutan. Por todas estas causas es importante introducir los juegos tradicionales para enseñarles contenidos y que no se queden en el olvido.

A través de la propuesta trabajada se pretende desarrollar una serie de valores, que lamentablemente van desapareciendo con el tiempo, como es el respeto, la libertad, la igualdad, la empatía, la cooperación y la socialización.

Duración del proyecto:

A continuación se desarrollarán de manera continua la propuesta didáctica, durante los meses de mayo y junio.

MAYO 2020

L	M	M	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
“Parchís”						
11	12	13	14	15	16	17
				“Caperucita oca”		
18	19	20	21	22	23	24
“Cada oveja con su pareja”						
25	26	27	28	29	30	31
				“A mover el body”		

JUNIO 2020

L	M	M	J	V	S	D
1 “Forma- palabras”	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12 “Domino- los números”	13	14
15 “Jugamos Bote- Bolos”	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

7. Bibliografía.

Aulaplaneta. (2020). Ventajas del aprendizaje basado en juegos. Retrieved from <https://www.aulaplaneta.com/2015/07/21/recursos-tic/ventajas-del-aprendizaje-basado-en-juegos-o-game-based-learning-gbl/>

Benítez Murillo, M. I. (2007). EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE;

Calderón Calderón, L., Marín Sepúlveda, S. M., & Vargas Trujillo, N. E. (2014). La lúdica como estrategia para favorecer el proceso de aprendizaje en niños de edad preescolar de la institución educativa Nusefa de Ibagué, 2(5), 95.

Delgado, M. E. (2011). Aprendo con el juego en mi aula de educación infantil. Dialnet, no 11, 373–381.

Ministerio de Educación (2008). Estándares en el aula.

Iglesias Forneiro, M. (2008). Observación y evaluación del ambiente de aprendizaje en Educación Infantil: dimensiones y variables a considerar. *Revista Iberoamericana de Educación*, 47(47), 49–70. <https://doi.org/10.35362/rie470704>

Lafrancesco, G. (2003). *Educación y educadores*, 235. Retrieved from <https://dialnet.unirioja.es/ejemplar/138024>

Lebrero Baena, M. T., & Lebrero Baena, M. P. (2006). *Proyecto de Educación Infantil a través del juego*. (UNED, Ed.) (Primera).

Moreno Murcia, J. A. (2002). *Aprendizaje a través del juego*. (ALJIBE, Ed.).

Muñoz Sandoval, A. (2008). *Educación en valores y aprender jugando*. (Editorial MAD S.L, Ed.) (Primera).

Pérez de Villaamil, T. (2018). Gamificación en el aula: ventajas y desventajas. Retrieved from <https://www.smartmind.net/blog/gamificacion-en-el-aula-ventajas-y-desventajas/>

Ponce Huertas, C. (2009). El juego como recurso educativo. *Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas*, 2.

Pugmire-Stoy, M. C. (1996). *El juego espontáneo: Vehículo de aprendizaje y comunicación*. (Narcea, Ed.).

UNICEF. (2006). *Convención sobre los derechos del niño*, 52. <https://doi.org/10.18356/51f8034c-es>

UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*, 36.

Venegas Rubiales, F. M., Venegas Rubiales, A. M., & García Ortega, M. P. (2018). *El juego infantil y su metodología*. (IC, Ed.) (Segunda).

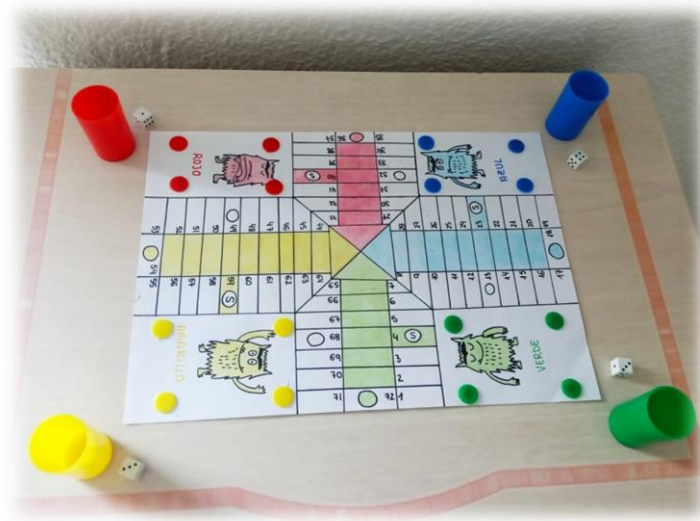
Ocho ventajas del aprendizaje basado en juegos

El aprendizaje basado en juegos, en inglés Game-Based Learning (GBL), consiste en aplicar al proceso de aprendizaje los principios, dinámicas y herramientas utilizadas en los juegos, como forma de implicar a los alumnos. Te presentamos sus principales ventajas.

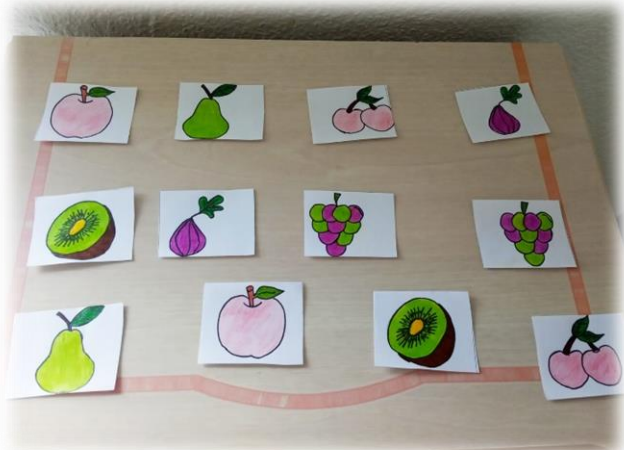


8. Anexos.

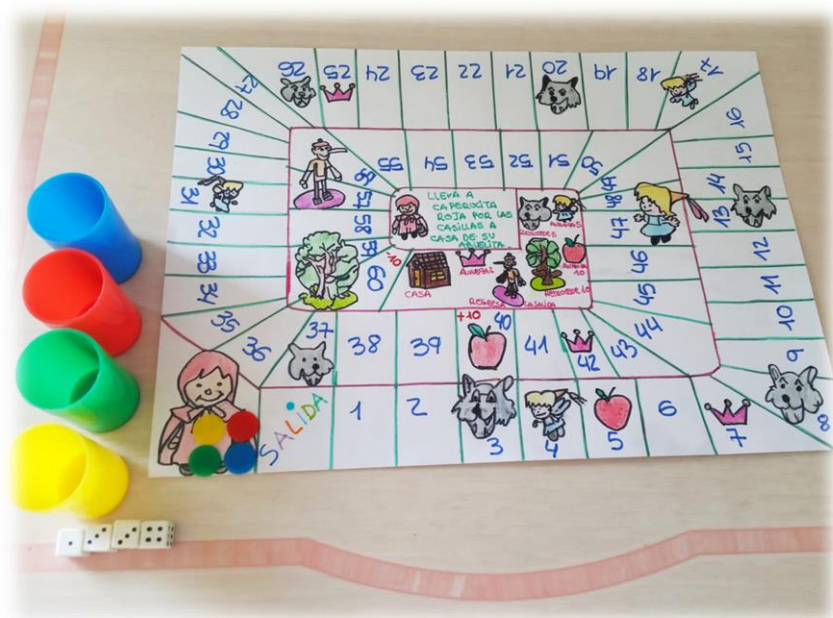
(ANEXO1)



(ANEXO2)



(ANEXO3).



(ANEXO4)

