



**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y SU
IMPORTANCIA EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y
NIÑAS EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

CECILIA MORA GONZÁLEZ-VALERA

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA
UNIVERSIDAD DE SEVILLA

PROFESORA: MANUELA BARCIA MORENO
DEPARTAMENTO DE DIDÁCTICA Y ORGANIZACIÓN EDUCATIVA

Grado en Educación Primaria
Mención de Educación Especial
Curso 2019/2020

ÍNDICE

1. RESUMEN	3
2. JUSTIFICACIÓN	4
3. MARCO TEÓRICO	5
3.1. LA EDUCACIÓN PRIMARIA	5
3.1.1. <i>CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS DE LOS ALUMNOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA.</i>	7
3.2. DEFINICIONES DE JUEGO	8
3.3 EL JUEGO COMO METODOLOGÍA	9
3.4. EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA	10
3.4.1 <i>BENEFICIOS EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA.</i>	12
3.4.2 <i>GAMIFICACIÓN.</i>	13
5. METODOLOGÍA.....	15
5.1. OBJETIVOS	15
5.2. POBLACIÓN.....	16
5.3 MUESTRAS	16
5.4. INSTRUMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN	18
6. ELABORACIÓN DE LA EXPERIENCIA DIDÁCTICA.....	19
6.1. ENTREVISTA A LOS PROFESORES	19
6.1.1 <i>ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA A LOS PROFESORES.</i>	20
6.2. ENTREVISTA A LOS ALUMNOS	23
6.2.1 <i>ANÁLISIS DE LAS ENTREVISTAS DE LOS ALUMNOS.</i>	23
6.3 PROPUESTAS DIDÁCTICAS.	26
7. CONCLUSIONES DEL TRABAJO.....	36
8. REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA.....	37
ANEXOS	41
ANEXO 1.	41
ANEXO 2.	50
ANEXO 3.	53

1. RESUMEN

Con este trabajo de fin de grado se pretende analizar el juego como estrategia metodológica y posteriormente una experiencia didáctica llevada a cabo en un contexto real. El juego forma parte del desarrollo del niño y es una parte fundamental de este, teniendo eso como objetivo principal, vamos a analizar la Educación Primaria y diferentes metodologías que se llevan a cabo en esta, centrándonos especialmente en el juego como estrategia didáctica y los beneficios que esto conlleva. Incluiremos también diferentes juegos que se llevan a cabo en la etapa de primaria y expondremos la gamificación como técnica de aprendizaje. Finalmente, se llevará a cabo una experiencia didáctica en la cual elaboraremos una propuesta educativa mediante diferentes actividades lúdicas.

Palabras clave: Educación primaria, juego educativo, gamificación, aprendizaje, metodología.

ABSTRACT

With this work TFG is to analyze the game as a methodological strategy and subsequently a didactic experience carried out in a real context. The game is part of the child's development and is a fundamental part of it, having that as its main objective, we're going to look at Primary Education and different methodologies that take place in this, focusing especially on the game as a didactic strategic and the benefits that come with it. We also include different games that take place in the primary stage and expose gamification as a learning technique. Finally, a didactic experience will be carried out in which we will develop an educational proposal through different recreational activities.

Keywords: Primary education, educational play, gamification, learning, methodology.

2. JUSTIFICACIÓN

Al haber sido educada durante toda mi etapa en la educación primaria y secundaria con metodologías tradicionales, una de las cosas que más me llamó la atención durante mi primer año cursando el grado de Educación Primaria fue la gran cantidad de metodologías que existen y lo ajena que había sido a ellas durante todo ese tiempo.

Una de las que más llamó mi atención fue el aprendizaje a través del juego, y esta me caló tan profunda, que cambió definitivamente la percepción que tenía sobre educación hasta ese momento. El juego forma gran parte de la vida de un niño desde sus primeros años, por lo tanto, también debería ser imprescindible a la hora de formarse en el mundo académico, y la enseñanza a través de este debería ser algo natural, no solo en su etapa de educación infantil, sino en la etapa de primaria.

El juego no solo puede servir para aprender contenidos académicos, sino formar la personalidad del niño, las relaciones sociales con sus iguales y su sentido crítico. Esto es especialmente importante para el alumnado de Necesidades Educativas Especiales (NEE), siendo esta una de las principales razones por las que quise elegir este tema, ya que se trata de la especialidad que he cursado y de la cual he realizado las prácticas docentes.

Además de todo esto, la realización de esta investigación cumple con una serie de competencias que recoge la Universidad de Sevilla en el plan de Estudios de Magisterio de Educación Primaria:

- C.G. 2 Organizar y planificar el trabajo.
- C.G. 4 Examinar alternativas y tomar decisiones.
- C.G. 6 Buscar, seleccionar, utilizar y presentar la información usando medios tecnológicos avanzados
- C.G. 14 Innovar con creatividad.
- C.G. 16 Diseñar y gestionar proyectos e iniciativas para llevarlos a cabo
- C.G. 21 Comprender la complejidad de los procesos educativos en general y de los procesos de enseñanza-aprendizaje en particular.
- C.G. 30 Conocer la organización de los colegios de Educación Primaria y la diversidad de acciones que comprende su funcionamiento, así como los modelos de evaluación y mejora de la calidad de los centros educativos, analizando críticamente sus resultados.

Aprender jugando ya se implementa en algunas asignaturas como Educación Física, pero poco a poco se va abriendo camino también en otras áreas dentro del aula, el juego en la educación va tomando cada vez más protagonismo y se va asentando, cada vez mejor, en la etapa educativa del niño.

Ortega (2015) afirma: “Jugar es un factor de desarrollo como el lenguaje y durante la infancia es una necesidad tan básica, que la ausencia de juego puede considerarse un problema” (p. 198).

3. MARCO TEÓRICO

Los juegos son actividades lúdicas, recreativas y placenteras que se practican a cualquier edad. Los niños juegan en sus primeros años de vida para divertirse, buscar el afecto y crear solidaridad; y, al mismo tiempo, jugando desarrollan su fantasía, su imaginación y su creatividad y aprenden a vivir (Gallardo & Fernández, 2010, p. 9)

El juego es una parte muy importante de la vida del niño y de sus primeros años de vida, por eso mismo es una de las herramientas más ricas y útiles a la hora de fomentar su aprendizaje. El colegio ocupa gran parte de la vida de los niños en edad escolar y por ello, este debería tener en cuenta estos aspectos a la hora de enseñar e impartir conocimientos.

3.1. LA EDUCACIÓN PRIMARIA

El objetivo de la Educación Primaria es hacer que los niños y niñas de entre 6 y 12 años se beneficien de los conocimientos básicos de la cultura y de convivencia. Contribuyendo también al desarrollo pleno de la personalidad de los niños.

El alumnado de Educación Primaria tiene unas características específicas que pueden ir variando, dependiendo del nivel de desarrollo en el que se encuentren.

Los alumnos se dividen en grupos de edad, que van desde los 6 hasta los 12 años, de esta forma se asegura que el nivel de desarrollo en el que se encuentran los alumnos sea el más igualitario posible.

Aprender jugando parece que se ha implantado de forma casi generalizada en algunas áreas, como Educación Física, sin embargo, hay otras, como Matemáticas, Ciencias Naturales, Lengua y Literatura, entre otras, en las que todavía no se ha normalizado esta forma de enseñanza.

Las asignaturas troncales que se imparten en Educación Primaria son:

- Ciencias de la Naturaleza
- Ciencias Sociales
- Lengua Castellana y Literatura
- Matemáticas
- Primera lengua extranjera

Las asignaturas específicas que se imparten en Educación Primaria son:

- Educación artística (Educación Musical y Educación Plástica).
- Educación Física
- Segunda Lengua Extranjera.
- Valores Sociales y Cívicos o Religión.

En esta etapa el juego pasa a un segundo plano y deja de tener tanta relevancia si lo comparamos con la etapa de Infantil. Esto se debe a que la dificultad del aprendizaje va en aumento y también a que se trata de introducir una serie de reglas y normas la rutina del niño que antes no tenía.

Sin embargo, durante los 6-12 años del niño nos encontramos con la etapa de operaciones concretas, donde se trata de fomentar el sentido crítico en el alumno, de establecer normas y reforzar las relaciones personales con su entorno. Abarca, (1992) dice “los niños van dejando atrás su egocentrismo e intuición para dar paso a la reflexión” (p. 70).

Esta es una etapa fundamental para la formación de la persona, las experiencias que se desarrollen en estos años serán imprescindibles para los próximos años de su vida. A través del juego podemos fomentar el pensamiento crítico, formar opiniones y aprender a escuchar. El juego como estrategia didáctica puede aportar un desarrollo de competencias personales que de otro modo jamás podrían formarse.

No debemos olvidar que la etapa de Educación Primaria es amplia, y el niño se encuentra en constante cambio. Conforme se va creciendo, la dificultad empleada en los juegos será mayor, las reglas serán más claras y pasarán a ser un elemento fundamental.

Como se ha mencionado anteriormente, esta etapa supone un desarrollo especial en las relaciones personales del niño, por tanto, el juego debe ayudar a su desarrollo y

aprendizaje. Es importante por todo esto, la evolución del juego a la par que la evolución del niño. Debe suponer un reto, sin extremar su dificultad, pues de lo contrario no lograremos los objetivos propuestos. Como se recoge en Gerhard Schmidt, (2002) en palabras de F.L. Jahn “... en cada juego de verdad, la juventud aprende desde el principio que tiene que cumplir con la justicia y las leyes, y así se educa a través de su propio y sociable camino. La juventud así misma a través del juego porque los compañeros del equipo son guardas de agudo ingenio a los que nada se les escapa”. (p.51)

3.1.1. CARACTERÍSTICAS PSICOEVOLUTIVAS DE LOS ALUMNOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA.

Como docentes, debemos tener en cuenta las características psicoevolutivas de los alumnos de educación primaria en todo el proceso de su enseñanza-aprendizaje, asegurándonos así, un aprendizaje significativo.

Como afirman Barcia y Rodríguez-Gallego (2014) “La niña y el niño, durante esta etapa, consiguen importantes adquisiciones a nivel cognitivo, afectivo, motor y del lenguaje”. (p. 2).

Siguiendo a Barcia y Rodríguez-Gallego (2014) las dimensiones del desarrollo serían las siguientes:

1. **Desarrollo psicomotor.** A diferencia de los años anteriores, los cambios físicos que se muestran en esta etapa son más lentos. Sí hay un gran cambio en las habilidades gruesas y se empiezan a adquirir destrezas de habilidades como nadar, o montar en bicicleta, gracias a esto, los niños adquieren sentimientos de competencia y autoestima.
2. **Desarrollo cognitivo.** El alumno ya puede llevar a cabo operaciones concretas y mentales sobre objetos tangibles y manipulables. Además, se dejará atrás el egoísmo típico de los años anteriores y se pasará al realismo objetivo. Los niños en esta etapa desarrollarán el sentido crítico y empezará a definirse como persona.
3. **Desarrollo del Lenguaje.** En palabras de Peralbo (1998), los niños de entre 6 y 12 años tienen un desarrollo del lenguaje muy significativo. El léxico se amplía al mismo tiempo que lo hacen los conocimientos y la sintaxis cada vez es más compleja.

4. Desarrollo Afectivo y Social. En la educación primaria, las relaciones con sus iguales adquieren gran importancia, ya que estas ocuparán gran parte de la vida del niño, tanto en el colegio como fuera de este. Es en esta etapa cuando se interiorizan las normas de grupo. Se inicia una etapa de moralidad proveniente de los adultos para pasar a una autonomía moral. También es conveniente destacar la importancia de las emociones, que suelen ser de mucha intensidad, pero aún no se controlan debidamente. El desarrollo de estas capacidades y de como regularlas permitirán al niño la construcción de su propia identidad.

3.2. DEFINICIONES DE JUEGO

Algunos expertos, como Gallardo & Fernández, (2010) afirman que el origen de la palabra juego proviene del latín bajo la denominación “iocus” y “ludus-ledere”, haciendo referencia a la diversión, chiste o broma en castellano y están muy relacionados con cualquier actividad de naturaleza lúdica

La universalidad del juego hace que tenga muchas y muy variadas definiciones, algunas de las definiciones más relevantes son las siguientes:

La Real Academia Española (RAE), lo define como “Hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades”.

Ortega Ruiz (1992) citando a Vygostki (1934) define el juego como “un factor básico del desarrollo, un contexto específico de interacción en el que las formas de comunicación y de acción entre iguales se convierten en estructuras flexibles e integradoras que dan lugar a procesos naturales de adquisición de habilidades específicas y conocimientos concretos referidos a los ámbitos de los temas que se representan en el juego y a los recursos psicológicos que se despliegan en el mismo” (p 160).

Ortega Ruiz, (1992.) afirma que el juego es “un polo de actividad verdaderamente espontánea, ya que no es controlada y un polo de actividad controlada por la sociedad o por la realidad: el juego es una asimilación de lo real al yo por oposición al pensamiento serio que equilibra el proceso asimilador con un acomodo a los demás y a las cosas. (p.52).

Encontramos también algunos autores que deciden dotar al juego de diferentes características, uno de los más influyentes en este ámbito es Piaget (1951). Las características recogidas por Gerad Smith, (2002) son las siguientes (p.60):

- Desinterés: el juego es desinteresado, no tiene finalidad aparente (se justifica a sí mismo).
- Espontaneidad: contrapuesto a las obligaciones, es instintivo, natural.
- Placer: el juego es placentero.

Resumiendo, podemos decir que el juego forma una parte fundamental del ser humano y está presente en todos los niños y niñas desde el inicio de sus vidas. Sin embargo, no es solo que se deba asociar exclusivamente con la infancia, va muchos más allá. El juego es una actividad que sucede durante toda la vida.

3.3 EL JUEGO COMO METODOLOGÍA

A la hora de implantar una metodología lúdica no podemos olvidar que el principal elemento es el alumno. Debemos darle las herramientas para que sean ellos los que formen sus propios conocimientos, que aprendan mediante el descubrimiento que les aporta el juego.

Algunos autores como López (2008) manifiesta su desaprobación a generalizar las clases con una metodología tradicional pasiva, ya que el alumno debe ser responsable de su propio aprendizaje y, por tanto, debe ser partícipe de este en la medida que sea posible.

Sánchez Montero (2017) dice “El Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) es la utilización de juegos como vehículo y herramienta de apoyo al aprendizaje, la asimilación o la evaluación de conocimientos”. Como docentes debemos plantear a los alumnos métodos que acerquen a nuestros alumnos al contenido que queremos transmitir, y este acercamiento debe hacerse de una forma atractiva y simple en la medida de lo posible. Esto se puede conseguir a través del juego, ya que nos garantiza la motivación del alumno.

Como explica De la Torre (2005) Utilizar los juegos en el ámbito educativo no solo ayudará a los alumnos a interiorizar mejor los contenidos o les permitirá hacer un aprendizaje más significativo de estos, sino que es una ventaja para el propio maestro, ya que le permite conocer a sus alumnos en unos aspectos mucho más personales y establecer con ellos un vínculo más personal y fuerte. Además, permite conocer cual es la personalidad de cada uno de ellos, su forma de aprender y de expresarse, ya que cada uno lo hace de forma diferente.

Podemos decir que uno de los aspectos más importantes a la hora de enseñar es la motivación. La RAE define motivar como “influir en el ánimo de alguien para que proceda de un determinado modo” además de “estimular a alguien o despertar su interés”.

Para poder motivar a los alumnos es necesario saber qué les motiva, y basándonos en lo que dice García y Domenéch (1997) sabemos que hay dos tipos de motivaciones, la motivación intrínseca, aquella que buscan mejorar y desarrollar sus capacidades por interés propio, el aprender por aprender, movido por la curiosidad. Por otro lado, está la motivación extrínseca, aquella que tiene como objetivo demostrar su competencia a los demás, como podrían ser las buenas notas, la aprobación de los padres y profesores u otro tipo de recompensas.

Barcía y Rodríguez-Gallego (2014) declaran que: “La elección y forma de utilizar los diversos recursos educativos contiene implícitamente determinados valores y actitudes que debemos analizar, cuestionar y consensuar para no incurrir en contradicciones. Los recursos deben adaptarse a las necesidades del momento y a las características psicoevolutivas de los alumnos. También debemos considerar que el uso del material amplía el campo de aprendizaje del alumno y la repetición de este, refuerza el aprendizaje, y que a mayor diversificación de materiales nos encontramos con mayores posibilidades de atender a la diversidad. Está demostrado que la utilización de estrategias educativas atractivas para el alumnado estimula a este y consigue mayor implicación en las tareas escolares”. (p. 206)

3.4. EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA

En el juego podemos encontrar una serie de características que, aunque pueden cambiar según el tipo de juego que se vaya a aplicar, suelen englobar todas las características que este presenta. Según Lavega Burgués (2000, pp. 13-14) estas características son las siguientes:

1. Libre. El juego se puede dar en cualquier momento y lugar. No debe restringirse a un único espacio.
2. Divertido. El juego debe ser una actividad que sirva para producir diversión y satisfacción a sus jugadores.
3. Espontáneo. Con el juego podemos cambiar nuestros roles, comportándonos de forma diferente a como normalmente lo hacemos en la sociedad.
4. Intranscendente. Su principal objetivo es pasarlo bien, el fin es la diversión.

5. Ambivalente. Podemos cambiar de emociones y mostrar diferentes sentimientos mientras estamos jugando.
6. Aventurero. El juego nos incita a la aventura, no sabemos el resultado final, cada juego es una experiencia diferente.
7. Comprometido. Nos compromete a prestar atención y a participar en él activamente. Debemos comprometernos con el juego para tener éxito.
8. Creativo. El juego fomenta nuestra creatividad, necesitamos de esta para poder sintetizarnos con él, para buscar soluciones y percibir los diferentes estímulos que percibimos al jugar.
9. Serio. El juego es lo primordial, en el momento de jugar el propio juego es lo más importante.
10. Simbólico. No necesitamos representaciones reales para poder jugar, la imaginación es libre de crear los personajes y escenarios que queramos.
11. Reglado. Todo juego debe tener reglas, aunque sean mínimas, hay que garantizar una igualdad entre todos los participantes.

Piaget propone una clasificación del juego relacionada directamente con el periodo evolutivo de la persona, esta clasificación se distingue en: estadio sensoriomotor, estadio preoperacional, estadio de las operaciones concretas y estadio de las operaciones formales. La clasificación que nos propone es la siguiente:

- Juego sensoriomotor (0-2 años): Tiene lugar en el periodo sensoriomotor. Piaget define este tipo de juego como “un juego de ejercicios que no entraña ningún simbolismo ni ninguna técnica específicamente lúdica, pero que consiste en repetir con placer actividades adquiridas con una finalidad de adaptación” (J. Piaget, citado en Romero y Gómez, 2016, p.29). Podríamos decir que este tipo de juego el movimiento por placer, descubriendo y explorando su propio cuerpo.
- Juego simbólico (2- 7 años): Tiene lugar en el periodo preoperacional. Martínez (1998) lo define como “con la llegada del lenguaje y de la capacidad simbólica, a partir del segundo año de vida, los niños y niñas acceden a un mundo que se caracteriza por la simulación, la dramatización, la imaginación y la fantasía”. (p. 64).
- Juego reglado (7-12 años): Tiene lugar al final de periodo preoperacional. Es aquí donde el niño puede introducir reglas en el juego, aparecen las normas y directrices.

- Juego desconstrucción (tiene lugar alrededor del primer año): no forma parte de una etapa concreta. Romero y Gómez (2016) lo definen como “un conjunto de acciones coordinadas con una finalidad específica -crear elementos más cercanos a la realidad- en la que los materiales utilizados cobren una relevancia especial”. (p 34)

3.4.1 BENEFICIOS EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA

La importancia del juego queda recogida en Las Naciones Unidas (1959) en el artículo 7 de la Declaración de los derechos del niño, este artículo dice: “El niño debe tener todas las posibilidades de entregarse a juegos y actividades recreativas, que deben ser orientadas hacia los fines que pretende la educación”. Además, también la UNESCO recoge la importancia del juego en los sistemas educativos, no solo de España, sino de todos los países.

El juego, entonces, no es solo una actividad más para trabajar con los niños de educación primaria, sino un recurso fundamental para fomentar su desarrollo y su aprendizaje. Gracias al juego, el niño puede alcanzar competencias que son clave para afrontar su desarrollo como persona, además, de desarrollar su imaginación, creatividad y sus relaciones personales. El artículo 9 de la LOE (2006) habla de los procesos de aprendizaje y la atención personalizada, haciendo también hincapié en la inclusión. A su vez, el artículo 10 incluye los temas transversales que se deben abordar en la Educación Primaria. El juego aplicado como metodología conlleva de forma implícita muchos de estos requisitos.

González Herrera (2016) selecciona algunos de los beneficios del juego recogidos por diferentes autores como Carreras, Navarro y Martín (2010), García y Alarcón (2011), Ortiz (2008) Romero y Gómez (2016).

Dichos beneficios son los siguientes (pp. 18-21):

- “El juego origina y desarrolla la imaginación y la creatividad”.
- “El juego fomenta el descentramiento cognoscitivo”
- “El juego, permite la asimilación de vivencias complicadas por parte del niño, facilitando el control de la ansiedad que pueda estar asociada a esas vivencias (Ortiz, 2008).
- “Mediante el juego, los niños so capaces de expresar de forma simbólica la agresividad y sexualidad infantil (Carreras, Navarro y Martín, 2010).

- “Se trata de un recurso que favorece el proceso continuo de la identificación psicosexual del niño (Ortiz, 2008).
- “Facilita el aprendizaje de diferentes técnicas para la resolución de conflictos (Carreras, Navarro y Martín, 2010).
- “Promueve el desarrollo moral, ya que, al representar a un personaje, el niño reflexiona sobre el papel que asume el mismo”.
- “Facilita el autoconocimiento, el desarrollo de la conciencia personal”.

(pp. 18-21)

Gaytan (2020) se basa en la neurociencia para explicar cómo aprende nuestro cerebro: el hipocampo es el que se encarga de consolidar el aprendizaje, este establece conexiones con la amígdala, que lo unen al hipotálamo y amplias áreas corticales. Esto explica que haya una gran conexión entre emoción y aprendizaje. Además, hace referencia al juego como parte fundamental del crecimiento, no solo de las personas, sino también de los primates. Jugar es la base de muchos de los comportamientos sociales, fomenta la creatividad y la cultura.

En palabras de Gaytan (2020) “si bien es cierto que se puede aprender del dolor, no lo es menos que también enseña lo que divierte. Muy probablemente con mucho más éxito”.

3.4.2 GAMIFICACIÓN

El término gamificación procede de la palabra inglesa *game* (juego), aunque en un principio se empezó a implementar principalmente en el mundo empresarial, sus beneficiosos resultados pasaron a formar parte de otros ámbitos, como el educativo. El término relativamente nuevo, sin embargo, su gran popularidad ha dado pie a diversas definiciones. Algunas de las más relevantes son las siguientes:

Gabe Zicherman y Christopher Cunningham (2011) definen la gamificación “un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas” (p.11).

Kapp (2012), en su obra “*The Gamification of learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*”, define la gamificación como “la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, motivar, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas. (p.9).

Según estos autores anteriormente mencionados hay unas claras diferencias entre la gamificación y los juegos en el aula, siendo los primeros más atractivos para los estudiantes que los segundos, pues con la gamificación se tiene en cuenta la motivación del estudiante. (Kapp, 2012).

Díaz Cruzado, en su trabajo de Fin de Máster por la Universidad de Sevilla “*El potencia de la gamificación aplicado al ámbito educativo*”, explica que algunos elementos que tanto Kapp (2012) como Zicherman y Christopher Cunningham (2011) señalan como posibles características de la gamificación serían las siguientes:

- El juego como base: aprender jugando, el juego entendido como un reto y siempre motivador. El juego debe tener ciertas normas (dependiendo del nivel en el que estemos trabajando), debe ser interactivo y tener feedback.
- Mecánica: Se incorporan al juego distintos niveles, que por lo general recompensaran a los ganadores. Esta es una forma de fomentar el afán de superación.
- Estética: El juego debe ser atractivo visualmente.
- Idea del juego: Se pretende conseguir un ambiente de juego y a través de este, sin apenas percibirlo, el jugador (en este caso, el alumno), irá implementando conocimientos de forma inconsciente.
- Conexión Juego-jugador: El juego debe ser asequible al nivel del jugador, por lo tanto, no debemos exigir un nivel demasiado alto, pero tampoco demasiado bajo, porque estoy haría perder el interés del juego.
- Motivación: La parte imprescindible del juego, para ello, como ya se ha mencionado anteriormente el juego debe estar al nivel del alumno, ni por encima, ni por debajo de este.
- Promover el aprendizaje: Se incorporan técnicas de la psicología para fomentar el aprendizaje a través del juego.
- Resolución de problemas: Los jugadores deben ser capaces de resolver los problemas que se puedan encontrar en el proceso y esto formará también parte de su aprendizaje.

Para Cohen (2011) el éxito de la gamificación está en el conocimiento y compromiso del docente para utilizar esta herramienta. Es por ello fundamental plantear unos contenidos que se pretenden alcanzar que sean claros.

La gamificación, a través del juego, aumenta la motivación y el interés del alumno, por lo tanto, es perfectamente aplicable a cualquier asignatura de las que se imparten en

Educación Primaria. Utilizando esta herramienta, crearemos un espacio participativo en la clase, conseguiremos un aprendizaje significativo y lograremos atraer el interés del alumno al aprendizaje que estemos tratando de impartir. Además de todo esto, la gamificación permite les permite interactuar con sus iguales, creando así un vínculo entre los compañeros y un sentimiento de unidad en el aula.

5. METODOLOGÍA

Para llevar a cabo la experiencia práctica se ha realizado una metodología experimental. Guillermo Briones (2002) explica que este es un tipo de metodología en el que el investigador crea las condiciones necesarias para la aplicación del experimento y establece un orden entre las variables (p. 37). Además, se indica que para que esta metodología se realice con éxito es importante que se cumplan las siguientes características:

- Los sujetos deben ser seleccionados de forma aleatoria, pero deben compartir las mismas características.
- Deben recogerse el máximo número de pruebas posibles y de diverso contexto.
- Es necesario realizar el experimento con varios grupos para que pueda haber comparación entre ellos.
- Se deben poder manipular las variables, de lo contrario el experimento no sería válido, esta es una de las características más importante de la metodología experimental.
- Cada variable debe poder medirse de forma independiente, si no se puede, el resultado no puede ser cuantificado.
- Uso de estadística inferencial para poder hacer generalizaciones a partir de las muestras que hemos analizado.
- Debe tener un diseño que permita el máximo de variables posibles.

5.1. OBJETIVOS

He realizado varias entrevistas a profesores y a alumnos de cinco centros de Educación Primaria de la provincia de Sevilla y analizado el contenido y tras ello, debido

a la situación de confinamiento, he realizado una propuesta metodológica que consiste en utilizar el juego como herramienta de aprendizaje.

La idea inicial era comprobar la eficacia de esta propuesta a través de un seguimiento en un centro de Educación Primaria, pero debido al estado de alarma por el COVID-19 no ha sido posible.

Objetivos generales:

- a) Enumerar una lista de juegos didácticos aplicados a diferentes áreas de la Educación Primaria.
- b) Analizar dichos juegos y su aplicación en el aprendizaje.
- c) Recopilar información de profesores sobre el juego en el aula y su experiencia práctica.
- d) Recopilar información de los alumnos sobre el juego aplicado en el aula y su experiencia.
- e) Exponer el juego como recurso didáctico importante en cualquier materia de Educación Primaria.
- f) Diseñar juegos y actividades que puedan ser aplicadas a materias específicas impartidas en Educación Primaria.

5.2. POBLACIÓN

La investigación se ha llevado a cabo en la provincia de Sevilla, la cual cuenta con un total de 688.592 habitantes y en Sanlúcar la Mayor, en la que hay 13.683 habitantes según en Instituto Nacional de Estadística y un 2,41% son maestros de Educación Primaria e Infantil, de los cuales 8 se han seleccionado para la muestra.

A su vez, en toda la provincia de Sevilla hay 143.102 alumnos de Educación Primaria en centros públicos y privados, según en Instituto Andaluz de Estadística, de los cuales se han seleccionado 4 para la muestra.

Debido a la situación de Estado de Alarma en la que lleva el país desde el 14 de marzo de 2020 no ha sido posible recoger más muestras para la investigación.

5.3 MUESTRAS

Para poder llevar a cabo la investigación se ha seleccionado una muestra, que ayudará a responder las siguientes hipótesis:

- El juego aporta una serie de ventajas en el alumno a nivel cognitivo, afectivo, social y psicomotor.
- El juego favorece el aprendizaje significativo.

Siguiendo las indicaciones de Guillermo Briones (2002), esta muestra está centrada únicamente en el entorno de un colegio de Educación Primaria incluye tanto a alumnos como a maestros, y nos permite conocer la aplicación del juego como recurso didáctico y la opinión que tienen sobre esto alumnos y profesores.

La muestra se compone de 8 profesores de diferentes centros de Educación Primaria, todos ellos de la provincia de Sevilla, pero de diferentes centros, hay dos profesores que trabajan en centros privados, dos que lo hacen en centros concertados y los cuatro restantes son de centros públicos. También he seleccionado diferentes áreas:

- 5 maestros son tutores, por lo tanto, imparten asignaturas como lengua, matemáticas, sociales y naturales.
- 1 maestro de Educación artística.
- 1 maestro de francés
- 1 maestra de inglés.

Tres de estos maestros de primaria dan clase a alumnos de 3º ciclo de Primaria (5º y 6º), uno de ellos a alumnos de 2º ciclo (4º de Primaria), dos de ellos dan clase a alumnos de 1º ciclo (1º y 2º de Primaria), los dos maestros restantes imparten clase a más de un curso de primaria, desde el primer ciclo al tercero.

Por otro lado, la muestra de los alumnos es más reducida y se componen de:

- 3 alumnas de 6º de primaria.
- 1 alumna de 2º de primaria.
- 1 alumna de 5º de primaria.

Tres de las alumnas (6º de primaria) va a un colegio público en Sevilla, las otras dos, van a un colegio concertado en Sanlúcar la Mayor, Sevilla.

5.4. INSTRUMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN

Para poder recopilar todos los datos necesarios para la muestra he utilizado dos instrumentos, aunque ambos en ambos he utilizado la misma técnica de recogida de datos; las entrevistas, se tratan de conversaciones entre entrevistado y entrevistador donde se pretende recopilar una serie de información. En este caso, el objetivo principal era conocer el grado de implicación de los maestros de Educación Primaria en la metodología lúdica y recopilar algunas experiencias. Por otra parte, en las entrevistas a los alumnos, se trataba de averiguar qué familiarizados están con dicha metodología y cuál ha sido su experiencia al respecto.

La entrevista 1, dirigida a los maestros de Educación Primaria consta de cinco preguntas, las cuales recogen respuestas abiertas. Al no haber podido contactar personalmente con ninguno de los entrevistados, éstas se han enviado mediante correo electrónico y se han respondido de forma escrita.

En cuanto a las entrevistas a los alumnos, estas constan de 4 preguntas, también de respuestas abiertas. Esta vez la entrevista fue por vía telefónica y me encargué de transcribir sus respuestas.

- Las preguntas que elaboré para los profesores y posteriormente envié son las siguientes:

1. ¿Has utilizado o sueles utilizar el juego como recurso didáctico en el aula?
2. Tanto si la respuesta anterior es afirmativa o negativa ¿Por qué?
3. En caso de haberlo utilizado, ¿puedes contar alguna experiencia relacionada?
4. ¿Crees que es beneficioso este tipo de recursos en el aula?
5. Si tuvieras que poner un pro y un contra a esta metodología ¿cuál sería?

- Las preguntas que les realicé para los alumnos fueron las siguientes:

1. ¿Has utilizado alguna vez algún juego en clase?
2. ¿Has utilizado alguna vez estos juegos para dar asignaturas como matemáticas, lengua o historia?
3. Los juegos que hemos hecho en clase ¿qué te han parecido?

4. ¿Crees que se podría hacer en tu clase de inglés? ¿te gustaría que los profesores utilizaran mas juegos en el colegio para dar contenidos?

6. ELABORACIÓN DE LA EXPERIENCIA DIDÁCTICA

Para llevar a cabo la experiencia didáctica he realizado una pequeña entrevista a diferentes profesores de educación primaria, dos profesores de cada ciclo y de diferentes colegios, públicos, concertados y privados. Con estas entrevistas trato conocer sus experiencias con una metodología lúdica, algunos ejemplos de cómo la aplican y cuáles han sido las ventajas y los inconvenientes que se han encontrado al llevarla a cabo.

Además de esto, muestro mi propia experiencia aplicando esta metodología, alguna en un colegio ya que he tenido la suerte de poder realizar mi experiencia práctica en un colegio el año pasado y allí pude llevar a cabo algunas de estas actividades.

Por último, he recogido el testimonio de algunos niños con los que he tenido la suerte de poder trabajar fuera del colegio (con clases particulares) y he podido recoger la experiencia propia de los niños con los juegos y actividades que hemos llevado a cabo en este tiempo.

Debido al estado de alamar en el que nos encontramos desde el pasado 15 de marzo y como consecuencia estamos confinados en nuestras casas desde entonces, no he podido realizar la propuesta didáctica que en un principio pensaba elaborar, sin embargo, gracias a la colaboración de algunos profesores, del colegio en el cual realicé las prácticas el año anterior, ha sido posible llevar a cabo esta experiencia, que, en lo personal, ha sido igual de gratificante y valiosa.

6.1. ENTREVISTA A LOS PROFESORES

Para realizarla envié una serie de preguntas a algunos profesores de diferentes cursos de primaria y pedí un pequeño testimonio de su experiencia a la hora de realizar metodologías lúdicas. Podemos comprobar que, en su gran mayoría, los profesores entrevistados han optado por una metodología lúdica en algún punto de su carrera, casi todos ellos coinciden en que esto les ha ayudado a conectar mejor con los alumnos, crearles más motivación y en de forma casi unánime coinciden en que este tipo de metodologías son beneficiosas para el alumno.

También podemos apreciar al leer estas respuestas es que la mayor desventaja que conlleva la metodología más lúdica es la falta de tiempo. Algunos de ellos reconocen que los centros no están dotados de suficientes materiales para llevar a cabo los juegos propuestos y esto hace que sean los profesores los que tengan que invertir su propio dinero para crearlos. Aunque los profesores de cursos más bajos son los que más aplican este método educativo, vemos también a profesores de cursos más avanzados realizando actividades lúdicas con los alumnos.

En definitiva, podemos decir que todos los profesores aquí entrevistados apoyan la metodología a través del juego al menos en la teoría, pero es la falta de tiempo para organizar y crear estos recursos los que los frenan muchas veces a la hora de llevarlos a la práctica.

6.1.1 ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA A LOS PROFESORES

1. Presentación de los datos (respuestas completas en el ANEXO 1). En este primer punto se enumerarán a los profesores que han participado en la entrevista (8) y se transcribirán sus respuestas sin interpretación.

A los maestros de Educación Primaria se les hizo la siguiente pregunta: ¿Has utilizado o sueles utilizar el juego como recurso didáctico en el aula?

¿Has utilizado o sueles utilizar el juego como recurso didáctico en el aula? (Nº total de respuestas: 8)	Nº
SÍ	7
NO	1

Tabla 1. Presentación de los datos. Entrevistas a Profesores.

A la siguiente pregunta: ¿Crees que es beneficioso este tipo de recursos en el aula? Los profesores respondieron lo siguiente:

¿Crees que es beneficioso este tipo de recursos en el aula? (Nº total de respuestas: 8)	Nº
Sí	8
NO	0

Tabla 2. Presentación de los datos. Entrevistas a Profesores.

En cuanto a la pregunta: Si tuvieras que poner un pro y un contra a esta metodología ¿cuál sería?, se respondió lo siguiente:

VENTAJAS (Nº total de respuestas: 8)	Nº
Es motivador para los alumnos	5
Aprendizaje significativo	2
Trabajar varios contenidos a la vez	1

Tabla 3. Presentación de los datos. Entrevistas a Profesores.

INCONVENIENTES (Nº total de respuestas: 8)	Nº
Falta de recursos	2
Falta de tiempo	2
No se puede adaptar a todos los contenidos	1
Perdida de autoridad de la figura del maestro.	3

Tabla 4. Presentación de los datos. Entrevistas a Profesores.

2. Agrupación de las respuestas. En este segundo punto buscaremos elementos comunes en sus respuestas de modo que, independientemente de la respuesta personal de cada uno, se interpretará si en definitiva se está respondiendo al mismo razonamiento y se representará gráficamente.

De la pregunta: ¿Has utilizado o sueles utilizar el juego como recurso didáctico en el aula?

Tipo de respuesta	%
No utilizan el juego como recurso didáctico	12.5%
Sí utilizan el juego como recurso didáctico	87.5%

Tabla 5. Agrupación de respuestas. Entrevista a Profesores.



Gráfico 1. Agrupación de los datos (porcentajes). Entrevista a Profesores.

En cuanto a la pregunta: ¿Crees que es beneficioso este tipo de recursos en el aula?

Tipo de respuesta	%
Sí	100%
NO	0%

Tabla 6. Agrupación de respuestas. Entrevista a Profesores.



Sí es beneficioso
100%

Gráfico 2. Agrupación de los datos (porcentajes). Entrevista a Profesores.

Con respecto a la pregunta: Si tuvieras que poner un pro y un contra a esta metodología ¿cuál sería?, se respondió lo siguiente:

Tipo de respuesta (Ventajas)	%
Es motivador para los alumnos	65.5%
Aprendizaje significativo	25%
Trabajar varios contenidos a la vez	12.5%

Tabla 7. Agrupación de respuestas. Entrevista a Profesores.



Gráfico 3. Agrupación de los datos (porcentajes). Entrevista a Profesores.

Tipo de respuesta (Inconvenientes)	%
Falta de recursos	25%
Falta de tiempo	25%
No se puede adaptar a todos los contenidos	12.5%
Perdida de autoridad de la figura del maestro.	37.5%

Tabla 8. Agrupación de respuestas. Entrevista a Profesores.

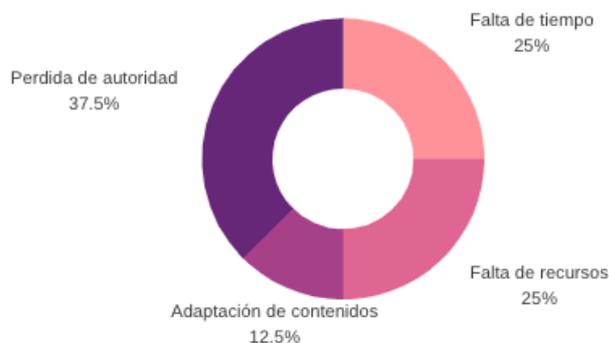


Gráfico 4. Agrupación de los datos (porcentajes).
Entrevista a Profesores.

6.2. ENTREVISTA A LOS ALUMNOS

Para hacer esta entrevista a los alumnos realicé un pequeño cuestionario de forma online y transcribí sus respuestas, ya que algunos eran muy pequeños como escribirlas por sí mismos. Además de los juegos realizados en las clases particulares, quise saber si alguno de ellos utilizaba este tipo de juegos en el colegio de forma normal.

Después realizar las entrevistas con los alumnos he podido comprobar que todos ellos aprecian este tipo de metodología, no solo por ser más divertida que una metodología más tradicional, sino que, además, reconocen aprender mejor gracias a ella. También podemos comprobar que no es algo con lo que estén muy familiarizados en el colegio. Las asignaturas en las que suelen utilizarlos son en artística o música, pocas veces para asignaturas tradicionalmente consideradas de más peso, como matemáticas o lengua.

Algo que me ha llamado la atención al hablar con los más pequeños fue que utilizasen “kahoot”, como un recurso para evaluar conocimientos, ya en lo personal opino que esta aplicación funciona más para medir conocimientos o ideas previas de los alumnos.

Los juegos que hemos empleado en clase les ha servido para reforzar conocimientos o para adquirir destreza, esto es algo que he podido comprobar de primera persona, pero me congratula comprobar que, además, ellos mismos son conscientes de ello.

6.2.1 ANÁLISIS DE LAS ENTREVISTAS DE LOS ALUMNOS

1. Presentación de los datos (respuestas completas en el ANEXO 2). En este primer punto se enumerarán a los alumnos que han participado en la entrevista (4) y se transcribirán sus respuestas sin interpretación.

A cuatro alumnos de Educación Primaria se les hizo la siguiente pregunta: ¿Has utilizado alguna vez el juego en clase?

¿Has utilizado alguna vez el juego en clase? (Nº total de respuestas: 4)	Nº
Sí	4
No	0

Tabla 9. Presentación de los datos. Entrevistas a los alumnos.

A la pregunta: ¿Has utilizado alguna vez estos juegos para dar asignaturas como matemáticas, lengua o historia?, contestaron lo siguiente:

¿Has utilizado alguna vez estos juegos para dar asignaturas como matemáticas, lengua o historia? (Nº total de respuestas: 4)	Nº
Sí	2
No	2

Tabla 10. Presentación de los datos. Entrevistas a los alumnos.

En cuanto a la pregunta: Los juegos que hemos hecho en clase ¿qué te han parecido?, los niños respondieron lo siguiente:

Los juegos que hemos hecho en clase ¿qué te han parecido? (Nº total de respuestas: 4)	Nº
Me ha ayudado a aprender cosas que ya no se me olvidan.	4
Eran divertidos	2

Tabla 11. Presentación de los datos. Entrevistas a los alumnos.

Aunque todas coinciden en que los juegos son más divertidos que las clases que se le imparten normalmente, a la hora de responder a esta pregunta, le dan más prioridad al hecho de que el juego les ha ayudado a aprender algo de forma significativa.

Por último, a la pregunta: ¿te gustaría que los profesores utilizaran mas juegos en el colegio para dar contenidos?, respondieron lo siguiente:

¿te gustaría que los profesores utilizaran mas juegos en el colegio para dar contenidos? (Nº total de respuestas: 4)	Nº
Sí	4
No	0

Tabla 12. Presentación de los datos. Entrevistas a los alumnos.

2. Agrupación de las respuestas. En este segundo punto buscaremos elementos comunes en sus respuestas de modo que, independientemente de la respuesta personal de cada uno, se interpretará si en definitiva se está respondiendo al mismo razonamiento y se representará gráficamente.

De la pregunta: ¿Has utilizado alguna vez el juego en clase?

Tipo de respuesta	%
Sí	100%
No	0%

Tabla 13. Agrupación de respuestas. Entrevista a Profesores.

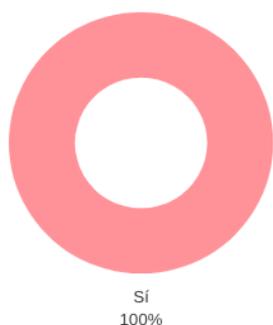


Gráfico 5. Agrupación de los datos (porcentajes).
Entrevista a Alumnos.

A la pregunta: ¿Has utilizado alguna vez estos juegos para dar asignaturas como matemáticas, lengua o historia?

Tipo de respuesta	%
Sí	50%
No	50%

Tabla 14. Agrupación de respuestas. Entrevista a Profesores.

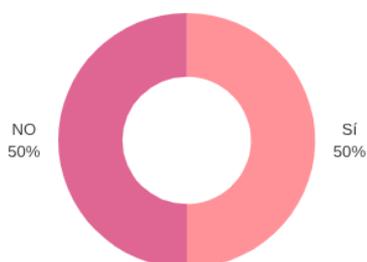


Gráfico 6. Agrupación de los datos (porcentajes).
Entrevista a Alumnos.

Con respecto a la pregunta: Los juegos que hemos hecho en clase ¿qué te han parecido?

Tipo de respuesta	%
Me ha ayudado a aprender cosas que ya no se me olvidan.	4
Eran divertidos	2

Tabla 15. Agrupación de respuestas. Entrevista a Profesores.

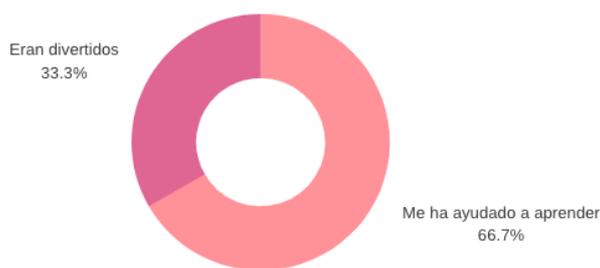


Gráfico 7. Agrupación de los datos (porcentajes). Entrevista a Alumnos.

Por último, a la pregunta: ¿Te gustaría que los profesores utilizaran mas juegos en el colegio para dar contenidos?

Tipos de respuesta	%
Sí	100%
No	0%

Tabla 16. Agrupación de respuestas. Entrevista a Profesores.



Gráfico 8. Agrupación de los datos (porcentajes). Entrevista a Alumnos.

6.3 PROPUESTAS DIDÁCTICAS.

Algunas de las propuestas didácticas que he llevado a cabo en mi experiencia didáctica han sido las siguientes:

CURSO	2º Primaria
COMPETENCIA	Competencia matemática
OBJETIVO	O.MAT.3. Usar los números en distintos contextos, identificar las relaciones básicas entre ellos, las diferentes formas de representarlas, desarrollando estrategias de cálculo mental y aproximativo, que lleven a realizar estimaciones razonables, alcanzando así la capacidad de enfrentarse con éxito a situaciones reales que requieren operaciones elementales.

CONTENIDO	<p>2.1. Significado y utilidad de los números naturales en situaciones de la vida cotidiana (contar, medir, ordenar, expresar cantidades, comparar, jugar...comunicarnos).</p> <p>2.2. Sistema de numeración decimal: lectura y escritura de números, grafía, nombre, reglas de formación de los números y del valor posicional hasta tres cifras.</p> <p>2.3. Orden y relaciones entre los números: ordenación, descomposición, composición, redondeo y comparación de números en contextos familiares.</p> <p>2.4. Equivalencias entre los elementos del Sistema de Numeración Decimal: unidades, decenas, centenas.</p> <p>2.5. Utilización de los números, sus relaciones y operaciones para obtener y expresar información, interpretar mensajes y para resolver problemas en situaciones reales</p>
-----------	---

Tabla 17. Indicador de Curso, Competencia, Objetivo y Contenido de la propuesta didáctica.

PROPUESTA DE ACTIVIDAD: BLOQUES MULTIBASE.

Estos bloques sirven para aprender de forma tangible y a modo de juego el significado de las Unidades, Decenas y Centenas. Al tratarse de un material tangible y fácilmente manipulable, los alumnos pueden aprender mediante la experiencia propia y de forma lúdica.



Fotografía 1. Bloques multibase.

CURSO	1º Primaria.
COMPETENCIA	Competencia en comunicación lingüística. Aprender a aprender.
OBJETIVO	Reproducir, crear y utilizar distintos tipos de textos orales y escritos, de acuerdo con las características propias de los distintos géneros y a las normas de la lengua, en contextos comunicativos reales del alumnado y cercanos a sus gustos e intereses.

	O.LCL.1. Utilizar el lenguaje como una herramienta eficaz de expresión, comunicación e interacción facilitando la representación, interpretación y comprensión de la realidad, la construcción y comunicación del conocimiento y la organización y autorregulación del pensamiento, las emociones y la conducta.
CONTENIDO	4.1. La palabra como elemento básico de la oración. Colocación de palabras para formar oraciones simples de tipo aseverativo (afirmativas y negativas) interrogativas y exclamativas. Identificación y creación de familias de palabras, reconocimiento del género y número, de sus clases: nombre (común y propio, individual y colectivo), adjetivo calificativo y verbo (presente, pasado y futuro). Explicación reflexiva de su uso en situaciones concretas de comunicación.

Tabla 18. Indicador de Curso, Competencia, Objetivo y Contenido de la propuesta didáctica.

PROPUESTA DE ACTIVIDAD: ABC TAPONES.

Este recurso tiene múltiples funciones. La principal es que los niños busquen una palabra concreta y la formen con los tapones. Puede utilizarse tanto en inglés, francés como en lengua. Además, se puede repasar el abecedario en cualquiera de los tres idiomas.

Se puede jugar en equipos o por separado, y, además, añadirle tiempo si queremos aumentar la dificultad.



Fotografía 2. ABC taponés.

CURSO	2° Primaria.
COMPETENCIA	Competencia en comunicación lingüística. Aprender a aprender.
OBJETIVO	<p>Utilizar el lenguaje como una herramienta eficaz de expresión, comunicación e interacción facilitando la representación, interpretación y comprensión de la realidad, la construcción y comunicación del conocimiento y la organización y autorregulación del pensamiento, las emociones y la conducta.</p> <p>O.LCL.5. Reproducir, crear y utilizar distintos tipos de textos orales y escritos, de acuerdo con las características propias de los distintos géneros y a las normas de la lengua, en contextos comunicativos reales del alumnado y cercanos a sus gustos e intereses.</p> <p>O.LCL.2. Comprender y expresarse oralmente de forma adecuada en diversas situaciones sociocomunicativas, participando activamente, respetando las normas de intercambio comunicativo.</p>
CONTENIDO	<p>1.1. Situaciones de comunicación, espontáneas o dirigidas, utilizando un discurso ordenado y coherente: asambleas, conversaciones y diálogos reales o simulados, así como coloquios sobre temas escolares.</p> <p>1.4. Expresión y reproducción de textos orales literarios y no literarios: narrativos -situaciones o experiencias personales, anécdotas, chistes, cuentos, trabalenguas, relatos de acontecimientos -, descriptivos -descripciones de personas, animales, objetos, lugares, imágenes, ect.-, expositivos -formulación de preguntas para entrevistas, definición de conceptos, presentaciones de temas trabajados en clase-; instructivos -reglas de juegos, instrucciones para realizar trabajos, para orientarse en un plano, de funcionamiento de aparatos, así como para resolver problemas -; argumentativos -discusiones, debates, asambleas-; predictivos, etc.</p> <p>4.3. Vocabulario: iniciación al orden alfabético, sinónimos y antónimos. Aumentativos y diminutivos.</p> <p>4.4. Identificación del diccionario y su función. Búsqueda del significado de palabras simples.</p> <p>4.5. La sílaba: división de las palabras en sílabas.</p> <p>4.6. Ortografía: utilización de las reglas básicas de ortografía, aplicadas a las palabras de uso habitual (mayúsculas, separación de palabras, identificación de los signos de puntuación interrogación y exclamación).</p>

Tabla 19. Indicador de Curso, Competencia, Objetivo y Contenido de la propuesta didáctica.

ACTIVIDAD PROPUESTA: DADOS CUENTA CUENTOS.

Cada dado tiene un dibujo que puede quedar a libre interpretación. Son útiles a la hora de escribir historias. A medida que se van lanzando los dados, por grupos, se escribe una parte de la historia y esta variará en función del dibujo que haya mostrado el dado.



Fotografía 3. Dados cuenta cuentos.

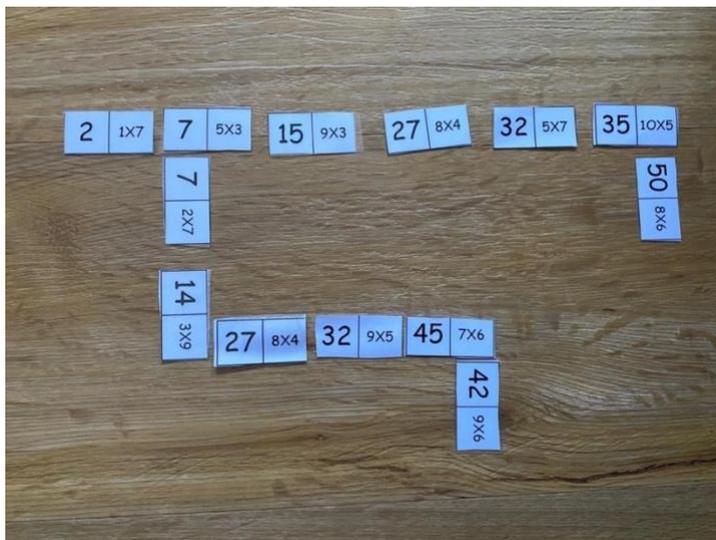
CURSO	3° Primaria
COMPETENCIA	Competencia matemática. Aprender a aprender.
OBJETIVO	<p>O.MAT.1. Plantear y resolver de manera individual o en grupo problemas extraídos de la vida cotidiana, de otras ciencias o de las propias matemáticas, eligiendo y utilizando diferentes estrategias, justificando el proceso de resolución, interpretando resultados y aplicándolos a nuevas situaciones para poder actuar de manera más eficiente en el medio social.</p> <p>O.MAT.3. Usar los números en distintos contextos, identificar las relaciones básicas entre ellos, las diferentes formas de representarlas, desarrollando estrategias de cálculo mental y aproximativo, que lleven a realizar estimaciones razonables, alcanzando así la capacidad de enfrentarse con éxito a situaciones reales que requieren operaciones elementales.</p>
CONTENIDO	<p>1.8. Desarrollo de actitudes básicas para el trabajo matemático: esfuerzo, perseverancia, flexibilidad, estrategias personales de autocorrección y espíritu de superación, confianza en las propias posibilidades, iniciativa personal, curiosidad y disposición positiva a la reflexión sobre las decisiones tomadas y a la crítica razonada, planteamiento de preguntas y búsqueda de la mejor respuesta, aplicando lo aprendido en otras situaciones y en distintos contextos, interés por la participación activa y responsable en el trabajo cooperativo en equipo.</p> <p>2.11. Propiedades de las operaciones y relaciones entre ellas utilizando números naturales.</p> <p>2.16. Elaboración y uso de estrategias personales y académicas de cálculo mental.</p> <p>2.17. Explicación oral del proceso seguido en la realización de cálculos mentales.</p> <p>2.8. Significado de las operaciones de multiplicar y dividir y su utilidad en la vida cotidiana.</p>

Tabla 20. Indicador de Curso, Competencia, Objetivo y Contenido de la propuesta didáctica.

ACTIVIDAD PROPUESTA: DOMINÓ DE MULTIPLICAR.

Al igual que el juego del dominó, este juego consiste en añadir números iguales formando una gran fila. Una parte del dominó tendrá un solo número mientras que la otra, una multiplicación.

Se reparten un puñado de fichas a cada alumno y gana el que acabe antes con las fichas.



Fotografía 4. Dominó de multiplicar.

CURSO	5º Primaria
COMPETENCIA	Competencia matemática. Aprender a aprender.
OBJETIVO	<p>O.LE.2. Expresarse e interactuar en situaciones sencillas y habituales, utilizando procedimientos verbales y no verbales y atendiendo a las reglas propias del intercambio comunicativo para responder con autonomía suficiente y de forma adecuada, respetuosa y de cooperación en situaciones de la vida cotidiana.</p> <p>O.LE.6. Utilizar eficazmente los conocimientos, experiencias y estrategias de comunicación adquiridos en otras lenguas para una adquisición más rápida, eficaz y autónoma de la lengua extranjera.</p> <p>O.LE.1. Escuchar y comprender mensajes en interacciones verbales variadas, utilizando las informaciones transmitidas para llevar a cabo tareas concretas diversas relacionadas con su experiencia</p>
CONTENIDO	<p>1.1. Comprensión de situaciones orales breves y sencillas, sobre aspectos cotidianos para entender lo que se quiere transmitir.</p> <p>1.2. Comprensión de las ideas principales y estructuras básicas en una conversación sencilla y cercana sobre temas de su interés, apoyándose en imágenes e ilustraciones. Función comunicativa:</p>

	<p>1.4. Uso y comprensión de las funciones comunicativas reconociendo un léxico habitual: saludos y despedidas, invitaciones, disculpa y agradecimiento, descripción de objetos de uso cotidiano: color, tamaño, petición y ofrecimiento de ayuda, información, pedir permiso. Hábitos.</p> <p>1.5. Reconocimiento de expresiones comunicativas básicas de uso habitual en una conversación cotidiana, que se produce en su presencia.</p> <p>1.7. Adquisición de vocabulario de uso frecuente en textos orales breves y sencillos, canciones, rimas, partes del cuerpo; prendas de vestir, familia y amigos; el colegio y la clase, mascotas y otros animales; la casa: dependencias y objetos.</p> <p>1.9. Manejo de estructuras sintácticas-discursivas para establecer interacciones orales, oraciones afirmativas, exclamativas, negativas; expresión de relaciones lógicas; conjunción; de posición: 1ª y 2ª persona del singular; de tiempo verbal; de aspecto; de capacidad; de cantidad; preposiciones y adverbios.</p> <p>1.8. Reconocimiento, diferenciación y escucha de patrones básicos: sonidos, ritmos y entonación en preguntas y exclamaciones.</p> <p>1.3. Reconocimiento e identificación de lo esencial en mensajes e instrucciones de textos orales.</p> <p>2.2. Saber expresarse de forma breve y sencilla sobre información básica relacionada con su interés y necesidades inmediatas.</p> <p>2.3. Práctica y uso las funciones comunicativas elementales.</p> <p>2.4. Participación en diálogos breves y sencillos en los que se establece contacto social básico (saludos y despedidas), expresión de la capacidad, el gusto y el sentimiento.</p> <p>2.5. Identificación y reconocimiento de vocabulario usual relativo a situaciones de la vida cotidiana, vivienda, hogar y entorno próximo; familia y amigos; alimentación y restaurantes; colores, números; miembros de la familia; comidas y bebidas; juguetes; partes del cuerpo; animales; material escolar e instrucciones del aula.</p> <p>2.6. Identificación y repetición de los patrones discursivos elementales, para iniciar o mantener una conversación breve y sencilla.</p> <p>2.7. Utilización de estructuras sintácticas y conectores básicos para intercambiar información, preguntas, respuestas; afirmación, negación, interrogación; expresión de la posesión; expresión de ubicación de las cosas.</p>
--	--

Tabla 21. Indicador de Curso, Competencia, Objetivo y Contenido de la propuesta didáctica.

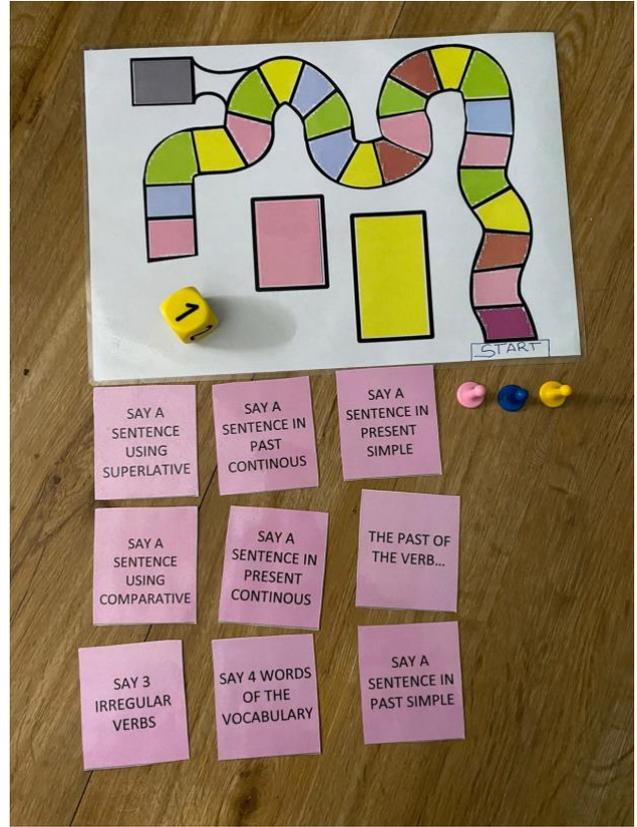
ACTIVIDAD PROPUESTA: ENGLISH QUIZ

Este juego lo creé basándome en el famoso “Trivial”, pero es mucho más simple. Hay diferentes fichas, una por cada jugador y un dado (el que solo hay números del 1 al 5). Cada vez que se tire el dado, el jugador se debe mover su ficha a la casilla

correspondiente, si la casilla es amarilla o rosa deberá levantar una tarjeta. Las tarjetas rosas contienen preguntas de gramática y vocabulario, mientras que las amarillas, te instan a practicar el speaking, con descripciones sencillas o historias.



Fotografía 6. English Quiz



Fotografía 7. English Quiz

CURSO	2º Primaria
COMPETENCIA	Competencia matemática, Competencia en comunicación lingüística. Aprender a aprender.
OBJETIVO	<p>O.MAT.1. Plantear y resolver de manera individual o en grupo problemas extraídos de la vida cotidiana, de otras ciencias o de las propias matemáticas, eligiendo y utilizando diferentes estrategias, justificando el proceso de resolución, interpretando resultados y aplicándolos a nuevas situaciones para poder actuar de manera más eficiente en el medio social.</p> <p>O.MAT.2. Emplear el conocimiento matemático para comprender, valorar y reproducir informaciones y mensajes sobre hechos y situaciones de la vida cotidiana, en un ambiente creativo, de investigación y proyectos cooperativos y reconocer su carácter instrumental para otros campos de conocimiento.</p>

	<p>O.MAT.3. Usar los números en distintos contextos, identificar las relaciones básicas entre ellos, las diferentes formas de representarlas, desarrollando estrategias de cálculo mental y aproximativo, que lleven a realizar estimaciones razonables, alcanzando así la capacidad de enfrentarse con éxito a situaciones reales que requieren operaciones elementales.</p> <p>O.MAT.7. Apreciar el papel de las matemáticas en la vida cotidiana, disfrutar con su uso y valorar la exploración de distintas alternativas, la conveniencia de la precisión, la perseverancia en la búsqueda de soluciones y la posibilidad de aportar nuestros propios criterios y razonamientos.</p>
CONTENIDO	<p>2.1. Significado y utilidad de los números naturales en situaciones de la vida cotidiana (contar, medir, ordenar, expresar cantidades, comparar, jugar...comunicarnos)</p> <p>2.2. Sistema de numeración decimal: lectura y escritura de números, grafía, nombre, reglas de formación de los números y del valor posicional hasta tres cifras</p> <p>2.5. Utilización de los números, sus relaciones y operaciones para obtener y expresar información, interpretar mensajes y para resolver problemas en situaciones reales.</p> <p>2.6. Utilización de los números ordinales en contextos reales.</p> <p>2.7. Utilización de la suma para juntar o añadir y de la resta para separar o quitar. Iniciación de la multiplicación como suma de sumandos iguales y calcular el número de veces; todo ello partiendo de situaciones de la vida cotidiana.</p> <p>2.8. Expresión oral y escrita de las operaciones y el cálculo de sumas y restas. 2.9. Propiedades de las operaciones y relaciones entre ellas utilizando números naturales. 2.10. Estrategias iniciales para la comprensión y realización de cálculo de sumas y restas: manipulación y recuento, utilización de los dedos, recta numérica, juegos... 2.11. Desarrollo de estrategias personales de cálculo mental en cálculos simples relativos a la suma, resta, dobles y mitades de números sencillos, series numéricas, para la búsqueda del complemento de un número y para resolver problemas de sumas y restas.</p> <p>2.18. Explicación oral del proceso seguido en la realización de cálculos escritos</p>

Tabla 22. Indicador de Curso, Competencia, Objetivo y Contenido de la propuesta didáctica.

ACTIVIDAD PROPUESTA: EL MERCADO.

Para este juego necesitamos monedas que simulen las monedas de euros y céntimos reales. Cogemos diferentes objetos que encontremos en la clase (en este caso utilicé juguetes del niño). Cada juguete tiene un precio diferente, pueden ser números enteros o no, dependiendo del nivel en el que queramos trabajar. Trabajamos el cálculo mental y la familiarización del alumno con las monedas.

Si tenemos billetes (como era este caso) podemos aumentar el precio de los objetos a comprar y así también la dificultad del juego.



Fotografía 8. El mercado.



Fotografía 9. El mercado.

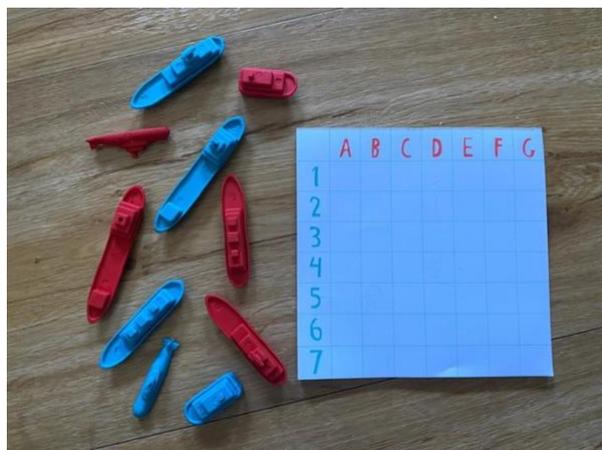
CURSO	3º Primaria
COMPETENCIA	Competencia matemática.
OBJETIVO	<p>O.MAT.1. Plantear y resolver de manera individual o en grupo problemas extraídos de la vida cotidiana, de otras ciencias o de las propias matemáticas, eligiendo y utilizando diferentes estrategias, justificando el proceso de resolución, interpretando resultados y aplicándolos a nuevas situaciones para poder actuar de manera más eficiente en el medio social.</p> <p>O.MAT.3. Usar los números en distintos contextos, identificar las relaciones básicas entre ellos, las diferentes formas de representarlas, desarrollando estrategias de cálculo mental y aproximativo, que lleven a realizar estimaciones razonables, alcanzando así la capacidad de enfrentarse con éxito a situaciones reales que requieren operaciones elementales.</p>
CONTENIDO	<p>1.8. Desarrollo de actitudes básicas para el trabajo matemático: esfuerzo, perseverancia, flexibilidad, estrategias personales de autocorrección y espíritu de superación, confianza en las propias posibilidades, iniciativa personal, curiosidad y disposición positiva a la reflexión sobre las decisiones tomadas y a la crítica razonada, planteamiento de preguntas y búsqueda de la mejor respuesta, aplicando lo aprendido en otras situaciones y en distintos contextos, interés por la participación activa y responsable en el trabajo cooperativo en equipo.</p> <p>2.11. Propiedades de las operaciones y relaciones entre ellas utilizando números naturales.</p>

	<p>2.16. Elaboración y uso de estrategias personales y académicas de cálculo mental.</p> <p>2.17. Explicación oral del proceso seguido en la realización de cálculos mentales.</p> <p>2.8. Significado de las operaciones de multiplicar y dividir y su utilidad en la vida cotidiana.</p>
--	--

Tabla 23. Indicador de Curso, Competencia, Objetivo y Contenido de la propuesta didáctica.

ACTIVIDAD PROPUESTA: BARQUITOS DE MULTIPLICAR.

Se debe jugar por parejas, uno utiliza los barquitos azules y el otro los rojos. Necesitamos algunas figuras pequeñas con forma de barco y un papel cuadriculado (el de la foto no sería el que uso normalmente para esta actividad). El papel tener en un lateral y en la parte de arriba los números de 1 al 10. Para saber qué número le pertenece a cada cuadradito se deben multiplicar estos dos números, por ejemplo: $4 \times 3 = 12$. Si el niño tiene un barco en la casilla 12, este estaría tocado. El objetivo es hundir todos los barquitos.



Fotografía 10. Barquitos de multiplicar.

7. CONCLUSIONES DEL TRABAJO

A algunos de estos niños, anteriormente entrevistados, llevo dándoles clase particulares tres años, a otros dos años y con otros este ha sido el primer año en el que he podido trabajar con ellos. Al estar tanto tiempo con la mayoría, he podido llevar a la práctica más cantidad de recursos, y he podido conocer qué podría venirle bien a cada uno de ellos. Quiero señalar que gracias a esto he podido comprobar que un mismo recurso puede serle muy útil a un alumno, pero no tiene por qué funcionar con otro. Es por eso considero importante el ensayo y error cuando se empieza a implementar esta metodología, no dejarse arrastrar por el fracaso, si es que lo hubiese y tener un gran número de recursos diferentes para poder cambiarlos si fuese necesario.

Otro de los aspectos importantes que he podido comprobar a la hora utilizar el juego como metodología en clase, es que para mantener la motivación hay que ir actualizándolos cuando sea necesario. Por muy motivadora que sea una actividad, si se hace repetitiva, el alumno puede llegar a perder toda la motivación por ella.

Enseñar a través del juego me ha permitido, además, conocer mejor a los alumnos con los que estoy trabajando, entender mejor su forma de aprendizaje, tan variada en cada uno de ellos. El juego como recurso didáctico no me ha servido solo para reforzar contenidos o implementar algunos nuevos, sino para trabajar algunos aspectos que de otra forma hubiese sido prácticamente imposible.

En cuanto a las entrevistas, he podido comprobar que en su gran mayoría, los maestros aplican o tratan de aplicar su metodología a través del juego, conocen sus beneficios y diferentes formas de hacerlo, aunque la falta de tiempo (y de costumbre), añadido a la falta de recursos, complica esta práctica.

Los alumnos por su parte, por lo que he podido comprobar, aprecian el juego como forma de aprendizaje y han podido comprobar cómo jugando también se aprende.

Gracias al juego hemos podido trabajar el control a la frustración, bien sea por el miedo a hacer los exámenes, a hablar otro idioma (incluso el propio) en público o simplemente, el miedo a equivocarse.

Es cierto que he sido plenamente consciente del esfuerzo que supone implantar esta metodología en el aula, donde a veces el tiempo escasea y los recursos no son suficientes, pero también he podido comprobar que todo eso, acaba mereciendo la pena.

Hay muchos profesores que día a día se esfuerzan en innovar, en aprender para enseñar mejor, en dejarse la piel para que sus alumnos aprendan y se apasionen por aquello que están aprendiendo. Son todos esos profesores los que tengo como referencia en los que son todavía, son mis primeros pasos como maestra.

8. REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

Barcia, M y Rodriguez, M. (2014). *La metodología en Educación Primaria*. Blas Bermejo (coord.). Manual de didáctica general para maestros de Educación

Bañeres, D., y otros (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona: Graó.

Briones, G (2002). *Metodología de la investigación cuantitativa en las ciencias sociales*. Universidad de Playa Ancha de Cs de la Educación. Facultad de Ciencias de la Educación. Chile.

Carretero M. Constructivismo y Educación. Capítulo 3; 2004. http://galeon.hispavista.com/pcazau/resdid_carr.htm. Consultada el 4 de mayo de 2020.

Cohen, A. M. (2011). *The gamification of education. The futurist*. 45 (5), 16.

De la Torre, F. (2005). *12 lecciones de pedagogía, educación y didáctica*. 1º ed. Distrito Federal. México. Ediciones Alfaomega.

Dialnet vol, 1 no. 10 (2008): 325-345.

Díaz Cruzado, J (2013). *El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo*. Universidad de Sevilla.

Española, R. R. A. (2010). *Ortografía de la lengua española*. Madrid: Espasa.

García, F. y Doménech, F. (1997). *Motivación, aprendizaje y rendimiento escolar*. Revista electrónica de motivación y emoción. Recuperado el 24/4/2020 de: <http://reme.uji.es/articulos/pa0001/texto.html>

Gallardo Vázquez, P., & Fernández Gavira, J. (2010). *El juego como recurso didáctico en educación física*. Sevilla: Wanceulen.

Gaytan, S. P. (2020). La ciencia desmiente el dicho de “la letra, con sangre entra”. *ABC*. Recuperado de https://www.abc.es/ciencia/abci-ciencia-desmiente-dicho-letra-sangre-entra-202001140140_noticia.html?ref=https:%2F%2Fwww.google.com%2F

Gobierno de España (2006). Real decreto 1630/2006, del 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil. Boletín oficial del Estado, 4, 474 – 482.

Instituto Nacional de Estadística (2020). Recuperado de <https://www.ine.es>

Instituto Andaluz de Estadística (2020). Recuperado de <http://www.juntadeandalucia.es/justiciaeinterior/opam/es/node/777>

Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: John Wiley & Sons

Lavega Burgués, P. (2000). *Juegos y deportes populares tradicionales*. Barcelona: Inde.
Muñoz et al. (2015). *Hacia una comprensión de la complejidad del desarrollo: principios y teorías fundamentales*. En Muñoz et al. *Manual de psicología del desarrollo aplicada a la educación* (pp. 15-35). Madrid: Pirámide.

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. BOE nº 295. Art. 10 y 12.

Martín Cruz, N, Martín Pérez, V y Trevilla Cantero, C (2009). *Influencia de la motivación intrínseca y extrínseca sobre la transmisión de conocimiento. El caso de una organización sin fines de lucro*. *CIREC-España, Revista de Economía Pública, Social y Cooperativa* (66), 187-211. Consultado el 3 de mayo de 2020. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=17413043009>

Martínez Sánchez, A. (2009). *Competencias emocionales y rendimiento académico en los estudiantes de Educación Primaria*, *11* (1), 15-25. <http://ojs.ual.es/ojs/index.php/psyc/article/view/1874>

Ministerio de Educación (2020). *Educación Primaria*. Gobierno de España. Recuperado de <http://www.educacionyfp.gob.es/contenidos/estudiantes/educacion-primaria.html>.

Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (2020). *Datos y cifras 2017-2018*. Recuperado el 20 de mayo de 2020. <https://www.educacionyfp.gob.es/portada.html>

Montero Herrera, B (2017). *Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza. Una Revisión de la Literatura.* 78-81. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6000065>

Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundario y bachillerato.

Ortega, R (Coord.) (1993). *Espacios de juego en la educación infantil. Módulo didáctico 4. Un Proyecto Educativo para la Escuela Infantil basado en el Juego.* Consejería de Educación y ciencia. Junta de Andalucía.

Ospina Rodriguez, J (2006). La motivación, motor del aprendizaje. *Revista Ciencias de la Salud*, 4. 158-160. Consultado el 21 de mayo de 2020. Disponible en: <https://revistas.urosario.edu.co/index.php/revsalud/article/viewFile/548/472>

Piaget, J (1946). La formación del símbolo.

Real Decreto 126/2014, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. BOE del 1 de marzo de 2014. Disponible en <https://www.boe.es/boe/dias/2014/03/01/pdfs/BOE-A-2014-2222.pdf>

Romero, V., y Gómez, M. (2016). *El juego infantil y su metodología.* Editorial. Altamar.

Schmidt, G. (2002). El juego y los escolares. *En Vamos a jugar. El juego en Primaria.* Universidad de Huelva.

Zichermann, G y Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps.* Cambridge, MA: O'Reilly Media.

ANEXOS

ANEXO 1.

ENTREVISTA A LOS PROFESORES

Estas son las entrevistas completas de todos los profesores que han participado:

- **Curso:** 5º Primaria

Asignatura: Tutor

1. ¿Has utilizado o sueles utilizar el juego como recurso didáctico en el aula?

Normalmente uso muy pocas veces el juego como recurso didáctico en el aula.

2. Tanto si la respuesta anterior es afirmativa o negativa ¿Por qué?

El motivo es que priorizo avanzar en los contenidos con una metodología más centrada en las explicaciones y la realización de actividades de síntesis y de repaso de los contenidos principales por parte del alumnado.

3. En caso de haberlo utilizado, ¿puedes contar alguna experiencia relacionada?

De las pocas experiencias que, si he podido aprovechar, destaco la utilización de mapas interactivos (didactalia) para trabajar los contenidos de Geografía de un modo más lúdico, y la adaptación del juego de cartas comercial llamado "Time line" a la materia para trabajar con el alumnado la idea de eje cronológico, las diferentes etapas de la prehistoria y de la historia antigua (hasta Roma) y los sucesos o hitos más importantes vistos durante el curso.

4. ¿Crees que es beneficioso este tipo de recursos en el aula?

Si, lo considero beneficioso, en general, como complemento de una metodología más "convencional" y sobre todo con alumnado de los cursos más "bajos", de 4º e inferior.

5. Si tuvieras que poner un pro y un contra a esta metodología ¿cuál sería?

Pros: aprender jugando permite a muchos alumnos acercarse a contenidos que de otro modo se le harían más pesados, creo que genera un efecto motivador.

Contras: la adaptación metodológica para algunos profesores cuyas materias tienen "mucho contenido" en el que hay que avanzar "sin tiempo" para poder hacer actividades más lúdicas.

- **Curso:** 6º Primaria

Asignatura: matemáticas (jefa de estudios)

1. ¿Has utilizado o sueles utilizar el juego como recurso didáctico en el aula?

Sí. Lo utilizo en cada unidad con cierta frecuencia.

2. Tanto si la respuesta anterior es afirmativa o negativa ¿Por qué?

Considero que es más atractivo para el alumnado, fomenta el desarrollo competencial además de la tradicional adquisición de conocimientos y favorece las relaciones sociales entre los miembros del grupo-clase.

3. En caso de haberlo utilizado, ¿puedes contar alguna experiencia relacionada?

Jerarquía de las operaciones combinadas: normas del juego (para poder jugar, conocer qué operación se realiza antes y respeto del orden), papel de los alumnos (cada alumno/a es un tipo de operación y debe jugar su papel cuando le toque). Se sienten parte de la explicación, se implican y lo aprenden con menor esfuerzo.

4. ¿Crees que es beneficioso este tipo de recursos en el aula?

Sí. Por todo lo comentado.

5. Si tuvieras que poner un pro y un contra a esta metodología ¿cuál sería?

Pro: atractivo y eficaz.

Contra: no todos los contenidos de una programación pueden ser trabajados con esta metodología. La virtud es saber emplear como docentes cada herramienta para cada necesidad.

- **Curso:** 1º primaria e infantil

Asignatura: tutora

1. ¿Has utilizado o sueles utilizar el juego como recurso didáctico en el aula?

Si.

2. Tanto si la respuesta anterior es afirmativa o negativa ¿Por qué?

En la Etapa de Educación Infantil es muy importante trabajar de este modo. Hay que presentarles el trabajo de forma atractiva para que desarrollen el gusto por el trabajo. Cuando los alumnos llegan a primaria intentamos que el cambio no sea muy brusco, así que mantenemos esta metodología.

3. En caso de haberlo utilizado, ¿puedes contar alguna experiencia relacionada?

Siempre intento trabajar con mi alumnado de forma. Desde el pasado curso estamos trabajando por proyectos y eso supone hacerlo de ese modo. Es cierto que hay fichas de escritura y trazo que requieren de lápiz y trabajo en silencio. Para ello suelo echarles purpurina a modo de polvos mágicos para estar calladitos mientras trabajan y repasar las letras y el trazo con rotus, colores, pegamento de purpurina... utilizar pizarras individuales, tener unos sobres de letras y números, pintar con pintura de dedos fichas de ampliación de los diferentes contenidos para decorar el aula, reforzarlos en la pizarra con ellos mismos... Usar diferentes materiales en los rincones de lectoescritura y lógico matemáticas: depresores con cuentas, pinzas con números, tapones con letras...Ahora, desde casa, solemos trazar con legumbres, hacer algunas letras con espaguetis hervidos, su nombre con masa de pan para comérselo después...

4. ¿Crees que es beneficioso este tipo de recursos en el aula?

Si, lo veo beneficioso e importante. También creo que lo es no olvidar trabajar en determinadas ocasiones en silencio y sentados.

Para mi, la mejor educación es la que elige lo mejor de cada una. No basarnos en un solo tipo de enseñanza exclusivamente, sino tener como referencia a una y añadirle lo que más nos guste de las otras. (Siempre que te guste algo, claro)

5. Si tuvieras que poner un pro y un contra a esta metodología ¿cuál sería?

Pro: lo atractivo que resulta para el alumnado.

Contra: la falta de tiempo. Nos exigen demasiados contenidos a medida que se va avanzando de curso.

- **Curso:** todos los ciclos de primaria

Asignatura: Educación artística.

1. ¿Has utilizado o sueles utilizar el juego como recurso didáctico en el aula?

Si.

2. Tanto si la respuesta anterior es afirmativa o negativa ¿Por qué?

Es una forma muy práctica de enseñar música, sobre todo en los cursos primeros.

3. En caso de haberlo utilizado, ¿puedes contar alguna experiencia relacionada?

Cuando trabajo la interpretación musical, uso juegos para trabajar las características musicales.

4. ¿Crees que es beneficioso este tipo de recursos en el aula?

Depende, no puede ser un juego muy muy “divertido” en el sentido de no perder el rumbo académico, para no desviar el foco del aprendizaje, pero en líneas generales para la motivación es muy beneficioso.

5. Si tuvieras que poner un pro y un contra a esta metodología ¿cuál sería?

El pro sería el aliciente motivador de actividades con juegos claramente, y en contra a parte del tiempo de programación, llegar a perder (depende de como se enfoque) la figura de maestr@-alumn@.

Especialista música.

- **Curso:** Todos los cursos de primaria.

Asignatura: profesor de academia

1.- ¿Has utilizado o sueles utilizar el juego como recurso didáctico en el aula?

Si

2.- Tanto si la respuesta anterior es afirmativa o negativa ¿Por qué?

Para captar la atención, y hacer las clases más amenas.

3.- En caso de haberlo utilizado, ¿puedes contar alguna experiencia relacionada?

Explicando la fuerza que van a favor y las fuerzas que van en contra, como el rozamiento, todos tiramos el mismo coche frenado que trajeron y solo Alfredo fue capaz de superar la fuerza de rozamiento y mandar al coche al cuarto de baño

4.- ¿Crees que es beneficioso este tipo de recursos en el aula?

Si, las cosas divertidas, amenas...q implique a la clase, no se olvidan tan fácilmente.

5.- Si tuvieras que poner un pro y un contra a esta metodología ¿cuál sería?

Contra: siempre hay alguien que lo fastidia, y muchos padres piensan que estás perdiendo el tiempo.

Pro: no tienes que volver a explicar el tema los niños se acuerdan de esa explicación, ' actividad " que se usó para aprender x tema.

- **Curso:** 6º de Primaria

Asignatura: tutor.

1. ¿Has utilizado o sueles utilizar el juego como recurso didáctico en el aula?

Sí.

2. Tanto si la respuesta anterior es afirmativa o negativa ¿Por qué?

Porque es la mejor manera de que los niños aprendan, participen, pierdan el respeto a hablar en otra lengua...

3. En caso de haberlo utilizado, ¿puedes contar alguna experiencia relacionada?

Juegos como, por ejemplo:

Electricity: los niños forman un círculo agarrados de las manos. La maestra va diciendo palabras que pertenecen al mismo campo semántico y, de repente, introduce una palabra

que no pertenece a ese campo semántico. En ese momento los niños tienen que levantar las manos y gritar: ELECTRICITY.

Chinese whisper: el teléfono. Forman dos equipos. Se le dice una palabra a un miembro de cada equipo. Tienen que ir pasando la palabra y el primero que la diga gana un punto para su equipo.

Cadena: Empezamos con una frase y cada vez se va uniendo una palabra nueva. Es un buen juego para repasar el vocabulario. Por ejemplo: I went to the zoo and I saw a lion. El siguiente diría: I went to the zoo and I saw a lion and a tiger...

4. ¿Crees que es beneficioso este tipo de recursos en el aula?

Sí

5. Si tuvieras que poner un pro y un contra a esta metodología ¿cuál sería?

Pro: aprendizaje, diversión, interés

Contra: ruido, nervios, se tarda más tiempo en organizar....

- **Curso:** 4º de Primaria

Asignatura: tutora.

1. ¿Has utilizado o sueles utilizar el juego como recurso didáctico en el aula?

Si.

2. Tanto si la respuesta anterior es afirmativa o negativa ¿Por qué?

Porque creo que es una oportunidad que tenemos hoy día para hacer que los niños aprendan de forma motivante y participen en las clases de manera activa. Creo que aprenden mucho más con un juego que con cualquier explicación.

3. En caso de haberlo utilizado, ¿puedes contar alguna experiencia relacionada?

Si. Por ejemplo un día para aprender vocabulario, pedí a los niños que por grupos pensarán juegos que pudiéramos hacer en clase sobre el tema. Esto fue todo un éxito, lo pasamos genial, aprendieron a pronunciar mejor y además a todos le quedó claro el vocabulario del tema. Además de estar motivados por saber cuando sería la próxima clase así. Eran juegos de orientación dentro del aula.

4. ¿Crees que es beneficioso este tipo de recursos en el aula?

Es indudable.

5. Si tuvieras que poner un pro y un contra a esta metodología ¿cuál sería?

Pro: Aprender a aprender de forma divertida.

Contra: En algunas clases es complicado por el alboroto de los alumnos.

- **Curso:** Todos los ciclos de primaria y 3 y 4 años de infantil.

Asignatura: Profesora PT.

1. ¿Has utilizado o sueles utilizar el juego como recurso didáctico en el aula?

Sí, lo utilizo muy a menudo.

2. Tanto si la respuesta anterior es afirmativa o negativa ¿Por qué?

Porque a través del juego es como más aprenden los niños, desarrolla todas las capacidades y además potencia mucho la motivación y las habilidades sociales.

3. En caso de haberlo utilizado, ¿puedes contar alguna experiencia relacionada?

Sí. Yo soy maestra de PT, los juegos que he utilizado son para grupos reducidos.

He utilizado diferentes juegos. Uno de ellos es el "Ni sí ni no". Este juego gusta mucho a los alumnos, se puede jugar por equipos reducidos o parejas. Se trata de responder preguntas s las que no puedes decir ni " Sí" ni "no" y para ello se pueden establecer tiempos determinados.

Permite trabajar la atención, la comunicación y comprensión, la lectura, el razonamiento, la percepción temporal, las habilidades sociales (turnos de espera, escucha activa...)

Otro juego es el Quien es quien. Podemos trabajar las descripciones, vocabulario, incluso al cambiar las fotografías podemos incluir fotos del vocabulario que queremos trabajar como ha sido por ejemplo, los transportes. Además, también podemos poner fotos de la familia o amigos del niño/a de forma que así conoce su entorno.

4. ¿Crees que es beneficioso este tipo de recursos en el aula?

Sí, mucho.

5. Si tuvieras que poner un pro y un contra a esta metodología ¿cuál sería?

Pro: se pueden trabajar todos los contenidos s través del juego.

Contra: la falta de medios para adquirir juegos actuales o recursos en los centros educativos (casi siempre son del propio bolsillo)

- **Curso:** 2º y 3º ciclo de primaria

Asignatura: inglés

1. ¿Has utilizado o sueles utilizar el juego como recurso didáctico en el aula?

Siempre y sobre todo en el área de inglés.

2. Tanto si la respuesta anterior es afirmativa o negativa ¿Por qué?

Es el recurso más motivante y que más facilita la transmisión de contenidos al alumnado, de una forma amena, divertida, pedagógica y didáctica.

3. En caso de haberlo utilizado, ¿puedes contar alguna experiencia relacionada?

Si partimos de que el juego es una actividad divertida, a través de la cual nos permite transmitir contenidos, en el área de inglés es esencial para enseñar una segunda lengua. Por ejemplo, para enseñar el contenido relacionado con las direcciones (gira a la derecha, gira a la izquierda, continúa recto...) realizo un juego que, como la mayoría de los juegos, implica un reto o un logro final a través de él. Se tapa los ojos a un alumno y un compañero es el encargado de darle las indicaciones en inglés para que logre llegar a un lugar concreto del aula.

4. ¿Crees que es beneficioso este tipo de recursos en el aula?

Beneficioso y fundamental en el día a día en el aula.

5. Si tuvieras que poner un pro y un contra a esta metodología ¿cuál sería?

Como he mencionado anteriormente creo que su máxima ventaja es lo motivante que es para el alumnado y que por ello facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Si tengo que mencionar algo en contra, puede ser la falta de recursos e infraestructura con la que nos podemos encontrar en el aula para realizar ciertos juegos.

- **Curso:** 5º de primaria

Asignatura: Lengua, Natural Science, Social Science, Arts&Crafts y Francés

1. ¿Has utilizado o sueles utilizar el juego como recurso didáctico en el aula?

Si

2. Tanto si la respuesta anterior es afirmativa o negativa ¿Por qué?

Porque me parece muy motivadores para el alumnado sobre todo para trabajar aquellos contenidos más difíciles o menos atractivos.

3. En caso de haberlo utilizado, ¿puedes contar alguna experiencia relacionada?

Cogiendo la idea de un compañero de profesión use a Los Vengadores y su lucha contra Thanos por las Gemas del Universo para trabajar aspectos tutoriales y normativos propios del grupo clase y la verdad que salió bastante bien.

4. ¿Crees que es beneficioso este tipo de recursos en el aula?

Si, mucho, aunque no sustituye a otros elementos o herramientas como las clases magistrales o las pruebas escritas

5. Si tuvieras que poner un pro y un contra a esta metodología ¿cuál sería?

Contra: q a veces el juego está por encima del contenido que se quiere aprender

Pro: la motivación que irradia en el alumno y lo atractivo q le resulta.

ANEXO 2.

ENTREVISTA A LOS ALUMNOS.

Estas son las entrevistas completas de todos los niños seleccionados para la encuesta.

NOMBRE: Irene

EDAD: 11 años

CURSO: 6° Primaria

¿Has utilizado alguna vez algún juego en clase?

Sí, he usado el kahoot varias veces para música y para competencia digital. Además, en inglés solemos hacer sopa de letras, el juego de encontrar la pareja, pero solo en inglés y música.

¿Has utilizado alguna vez estos juegos para dar asignaturas como matemáticas, lengua o historia?

No, solo una vez en mates.

Los juegos que hemos hecho en clase ¿qué te han parecido?

Me han gustado mucho, sobretodo el trivial, el stop the pencil y el ahorcado. He aprendido muchas palabras de vocabulario y con el trivial he aprendido a hablar mejor en inglés.

¿Te gustaría que los profesores utilizaran mas juegos en el colegio para dar contenidos?

Ojalá se hicieran porque me gustan mucho y así aprendo mejor, es más fácil quedarte con las cosas.

NOMBRE: Gloria

EDAD: 11 años

CURSO: 6° Primaria

¿Has utilizado alguna vez algún juego en clase?

Sí, lo había utilizado en música y en geografía para hacer examen. Prefiero hacer exámenes con kahoot porque creo que son más fáciles y te diviertes más.

¿Has utilizado alguna vez estos juegos para dar asignaturas como matemáticas, lengua o historia?

Vamos a utilizarlo para hacer un examen de inglés la semana que viene, pero en clase normal (presencial) no lo hemos utilizado mucho.

Los juegos que hemos hecho en clase ¿qué te han parecido?

Mi favorito era el de los taponés, porque como tenía tiempo, al principio me ponía nerviosa, pero luego, como era divertido se me pasaba. Me ayudó a no ponerme tan nerviosa en los exámenes, porque me imaginaba que estábamos jugando y me tranquilizaba un poco. Me ayudó a aprender a escribir bien las palabras, por ejemplo “bought” que siempre me equivocaba y ya no.

¿Te gustaría que los profesores utilizaran mas juegos en el colegio para dar contenidos?

Creo que con los juegos es más fácil aprender y encima te lo pasas bien.

NOMBRE: Ana

EDAD: 10 años

CURSO: 5º Primaria

¿Has utilizado alguna vez algún juego en clase?

Sí, lo utilizamos una vez para hacer un examen de francés, el kahoot solo. Solamente esa vez.

¿Has utilizado alguna vez estos juegos para dar asignaturas como matemáticas, lengua o historia?

No, solo en religión algunas veces hacemos algún juego, pero suele ser colorear. Una vez hicimos un bingo en lengua.

Los juegos que hemos hecho en clase ¿qué te han parecido?

El trivial en inglés es el que más me gusta, porque es muy divertido y aprendo mucho, porque repasamos vocabulario y también gramática. Aprendo a hablar inglés sin que me de vergüenza y me río mucho.

¿Te gustaría que los profesores utilizaran mas juegos en el colegio para dar contenidos?

Ojalá hiciésemos algunos juegos en el colegio como los que hacemos en clase, porque así sería menos aburrido que estar todo el rato copiando.

NOMBRE: Ainhoa

EDAD: 7 años

CURSO: 2º Primaria

¿Has utilizado alguna vez algún juego en clase?

Cuando aprendimos las horas jugamos a nones y pares, si ganas tienes que poner una hora en el reloj y el compañero la tiene que decir bien.

¿Has utilizado alguna vez estos juegos para dar asignaturas como matemáticas, lengua o historia?

Sí, siempre hacemos juegos en mates y lengua, a veces no, pero muchas veces hacemos juegos muy chulos.

Los juegos que hemos hecho en clase ¿qué te han parecido?

Hemos hecho el dado loco, jugar a las tiendas y contar cuentos con dados, el que más me ha gustado ha sido el de la tienda porque era muy divertido y aprendimos a usar el dinero de verdad.

¿Te gustaría que los profesores utilizaran mas juegos en el colegio para dar contenidos?

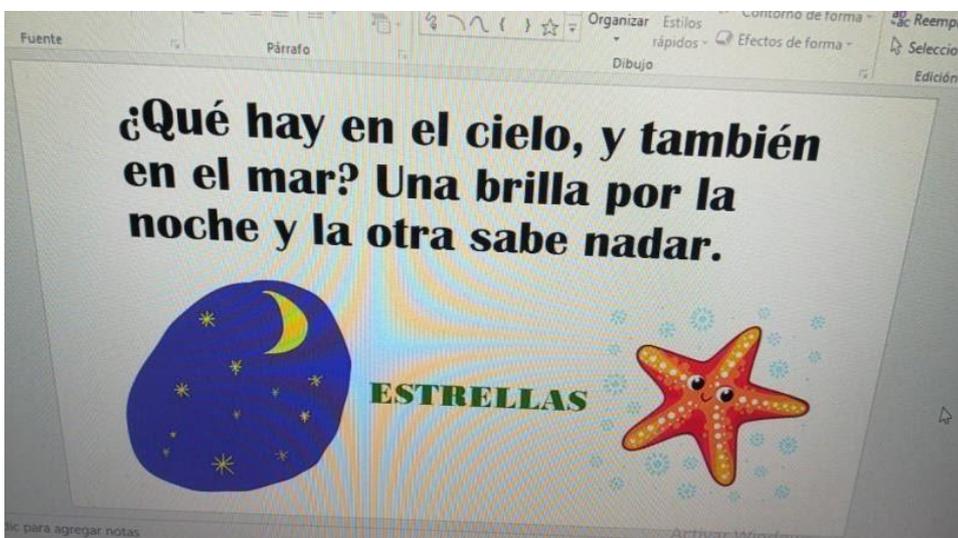
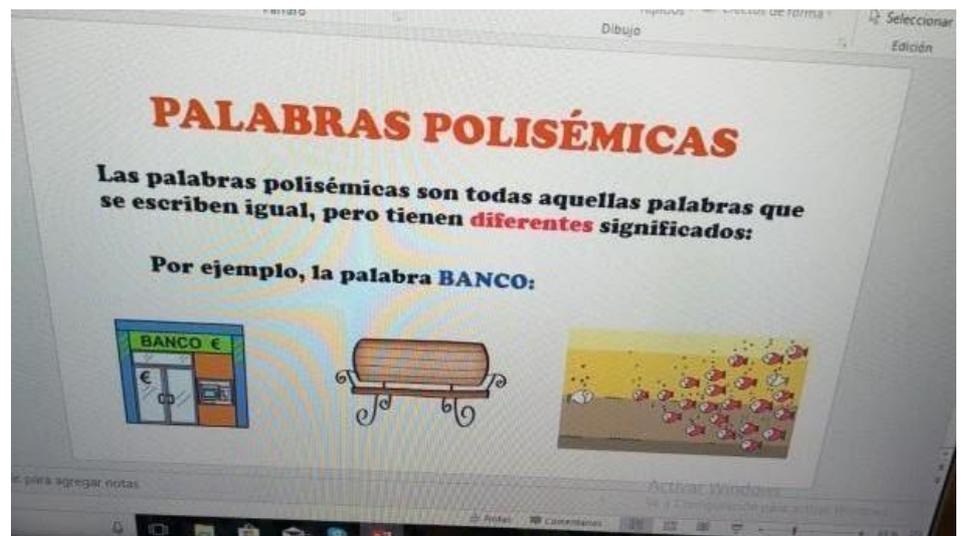
Sí, me gustaría hacer muchos juegos que hemos hecho en las clases en mi clase del cole, porque son muy divertidos y así puedo jugar con mis amigos.

ANEXO 3.

Algunas de mis experiencias prácticas en las que he podido usar el juego como metodología:

PALABRAS POLISÉMICAS

Se trata de un PowerPoint interactivo, que esta vez se utilizó para explicar en clase las palabras polisémicas. Empecé poniendo adivinanzas cuyas respuestas eran palabras polisémicas, por ejemplo: “¿Qué hay en el cielo y también en el mar? Unas viven en el cielo y las otras saben nadar”, al responder “las estrellas” los niños se darían cuenta que muchas veces utilizamos la misma palabra para referirnos a dos cosas diferentes.



MY LITTLE MAP OF LONDON

Este es un Proyecto que se lleva en los 3 años de infantil y primer ciclo de Educación Primaria en el colegio donde realicé las prácticas, en una de las sesiones de este proyecto creamos un juego donde, con aros en el suelo, los niños deberían completar un circuito respondiendo correctamente a algunas preguntas relacionadas con el temario que hubiesen dado hasta ese momento.

Los ganadores recibían una insignia (pegatina) que colocarían juntos en una cartulina en la clase (todas las semanas se realizaban actividades diferentes para poder conseguir la insignia).

