



Universidad de Valladolid
FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

**MÁSTER EN INVESTIGACIÓN EN CIENCIAS
SOCIALES. EDUCACIÓN, COMUNICACIÓN
AUDIOVISUAL, ECONOMÍA Y EMPRESA**

**ESTUDIO SOBRE LA FORMACIÓN DEL
PROFESORADO Y LA IMPLEMENTACIÓN DE LA
METODOLOGÍA ABJ EN LOS CENTROS EDUCATIVOS
DE CASTILLA Y LEÓN**

AUTORA: Marta González Juárez

TUTOR ACADÉMICO: Ruth Pinedo González

15 DE JULIO DE 2020

“Las cosas que los niños y niñas aprenden por iniciativa propia durante el juego libre, no pueden ser aprendidas de otra manera”

Peter Gray.

RESUMEN

Los objetivos principales del presente trabajo son: (a) explorar el grado de implementación del ABJ y la gamificación en los centros escolares de Castilla y León, (b) detectar las necesidades formativas del profesorado sobre el ABJ y la gamificación y (c) profundizar en la experiencia de docentes que aplican ABJ y/o Gamificación en su aula. Para ello nos basamos en un método mixto que abarca tanto el diseño cuantitativo como el cualitativo. El diseño cuantitativo va dirigido a la población docente (en formación, activa e inactiva) docente. Con el diseño cualitativo conocemos la utilidad que le dan, así como los beneficios que han experimentado en el alumnado los maestros en ejercicio que tienen formación en esta metodología. En cuanto a los instrumentos de recogida de datos, se ha diseñado un cuestionario ad hoc para la fase cuantitativa, y una entrevista en profundidad para el diseño cualitativo.

Tras el análisis de los resultados concluimos que: (a) la metodología ABJ es utilizada por algunos profesores, pero apenas está implementada en los centros educativos y mucho menos en la PGA, (b) a la gran mayoría de los participantes les gustaría tener una mayor formación en esta metodología, y consideran que ésta debería ofertarse a través de la administración y (c) todos los maestros que utilizan el ABJ en sus clases han notado mejoras significativas en cuanto al aprendizaje, motivación, habilidades sociales, inclusión educativa y los procesos cognitivos de pensamiento.

PALABRAS CLAVE: Aprendizaje basado en el juego, Aprendizaje, Motivación, Formación Educación Infantil, Educación Primaria.

ABSTRACT

The main objectives of this work are: (a) explore the degree of implementation of ABJ and gamification in schools in Castilla y León, (b) detect the training needs of teachers on ABJ and gamification and (c) deepen in the experience of the teachers who apply ABJ and/or Gamification in their classrooms. For this, we rely on a mixed method that covers both quantitative and qualitative design. The quantitative design is aimed at the teaching population (in training, active and inactive). With the qualitative design we know the utility that is given, as well as the benefits that practicing teachers who have training in this methodology have experienced in students. Regarding the data collection instruments, an ad hoc questionnaire has been designed for the quantitative phase, and an in-depth interview for the qualitative design.

After analyzing the results, we conclude that: (a) the ABJ methodology is used by some teachers, but it is hardly implemented in schools, much less in the PGA, (b) the vast majority of participants would like to have more training in this methodology, and they consider that it should be offered through the administration and (c) all the teachers who use the ABJ in their classes have noticed significant improvements in terms of learning, motivation, social skills, educational inclusion and cognitive thought processes.

KEYWORDS: Gamed-based learning, Learning, Motivation, Early Childhood Education, Primary Education.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN	1
1.1. INTRODUCCIÓN	1
1.2. OBJETIVOS DEL TRABAJO	1
1.3. RELEVANCIA DE LA TEMÁTICA ESCOGIDA	2
1.4. RELACIÓN DE LA PROPUESTA CON EL CURRÍCULUM DE EDUCACIÓN INFANTIL Y EDUCACIÓN PRIMARIA	2
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	7
2.1. EL JUEGO SEGÚN PIAGET Y VYGOTSKI	7
2.2. TIPOS DE JUEGOS. CLASIFICACIONES SEGÚN DIVERSOS AUTORES	10
2.3. APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO Y GAMIFICACIÓN	13
2.4. IMPACTO DEL ABJ EN EDUCACIÓN. RESUMEN DE LOS RESULTADOS MÁS INTERESANTES DE ESTUDIOS ANTERIORES	15
2.5. IMPACTO DE LA GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN. RESUMEN DE LOS RESULTADOS MÁS INTERESANTES DE ESTUDIOS ANTERIORES	17
CAPÍTULO III: MÉTODO	18
3.1. PROBLEMA A INVESTIGAR Y OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	19
3.2. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	19
3.2.1. Diseño mixto	20
3.3. PROCEDIMIENTO	22
3.4. DISEÑO CUALITATIVO	23
3.4.1. Entrevistas	23
3.4.2. Proceso de la entrevista	24
3.4.3. La muestra y el acceso al campo	24
3.5. DISEÑO CUANTITATIVO	25
3.5.1. Conceptos estadísticos	26
3.5.2. El cuestionario	27
3.6. CRITERIOS DE RIGOR CIENTÍFICO Y ÉTICA EN LA INVESTIGACIÓN	28
3.6.1. Criterios de rigor científico en la investigación cualitativa	28
3.6.2. La ética en la investigación	30
CAPÍTULO IV: ANÁLISIS DE LOS DATOS CUANTITATIVOS	33
4.1. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOGIDA DE DATOS	33

4.2. ANÁLISIS DE DATOS	33
4.3. RESULTADOS CUANTITATIVOS	33
4.3.1. ¿Cuál es el perfil del docente que utiliza ABJ?	34
4.3.2. ¿Qué necesidades formativas tienen los docentes en relación con la metodología ABJ?	39
4.3.3. ¿Qué diferencias hay entre los maestros que utilizan ABJ y los que no?	44
4.3.4. ¿Cuál es el potencial de la metodología ABJ?	48
CAPÍTULO V: ANÁLISIS DE DATOS CUALITATIVOS	51
5.1. SISTEMA DE CATEGORÍAS UTILIZADO	51
5.1.1 Inclusión educativa	56
5.1.2. Aprendizaje	57
5.1.3. Procesos cognitivos de pensamiento	59
5.1.4. Motivación	59
5.1.5. Formación del profesorado	60
5.1.6. Juegos	60
5.1.7. Experiencias con videojuegos/gamificación	61
5.1.8. ABJ en los colegios	61
5.1.9. Implicación de los maestros	62
5.1.10. Competitividad	62
CAPÍTULO VI: DISCUSIÓN DE LOS DATOS	63
6.1. DISCUSIÓN DEL ESTUDIO	63
6.2. CONCLUSIONES DEL ESTUDIO	67
6.3. LIMITACIONES DEL ESTUDIO	68
6.4. PROSPECTIVA DE FUTURO	68
CAPÍTULO VII: REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	70
CAPÍTULO VIII: ANEXOS	76
ANEXO 1: GUIÓN DE LA ENTREVISTA INDIVIDUAL UTILIZADA EN LA INVESTIGACIÓN CUALITATIVA	76
ANEXO 2: CUESTIONARIO ELABORADO UTILIZADO EN LA INVESTIGACIÓN CUANTITATIVA	77
ANEXO 3: ENTREVISTAS CATEGORIZADAS A PROFESORES QUE UTILIZAN EL ABJ	94
ANEXO 4: PRESENTACIÓN DEL TRABAJO FIN DE MÁSTER	108

ÍNDICE DE TABAS

Tabla 1. Importancia que se le otorga al juego en la etapa de Educación Infantil	2
Tabla 2. Relevancia que se le otorga al juego en la etapa de Educación Primaria	5
Tabla 3. Comparativa de las ideas de Piaget y Vygotski en relación con el juego	7
Tabla 4. Tipos de juegos según Aizencang (2005)	11
Tabla 5. Clasificación de los tipos de juego propuesta por diferentes autores	12
Tabla 6. Características de la muestra de docentes entrevistados en la fase cualitativa	25
Tabla 7. Términos Racionalistas y Naturalistas, apropiados para los cuatro aspectos de credibilidad. Extraído de Guba (1989, p.153)	29
Tabla 8. Resumen de los métodos utilizados en la investigación	32
Tabla 9. Resumen de datos obtenidos en relación a la frecuencia y motivación del profesorado al utilizar el ABJ	37
Tabla 10. Consideraciones de los participantes que no utilizan ABJ en su aula sobre dicha metodología	46
Tabla 11. Implementación del ABJ a nivel de centro	47
Tabla 12. Implicaciones del ABJ en el aprendizaje del alumnado	48
Tabla 13. Análisis de preguntas actitudinales	49
Tabla 14. Sistema de categorías y subcategorías empleados en la investigación cualitativa	53

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Clasificación y evolución del juego simbólico, según la psicología operativa lógica de Piaget (1996)	9
Figura 2. Clasificación del juego planteada por Piaget atendiendo al periodo evolutivo del niño	12
Figura 3. Tipos de juegos según Chateau (1958)	13
Figura 4. Síntesis de los métodos utilizados	22
Figura 5. Fases del proceso de investigación cuantitativa	26
Figura 6. Porcentaje de la variable tipo de colegio	34
Figura 7. Porcentaje de la variable curso en el que impartes clase	35
Figura 8. Porcentaje de la variable formación del profesorado	35
Figura 9. Porcentajes de la variable Tipo de formación adquirida en ABJ	36
Figura 10. Porcentaje de la variable asignatura más apta para aplicar ABJ	36
Figura 11. Porcentaje de la variable finalidad de uso de la metodología ABJ	37

Figura 12. Porcentaje de la variable tiempo de preparación de materiales para ABJ	38
Figura 13. Porcentaje de la variable asignatura en la que más usas ABJ	38
Figura 14. Porcentaje de aspectos de los que depende el uso del ABJ	39
Figura 15. Porcentaje del uso de juegos creados por uno mismo o ya existentes	39
Figura 16. Porcentaje de la variable dónde adquiriste la formación	40
Figura 17. Porcentaje de la variable en relación a la necesidad formativa por parte de la administración	41
Figura 18. Porcentaje de participantes que consideran que hace falta más formación por parte de la administración	42
Figura 19. Porcentaje de los participantes a los que les gustaría tener mayor formación en ABJ y los que les recomendaría esta metodología a sus compañeros	42
Figura 20. Porcentaje de la variable cómo adquiriste la formación	43
Figura 21. Porcentaje de participantes que creen que hace falta más formación en ABJ por parte de la administración	43
Figura 22. Porcentaje de participantes a los que les gustaría tener una mayor formación en ABJ y los que recomendarían esta metodología a sus compañeros	44
Figura 23. Porcentaje de asignaturas que se consideran más aptas para aplicar el ABJ los participantes que no usan esta metodología	45
Figura 24. Porcentaje de asignaturas que se consideran más aptas para aplicar el ABJ los maestros que si usan esta metodología	45
Figura 25. Porcentaje de la variable aspectos que se fomentan en el alumnado con el ABJ en relación a los participantes que no utilizan esta metodología	46
Figura 26. Porcentaje de la variable aspectos que se fomentan en el alumnado con el ABJ según los maestros que utilizan la metodología ABJ	46
Figura 27. Porcentaje de la variable cómo reaccionan los alumnos cuando se trabaja con ABJ	49
Figura 28. Porcentaje en relación a lo que la metodología ABJ fomenta en el alumnado	50
Figura 29. Relación existente entre categorías y subcategorías del análisis cualitativo	51
Figura 30. Presentación cuestionario	78
Figura 31. Preguntas 1,2,3 y 4 cuestionario	79
Figura 32. Preguntas 5,6 y 7 cuestionario	80
Figura 33. Preguntas 8 y 9 cuestionario	81
Figura 34. Preguntas 10 y 11 cuestionario	82
Figura 35. Preguntas 12, 13 y 14 cuestionario	83
Figura 36. Pregunta 15 y filtrado de maestros que ejercen como tal	84
Figura 37. Preguntas 16 y 17 cuestionario	85

Figura 38. Preguntas 18,18,10 y 21 y filtro de maestros que utilizan el ABJ en el aula	85
Figura 39. Preguntas 22, 23 y 24 cuestionario	87
Figura 40. Preguntas 25,26 y 27 cuestionario	88
Figura 41. Preguntas 28 y 29 cuestionario	89
Figura 42. Preguntas 30,31 y 32 cuestionario	90
Figura 43. Preguntas 33 y 34 cuestionario	91
Figura 44. Preguntas 36 y 36 cuestionario	92
Figura 45. Preguntas 37,38 y 39 cuestionario	93
Figura 46. Pregunta 40 del cuestionario y fin del mismo	94

CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN

1.1. INTRODUCCIÓN

Desde hace varios años, se utiliza el juego como metodología de aprendizaje en el ámbito educativo. Esta metodología, denominada Aprendizaje Basado en el Juego, es tan novedosa como funcional, aunque todavía, son muchos los profesores o estudiantes que no la utilizan o conocen.

Mediante esta investigación, pretendemos averiguar el conocimiento y uso de esta metodología por parte, tanto de estudiantes como maestros.

En primer lugar, el trabajo se presenta con una introducción en la que se exponen los objetivos del trabajo, el porqué de la temática escogida y la relación de dicha temática con el curriculum de Educación Infantil y Educación Primaria.

En el segundo capítulo, aparece el marco teórico, dividido en cinco apartados principales donde se hará una revisión de las teorías e investigaciones más importantes y actuales. En primer lugar, se presentarán algunas teorías fundamentales sobre el juego, se presentarán algunas clasificaciones y tipologías del juego, terminando con las metodologías ABJ y Gamificación.

El tercer punto, es el método, dividido en seis epígrafes, en él se expone el problema a investigar, el diseño de la investigación, así como el procedimiento seguido y el último punto que se dedica a la ética en la investigación.

El cuarto capítulo y quinto capítulo hacen referencia al análisis de los datos cuantitativos y cualitativos, en ellos se muestran los resultados obtenidos en la investigación, así como las técnicas e instrumentos utilizados para la recogida de los diferentes datos.

El último capítulo, está destinado a la discusión de los datos, comparando los dos métodos utilizados en la investigación y triangulando los datos obtenidos.

1.2. OBJETIVOS DEL TRABAJO

Para elaborar el presente trabajo fin de máster y llevar a cabo la investigación, nos proponemos varios objetivos que pretendemos alcanzar y que son los siguientes:

1. Explorar el grado de implementación del ABJ y la gamificación en los centros escolares de Castilla y León.
2. Detectar las necesidades formativas del profesorado sobre el ABJ y la gamificación.

3. Profundizar en la experiencia de docentes que aplican ABJ y/o Gamificación en su aula.

1.3. RELEVANCIA DE LA TEMÁTICA ESCOGIDA

Los motivos que me han llevado a realizar la presente investigación son dos principalmente. Por un lado, desde una perspectiva académica, consideramos que el Aprendizaje Basado en el Juego es una metodología realmente favorable para el aprendizaje y desarrollo del alumnado y por eso, lo que se pretende, por un lado, es conocer la implementación de esta metodología en los colegios de CyL y, por otro lado, dar a conocer el ABJ entre aquellos estudiantes o maestros que no la conocen, mostrándoles los beneficios que se consiguen en el alumnado gracias a esta metodología.

Otro de los motivos que me ha impulsado a seleccionar esta temática, dentro del ámbito personal, es el conocimiento y formación propia en esta metodología. Como futura maestra, considero fundamental la formación continua en nuevas metodologías de aprendizaje, y más cuando ésta supone un enriquecimiento total del alumnado.

1.4. RELACIÓN DE LA PROPUESTA CON EL CURRÍCULUM DE EDUCACIÓN INFANTIL Y EDUCACIÓN PRIMARIA

Basándonos en el Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León, a continuación, en la Tabla (1) se expone la relevancia e importancia que se le otorga al juego en esta etapa educativa.

Tabla 1

Importancia que se le otorga al juego en la etapa de Educación Infantil

Artículo 5. – Áreas.	5. Los métodos de trabajo se basarán en las experiencias, las actividades y el juego y se aplicarán en un ambiente de afecto y confianza, para potenciar su autoestima e integración social
Principios metodológicos generales	El juego es uno de los principales recursos educativos para estas edades. Proporciona un auténtico medio de aprendizaje y disfrute; favorece la imaginación y la creatividad; posibilita interactuar con otros compañeros y permite al adulto tener un conocimiento del niño, de lo que sabe hacer por sí mismo, de las ayudas que requiere, de sus necesidades e intereses. Por lo tanto, el juego y las actividades lúdicas no pueden quedar en un segundo plano para que el niño acceda a ello cuando ha terminado «el trabajo». El juego forma parte de la tarea escolar, en la escuela infantil tiene una intencionalidad educativa que no se da en otros contextos y ha de organizarse de un modo significativo y

<p>I. CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL</p>	<p>distinto del practicado fuera de la escuela. Además, reconocerlo como recurso pedagógico para la observación permite ofrecer informaciones muy ricas para evaluar conocimientos, actitudes y valores.</p> <p>-Su respeto es primordial para la formación de hábitos, control de impulsos, emociones y deseos, evitar frustraciones y favorecer la autonomía en actividades y juegos.</p> <p>Esta área de conocimiento y experiencia hace referencia, de forma conjunta, a la construcción gradual de la propia identidad, al establecimiento de relaciones sociales y afectivas, a la autonomía y cuidado personal, y a la mejora en el dominio y control de los movimientos, juegos...</p> <p>- El juego en estas edades es una actividad privilegiada, al ser placentera en sí misma...</p>
<p>Objetivos</p>	<p>Tener la capacidad de iniciativa y planificación en distintas situaciones de juego, comunicación y actividad. Participar en juegos colectivos respetando las reglas establecidas y valorar el juego como medio de relación social y recurso de ocio y tiempo libre.</p>
<p>Bloque 2. Movimiento y juego. 2.4. Juego y actividad</p>	<p>Descubrimiento y confianza en sus posibilidades de acción, tanto en los juegos como en el ejercicio físico.</p> <p>-Gusto y participación en las diferentes actividades lúdicas y en los juegos de carácter simbólico.</p> <p>-Comprensión, aceptación y aplicación de las reglas para jugar.</p> <p>- Valorar la importancia del juego como medio de disfrute y de relación con los demás.</p>
<p>Criterios de evaluación</p>	<p>12. Participar con gusto en los distintos tipos de juegos y regular su comportamiento y emoción a la acción.</p> <p>13. Aceptar y respetar las reglas del juego establecidas para cada situación.</p> <p>14. Mostrar actitudes de colaboración y ayuda en diversos juegos.</p>
<p>II. CONOCIMIENTO DEL ENTORNO</p>	<p>-Las acciones que realiza con los objetos (ordenar, contar, juntar, repartir...) para dar solución a situaciones reales o de juego simbólico ponen en marcha distintos procedimientos lógico-matemáticos que se irán perfeccionando al utilizarlos en situaciones diversificadas.</p>
<p>Bloque 2. Acercamiento a la naturaleza 2.3. El paisaje</p>	<p>Interés y gusto por las actividades de exploración y juego que se realizan al aire libre y en contacto con la naturaleza.</p>
<p>III. LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN</p>	<p>Los escolares de este ciclo toman contacto con el valor creativo de la lengua a través del juego.</p>

	<p>El lenguaje musical posibilita el desarrollo de capacidades vinculadas con la percepción, el canto, la utilización de objetos e instrumentos sonoros, el movimiento corporal, y la creación que surge de la escucha atenta, la exploración, la manipulación y el juego con los sonidos y la música. Despierta en el niño la sensibilidad, la interpretación y el disfrute y le acerca a las manifestaciones musicales de distintas características.</p> <p>Las actividades de expresión dramática y juego simbólico son especialmente interesantes para representar su realidad, establecer relaciones, expresar sentimientos y disfrutar.</p>
Objetivos	<p>12. (...) Reproducir con ellos juegos sonoros, tonos, timbres, entonaciones y ritmos con soltura y desinhibición.</p> <p>14. Participar en juegos sonoros, reproduciendo grupos de sonidos con significado, palabras o textos orales breves en la lengua extranjera.</p>
Bloque 1. Lenguaje verbal.	-Participación creativa en juegos lingüísticos para divertirse y aprender.
1.1.1. Iniciativa e interés por participar en la comunicación oral.	-Comprensión de las ideas básicas en textos descriptivos y narrativos (juegos , rutinas, canciones, cuentos...)
1.2.2. Los recursos de la lengua escrita	-Uso gradualmente autónomo de diferentes soportes para el aprendizaje de la escritura comprensiva (juegos manipulativos...)
	-Utilización de juegos de abecedarios y palabras para componer vocabulario y frases sencillas usuales y significativas.
Bloque 2. Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación.	Utilización apropiada de producciones de vídeos, películas y juegos audiovisuales que ayuden a la adquisición de contenidos educativos. Valoración crítica de sus contenidos y de su estética.
	-Discriminación entre la realidad y el contenido de las películas, juegos y demás representaciones audiovisuales.
Bloque 3. Lenguaje artístico	(...) Juegos sonoros de imitación.
3.2. Expresión musical	-Aprendizaje de canciones y juegos musicales siguiendo distintos ritmos y melodías, individualmente o en grupo.
Bloque 4. Lenguaje corporal.	-Representación espontánea de personajes, hechos y situaciones en juegos simbólicos y otros juegos de expresión corporal individuales y compartidos
Criterios de evaluación	22. Participar en la creación de sencillas historias y poesías, rimas, y otros juegos lingüísticos .

Fuente: elaboración propia a partir del Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León.

Por otro lado, siguiendo el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria, mostramos en la Tabla (2) los diferentes momentos en los que se hace alusión al juego en esta etapa:

Tabla 2

Relevancia que se le otorga al juego en la etapa de Educación Primaria

<p>LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA</p> <p>Bloque 2. Comunicación escrita: leer</p> <p>Estándares de aprendizaje evaluables</p> <p>Bloque 5. Educación literaria</p> <p>Criterios de evaluación</p> <p>Estándares de aprendizaje evaluables</p>	<p>Interpreta el lenguaje figurado, metáforas, personificaciones, hipérboles y juegos de palabras en textos publicitarios.</p> <p>- (...) reconociendo e interpretando algunos recursos del lenguaje literario (metáforas, personificaciones, hipérboles y juegos de palabras) ...</p> <p>2. Interpreta el lenguaje figurado, metáforas, personificaciones, hipérboles y juegos de palabras en textos literarios</p>
<p>MATEMÁTICAS</p> <p>Bloque 5. Estadística y probabilidad</p> <p>Estándares de aprendizaje</p>	<p>2. Realiza conjeturas y estimaciones sobre algunos juegos (monedas, dados, cartas, lotería...).</p>
<p>PRIMERA LENGUA EXTRANJERA</p> <p>Bloque 1. Comprensión de textos orales</p> <p>Estándares de aprendizaje evaluables</p> <p>Bloque 3. Comprensión de textos escritos</p> <p>Estándares de aprendizaje evaluables</p>	<p>El empleo del juego, sobre todo en los primeros años, (...) pueden además contribuir a que la materia, lejos de limitarse a ser un mero objeto de estudio, se convierta además en un instrumento de socialización al servicio del grupo.</p> <p>-(B1) Comprende lo esencial de anuncios publicitarios sobre productos que le interesan (<i>juegos</i>, ordenadores, CD, etc.)</p> <p>-(B3) (...) (deportes, grupos musicales, juegos de ordenador).</p>
<p>EDUCACIÓN FÍSICA</p> <p>En relación a las cinco situaciones motrices</p> <p>Criterios de evaluación</p> <p>Estándares de aprendizaje</p>	<p>(...) el juego limpio y el respeto a las normas, entre otras.</p> <p>- (...) a estas situaciones corresponden los juegos de uno contra uno, los juegos de lucha, el judo</p> <p>- Juegos tradicionales, actividades adaptadas del mundo del circo, (...) juegos en grupo...</p> <p>- (...) los grandes juegos en la naturaleza (de pistas, de aproximación y otros) ...</p> <p>- (...) dentro de estas actividades tenemos los juegos cantados, la expresión corporal, las danzas, el juego dramático y el mimo, entre otros.</p>

- (...) se manifiesta tanto en nuevas formas de ocio como el turismo activo y las actividades de fitness o wellness, como en los **juegos** y deportes...

- El **juego** es un recurso imprescindible en esta etapa como situación de aprendizaje, acordes con las intenciones educativas, y como herramienta didáctica por su carácter motivador.

3. Resolver retos tácticos elementales propios del **juego** y de actividades físicas, con o sin oposición, aplicando principios y reglas para resolver las situaciones motrices, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en **juegos** y actividades.

10. Manifestar respeto hacia el entorno y el medio natural en los **juegos** y actividades al aire libre, identificando y realizando acciones concretas dirigidas a su preservación

13. Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los **juegos**, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo.

4.3. Distingue en **juegos** y deportes individuales y colectivos estrategias de cooperación y de oposición

8.1. Expone las diferencias, características y/o relaciones entre **juegos populares**, deportes colectivos, deportes individuales y actividades en la naturaleza.

8.2. Reconoce la riqueza cultural, la historia y el origen de los **juegos** y el deporte.

9.2. Explica a sus compañeros las características de un **juego** practicado en clase y su desarrollo

Fuente: elaboración propia a partir del Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. EL JUEGO SEGÚN PIAGET Y VYGOTSKI

En los últimos tiempos, educadores, familias y sociedad en general, se están haciendo conscientes del potencial educativo y didáctico que tiene el juego para el aprendizaje y desarrollo del niño. Esta tendencia, ya la defendía Piaget en muchos de sus trabajos, aunque especialmente haremos hincapié en el de 1946, en el cual expone su teoría sobre la función simbólica, que a su vez compararemos con la visión de otro gran autor, Vygotski.

Cuando Piaget intenta explicar la naturaleza psicológica del juego infantil, lo hace a través de dos vías: la primera a través del análisis de las características diferenciales del juego como comportamiento espontáneo en el niño, y la segunda a través del desarrollo evolutivo de las estructuras básicas del conocimiento y su paralelismo en el juego (Ortega, 1991)

A continuación, en la tabla (3) se muestra una comparativa de las ideas de Piaget y Vygotski en relación con el juego

Tabla 3

Comparativa de las ideas de Piaget y Vygotski en relación con el juego

PRIMERA VÍA: SEGÚN EL ANÁLISIS DE LAS CARACTERÍSTICAS DIFERENCIALES	
PIAGET	VYGOTSKI
<i>EL SUBJETIVISMO</i>	
Piaget (1946) establece un camino evolutivo entre el autotelismo (el niño se centra en su propia acción), pasa por el egocentrismo (en el que se centra en sí mismo) y finaliza con la conducta social (en esta etapa el niño es capaz de pensar en el otro)	Vygotski (1956/1986) considera que el nivel de centración por parte del niño no es ni el único aspecto ni el más importante para definir su madurez.
Cuando el niño deja de centrarse en sí mismo, dejando atrás el autotelismo, Piaget lo relaciona con el paso del proceso asimilatorio al acomodatorio, y es que durante el primer año estos procesos apenas se diferencian, pero a medida que avanza la conducta “seria” deja de ser autotelica y pasa a ser heterotélica (el niño se centra en las cosas), mientras que en relación al juego sigue en el nivel anterior, en el autotelismo (Ortega, 1991)	
Para Piaget el juego es subjetivo y egocéntrico, por ejemplo, con el juego simbólico, los niños	

desarrollan su imaginación y dan paso a sus fantasías interiores, esta subjetividad de irá perdiendo con la presencia del juego reglado, en el que el niño asume ciertas normas y trabaja en grupo.

LA ESPONTANEIDAD

Para este autor, tanto la conducta indagatoria como la conducta científica tienen en común aspectos de la conducta espontánea. El juego es una actividad libre y espontánea mientras que la espontaneidad propia del comportamiento científico es controlada.

EL PLACER

Para Piaget, el placer la ausencia de una meta como objetivo de la acción. En este caso tanto Piaget como Vygotski coinciden en que el juego es donde los niños satisfacen sus deseos, aunque en este caso los autores discrepan entre diferentes tipos de deseos.

EL NIVEL DE ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD LÚDICA

Piaget, con este criterio hace referencia a la ausencia de organización y estructura del juego, como en el caso del juego simbólico el cual se rige según las emociones

Vygotski, por el contrario, considera que todo juego está formado por unas reglas internas.

LA RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

Piaget (1946) destaca que una característica natural del juego es el de la resolución ficticia de conflictos. Este autor señala que el juego apenas se centra en los verdaderos conflictos, pero cuando estos aparecen el niño debe adaptar sus esquemas mentales a la realidad.

Vygotski lo relaciona con las necesidades que tiene el niño de conocer, explorar y ampliar horizontes.

Piaget considera que los conflictos lúdicos son parte del mundo afectivo del niño,

Tanto Piaget como Vygotski están de acuerdo en que uno de los errores de las teorías que se antepone a las suyas es el no haber investigado este tema en el contexto educativo, en relación al desarrollo del niño, sus aspectos evolutivos, etc.

SEGUNDA VÍA: EN RELACIÓN CON LA EVOLUCIÓN DE LOS JUEGOS Y DESARROLLO PSICOLÓGICO

El juego simbólico nace de la desvinculación entre significante y significado dentro de la acción. Los signos verbales son los primeros significantes externos; la imagen mental, la primera separación entre la

acción y el significado; la evolución de la imagen a través de la imitación (directa primero, diferida después), constituirán un signo (Ortega, 1991).

El símbolo lúdico también es una imagen y por lo tanto da pie a la imitación, la diferencia es que en la imitación sería el objeto se corresponde con el significado y la meta es adaptarse a dicho objeto mientras que en el símbolo lúdico no se da correspondencia objeto/significado y la meta es el placer.

Piaget intentará explicar cómo pasa el juego de ser sensorio motor, a simbólico y de simbólico a reglado, además lo relaciona con los cambios que se producen en el niño en estas etapas. Piaget (1946) considera que hay cierta relación y similitudes entre el juego de acción y el simbólico. Para Vygotski (1933/1980) en el símbolo lúdico el niño se acomoda a un rol o una situación específica llena de significado, esto da lugar a la existencia, según el autor, de una serie de normas en el símbolo lúdico que a su vez el niño contempla. Por eso, para el presente autor, todo juego es acción, que a su vez está formado por reglas y cuenta con un sentido total.

Fuente: elaboración propia a partir de Montealegre (2016)

En cuanto a la clasificación y evolución del juego simbólico, según la psicología operativa lógica de Piaget (1996) se divide en dos etapas, de las cuales, la primera de ellas cuenta con tres subetapas, éstas se presentan a continuación en la figura 1

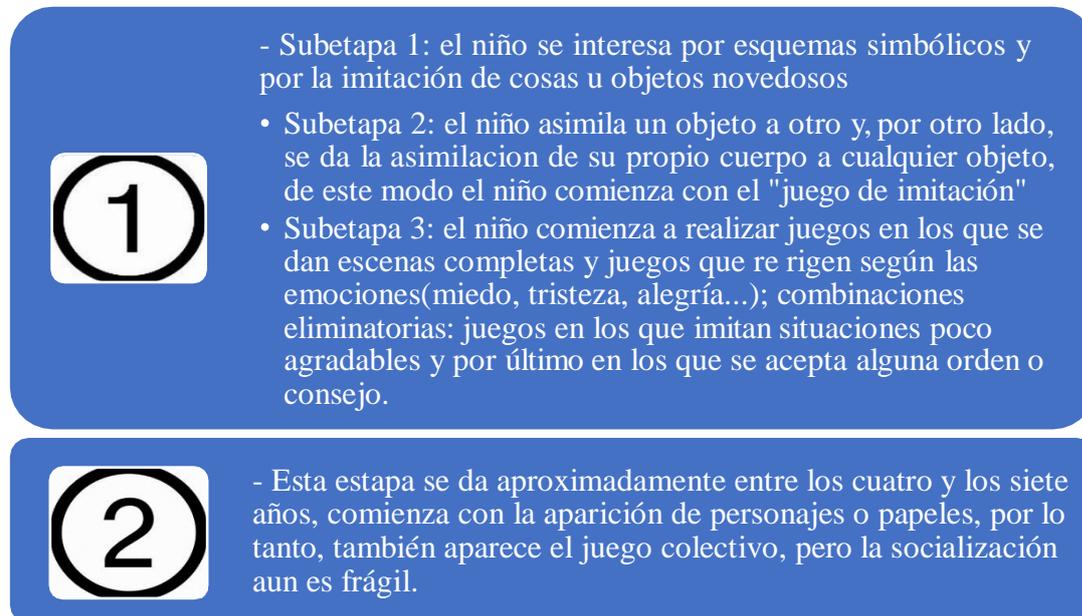


Figura 1. Clasificación y evolución del juego simbólico, según la psicología operativa lógica de Piaget (1996)

Fuente: elaboración propia a partir de Piaget (1996)

Shuare y Montealegre (1997), en relación con la teoría de Vygotsky señalaron que la idea central de la teoría era que el juego se crea a través de la imaginación de las necesidades, deseos, intereses, que en la vida real no se cumplen con tanta facilidad.

Vygotski, considera que, para explicar el juego, hay que tener en cuenta las necesidades y motivos por los que se lleva a cabo esa actividad, por lo general, el niño actúa según los impulsos de su interior. El niño preescolar actúa en el juego según normas o reglas imaginarias y gracias a esto va regulando su comportamiento.

Montealegre (2016) expone que:

Vygotsky considera el juego en la edad preescolar como una actividad guía porque en él el niño actúa como no puede actuar en la vida, estando sujeto a las reglas implícitas de la situación imaginaria, sin poder aún seguir las normas de la vida real (p.289)

En la edad preescolar, el niño comienza a separar los objetos, el lenguaje y el pensamiento.

Para Vigotsky (1982) el juego es parte esencial del desarrollo, amplía continuamente la llamada “Zona de Desarrollo Próximo”, que sirve para explorar, interpretar y ensayar diferentes tipos de roles sociales observados, contribuye a expresar y a regular las emociones.

Además, el niño en el juego está por encima de su edad; el juego tiene un componente de acción ya que se da en un entorno ficticio. También cabe destacar la imaginación que aparece con el juego, que da lugar al desarrollo del pensamiento abstracto, la aceptación de normas, etc.

Debido a esta evidencia, parece necesario utilizar el potencial educativo del juego y cambiar los métodos tradicionales en los que el aprendizaje se adquiría a través de la transmisión de ideas, por otro con el que se aboga por el aprovechamiento de los escenarios naturales y cotidianos, donde los niños se desarrollan espontáneamente y dónde el juego es un gran agente de aprendizaje.

2.2. TIPOS DE JUEGOS. CLASIFICACIONES SEGÚN DIVERSOS AUTORES

El juego es un medio que favorece el desarrollo y aprendizaje del alumnado. El juego como tal, tiene reglas, no es únicamente una actividad libre, natural y espontánea, sino que, además, las reglas son inseparables del juego (Caillois, 1997)

Para el correcto desarrollo y consecución del juego debe haber un espacio, ya sea real o imaginario, por otro lado, Carsé (1989) considera que existen dos clases de juego: los finitos y los infinitos. Los juegos finitos tienen un objetivo cerrado, una finalidad, existen ganadores o perdedores. Sin embargo, por lo contrario, en los juegos infinitos no existen ganadores ni perdedores y el juego no tiene un fin establecido.

Son diversos autores los que han realizado una clasificación de los juegos, cada uno aportado su punto de vista o enfoque, también diversos campos del saber han compartido las aportaciones que

proporciona el juego. En relación a la pedagogía, el juego ha favorecido la adquisición de objetivos, mientras que desde el punto de vista de la sociología, ha fomentado las relaciones sociales y es que el juego puede estar presente en cualquier actividad, en los procesos de aprendizaje y en los diversos campos del conocimiento, como señala Gerardo (2009) existe un estrecho vínculo entre el juego y un correcto aprendizaje, siendo crucial para el desarrollo de la imaginación y la creatividad para solucionar problemas.

En cuanto a la clasificación de los juegos, son varios autores los que han querido aportar su visión en la tabla (4) se expone la clasificación propuesta por Aizencang, (2005)

Tabla 4

Tipos de juegos según Aizencang (2005)

AGON O JUEGOS DE COMPETENCIA	Se ponen a prueba las habilidades y destrezas del sujeto. Se establece una lucha de poder en la que se comparte el mismo espacio. Se ve reflejado en el campo científico tecnológico, político, económico, etcétera. En la educación el proceso de evaluación promueve la competencia.
ALEA O JUEGOS DE SUERTE	No se tienen en cuenta los méritos personales, como en la competencia. Se emplea la adivinación y la profecía. Desde la Antigüedad el hombre ha buscado respuestas por este medio de adivinación y profecía.
MIMESIS O JUEGOS DE IMITACIÓN	Las personas de bajo nivel de escolaridad creen aún en estas señales. Se relaciona con el juego de roles. Se practica comúnmente en las artes y el teatro. Es la primera muestra de aprendizaje del niño, el cual imita profesiones u oficios que más adelante asumirá como verdaderos.
LLINX O JUEGOS DE VÉRTIGO	Actividad que representa algún peligro para el jugador. Son comunes en las actividades circenses o acrobáticas. En el ámbito educativo se ve reflejado en la enseñanza y el aprendizaje de los deportes extremos.

Fuente: Aizencang (2005), en Melo y Hernández (2014).

Desde la psicología también han aportado sus teorías, éstas se basan aspectos propios del ser humano como la afectividad, los procesos cognitivos, la motricidad, es decir, todos aquellos que influyen en el desarrollo y aprendizaje del niño. Esto es lo que da lugar a los denominados juego sensoriomotor, juego simbólico y juego de reglas que diferencia Piaget según el estado evolutivo del alumnado y que se muestran a continuación en la figura 2.



Figura 2. Clasificación del juego planteada por Piaget atendiendo al periodo evolutivo del niño. Fuente: elaboración propia a partir de Navarro Adelantado (2002)

Cuando se pretende enseñar a través del juego hay que tener en cuenta diversos aspectos como el espacio, materiales, participantes, el objetivo, etc. En relación a estos criterios, son varios los autores que proponen diferentes clasificaciones en relación al juego, éstas se pueden observar a continuación en la tabla 5.

Tabla 5

Clasificación de los tipos de juego propuesta por diferentes autores

AUTOR	CLASIFICACIÓN
M. BOROTAV	<ul style="list-style-type: none"> - Juegos verbales. - Juegos de imitación y mágicos. - Juegos de fuerza y habilidad. - Juegos intelectuales: geométricos, de combinación, de esconder algo.
P. PARLEBAS	<ul style="list-style-type: none"> - Juegos de puro azar. - Juegos de pura razón. - Juegos de semiazar.
E. Y H. DOBLER	<ul style="list-style-type: none"> - Juegos sociales.

	- Juegos motores.
B. CRATTY	- Juegos de memorización. - Juegos de categorización. - Juegos de comunicación del lenguaje. - Juegos de evaluación. - Juegos de resolución de problemas.
A. HERNÁNDEZ	- Juegos sensoriales. - Juegos motores. - Juegos de desarrollo anatómico. - Juegos de desarrollo orgánico. - Juegos gestuales.

Fuente: Melo y Hernández (2014).

Por otro lado, Chateau (1958), propone una clasificación de los juegos mucho más simplificada, ésta se expone a continuación en la figura 3.

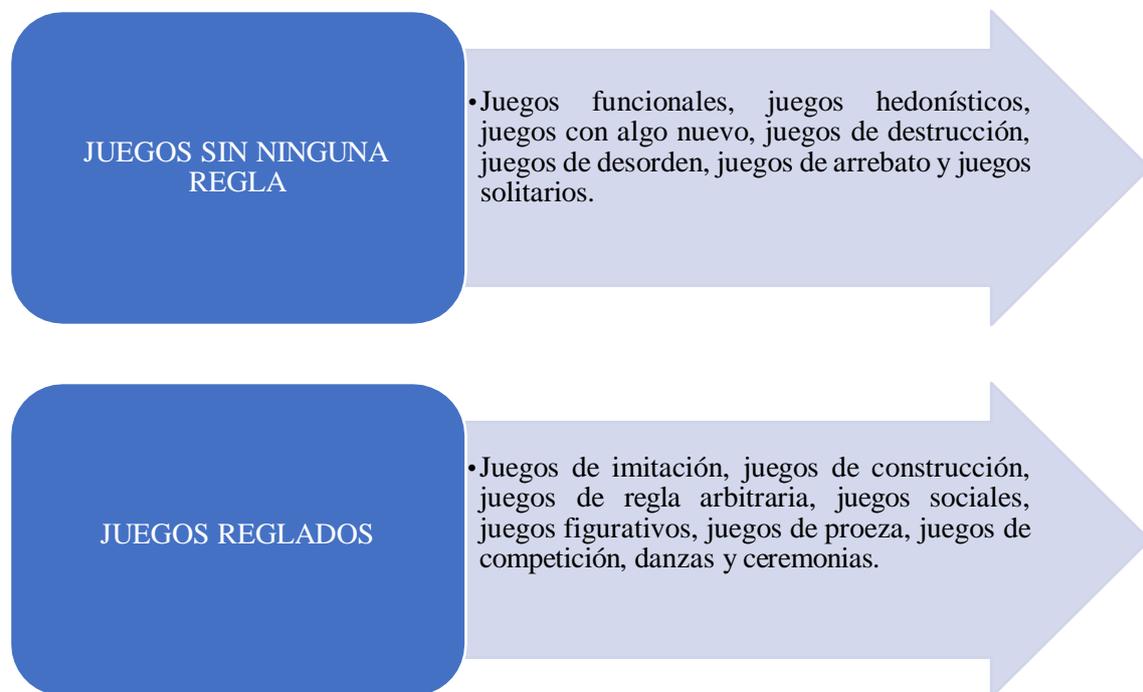


Figura 3. Tipos de juegos según Chateau (1958). Fuente: elaboración propia a partir de Chateau (1958)

2.3. APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO Y GAMIFICACIÓN

Durante mucho tiempo se ha considerado que el aprendizaje y el juego no podrían unirse ni seguir una misma dirección. Desde hace pocos años, se ha comenzado a observar que realmente esta unión entre juego y aprendizaje es totalmente satisfactoria ya que, mediante los juegos es posible el desarrollo de habilidades sociales (Perrota et al., 2013), la motivación hacia el aprendizaje (Kenny y McDaniel, 2011), una mejora en la atención, la concentración, el pensamiento complejo y la planificación estratégica (Kirriemuir y McFarlane, 2004).

Así pues, de esta unión nace el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) que se refiere al uso de juegos como herramientas educativas o como apoyo del aprendizaje en entornos educativos (Carr y Cameron-Rogers, 2016). La presente metodología favorece que el aprendizaje sea activo, multimodal y diversificado (Jay y Knaus, 2018). El ABJ, como metodología necesariamente grupal, puede propiciar la inclusión educativa, ya que alumnos con diferentes capacidades comparten ese espacio de juego (Carr y Cameron-Rogers, 2016).

El juego es fundamental y especialmente en edades tempranas, pues los beneficios que se adquieren con él son evidentes. Para el desarrollo cognitivo, emocional y social de una persona, el juego, tanto en sí mismo como en el contexto donde se produce, desempeña un papel esencial (Guzmán, 2016).

Otro aspecto del juego es que permite conocernos tanto a nosotros mismos como a los demás, además con él se da una especie de simulación de la vida real, que hace posible que los alumnos vayan adquiriendo experiencia ante diversas situaciones que luego ponen en práctica en la vida real. Con la ventaja de que, en el juego, a diferencia de la vida real, podemos experimentar más abiertamente, sin miedo al riesgo o a la equivocación, aportando además reto y sentimientos de superación (Guzmán, 2016).

La gamificación, se define como la inclusión de las técnicas de diseño, la mecánica y/o estilo de juego en sistemas que usualmente no son juegos con el propósito de enriquecer la experiencia y participación del jugador (Deterding, O'Hara, Sicart, Dixon, y Nacke, 2011).

Según Herberth (2016), las actividades de gamificación adaptadas a educación deben tener una estructura sustentada en dinámicas que se basen en retos, recompensas, logros, etc, así se consigue que las clases sean más atractivas para el alumnado además de mejorar sus resultados académicos al llevar a cabo una participación activa de la clase.

Cierto es que los videojuegos suelen ser muy populares entre el alumnado, y como señalan Aznar, Raso, Hinojo y Romero (2017), tradicionalmente esta realidad ha supuesto una brecha entre alumnado y profesorado, que normalmente ha percibido el uso de videojuegos como una actividad exclusivamente lúdica, en cierta medida adictiva y que puede alejar al estudiante de sus metas académicas.

Sin embargo, tras los estudios realizados en torno a la gamificación, actualmente se considera que esta metodología puede ser beneficiosa para el alumnado ya que puede mejorar la motivación y el compromiso del alumnado, además de contribuir a la obtención de resultados positivos en términos cognitivos, emocionales y también sociales (Glover, 2013; Martín del Pozo, 2015; Miller, 2013; Muñoz, Rubio y Cruz, 2015; Sampetro y McMullin, 2015; Villalustre y Moral, 2015).

Además, Quesada y Tejedor (2016)

destacan el potencial de este videojuego, a priori no ideado para entornos escolares, para fomentar el trabajo en equipo, mejorar los reflejos y la agilidad visual, contribuir al aprendizaje de idiomas y trabajar la resolución de problemas, a la vez que para facilitar la adquisición de la competencia digital y el desarrollo emocional (p.17)

2.4. IMPACTO DEL ABJ EN EDUCACIÓN. RESUMEN DE LOS RESULTADOS MÁS INTERESANTES DE ESTUDIOS ANTERIORES

Según los resultados encontrados sobre el impacto del Aprendizaje Basado en el Juego en educación, esta metodología resulta innovadora para el alumnado y esto hace que sea atractivo y accedan al aprendizaje de forma más positiva. Además, se consideran como agente que facilita la comunicación, la relación y la integración entre los miembros del grupo, al generarse un ambiente distendido con el intercambio de puntos de vista y comentarios en relación al juego (Moya, Carrasco, Jiménez, Ramón, Soler, y Vaello, 2016). Con el ABJ, el niño aprende a compartir, a escuchar a sus compañeros, a trabajar en equipo y a seguir indicaciones para alcanzar los objetivos. A su vez, también fomenta el crecimiento y desarrollo individual del niño, ya que el juego puede fomentar la autonomía, la toma de decisiones y ayudar a establecer vínculos más afectivos con los espacios donde se desarrollan (Melo y Hernández, 2014).

Además, como señalan Melo y Hernández (2014)

Sin lugar a dudas el juego se convierte en un aliado de las actividades en el aula y al aire libre por su carácter motivante y divertido, pues al mismo tiempo que se aprende se estimulan las capacidades del pensamiento, la creatividad y el espíritu investigativo del niño (p. 59)

Es tal la importancia del juego para el niño, que hay autores que creen que aquellos que desde pequeños han estado en contacto con diversos juegos, se ha visto incrementada su inteligencia, en concreto, mejoras en el coeficiente intelectual, la capacidad de toma de perspectiva, las aptitudes de madurez para el aprendizaje, la creatividad, el lenguaje y las matemáticas. (Bañeres, Bishop y Cardona, 2008, p. 15)

El juego es un elemento que culturiza, ya que se trata de una actividad que fomenta el aprendizaje y facilita la evolución cognitiva, afectiva y social, además de motivar el niño desarrolla su creatividad y promueve el crecimiento intelectual y social del alumnado, así, Caillois (1997) piensa que el juego posee una virtud civilizadora en lo que respecta a la moral, el intelecto y la cultura.

Esto hace que el trabajo cooperativo se vea favorecido, ya que convierte a la tarea en un momento divertido en el que prima el diálogo, la comunicación y la colaboración entre el alumnado (Sotoca, 2017). A su vez, la comunicación que se da entre los alumnos da lugar al fomento de destrezas como llevar un orden lógico, asociar y conectar información, y mejorar la habilidad de análisis, trabajar en equipo, aplicar la lógica (Vélez, Palacio, Hernández, Ortiz, y Gaviria, 2019)

Sanmartín y Granados (2018), afirman que la aplicación del juego para trabajar elementos que puedan suponer una mejora de la competencia académica permite que tareas que puedan ser difíciles o aburridas se conviertan en motivadoras y llamen la atención del estudiante. Además, los juegos de mesa hacen que los jugadores aprendan a utilizar la autorregulación y la habilidad social para jugar cara a cara con el resto de participantes (Hromek y Roffey, 2009).

Se ha demostrado que el trabajo de los juegos de mesa en pequeños grupos es una de las mejores prácticas de cara a obtener beneficios pedagógicos para el desarrollo del estudiante ya que mejora la comunicación entre los integrantes del grupo y genere intercambios para que el propio grupo resuelva las cuestiones que van surgiendo. (Sanmartín y Granados, 2018, p. 535)

Se ha corroborado que el trabajo en grupo es una de las mejores opciones para mejorar el aprendizaje (Durden y Dangel, 2008; Griffin, 2004; Howe et al., 2007; Rittle-Johnson y Star, 2009; Wasik, 2008). Tanto es así que según Rubio y García-Conesa (2013) el juego fomenta valores afectivos, sociales, de cognición y mejora competencia lingüística, además el clima de trabajo que crea se basa en la confianza, la seguridad y aceptación, así como en el desarrollo emocional y afectivo.

Además, diversos estudios han demostrado la eficacia que adquieren los juegos a la hora de mejorar la colaboración de los estudiantes, conseguir captar la motivación e interés de los estudiantes, así como fomentar el desarrollo de competencias cognitivas de pensamiento (Egenfeldt-Nielsen, 2005; González, 2015; Squire, 2004).

A su vez, el juego mejora el vocabulario de los alumnos, permite introducir elementos favorecedores del trabajo en equipo, la sociabilidad y sobre todo el fomento de la creatividad y de la competencia comunicativa.

Son tales los beneficios que diversos autores han querido exponer lo que constituyen los juegos para el aprendizaje dentro de las aulas, éstos destacan el beneficio que adquiere el estudiante a nivel afectivo, ya que los juegos potencian el uso espontáneo del habla y fomentan la competencia lingüística de las personas; señalan que son de idóneos para fomentar la cognición del alumnado, ya que permite repasar y potenciar aprendizajes del aula y hacen hincapié en que con los juegos, se promueve la comunicación en grupo, la formación de nuevas ideas, visiones y estrategias, por

lo que es un elemento pedagógico muy interesante para potenciar la innovación y el pensamiento creativo (González, 2015).

Siguiendo a Rubio y García-Conesa (2013) constatamos que a través de los juegos se puede motivar y mejorar el desarrollo de los estudiantes en el momento que se quiera.

2.5. IMPACTO DE LA GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN. RESUMEN DE LOS RESULTADOS MÁS INTERESANTES DE ESTUDIOS ANTERIORES

Después de contrastar varios estudios en relación a la utilidad de la Gamificación en Educación, son muchos los maestros o futuros docentes que tienen opiniones favorables en relación al uso de este tipo de metodologías en el aula, corroborando que estas nuevas técnicas didácticas basadas en el uso de juegos tienen potencial pedagógico y capacidad motivadora para el alumnado (Aznar et al., 2017), también consideran que los alumnos tendrían más predisposición a la hora de trabajar ya que para ellos resulta más estimulante y divertido.

Los futuros docentes que han colaborado en el estudio realizado por Aznar et al (2017), no solo están a favor de la integración de las metodologías ludificadas en las aulas de Educación Infantil y Primaria, sino que consideran que estas nuevas técnicas didácticas basadas en el uso de juegos tienen un gran potencial pedagógico y motivacional para el alumnado.

En su mayoría, estos futuros docentes apuestan por la ludificación ya que la consideran como una metodología que debe ponerse en marcha dentro de las instituciones de enseñanza. Además, los participantes del estudio han llegado a la conclusión de considerarla casi unánime y abiertamente útil para poder trabajar en ambientes específicos donde el alumnado exija la satisfacción de ciertas necesidades específicas de apoyo educativo (NEAE), una idea, de momento, poco considerada en el sector de la educación especial (Aznar et al, 2017).

Estos participantes opinan que la ludificación y el uso de videojuegos en el aula sería muy positivo para los estudiantes en relación al fomento y adquisición de las competencias clave establecidas por la LOMCE (Ministerio de Educación Cultura y Deporte, 2013), son varias las competencias que se trabajan con este tipo de metodologías pero las más implicadas son: la competencia digital, la competencia matemática, la capacidad para aprender a aprender y las competencias básicas en ciencia y tecnología.

Aunque la mayoría de ellos conocen los beneficios de la gamificación en el aula, creen que el uso de videojuegos debe limitarse a ocasiones puntuales evitando esta metodología en las actividades del día a día. También consideran que no todas las asignaturas se relacionan con esta metodología ni son aptas para trabajar a través de videojuegos, aunque en las que sí es posible, señalan que la ludificación, a través de juegos con premio (medallas, monedas) es una herramienta que fomenta la motivación del alumnado, favoreciendo a su vez su aprendizaje. En otro artículo titulado

“Experiencias motivacionales gamificadas: una revisión sistemática de literatura” y realizado por Pascuas, Vargas y Muñoz (2017), se expone que según los estudios consultados sobre experiencias gamificadas, uno de los aspectos que se observa es un mayor grado de colaboración-aumento en la participación por parte de los participantes.

Además, se ha comprobado el potencial que aporta la gamificación al sector educativo, ya que cuando se aplica en el momento adecuado y dadas las condiciones óptimas, denota una mejora en los resultados de aprendizaje de acuerdo a parámetros como motivación, participación, concentración y cambios de comportamiento. (Pascuas, Vargas y Muñoz , 2017)

Arís y Orcos (2017) también realizaron un estudio y concluyeron con que:

la gamificación permite crear experiencias de aprendizaje significativas ya que se perfila como una metodología innovadora que posibilita el logro competencial comprometido con la creatividad y el talento. Por tanto, el uso de la gamificación puede ser el motor que impulse una verdadera transformación el sistema educativo.(p. 1091)

Otro aspecto a destacar es la importancia que tiene la gamificación en el desarrollo cognitivo del alumnado, en las emociones y en los procesos de socialización que se crean a lo largo de la experiencia.

Cuando una persona se divierte realizando una actividad, la nueva información se fija en el cerebro, por lo que utilizando este tipo de herramientas, se produce un aprendizaje óptimo y por tanto, un mejor aprendizaje (Molina Álvarez et al., 2017). Además, Valderrama (2015) señala el juego como una actividad intrínsecamente motivadora en la que nos implicamos por puro placer. La motivación es un factor muy importante para el aprendizaje del alumnado, y en muchas ocasiones, lo alumnos carecen de ella, para fomentarla, Lee y Hammer (2011) consideran que la gamificación es una oportunidad para solventar estos problemas, al aprovechar el poder motivacional de los juegos en aspectos importantes del mundo real, favoreciendo la motivación del alumnado.

Para fomentar la motivación se elaboran juegos que llamen la atención a los alumnos y que a través de una serie de elementos (desbloqueo de nuevos escenarios, poderes...) les enganche, consiguiendo su máxima atención. A su vez, cada uno de estos elementos por separado intensifica algunos sentimientos como la capacidad, autonomía y las relaciones sociales

A parte de fomentar esta serie de sentimientos, la gamificación tiene una gran influencia en el desarrollo cognitivo de los estudiantes, en las emociones y en los procesos de socialización que se generan a lo largo del proceso (Ortiz- Colón; Jordan y Agreda, 2018)

CAPÍTULO III: MÉTODO

El presente capítulo aborda el proceso que se ha seguido para el desarrollo del presente TFM, abarcando desde el tipo de investigación realizada, las técnicas e instrumentos utilizados para la obtención de los datos y su análisis, los participantes que han colaborado, etc. En la tabla 8 se muestra un resumen de todos estos datos.

Imbernón (2000) menciona que, en el campo educativo, una forma de cambiar y generar nuevo conocimiento se hace mediante la investigación, considerando la mejora como una forma de renovar las prácticas, además de las teorías y conocimientos que en ella se generan. Por tanto, a partir de esta investigación se pretende cambiar y generar nuevo conocimiento y detectar nuevas necesidades educativas.

3.1 PROBLEMA A INVESTIGAR Y OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

En este caso, los objetivos principales de la investigación son explorar el grado de implementación del ABJ y la gamificación en los centros escolares de Castilla y León, detectar las necesidades formativas del profesorado sobre el ABJ y la gamificación y profundizar en la experiencia de docentes que aplican ABJ y/o Gamificación en su aula.

3.2. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

En primer lugar, antes de realizar cualquier investigación, debemos decidir qué paradigma se ajusta más a nuestro estudio, a las necesidades que se plantean en el proyecto.

Por un lado, López-Pastor (1999a) cree en la existencia de un planteamiento dual en el que se por un lado está el paradigma cuantitativo y por otro el paradigma cualitativo. El primero de ellos representa los métodos cuantitativos, éste, se caracteriza por ser objetivo y basarse en la medición controlada para buscar generalizaciones. El paradigma cualitativo emplea métodos cualitativos, sus características son la subjetividad y la observación para la explicación de casos concretos.

Por otro lado, otros autores defienden la existencia de tres paradigmas, éstos son: positivista, interpretativo y crítico (Arnal, Del Rincón y Latorre, 1992; Bisquerra, 2004; Sandín, 2003). El primero de ellos “se centra en explicar, predecir y controlar los fenómenos objeto de estudio, identificando las regularidades sujetas a leyes que actúan en su configuración” (Bisquerra, 2004, p. 68). Para ello utiliza un modelo propio de investigación de las Ciencias Naturales en las Ciencias Sociales. El segundo paradigma, el interpretativo busca “obtener comprensiones en profundidad de casos particulares” (Bisquerra, 2004, p. 72). Este paradigma nace del desacuerdo de emplear los métodos de las Ciencias Naturales en las Ciencias Sociales. El tercer y último

paradigma es el denominado crítico o sociocrítico, éste persigue la innovación y la autonomía con la teoría crítica como fundamentación teórica (Bisquerra, 2004).

Teniendo en cuenta las diferencias entre los paradigmas planteados, la presente investigación se enmarca dentro del paradigma mixto, teniendo características del interpretativo, ya que lo que pretendemos es comprender una realidad, en este caso, el uso, implementación y formación del profesorado de CyL en relación a la metodología ABJ. Para su consecución, nos basamos en la metodología mixta, que se desarrolla a continuación.

3.2.1. Diseño mixto

Durante la historia, son muchos los autores que han defendido la investigación cuantitativa como el mejor método, pero, por otro lado, hay autores que se decantan por el corte cualitativo, considerándolo ventajoso. Debido a esta dualidad existente, parece que nos vemos en la obligación de inclinarnos por uno u otro método para llevar a cabo una adecuada investigación. Sin embargo, Cook y Reichardt (2005) defienden que:

Un investigador no tiene por qué adherirse ciegamente a uno de los paradigmas polarizados que han recibido las denominaciones de "cualitativo" y "cuantitativo", sino que puede elegir libremente una mezcla de atributos de ambos paradigmas para atender mejor a las exigencias del problema de la investigación con que se enfrenta. (p.41)

A su vez, Escudero (2004) también aboga por la posibilidad y eficiencia de un diseño mixto:

La utilización de diseños cuantitativos y cualitativos se complementan, no constituyen enfoques excluyentes en el plano de los métodos; ambos paradigmas estarán al servicio del particular problema a investigar y el propósito perseguido. Podemos así confiar, en mayor medida, que la solución obtenida se deberá a la riqueza del diseño y no a un método único utilizado que no incluyó factores que podrían falsear las conclusiones (p.16)

Cierto es que existe controversia entre ambos métodos ya que cada uno de ellos tienen características y peculiaridades propias que distan bastante unas de otras, pero consideramos que el aporte que nos ofrece el enfoque mixto es el idóneo para la investigación que se va a realizar.

Por eso, estamos totalmente de acuerdo con Cook y Richardt (2005) cuando afirman que constituye un error la perspectiva paradigmática que promueve esta incompatibilidad entre los tipos de métodos y que inclinarse por uno u otro paradigma puede suponer una equivocación en relación a la discusión y prácticas metodológicas.

Centrándonos en el método escogido (mixto) para la elaboración del presente trabajo y siguiendo a Tashakkori y Teddle (1998), los métodos mixtos (MM) son una combinación de una aproximación cuantitativa y cualitativa en la metodología de un estudio. Como método se focaliza

en recolectar, analizar y combinar datos cualitativos y cuantitativos en uno solo o una serie de estudios (Creswell y Plano Clark, 2007)

Por otro lado, Johnson y otros (2007) definen el enfoque mixto como:

tipo de investigación en la cual el investigador o grupo de investigadores combinan elementos de la aproximación de la investigación cualitativa y cuantitativa (por ejemplo, uso de puntos de vista cualitativos y cuantitativos, recolección de datos, análisis, técnicas de inferencia) con los amplios propósitos de amplitud y profundización, de comprensión y corroboración (p.123)

El motivo principal por el que se ha utilizado una metodología mixta en este trabajo es porque las aportaciones que ofrece son mayores, nos permite obtener la información necesaria adaptándola a las necesidades del trabajo para, así lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio (Hernández-Sampieri, Fernández y Baptista 2014). Además, con este enfoque, tenemos la posibilidad de trabajar a la vez con datos numéricos, verbales, textuales, visuales, simbólicos y de otras clases (Creswell, 2013a y Lieber y Weisner, 2010, véase en Hernández-Sampieri et al. 2014).

Algunas ventajas que obtendremos del uso del método mixto, y es por ello por lo que nos decantamos por este enfoque, son (Bryman, 2008; Greene, 2007; Hernández-Sampieri y Mendoza, 2008; Johnson y Christensen, 2012; O'Brien, 2013; Tashakkori y Teddlie, 2008, véase en Hernández-Sampieri et al. 2014):

- La triangulación, ya que se contrastarán datos cuantitativos y cualitativos por lo que los resultados y descubrimientos adquirirán una mayor validez;
- El hecho de utilizar datos cualitativos y cuantitativos nos permite compensar las debilidades de un método con las fortalezas que posea el otro frente a dicho estudio
- Este método nos permite conseguir un mayor entendimiento del tema, ya que los resultados obtenidos con un enfoque se complementan con el otro
- Este método va a facilitar la explicación de los hallazgos obtenidos, que quizá con un solo método no se comprendan del todo

Nos va a aportar una mayor credibilidad en cuanto a los resultados obtenidos, ya que se obtienen a partir de varias fuentes y métodos Dentro del enfoque mixto, la presente investigación sigue un diseño concurrente, ya que se recogen por un lado los datos cualitativos y por otro los cuantitativos. El análisis de datos cualitativos y cuantitativos no se construyen sobre la base del otro. Además, los resultados obtenidos con cada metodología se consolidan cuando ambos conjuntos de datos han sido analizados de forma separada y porque una vez realizado la interpretación de datos de cada uno de los conjuntos, se realizan “metainferencias” que relacionan

los resultados obtenidos con los métodos CUAN Y CUAL (Onwuegbuzie y Johnson, 2008, véase en Hernández-Sampieri et al. 2014). En la figura (4) puede observarse un resumen de este apartado.



Figura 4. síntesis de los métodos utilizados

3.3. PROCEDIMIENTO

El presente proyecto de investigación comenzó a mediados de noviembre, momento en el que decidimos el tema de investigación. A partir de ese momento comenzamos a dar forma a la idea que nos planteamos.

En un primer momento, la idea inicial era realizar un estudio de caso de la etapa educativa de Educación Infantil, en el estudio se realizaría una comparativa entre los alumnos procedentes de una Escuela Infantil y alumnos de un colegio de Segovia de Educación Infantil. El objetivo era analizar las diferencias que se daban en el alumnado al utilizar una metodología competitiva o cooperativa. Para ello, lo que se planteó fue elaborar una serie de juegos de mesa adaptados a la etapa educativa de los alumnos, éstos, jugarían a los juegos de mesa creados primero de un modo competitivo y después de un modo cooperativo, de este modo podríamos analizar las diferencias existentes entre las metodologías. Debido a la crisis sanitaria por la aparición de la COVID-19, no fue posible llevar a cabo la primera idea que nos planteamos, ya que el acceso a los centros no fue posible debido al cierre de estos.

En ese momento, fue necesario reconducir la investigación, y optamos por poner el foco en los maestros y futuros docentes de Educación Infantil y Primaria de Castilla y León, con la intención de explorar el grado de implementación del ABJ y la gamificación en los centros escolares de

Castilla y León, detectar las necesidades formativas del profesorado sobre el ABJ y la gamificación y profundizar en la experiencia de docentes que aplican ABJ y/o Gamificación en su aula.

Para ello lo primero que hicimos fue el estudio de campo que consistió en una revisión literaria del estado de la cuestión del tema que íbamos a trabajar, por lo que fue necesario realizar una búsqueda y lectura exhaustiva de libros, revistas, artículos relacionados con el ABJ y la Gamificación. Todo el material que era de nuestro interés fue archivándose y guardándose de manera ordenada para facilitar el acceso a él durante el proceso.

Simultáneamente y basándonos en las evidencias obtenidas de la revisión bibliográfica, comenzamos a elaborar el cuestionario, planteando una serie de preguntas que consideramos importantes para la investigación e intentando que estas sean comprensibles, claras, amenas, breves y concisas. Las preguntas se realizaron en función de las respuestas que podían dar los participantes, dependiendo de si estaban ejerciendo o no como maestros, de si conocían o no la metodología ABJ, contestaban a unas preguntas u otras, ya que aquellos que no ejercen y los que no utilizan la metodología ABJ no pueden contestar preguntas experienciales.

Una vez finalizado el cuestionario, se probó su eficacia con maestros conocidos, para cerciorarnos de si se entendían todas las preguntas, si estaban bien narradas o daban lugar a dudas, si resultaba largo y para saber el tiempo que llevaba el contestar a las preguntas.

Cuando estos primeros participantes dieron el visto bueno al cuestionario, comenzamos a darle difusión por varias redes sociales como Facebook, WhatsApp e Instagram, también se envió el cuestionario a diversos colegios de Segovia provincia, de Valladolid, Soria, Burgos y Zamora.

3.4. DISEÑO CUALITATIVO

Esta parte de la investigación está centrada en las experiencias docentes de aquellos maestros que en sus clases utilizan la metodología ABJ, estas interpretaciones las hemos obtenidos a través de entrevistas realizadas a estos maestros. Siguiendo a Stake (1999):

Toda investigación depende de la interpretación. Los modelos cualitativos habituales requieren que las personas más responsables de las interpretaciones estén en el trabajo de campo, haciendo observaciones, emitiendo juicios subjetivos, analizando y resumiendo, a la vez que se den cuenta de su propia conciencia. (p. 45)

La investigación cualitativa se adaptaba muy bien a los intereses de nuestro estudio y es que como señala Stake (1999) “lo característico de los estudios cualitativos es que dirigen las preguntas de la investigación a casos o fenómenos y buscan modelos de relaciones inesperadas o previstas”.

Las preguntas realizadas en las entrevistas están elaboradas de tal manera que den respuesta a las cuestiones que nos planteamos.

3.4.1. Entrevistas

Para llevar a cabo la investigación cualitativa, nos hemos basado en las entrevistas (ver en Anexo 3) realizadas a maestros que actualmente están ejerciendo y que en su aula ponen en práctica la metodología ABJ. Entendiendo por entrevista como una de las vías más comunes para investigar la realidad social. Permite recoger información sobre acontecimientos y aspectos subjetivos de las personas: creencias y actitudes, opiniones, valores o conocimiento, que de otra manera no estarían al alcance del investigador. (Rodríguez, Gil y García, 1996)

Las entrevistas han de seguir una estructura previamente planificada. Para la elaboración de la presente entrevista, hemos tenido en cuenta las características que según Ruiz-Olabuénaga (1996), deben considerarse a la hora de crear una entrevista: (a) en función del número de entrevistados, dependiendo de si es individual o grupal; (b) en función de la profundidad, diferenciando entre biográficas o focalizadas y (c) según el nivel de flexibilidad, podemos distinguir entre estructuradas o no estructuradas. En cuanto a la estructura, la presente entrevista se considera semi-estructurada, ya que el entrevistador planifica los temas de las preguntas, pero, no se determinan las posibles respuestas del entrevistado (Albert-Gómez, 2007).

3.4.2. Proceso de la entrevista

A continuación, se detallará el proceso que hemos seguido para la realización de la entrevista.

En primer lugar, y tras conocer los estudios más recientes sobre la metodología ABJ, nos preguntamos que era aquello que queríamos saber y conocer exactamente. Lo que pretendíamos era conocer las opiniones, experiencias, usos, momentos, y otros aspectos como el cómo, cuándo y con qué fin utilizan el ABJ en el aula.

Teniendo el objetivo claro, formulamos una serie de preguntas, en total, 4, que consideramos interesantes para la obtención de la información que nos interesaba.

Una vez que la entrevista estaba a nuestro gusto, decidimos darla difusión, enviándosela a maestros conocidos de CyL y que utilizan la metodología ABJ en el aula. De los cuales, finalmente accedieron a realizarla 6, que a su vez, eran los que en su aula, utilizaban el Aprendizaje Basado en el Juego.

3.4.3. La muestra y el acceso al campo

Para llevar a cabo la presente investigación, nos hemos centrado en maestros, que estén ejerciendo como docentes, ya sea de Educación Infantil o Primaria, ya que, en este caso, necesitábamos que nos hablasen desde la experiencia, por lo que era pertinente entrevistar a maestros en ejercicio. Además, como ya se ha especificado quisimos centrarnos en aquellos maestros pertenecientes a la comunidad autónoma de Castilla y León. Contactamos con maestros conocidos que empleaban en su aula el ABJ.

La presente muestra, formada por 6 maestros, destaca por ser una muestra anidada, ya que parte de la muestra que participa en la fase cuantitativa, también lo hace en la cualitativa (Hernández-Sampieri et al. 2014). En la tabla (6) se puede observar con detalle las características de cada uno de los maestros a los que se les realizó la entrevista.

Tabla 6

Características de la muestra de docentes entrevistados en la fase cualitativa

ENTREVISTADOS	DENOMINACIÓN	ETAPA EDUCATIVA	TIPO DE COLEGIO	CURSO	TIEMPO UTILIZANDO ABJ
E1	C	Infantil	Privado-concertado	3°	10 años
E2	AM	Infantil	Privado-concertado	1°	Más de 10 años
E3	J	Primaria	CRA	todos	1 año
E4	AG	Primaria	Privado-concertado	5°	1 año
E5	M	Primaria	Público	5°	6 años
E6	D	Primaria	Público	4°	-

Nota: el uso de la raya en la columna de tiempo utilizando ABJ para el E6, se debe a que ese participante no aportó ese dato.

3.5. DISEÑO CUANTITATIVO

La presente investigación se caracteriza por seguir una metodología mixta, por lo que a parte de la investigación cualitativa también utilizamos la cuantitativa, ya que ésta aporta una serie de características que se adaptan a nuestra investigación.

Tras una profunda revisión bibliográfica, se definió tanto el problema de investigación como el método de estudio, enunciarnos los objetivos y dimos forma al diseño de investigación mixto.

Una vez que estos pasos estaban claros y el cuestionario creado, comenzamos a difundirle entre la muestra seleccionada, en este caso eran tanto estudiantes como docentes estuviesen o no



ejerciendo, pertenecientes a las etapas de Educación Infantil y Primaria y procedente de la Comunidad Autónoma de Castilla y León.

El presente cuestionario fue difundido por diferentes vías, se compartió por diversas redes sociales (WhatsApp, Facebook, Instagram...), se envió por correo electrónico a todos los colegios de Segovia, a algunos de Valladolid, Burgos, Soria, Zamora...

Una vez obtenidos todos los datos, éstos se analizaron con el programa estadístico SPSS 23.0, para finalmente, obtener los resultados y las conclusiones del estudio. Siguiendo las fases que se muestran en la siguiente figura (5) y establecidas por Hernández, Pina y Maquilón (2009):



Figura 5. Fases del proceso de investigación cuantitativa. Fuente: elaboración propia a partir de Hernández, Pina y Maquilón (2009)

3.5.1. Conceptos estadísticos

Durante la presente investigación cuantitativa, se utilizarán diferentes conceptos propios del método:

3.5.1.1. Objetivos e hipótesis: hipótesis nula (H_0) e hipótesis alternativa (H_1)

Con el presente trabajo, nos planteamos una serie de objetivos de investigación a los cuales, pretendemos dar respuesta a través de la formulación de hipótesis (Buendía, Colás y Hernández, 2003).

Una vez formuladas las hipótesis es necesario la comprobación de las mismas para comprobar si estamos en lo cierto y por lo tanto nuestra hipótesis era válida o si, por el contrario, ésta no era válida.

Concretamente, para fase cuantitativa del presente trabajo de investigación, nos proponemos la siguiente hipótesis:

La mayoría de maestros tanto de Educación Primaria como Infantil de CyL, utilizan la metodología ABJ en su aula y han notado mejoras significativas en su alumnado tras el empleo de esta metodología

Ésta, también se puede observar en la tabla (8), en la cual, se presenta de forma visual un resumen del método de la investigación.

3.5.1.2. Población y muestra

En este caso, nuestra población era tanto estudiantes de Grado de E. Infantil o E. Primaria, como docentes, estuviesen o no ejerciendo y pertenecientes a estas mismas etapas, todos ellos procedentes de la Comunidad Autónoma de Castilla y León.

Nuestro muestreo se considera no probabilístico, ya que ha sido por conveniencia al difundirle tanto a maestros como estudiantes, en su mayoría, conocidos y de fácil acceso.

La presente muestra se ha llevado a cabo siguiendo un muestreo por “bola de nieve” ya que como expone (Morgan 2008, en Hernández-Sampieri et al. 2014), primero se identifican a ciertos participantes que pasan a formar parte de la muestra, y a éstos se les pregunta si conocen a otras personas que pudiesen participar y ampliar los datos e información.

Estos participantes, no siguen un mismo patrón, ya que, aunque muchos de ellos sean estudiantes de la Uva, otros muchos son personas desconocidas, las cuales han accedido al cuestionario por medio de las redes sociales, por lo que la investigación creo que podría extrapolarse.

La presente población objeto de estudio, está formada por un total de 164 participantes, de los cuales el 47,3% son maestros ejerciendo, el 25,1% maestros sin ejercer y el 27,5% estudiantes del grado.

3.5.2. El cuestionario

Para conocer la opinión de la muestra seleccionada, se ha elaborado un cuestionario (ver en Anexo 2) que contiene un total de 40 preguntas destinadas a conocer el uso y formación de los maestros y futuros docentes sobre la metodología ABJ. Para ello el cuestionario se ha dividido en tres fases, la primera de ellas con preguntas que todo maestro o estudiante puede contestar, aquellos maestros que actualmente están trabajando en un colegio, pasan a la segunda fase, mientras que para los que actualmente no ejercen como maestros acaba el cuestionario, después de responder una serie de preguntas, pasan únicamente a la tercera fase del cuestionario y por lo tanto le completan entero aquellos maestros que están ejerciendo y que utilizan en su aula el Aprendizaje Basado en el Juego, para el resto de docentes, acabaría en la fase dos el cuestionario.

Estas fases han sido diseñadas para organizar y facilitar el cuestionario a los participantes y para el estudio en sí, ya que de este modo establecemos tres tipos de docentes y nos facilita la investigación, pudiendo realizar comparaciones e inferencias.

El cuestionario creado, destaca por ser estructurado y autoadministrado, ya que son los propios participantes los que van leyendo y contestando las diferentes preguntas. En cuanto al tipo de preguntas, se diferencian los siguientes tipos: cerradas, en concreto son de elección múltiple o dicotómicas aunque hay preguntas en las que los participantes pueden añadir otra opción. Hay otro tipo de preguntas de carácter actitudinal para las cuales utilizamos la escala Likert, con la que los participantes responden según el grado de acuerdo o desacuerdo en el que se encuentren respecto a la pregunta planteada.

3.5.2.1. Proceso de creación y divulgación del cuestionario

Para elaborar el cuestionario, al igual que con la entrevista, fue necesario conocer todo aquello que se sabía sobre la metodología que se iba a investigar, para ello la lectura de artículos, trabajos, libros y revistas fue muy necesaria e importante. Una vez que comencé a escribir sobre el tema, y tras lo que iba aprendiendo y descubriendo con la lectura, comencé a elaborar las preguntas del cuestionario, basándome en evidencias.

El cuestionario fue creándose y modificándose en función de lo que iba descubriendo y aprendiendo con las lecturas, hasta que finalmente se completó y validó. El cuestionario creado para la presente investigación, está formado por un total de 40 preguntas, que no todos los participantes tienen acceso a ellas, ya que dependiendo de su estado o conocimientos contestarán a más o menos preguntas.

El cuestionario ha sido difundido por diferentes redes sociales, para conseguir un mayor número de participantes y que el estudio sea válido, en este caso, estaba destinado a estudiantes y maestros

de Educación Infantil o Primaria, pertenecientes a la comunidad autónoma de Castilla y León, estén o no ejerciendo como docentes en la actualidad

3.6. CRITERIOS DE RIGOR CIENTÍFICO Y ÉTICA EN LA INVESTIGACIÓN

3.6.1. Criterios de rigor científico en la investigación cualitativa.

Guba y Lincoln, proponen cuatro aspectos relacionados con la credibilidad, que deberían tenerse en cuenta en cualquier trabajo o investigación. Por ese motivo, creemos que nuestra investigación debe apoyarse en dichos criterios, demostrando que el presente trabajo cumple los criterios de rigor científico. Éstos son: valor de verdad, aplicabilidad, consistencia y neutralidad (Guba. 1989) Estos criterios, propios del paradigma positivista, los adecua al paradigma interpretativo y en este caso, los criterios pasan a denominarse: credibilidad, transferibilidad, dependencia y confirmabilidad, como puede observarse en la tabla 7.

Tabla 7

Términos Racionalistas y Naturalistas, apropiados para los cuatro aspectos de credibilidad. Extraído de Guba (1989, p.153)

ASPECTO	TÉRMINO CIENTÍFICO	TÉRMINO NATURALISTA
Valor de verdad	Validez interna	Credibilidad
Aplicabilidad	Validez externa	Transferibilidad
Consistencia	Fiabilidad	Dependencia
Neutralidad	Objetividad	Confirmabilidad

3.6.1.1. Credibilidad

Este criterio hace referencia a la veracidad de los datos obtenidos en la investigación a través de los diferentes resultados obtenidos. Para ello se han propuesto una serie de métodos de los cuales destacamos:

- Triangulación: a través de las entrevistas realizadas, los cuestionarios difundidos y la bibliografía consultada, lo cual nos ha permitido contrastar los datos e interpretaciones.
- Comprobación con los participantes: en este caso, en relación a las entrevistas, algunos participantes han escrito y dado respuesta en el momento a las entrevistas, y otras han sido transcritas y ofrecidas a los participantes para que corroborasen la información.

- Corroboración o coherencia estructural: tras la recogida de datos y análisis de los mismos, se comprobó la información para verificar la presencia de coherencia interna entre los datos.

3.6.1.2. Transferibilidad

Hace referencia al empleo de los descubrimientos de una determinada investigación en situaciones de diverso contexto y sujetos.

Se ha realizado un análisis del contexto a través de la bibliografía consultada, la cual nos ha permitido conocer el tema a tratar y por lo tanto contextualizar tanto la entrevista como el cuestionario. El muestreo que se ha llevado a cabo no tiene como objetivo la generalización, pero sí dar respuesta a lo que nos planteábamos en la presente investigación, por ello se han obtenido datos de diferentes centros educativos, ya sean públicos, privados o concertados, y de diversas etapas educativas.

3.6.1.3. Dependencia

Determina las posibles inestabilidades que pueden existir en los datos, debido a la manipulación de diversas realidades o como consecuencia del cambio de instrumentos, evitando que el investigador sea partícipe de la inestabilidad de los datos (Guba, 1989).

Para conseguirlo, se solaparon métodos, trabajando con técnicas cuantitativas y cualitativas, esto hace posible la triangulación ya que aquellas deficiencias que pueda generar un método se solapan con las ventajas del otro.

3.6.1.4. Confirmabilidad

Se centra en la subjetividad que se puede existir en este tipo de investigaciones, por medio de los sujetos investigados o de las condiciones de la investigación (Guba, 1989)

Se ha llevado a cabo una triangulación de datos, con la utilización de diferentes métodos y técnicas con los que hemos obtenido similitudes en los datos proporcionados de los diferentes participantes. Se ha reflexionado sobre la adquisición de la objetividad mediante el análisis y la consecución de los diversos criterios de rigor científico. Además, el presente trabajo de investigación ha sido supervisado y revisado por la tutora del presente trabajo, la cual, como agente externo, comprueba la confirmabilidad de los datos

3.6.2. La ética en la investigación

A continuación, se presentan las cuatro vías propuestas por Opazo (2011), para garantizar la precisión del conocimiento científico en los trabajos. Éstas también se tendrán muy en cuenta en el presente Trabajo de Fin de Máster.

1. *Ética en la presentación de los datos de la investigación:* nuestro diseño de investigación cuenta con la elaboración de 6 entrevistas en profundidad. En este apartado es muy importante evitar la falsificación de información por conveniencia del investigador, para ello, las entrevistas se realizarán de manera escrita, es decir, los propios entrevistados escribirán sus respuestas y éstas quedarán guardadas tal y como los participantes las presenten, sin modificación alguna.

2. *Retención y aportación de datos:* todos los datos que se empleen en la elaboración del presente trabajo serán guardados tanto en formato digital, bajo copia en el ordenador, como en papel. Además, todos los datos, se compartirá con el director del trabajo para una mayor seguridad. De este modo, si cualquier persona se interesa por el trabajo o quiere conocer y acceder a los datos del mismo, podremos facilitárselo, confirmando la validez y calidad de nuestro trabajo.

3. *Publicación duplicada y publicación parcial de datos:* en este caso, tenemos claro que si queremos publicar los datos obtenidos con la investigación del TFM no desglosaremos este con la finalidad de duplicar las publicaciones, en el caso de publicarse, lo realizaríamos sólo una vez y en un único espacio.

4. *Plagio y autoplagio:* tendremos muy en cuenta este apartado y para evitarlo, en todo el trabajo, pero especialmente en el marco teórico, citaremos todas y cada una de las ideas que provengan de otro autor siguiendo las normas APA y verificándolo con el programa Turnitin. Además, evitaremos citar trabajos propios, ni se presentarán trabajos ya entregados como nuevos.

Tabla 8

Resumen de los métodos utilizados en la investigación

	Objetivos específicos	Hipótesis	Instrumentos de recogida de datos	Muestra
OBJETIVO GENERAL DEL ESTUDIO	Fase cualitativa	Profundizar en la experiencia de docentes que aplican ABJ y/o Gamificación en su aula.	Entrevistas	Docentes y futuros docentes de Educación Primaria e Infantil de Castilla y León
	Fase cuantitativa	Explorar el grado de implementación del ABJ y la gamificación en los centros escolares de Castilla y León.	La mayoría de maestros tanto de Educación Primaria como Infantil de CyL, utilizan la metodología ABJ en su aula y han notado mejoras significativas en su alumnado tras el empleo de esta metodología	Cuestionario on line
		Detectar las necesidades formativas del profesorado sobre el ABJ y la gamificación.		

CAPÍTULO IV: ANÁLISIS DE LOS DATOS CUANTITATIVOS

4.1 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOGIDA DE DATOS

Centrándonos en la presente investigación, en la que se fusionan ambos paradigmas, hemos utilizado dos instrumentos para la obtención de la información. Por un lado, hemos utilizado el cuestionario (técnica utilizada en métodos cuantitativos), se ha optado por este instrumento de recogida de datos en el estudio por las ventajas que ofrece. Con el cuestionario es posible entender lo que hacen, piensan u opinan los encuestados, a través de una serie de preguntas escritas a las que dan respuesta. Éste puede visionarse en el Anexo 2

Hemos seleccionado esta técnica porque de acuerdo con Santos Guerra (1990), el cuestionario permite obtener mucha información en poco tiempo y resulta muy útil, sobre todo si se contrasta con otras fuentes, como, por ejemplo, las entrevistas.

4.2. ANÁLISIS DE DATOS

Para realizar en análisis de datos cuantitativos, lo primero que realizamos fue volcar todos los datos obtenidos en los cuestionarios al programa estadístico SPSS 23.0, con el que hemos ido operando y estableciendo las relaciones necesarias para dar respuesta a los objetivos cuantitativos que nos proponíamos. Se ha realizado un análisis descriptivo de las diferentes variables, y un análisis de frecuencias con estadísticas, tablas y gráficos, para conocer la influencia de una variable sobre otra.

Tras obtener los diferentes análisis con los que dar respuesta a los objetivos, pasamos a la comprobación de datos, una vez que estos son correctos, creamos las figuras con el programa picktochart, y comenzamos a dar respuesta a las diferentes cuestiones, se puede observar en el apartado siguiente.

4.3. RESULTADOS CUANTITATIVOS

En este caso, vamos a responder a los objetivos que nos planteamos a través de una serie de preguntas que formulamos a continuación. Para ello, hemos utilizado el programa SPSS 23.0, con el que hemos codificado todas las respuestas para analizarlas y obtener las conclusiones.

4.3.1. ¿Cuál es el perfil del docente que utiliza ABJ?

Antes de presentar los análisis, consideramos oportuno señalar que, de toda la muestra, los maestros que sí utilizan la metodología Aprendizaje Basado en el Juego son exactamente 69 participantes, es decir, el 42,07% del total.

Centrándonos en el perfil del docente que sí utiliza la metodología ABJ en su aula, podemos afirmar que su edad media es de 38,23 y la desviación típica es 7,71. En relación con la actividad profesional que desempeñan, el 92, 8% son maestros ejerciendo mientras que los cinco restantes son maestros sin ejercer (2,9%) o estudiantes del Grado de Infantil y/o Primaria (4,3%).

En relación con el tipo de centro en el que se imparte clase, destaca mayoritariamente el colegio público, como puede observarse en el la figura 6.

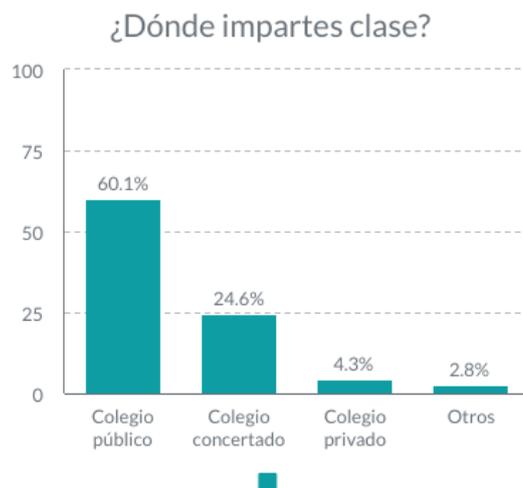


Figura 6. Porcentaje de la variable tipo de colegio

En concreto, la etapa educativa en la que más se implementa esta metodología, es en Educación Primaria, ya que el 71% de los maestros que utilizan esta metodología lo emplean en esta etapa, frente a un 29% de maestros que la utilizan en E.I

En el curso en el que más se utiliza esta metodología es en 4º de Educación Primaria, con un 34,8% aunque no hay ningún curso que destaque de forma significativa, ya que el resto de los cursos se encuentran en un intervalo entre el 20 y el 30%, como se observa en la figura 7.

Curso en el que impartes clase

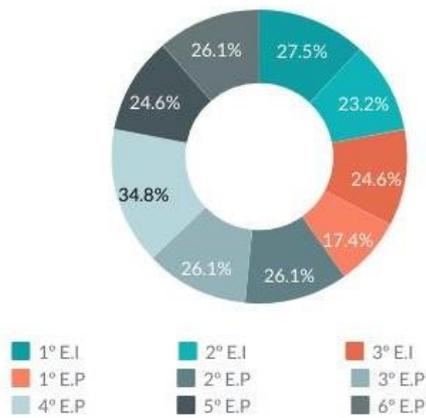


Figura 7. Porcentaje de la variable curso en el que impartes clase

En cuanto al conocimiento y formación por parte del profesorado en esta metodología, se puede observar en la siguiente figura (8) que el 98.6% de los profesores que utilizan el ABJ en el aula conocen la metodología y el 92.5% les gustaría tener formación, pero solamente el 63.8% afirman tener formación en dicha metodología.

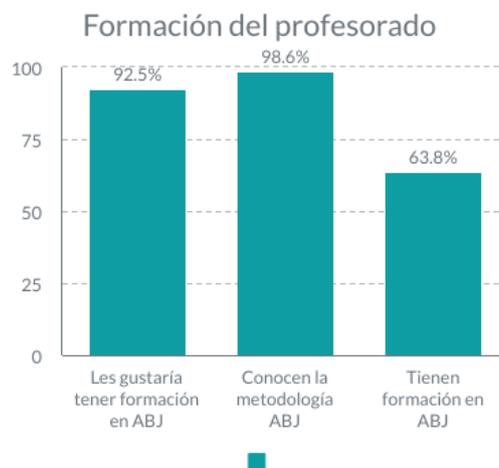


Figura 8. Porcentaje de la variable formación del profesorado

El formato en el que ha obtenido la formación el maestro que utiliza la metodología ABJ, podemos observar en la figura (9), que la mayoría de ellos, han sido autodidactas (67.3%).



Figura 9. Porcentajes de la variable Tipo de formación adquirida en ABJ

Por lo general la mayoría de las asignaturas son aptas para aplicar la metodología ABJ, siendo las más adecuadas educación física y matemáticas, y las menos adecuadas religión y valores (ver figura 10).



Figura 10. Porcentaje de la variable asignatura más apta para aplicar ABJ

A continuación, analizamos con qué frecuencia se utiliza el ABJ en el aula y si al utilizarlo, los profesores están motivados. Según la tabla 9 cuando los docentes usan ABJ lo hacen con bastante frecuencia y parecen estar también bastante motivados cuando la utilizan,

Tabla 9

Resumen de datos obtenidos en relación a la frecuencia y motivación del profesorado al utilizar el ABJ

	Media	Mediana	Moda	Desv. Estándar
¿Con qué frecuencia utilizas el ABJ con tu alumnado?	3,78	4,00	4	,78
¿Cuándo utilizas el ABJ en tu aula estás motivado?	4,49	5,00	5	,66

Los maestros que utilizan el ABJ en sus aulas, suelen utilizarlo con un fin, en este caso, como se presenta en la figura 11, la mayoría de ellos, lo emplea principalmente para fomentar el aprendizaje y la motivación, destacando ambas significativamente.



Figura 11. Porcentaje de la variable finalidad de uso de la metodología ABJ

En relación con el tiempo empleado por el maestro que utiliza el ABJ para preparar los materiales podemos observar en la figura 12 que la mayoría de los maestros emplea más tiempo de lo habitual en preparar materiales para trabajar con esta metodología.

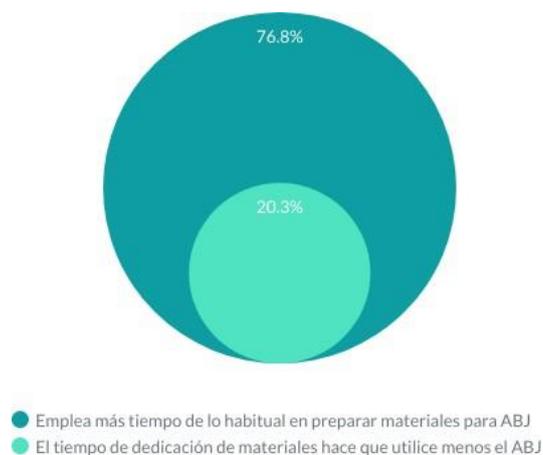


Figura 12. Porcentaje de la variable tiempo de preparación de materiales para ABJ

En cuanto a las asignaturas en las que emplean el ABJ, el 31,9% de los profesores lo utiliza en todas las asignaturas mientras que el 68,1% restantes lo emplea sólo en algunas asignaturas. A continuación, veremos en cuáles de ellas utilizan más el ABJ (figura 13), en este caso, observamos que los maestros utilizan esta metodología principalmente en Matemáticas, seguido de Lengua.

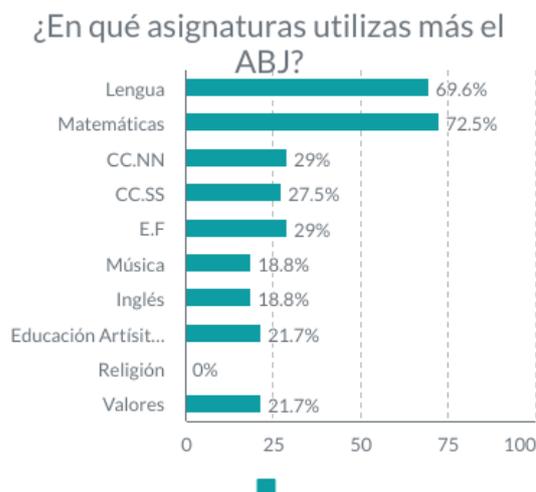


Figura 13. Porcentaje de la variable asignatura en la que más usas ABJ

El uso de esta metodología parece verse influenciado por el centro en el que trabajes (29%), del comportamiento del alumnado (26.1%) y del número de estudiantes (24.6%) (ver figura 14).

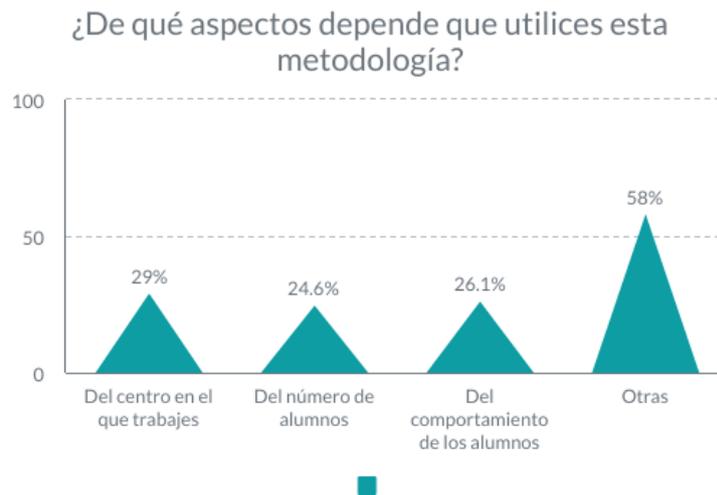


Figura 14. Porcentaje de aspectos de los que depende el uso del ABJ

Por último, queremos saber si los juegos que utilizan los maestros son creados por ellos mismos, son juegos ya creados o si utilizan ambos tipos de juegos. Como podemos observar en la figura (15), el 84.1% de los maestros encuestados y que utiliza esta metodología en el aula, utilizan ambas opciones, juegos ya creados, o que crean ellos mismos.



Figura 15. Porcentaje del uso de juegos creados por uno mismo o ya existentes

4.3.2. ¿Qué necesidades formativas tienen los docentes en relación con la metodología ABJ?

Para dar respuesta a esta pregunta, hemos seleccionado por un lado a los maestros que sí tienen formación en esta metodología y a los que no, y, por otro lado, hemos analizado a aquellos que sí conocen la metodología y los que no. De este modo, podremos conocer cuáles son las necesidades formativas de cada grupo.

4.3.2.1. Maestros que sí tienen formación en la metodología ABJ

En este caso, son el 43,90% los maestros que sí tienen formación en esta metodología. Para comenzar, analizaremos dónde obtuvieron la formación estos maestros. Como se puede observar en la figura (16) destacan dos opciones con el mismo porcentaje, en este caso es la Universidad y la Formación propia.

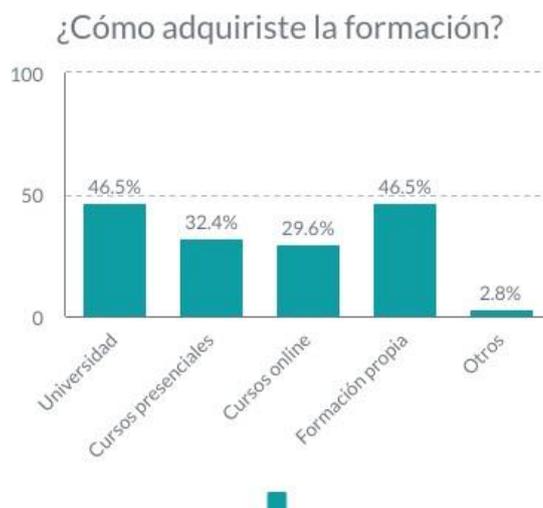


Figura 16. Porcentaje de la variable dónde adquiriste la formación

A continuación, vamos a analizar si los maestros que ya tienen formación en esta metodología consideran que la administración debería proporcionarles más formación. La mayoría de los participantes consideran que sí es necesario que desde la administración se oferte una mayor formación en esta metodología, ver figura (17).

¿Crees que haría falta más formación desde la administración para el uso de metodologías como el ABJ?

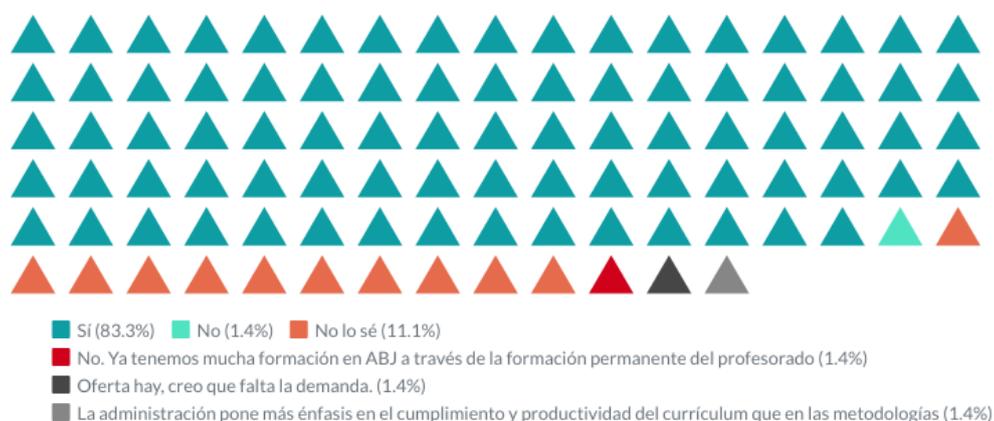


Figura 17. Porcentaje de la variable en relación a la necesidad formativa por parte de la administración

Aun así, hay maestros que, a pesar de tener formación, les gustaría tener más, éstos son exactamente el 94,4% de los participantes. Además, de esta muestra, el 98,6% recomendarían a sus compañeros el uso de la metodología ABJ

4.3.2.2. Maestros que no tienen formación en la metodología ABJ

De los participantes que no tienen formación en la metodología ABJ, que son el 56,09% del total, a un 97,8% les gustaría tener formación. Por eso, como podemos observar en la siguiente figura (18), el 88% de esta muestra, considera que debería haber más formación por parte de la administración.

¿Crees que haría falta más formación desde la administración para el uso de metodologías como el ABJ?

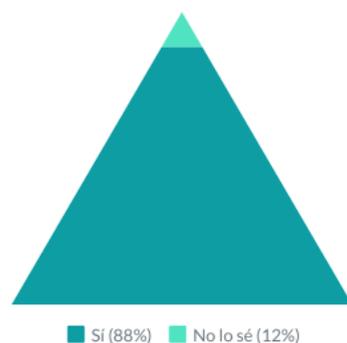


Figura 18. Porcentaje de participantes que consideran que hace falta más formación por parte de la administración

A continuación, presentamos los participantes a los cuales, les gustaría tener más formación en la metodología ABJ, que son un 96,7%, además, como se puede visualizar en la figura (19) el 98,9% recomendaría esta metodología a sus compañeros.

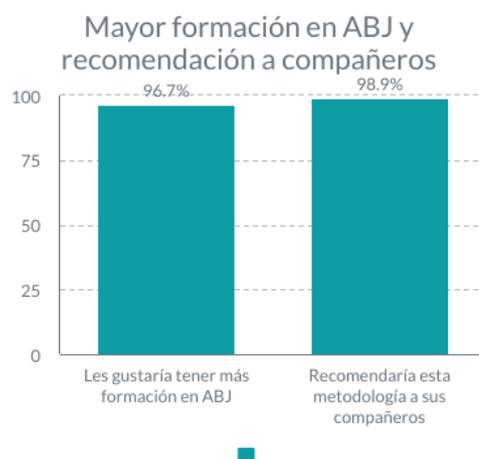


Figura 19. Porcentaje de los participantes a los que les gustaría tener mayor formación en ABJ y los que les recomendaría esta metodología a sus compañeros

4.3.2.3. Maestros que sí conocen la metodología ABJ

En este caso, la muestra es del 90,24% de los participantes, ya que la metodología la pueden conocer tanto estudiantes como maestros.

De los que conocen la metodología, sólo el 48,6% tienen formación en ella, que como se puede comprobar en la figura (20) la mayoría de ellos la ha obtenido de forma autodidacta.

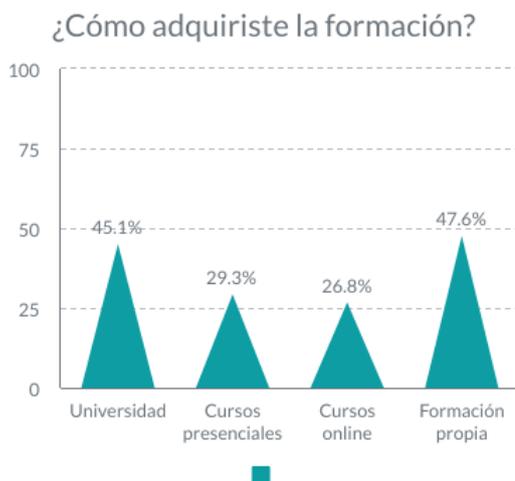


Figura 20. Porcentaje de la variable cómo adquiriste la formación

A continuación, vamos a exponer lo que opinan los participantes que conocen la metodología ABJ en relación a la mayor o menor necesidad de formación por parte de la administración. En este caso, como se puede observar en la siguiente figura (21) la gran mayoría, el 84,42%, consideran que sí haría falta más formación desde la administración en la metodología ABJ.

¿Crees que haría falta más formación desde la administración para el uso de metodologías como el ABJ?

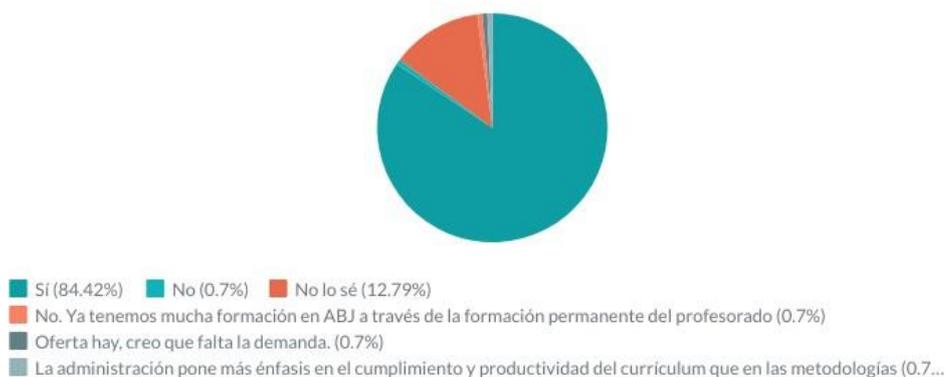


Figura 21. Porcentaje de participantes que creen que hace falta más formación en ABJ por parte de la administración

Además, como se puede visualizar en la figura (22), al 95,9% de la presente muestra les gustaría tener más formación en ABJ y un 98,6% recomendaría esta metodología a sus compañeros.

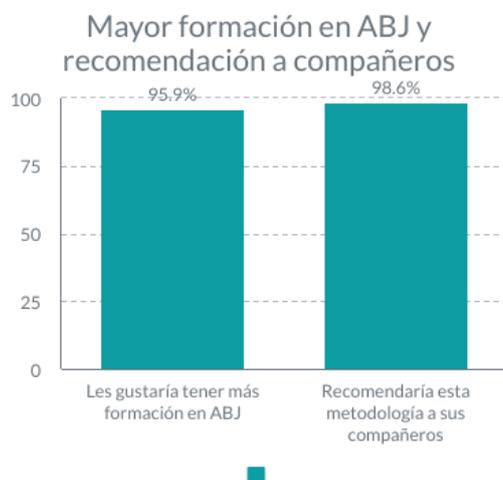


Figura 22. Porcentaje de participantes a los que les gustaría tener una mayor formación en ABJ y los que recomendarían esta metodología a sus compañeros

4.3.2.4. Maestros que no conocen la metodología ABJ

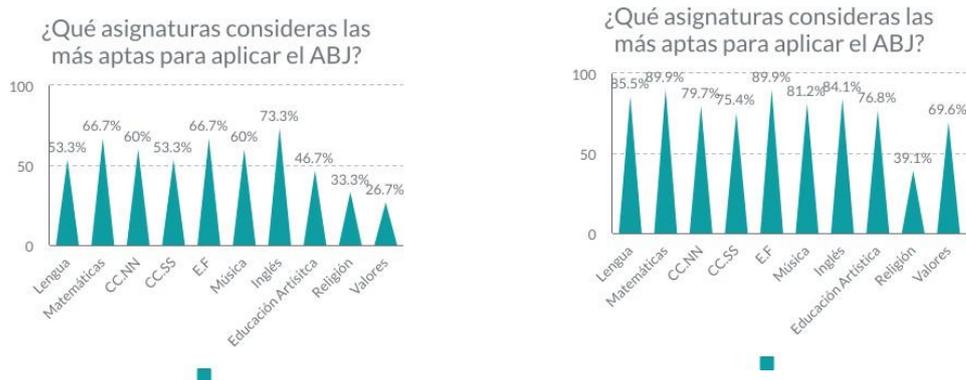
En primer lugar, destacar que la muestra de este subgrupo, se reduce a 16 participantes, es decir al 9,75% del total, de los cuales, al 93,8% les gustaría tener más formación. Además, todos ellos, el 100% de los participantes, consideran que debe haber una mayor formación por parte de la administración para el uso de metodologías como el ABJ y el 100% de los participantes recomendarían esta metodología a sus compañeros.

4.3.3. ¿Qué diferencias hay entre los maestros que utilizan ABJ y los que no?

En este caso, se va a establecer una comparación entre los maestros que utilizan el ABJ en su aula (42,07%) y los que no, que en este caso son 15 participantes, lo que significa un 9,14% del total.

El 87% de maestros que utilizan el ABJ, creen que todas las asignaturas son igual de accesibles para aplicar dicha metodología.

De los maestros que no utilizan la metodología ABJ, el 73,3% creen que todas las asignaturas son iguales de accesibles para aplicar esta metodología, aunque a continuación, en la figura (23), observamos cual es la asignatura que los maestros consideran más apta para la aplicación de la metodología ABJ. Los maestros que no utilizan esta metodología se decantan por la asignatura de inglés con un 73,3% de votos. Mientras que los maestros que sí tienen formación señalan que las más aptas son: matemáticas y educación física, con el mismo porcentaje (89,9%), se puede observar en la figura 24.



Figuras 23 y 24. Porcentaje de asignaturas que se consideran más aptas para aplicar el ABJ

Nota: Figura izquierda: maestro que no usan ABJ, figura derecha maestro que sí usan ABJ

De los maestros que no utilizan el ABJ en el aula, el 73,8% consideran que, con esta metodología, los alumnos pueden aprender más que con otra tradicional, esto mismo lo opinan el 87,9% de los maestros que si utilizan el ABJ en el aula.

Los maestros que no utilizan ABJ, creen además que con el ABJ se pueden fomentar la motivación y el aprendizaje mayormente. Como podemos observar en la figura (25) destaca que todos ellos, es decir, el 100%, coinciden en que el ABJ, seguramente, promueva la motivación.

Los maestros que sí utilizan la metodología ABJ coinciden con el otro grupo en que con esta metodología se fomenta el Aprendizaje (81,2%) y la motivación (97,1%). Este grupo, además, aporta nuevas variables, como la expresión emocional, la autonomía o el razonamiento. Ver figura 26.



Figuras 25 y 26. Porcentaje de la variable aspectos que se fomentan en el alumnado con el ABJ

Nota: la figura de la izquierda representa a los maestros que no usan ABJ y la figura de la derecha a los que sí.

Los participantes que no utilizan el ABJ consideran que es una metodología adaptable a la atención a la diversidad, en este caso la mayoría lo afirma y una minoría (20%) no lo sabe ya que no lo ha puesto en práctica, pero ninguno de ellos lo niega.

De los maestros que utilizan esta metodología en su aula, todos, es decir el 100% de los participantes, consideran que esta metodología es adaptable a la atención a la diversidad.

Cabe destacar que todos los participantes que no utilizan el ABJ, o sea, 100%, han coincidido en que haría falta más formación desde la administración, ya que como observamos en la tabla (10), al 93.3% les gustaría tener más formación en esta metodología y todos ellos la recomendarían a sus compañeros.

De los maestros que utilizan la metodología, la mayoría (91,3%) afirma que sería necesaria más formación en esta metodología por parte de la administración, ya que a la gran mayoría (94,2%) les gustaría tener más formación en ABJ y un 98,6% de ellos les recomendaría esta metodología a sus compañeros, como se puede observar en la tabla 10.

Tabla 10

Consideraciones de los participantes que no utilizan ABJ en su aula sobre dicha metodología

Preguntas	No usan ABJ en el aula			Usan ABJ en el aula			
	Sí	No	No lo sé	Sí	No	No lo sé	Otras
¿Crees que el ABJ es una metodología	80%		20%	100%			

adaptable a la atención a la diversidad?					
¿Crees que haría falta más formación desde la administración para el uso de metodologías como el ABJ?	100%		91,3%	1,4%	2,9%
¿Te gustaría tener más formación sobre ABJ?	93,3%	6,7%	94,2%	5,8%	
¿Recomendarías a tus compañeros/as esta metodología?	100%		98,6%	1,4%	

Para finalizar, analizamos si los participantes, tanto los que no tienen formación como los que sí, poseen en sus aulas juegos de mesa, y si la metodología ABJ está implementada en el centro en el que trabajan y por consiguiente en la PGA.

La muestra de participantes que no usan el ABJ en sus aulas, se reduce a 15 personas, ya que son maestros en ejercicio y sin formación. En este caso, destaca que siendo maestros que no utilizan el ABJ, el 60% posee juegos de mesa en su aula e incluso hay alguno, concretamente una persona (6,7%) que, aun estando la metodología implementada en el centro que trabajan y en la PGA, no trabaja con ello. Ver tabla 11.

En cuanto a los maestros que sí utilizan el ABJ en sus aulas, como se observa en la tabla 11, la mayoría de ellos (97,1%) cuentan con juegos de mesa en clase, menos de la mitad (46,4%) afirma tener esta metodología implementada en el colegio en el que trabajan y solo el 23,2% de los participantes la tienen incluida en la PGA.

Tabla 11

Implementación del ABJ a nivel de centro

Preguntas	No usan ABJ en el aula		Usan ABJ en el aula	
	Sí	No	Sí	No
¿En tu aula hay juegos de mesa?	60%	49%	97,1%	2,9%

¿Esta metodología está implementada en el centro en el que trabajas?	6,7%	93,3%	46,4%	53,6%
¿Y está implementado en la PGA?	6,7%	93,3%	23,2%	76,8%

4.3.4. ¿Cuál es el potencial de la metodología ABJ?

A continuación, presentaremos, por un lado, aquellos maestros que utilizan la metodología ABJ en su aula, y por otro lado a los que no, para establecer diferencias y comparar ambas muestras.

En este caso, la muestra de profesores que, si utilizan el ABJ en su aula, es de 69, es decir el 42,07% del total de participantes.

Con relación a si el alumnado tiene una mayor predisposición hacia el aprendizaje cuando se utiliza el ABJ en el aula, todos los maestros, consideran que sí, posicionándose la mayoría de ellos en la categoría 5, siendo esta la moda y el nivel más alto, ya que la escala va del 1 al 5, y este último se corresponde con el término “siempre”. Pueden observarse estos datos en la siguiente tabla 12

Sobre si se ha visto favorecido el aprendizaje del alumnado tras el uso de la metodología ABJ, la mayoría de los maestros consideran que “casi siempre”, ya que como se puede observar en la tabla (12), la moda es el 4, dentro de la escala que va del 1 al 5.

Tabla 12

Implicaciones del ABJ en el aprendizaje del alumnado

	Media	Mediana	Moda	Desv. Estándar
¿Los alumnos tienen una mayor predisposición al aprendizaje cuando utilizas el ABJ?	4,49	5,00	5	,56
¿Has notado que el aprendizaje del alumnado se ha visto favorecido tras el uso de esta metodología?	4,23	4,00	4	,70

Con relación a cómo reaccionan los alumnos cuando se trabaja con esta metodología, como se aprecia en la figura 27, la inmensa mayoría reacciona con motivación e interés. No hay ningún alumno que mientras está trabajando con esta metodología responda con desgana o apatía

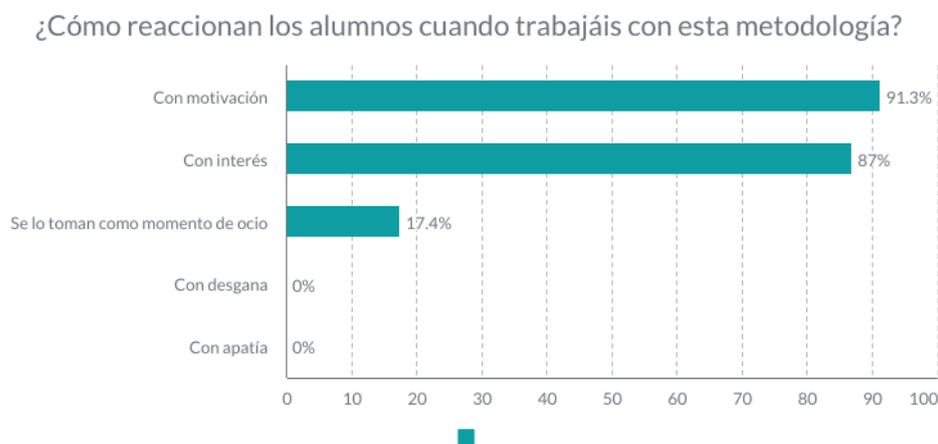


Figura 27. Porcentaje de la variable cómo reaccionan los alumnos cuando se trabaja con ABJ

Por último, podemos afirmar que el 84,1% de los maestros que utilizan esta metodología, conocen a algún compañero que también la utiliza.

A continuación, presentamos las respuestas de los maestros que utilizan la metodología ABJ sobre aspectos actitudinales. Como se puede visualizar en la tabla 13, todas estas afirmaciones actitudinales tienen en común la posición escalar marcada por los maestros, ya que la moda de todas estos enunciados es de 5, lo que se traduce en “siempre”, por lo tanto podemos afirmar que, según los resultados de este estudio, el uso del ABJ “siempre” favorece las relaciones interpersonales de los alumnos, la integración de alumnos con necesidades educativas especiales, se mejora la capacidad de expresión, el grupo se enriquece con nuevas ideas y aumenta la motivación y la participación del alumnado.

Tabla 13

Análisis de preguntas actitudinales

	Media	Mediana	Moda	Desv. Estándar
El ABJ mejora las relaciones interpersonales de los alumnos	4,43	5,00	5	,675

El uso del Aprendizaje Basado en el Juego favorece la integración de alumnos con necesidades educativas especiales facilitando la adaptación a los distintos ritmos de aprendizaje.	4,39	5,00	5	,732
Aprender a través del juego, mejora la capacidad de expresión tanto personal como grupal, posibilitando y favoreciendo la comunicación de todos a varios niveles.	4,43	5,00	5	,757
El uso del ABJ enriquece al grupo mediante la aportación de nuevas ideas.	4,45	5,00	5	,738
Aprender a través del juego, motiva mucho más a los alumnos, fomentando su participación en el trabajo a desarrollar en el aula.	4,70	5,00	5	,494

Para finalizar, mostramos la figura 28, según los maestros, que aspectos se favorecen en el alumnado con el uso de esta metodología.

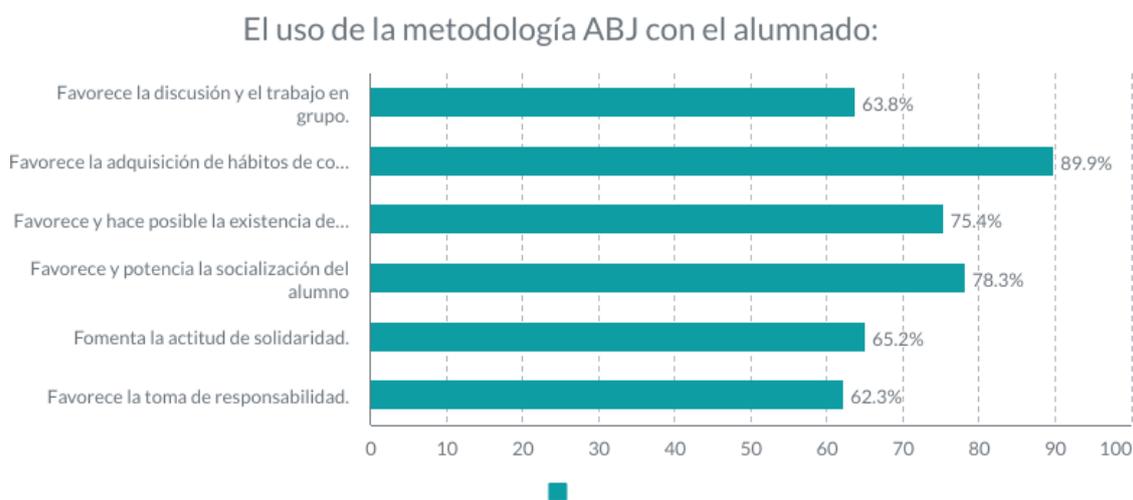


Figura 28. Porcentaje en relación a lo que la metodología ABJ fomenta en el alumnado

Nota: variable 2 completa: Favorece la adquisición de hábitos de convivencia en grupo y de respeto a los otros y variable 3 completa: Favorece y hace posible la existencia del grupo, creando "clima de grupo" y dándole cohesión.

CAPÍTULO V: ANÁLISIS DE DATOS

CUALITATIVOS

Antes de presentar el análisis de los datos, consideramos necesario explicar el sistema de categorías que hemos elaborado y utilizado para facilitar el análisis. Siguiendo a Swartz (2019) se ha elaborado un sistema de categorías de forma ascendente, y una red de clasificación para sintetizar y comprender el estudio realizado.

5.1. SISTEMA DE CATEGORÍAS UTILIZADO

El análisis cualitativo se ha realizado a través de una serie de entrevistas a maestros en ejercicio que utilizan el ABJ en su aula. Este análisis nos sirve para complementar y aportar una mejor respuesta al objetivo 3 que nos hemos planteado en la presente investigación: Profundizar en la experiencia de docentes que aplican ABJ y/o Gamificación en su aula.

Para el análisis cualitativo de la presente investigación, hemos utilizado un sistema de categorías, (ver en tabla 14) creadas, por un lado, en función de la bibliografía consultada, y, por otro lado, en relación a las respuestas que nos iban ofreciendo los diferentes entrevistados, por lo que, en su mayoría, han sido elaboradas después de la recogida de datos, para poder contemplar y tener en cuenta las respuestas obtenidas.

Lo primero que realizamos para elaborar el sistema de categorías fue leer en profundidad todas las entrevistas realizadas, para así detectar puntos en común de los entrevistados, destacando las similitudes. Siguiendo a Swartz (2019), una vez que tuvimos las categorías generales creadas, fuimos clasificando otras ideas particulares en dichas categorías generales, siempre que entre ellas guardasen algún tipo de relación. Cada una de las categorías generales y las particulares correspondientes, se resaltaron de un mismo color, para facilitar el análisis y la posterior búsqueda, ya que el análisis se realizó de forma manual.

Para una mayor comprensión y análisis hemos creado un mapa mental, (figura 29) que a su vez nos facilita la visualización y asimilación de la investigación, además del entendimiento de las relaciones existentes entre las categorías y las subcategorías. Para ello nos hemos basado en la red de clasificación propuesta por Swartz (2019)

Las categorías que hemos creado son 9, éstas destacan por estar muy presente en las diferentes entrevistas realizadas, pueden visualizarse tanto en la figura 29 como en la tabla 14.

Figura 29. Relación existente entre categorías y subcategorías del análisis cualitativo



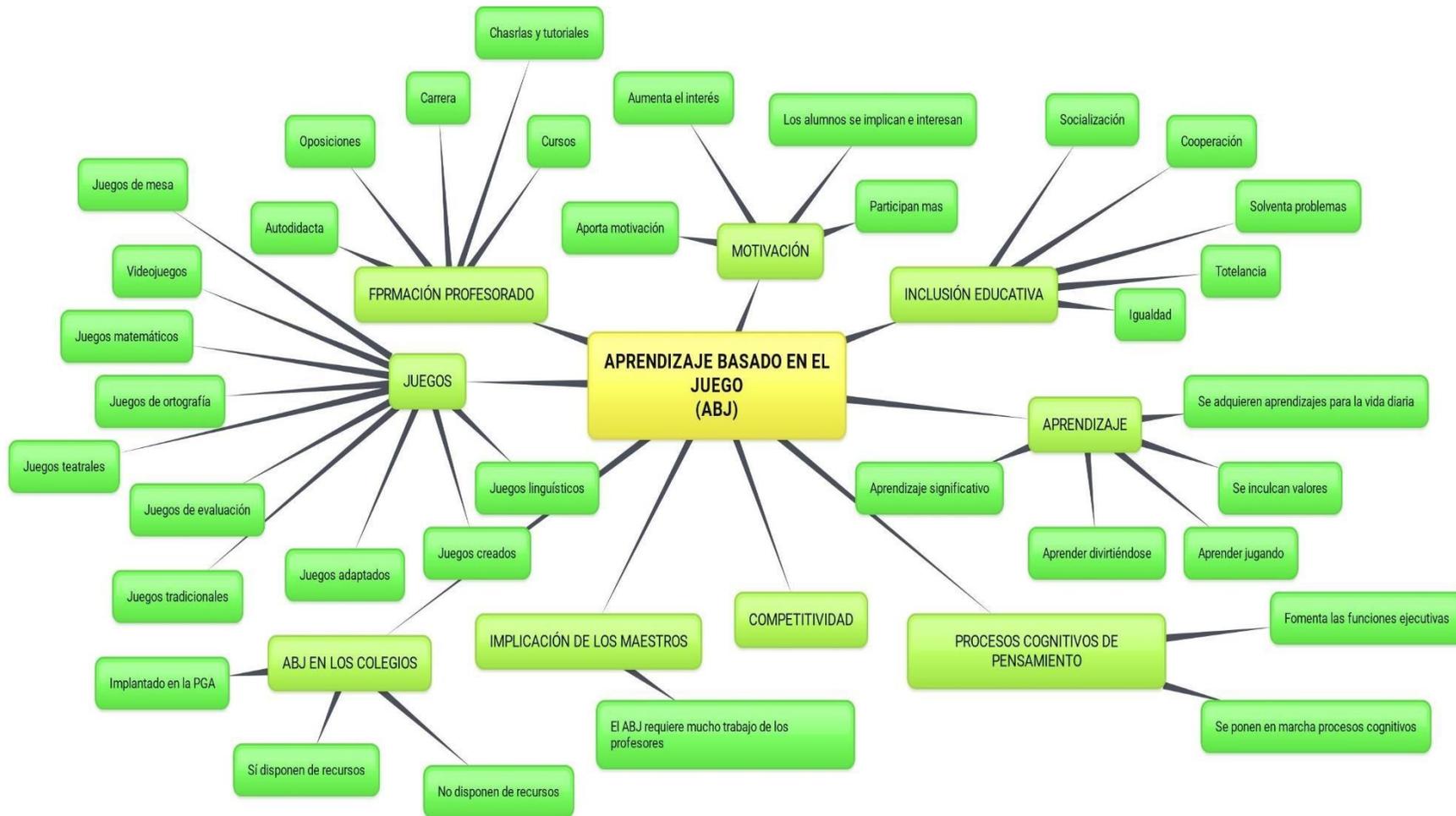


Tabla 14

Sistema de categorías y subcategorías empleados en la investigación cualitativa

CATEGORÍAS	DEFINICIÓN	SUBCATEGORÍAS
1. INCLUSIÓN EDUCATIVA	Se hace especial hincapié en la atención a la diversidad la diversidad y necesidades educativas del alumnado, así como en la cooperación.	1.1. El juego fomenta la inclusión 1.2. El ABJ fomenta la cooperación 1.3. El juego promueve la socialización 1.4. El juego promueve la tolerancia 1.5. El ABJ ayuda a solventar otro tipo de problemas Con el ABJ se fomenta la igualdad
2. APRENDIZAJE	Con esta categoría se analiza y se pretende comprender la relación existente que hay entre el uso de la metodología ABJ y el aprendizaje.	2.1. El juego fomenta el aprendizaje 2.2. Aprender divirtiéndose 2.3. Aprender jugando 2.4. A través del juego se inculcan valores 2.5. Con el ABJ se adquieren aprendizajes que se extrapolan a la vida diaria
3. PROCESOS COGNITIVOS DE PENSAMIENTO	Esta categoría hace referencia al conjunto de operaciones mentales que se llevan a cabo a la hora de obtener un aprendizaje	3.1. Con el ABJ se ponen en marcha diferentes procesos cognitivos 3.2. Se fomentan las funciones ejecutivas
4. MOTIVACIÓN	Con esta categoría nos referimos a la entrega, ilusión, incentivo, que explora el alumnado ante cierta experiencia.	4.1. El ABJ aporta motivación 4.2. Con el ABJ los alumnos se implican 4.3. Con el juego, los alumnos participan más 4.4. Con el ABJ aumenta el interés de los alumnos

		4.5. Con el ABJ se entrena la competitividad
5. FORMACIÓN PROFESORADO	Se hace hincapié en la manera y momento en los que el profesorado adquiere la formación	5.1. Cursos, 5.2. Carrera, 5.3. Oposiciones, 5.4. Autodidacta, 5.5. Charlas y tutoriales
6. JUEGOS	Con esta categoría analizamos e identificamos los diversos juegos que utiliza el profesorado para trabajar el ABJ	6.1. Juegos de mesa 6.2. Videojuegos 6.3. Juegos matemáticos 6.4. Juegos de ortografía 6.5. Juegos lingüísticos 6.6. Juegos musicales y teatrales 6.7. Juegos de evaluación 6.8. Juegos tradicionales 6.9. Adaptados 6.10. Creados
7. EXPERIENCIA CON VIDEOJUEGOS/GAMIFICACIÓN	Exponemos las experiencias que han tenido los maestros en relación a la gamificación y los videojuegos.	7.1. Uso de videojuegos 7.2. Gusto por videojuegos 7.3. Disgusto por videojuegos

8. ABJ EN LOS COLEGIOS	Con esta categoría se engloba la presencia, los recursos y materiales de ABJ que disponen los centros.	8.1. Implantado en la PGA 8.2. Sí disponen de recursos 8.3. No disponen de recursos
9. IMPLICACIÓN DE LOS MAESTROS	Se hace referencia al trabajo que conlleva el empleo de la metodología ABJ por parte del profesorado.	9.1. El ABJ requiere mucho trabajo de los profesores
10. COMPETITIVIDAD	Con esta categoría se pretende conocer si con el ABJ existe mayor o menor competitividad entre el alumnado.	-

A la hora de exponer los datos, se identifica con una E, al entrevistado y con un número del 1 al 6, dependiendo de quién sea el que autor del fragmento. Estos códigos son los que aparecen en la tabla 6, en la cual se recoge todos los datos de los participantes.

5.1.1. Inclusión educativa

Esta categoría se subdivide en 6 subcategorías: (a) el juego fomenta la inclusión, (b) el ABJ fomenta la cooperación, (c) el juego promueve la socialización, (d) el juego promueve la tolerancia, (e) el ABJ ayuda a solventar otro tipo de problemas y (f) con el ABJ se fomenta la igualdad. De las cuales, se van a tratar las más representativas y significativas.

Gracias a los testimonios obtenidos de los participantes, podemos conocer las implicaciones académicas, sociales, personales... que promueve el Aprendizaje Basado en el Juego.

5.1.1.1. El juego fomenta la inclusión

En relación a esta primera subcategoría, se muestra cómo el juego fomenta la inclusión del alumnado en diferentes niveles o ámbitos, ya que hay maestros que hablan de cómo el ABJ fomenta la inclusión de alumnos que normalmente son rechazados en el aula; otros, como el maestro (E1) hace referencia a la diversidad de capacidades cognitivas y señala que con esta metodología, aquellos alumnos que tienen dificultades en el aprendizaje, los adquieren mucho mejor; y por último, la maestra (E5) hace hincapié en los alumnos que realmente tienen necesidades educativas especiales, y recalca que cuando trabaja con la metodología ABJ apenas se notaba el desfase curricular entre unos alumnos y otros.

También nos ayuda a observar, si hubiera algún niño rechazado, para poder trabajar y que no nos pase desapercibido ningún niño que tenga este tipo de problemas. En fin, creo que el juego puede ayudar al niño, y al maestro, a que se lleve una educación que atienda a la diversidad y nos ayude a todos no sólo en el aprendizaje sino a ser desde pequeños mejores personas. (E2)

Con respecto a la atención a la diversidad, como he comentado antes, muchos niños no tienen la capacidad de absorber un nuevo conocimiento de la manera tradicional (explicaciones en la pizarra o simplemente sin apoyo visual) en cambio con esta metodología, aquellos niños con dificultades de aprendizaje pueden llegar a entender, y adquirir esos conocimientos a través de adaptaciones con los juegos. (E1)

Totalmente, el año pasado e incluso este año también, he tenido alumnos con necesidades educativas especiales, y durante los tiempos de juego o en aquellos momentos en los que se usaba la metodología ABJ, el alumnado se sentía parte de la clase de una manera más completa, hablo

de alumnos que tienen un desfase curricular muy importante con respecto a sus coetáneos pero durante las sesiones del juego este desfase es prácticamente inexistente (E5)

5.1.1.2. El ABJ fomenta la cooperación

En relación a esta subcategoría, parece que, con el Aprendizaje Basado en el Juego, se fomenta la cooperación, esto se nota en los CRA, como nos expone la maestra (E1), dónde la diferencia de edad es evidente y en muchas ocasiones facilita el trabajo cooperativo, ya que los más mayores ayudan a los pequeños; pero como muestra la maestra (E6), entre niños de la misma edad también se ayudan y cooperan.

Tengo 5 alumnos en el aula, todos de diferentes edades, y lo que hago es agrupar a los mayores con los pequeños para que entre unos y otros se ayuden (E3)

Por supuesto, los juegos facilitan la participación de todos, cada a su nivel, además promueven la cooperación así que se ayudan mucho unos a otros y aprenden todos de todos (E6)

Además, cooperan unos con otros para conseguir los objetivos de los juegos (E1)

5.1.1.3. El juego promueve la socialización

La socialización se ha visto favorecida tras el empleo del ABJ, y es que no sólo se ha desarrollado dentro del aula, sino que también fuera de este, produciéndose una socialización de calidad, basada en valores como comenta la maestra (E2).

practicando este tipo de metodología con ellos ha sido muy gratificante ver cómo evolucionaron tanto en el ámbito social como en el uso de estrategias para resolver problemas que surgían en el aula y fuera de ésta (E5)

sino que aprenden a sociabilizarse con todo lo que eso conlleva: tolerancia, respeto, empatía, solidaridad, compañerismo (E2)

5.1.2. Aprendizaje

La presente categoría, está formada por diferentes subcategorías que guardan relación las unas con las otras, de las cuales destacamos:

5.1.2.1. El juego fomenta el aprendizaje

Como se muestra, son diferentes maestros los que consideran que el juego es un medio por el cual se adquieren grandes aprendizajes, además, hace que el aprendizaje que se obtiene sea significativo y les sirva y puedan extrapolar en la vida diaria.

Por eso intentaremos que el juego en sí mismo, ayude a los niños a adquirir nuevos conocimientos (E2)

Empecé a utilizar esta metodología el curso anterior y el motivo fue porque me parecía una metodología interesante a utilizar para desarrollar el aprendizaje en el aula (E4)

Definitivamente la metodología ABJ promueve un aprendizaje significativo en el alumnado, ya que es necesario que el alumno sea una persona activa y se involucre razonando, pensando, para resolver situaciones en este caso, ficticias pero que les sirva y las extrapole para poder resolver problemas de la vida diaria (E5)

5.1.2.2. Aprender divirtiéndose

Es evidente, que el juego y la diversión van de la mano, y esto, nos lo demuestran maestros con una gran experiencia en el ABJ y es que cualquier aprendizaje se adquiere mejor si al adquirirlo te estás divirtiéndote, ya que como señala la maestra (E3), mientras piensan en divertirse, van adquiriendo conocimientos de manera inconsciente.

Siempre he utilizado el juego como método de aprendizaje. Los niños se divierten, si se divierten son más felices y siendo feliz el niño, como cualquier persona, será más receptivo, y por lo tanto siempre aprenderá mucho más (E2)

Es posible que estén repasando o realizando lo mismo que harían con una ficha o con actividades, pero la diferencia es que con el ABJ no están pensando en eso, sino en jugar y divertirse (E3)

5.1.2.3. Aprender jugando

El aprendizaje es mucho más significativo si se adquiere a través del juego, a diferencia de la primera subcategoría, en la que hacemos hincapié a cómo el juego fomenta el aprendizaje, en esta subcategoría nos centramos en el proceso de adquisición del aprendizaje a través del juego. Y como podemos comprobar, son diversas las maestras que están de acuerdo en que el aprendizaje se adquiere mejor cuanto más lúdico se presente.

Considero que cualquier aprendizaje en Infantil, resulta más lúdico y fácil de adquirir si va acompañado de un juego (E1)

No es una tarea fácil porque no consiste sólo en jugar, sino que el juego debe promover la adquisición de una serie de conocimientos concretos en el alumnado para que este aprendizaje sea extrapolado del juego y usado en su vida diaria (E5)

Por eso intentaremos que el juego en sí mismo, ayude a los niños a adquirir nuevos conocimientos (E2)

5.1.3. Procesos cognitivos de pensamiento

Esta categoría, está formada por dos subcategorías: (a) con el ABJ se ponen en marcha diferentes procesos cognitivos y (b) se fomentan las funciones ejecutivas. Como se muestra, con el ABJ se desarrollan una gran cantidad de procesos cognitivos, el alumno, sin darse cuenta, pone a trabajar todas las funciones ejecutivas.

La metodología ABJ permite al alumnado analizar, asociar, reflexionar, explicar, pero sobretodo razonar sobre lo que sabe y hace (E3)

Podría numerar muchos de estos procesos cognitivos que se desarrollan a través del juego como: identificar, analizar, reconocer, asociar, reflexionar, razonar, deducir, inducir, decidir, explicar, crear, flexibilización cognitiva, innumerables procesos que se alcanzan de manera más fácil a través de este tipo de metodología (E5)

5.1.4. Motivación

En relación a esta categoría, hay una serie de subcategorías, que detallaremos a continuación.

5.1.4.1. El ABJ aporta motivación

Para el alumnado, resulta muy motivante adquirir los conocimientos y aprendizajes a través del juego, ya que para ellos es mucho más ameno y se centran en conseguir los objetivos propios del juego. Como señalan estos maestros, es necesario estimular a los alumnos y esto se consigue con el juego, el cual, hace que los alumnos se esfuercen más.

Basándome en mi experiencia, lo que aporta es un extra de motivación muy grande, que hace que los niños y niñas se esfuercen más, trabajen más, se concentren mucho más(E4)

Se necesita estimular, motivar.... a los niños mediante juegos (E1)

5.1.4.2. Con el juego, los alumnos participan más

Este maestro, afirma que, con la presente metodología basada en el juego, los alumnos participan mucho más, siendo una participación de calidad y haciéndolo incluso alumnos a los que les cuesta más hacerlo.

Por tanto, el juego hace que quieran participar más que si es una actividad más tradicional (...) hace que todos y todas se involucren, consiguiendo motivación y participación en todos, no sólo en “los de siempre”, que son los que ya la suelen tener de por sí (E4)

5.1.5 Formación del profesorado

Como podemos observar en los diferentes fragmentos que se muestran a continuación, los maestros, han adquirido la formación a través de diversas formas, algunos en cursos que han realizado, otros durante la preparación de las oposiciones, e incluso hay maestras que han sido autodidactas. En este caso, son varios los maestros que afirman haber asistido a cursos de formación, por lo que la mayoría de ellos utiliza la metodología con conocimiento.

He sido más bien autodidacta (E6)

Nunca he recibido una formación concreta y específica para emplear una metodología de Aprendizaje Basado en Juegos, hace 3 años hice dos cursos de formación, uno impartido por Haba, una empresa alemana encargada de la fabricación de juegos educativos, en el que asistí a un curso de formación a lo largo de todo un fin de semana, en la que unos expertos, algunos de ellos, docentes (E5)

Desconocía en qué consistía y cómo trabajaba, así que gracias a un curso organizado por el CFIE pude conocer en qué consistía y su aplicabilidad a la escuela. Me formé en ello y empecé a utilizarlo (E4)

5.1.6. Juegos

Son infinitos los juegos que se pueden realizar con el ABJ, ya que es una metodología que se puede adaptar fácilmente a las actividades, se puede complicar más o menos, se pueden utilizar materiales creados por uno mismo o utilizar otros que ya están creados. A continuación, se muestran cuáles son los juegos más utilizados por los maestros, y como podemos observar son diversos los juegos que realizan, depende de lo que quieran trabajar realizan un tipo de juego u otro, creando, la mayoría de las veces sus propios juegos e incluso utilizándolo como sistema de evaluación. Los juegos que se exponen son juegos matemáticos y lingüísticos.

Creando mis propios juegos, pensando siempre en el fin que quiero conseguir (E2)

El tipo de juego es muy variado, puede ser desde dominós, a juegos por parejas, time's up, regletas, “trivial”, pasapalabra...(E4)

Juegos de mesa y juegos con robótica (E1)

También para la asimilación e incluso lo he utilizado para la evaluación de ciertos conocimientos (E5)

Casi siempre los elaboro yo, aunque hay veces que son comprados. Utilizo juegos muy variados, desde juegos de cálculo, de palabras, relacionados con el medio ambiente, algunos son cooperativos, otros no, depende de lo que quiera trabajar (E6)

5.1.7. Experiencias con videojuegos/gamificación

Los videojuegos son un recurso que hoy en día está en auge, y como podemos observar, la gran mayoría de los profesores los utilizan en el aula, y cada uno lo utiliza para trabajar lo que le interesa, por lo que, es adaptable a cualquier materia u objetivo. Aunque prácticamente todos los maestros entrevistados afirman utilizar la gamificación, destacamos una maestra (E6), que a pesar de haber trabajado con esta metodología, prefiere no utilizarla ya que no la gustan las pantallas.

Particularmente algo que utilizo durante todo el curso es la gamificación, que consiste en llevar estrategias basadas en los juegos a las aulas. Con ello no sólo trabajo contenidos académicos, sino que muchas de las cosas que se trabajan son otros aspectos también muy importantes como rutinas, hábitos, hábitos de comida saludable, reciclaje, limpieza, investigación, lectura, comportamiento, participación... (E4)

Además, este curso he añadido la “gamificación” como nueva metodología. Es lo más parecido a los videojuegos, ya que para introducir un proyecto de gamificación tuve que realizar una presentación con los videojuegos que están más de moda ahora mismo entre los niños. Nunca han jugado con videojuego en clase, pero sí con diversos juegos de aprendizaje en la pizarra digital (E1)

He diseñado un juego que se llama el “Cazafaltas” que se enmarca más en una metodología de gamificación, ya que no se ha creado un juego completo en sí mismo, sino que he incluido determinadas mecánicas de otros juegos (E5)

Las pocas veces que he usado no me gustan, prefiero no usar pantallas. Quizá sea un perjuicio, o que no he encontrado nada que me guste (E6)

5.1.8. ABJ en los colegios

Con esta categoría lo que pretendemos es conocer el grado de implementación del ABJ no solo a nivel de aula, sino de centro. Esta categoría está formada por varias subcategorías que son las siguientes: (a) implantado en la PGA, (b) sí disponen de recursos y (c) no disponen de recursos. Como se muestra, hay colegios en los que sí tienen materiales para trabajar con esta metodología,

e incluso a través de las editoriales, se lo van facilitando y otros centros en los que apenas hay juegos de mesa.

Todo ello además acompañado de la plataforma de la editorial con la que trabajamos que tiene un apartado digital para poder generar avatares y con esos avatares, a través del juego vayan practicando lo trabajado en clase, pero en un soporte digital y basado en el juego. Con ello complemento lo del aula (E4)

Los juegos están incluidos en nuestro plan de centro (...) En el cole, disponemos de una ludoteca escolar, cada clase tiene asignado un tiempo para poder disponer de estos juegos, tenemos una gran variedad de ellos, este proyecto engloba todo el centro, aunque también se realiza en cada uno de los cursos (E5)

Soy interina, así que tengo mis juegos, nos suele haber nada en los coles donde voy, eso sí, sí puedo dejo comprados algunos para la clase antes de marcharme, esperando que alguien los utilice (E6)

5.1.9. Implicación de los maestros

Por lo general, trabajar con la metodología ABJ, requiere tiempo, ya que hay que pensar cómo adaptar la actividad al juego, que tipo de juego utilizar, preparar los materiales si no se tienen, etc. A continuación, se muestran cómo este maestro afirma la dedicación que requiere este tipo de metodología, pero él sigue optando por ella a pesar de no hacer todo lo que le gustaría.

Dentro del tiempo disponible (conlleva bastante). En ocasiones me gustaría hacer alguna cosa más, pero es difícil por cuestión de tiempo (E4)

5.1.10. Competitividad

La competitividad suele estar presente siempre, y más si se trata de un juego, ya que en muchas ocasiones hay un objetivo que conseguir, pequeños incentivos, o niveles en el juego. Como exponen los siguientes maestros, competitividad hay entre los alumnados, lo que tienen claro es que hay que evitarla y entrenarla. La competitividad no es mala, ya que ésta hace que haya motivación, interés y participación, por eso hay que trabajarla, para evitar enfrentamientos o rivalidades.

Pero no debemos caer en la competitividad (E2)

Entrenar la competitividad (E6)

CAPÍTULO VI: DISCUSIÓN DE LOS DATOS

A continuación, en el presente capítulo, vamos a dar respuesta a los objetivos que nos planteamos al principio de la investigación.

6.1. DISCUSIÓN DEL ESTUDIO

En el presente trabajo de investigación se plantea como primer objetivo general: explorar el grado de implementación del ABJ y la gamificación en los centros escolares de Castilla y León, para ello, se ha planteado la siguiente pregunta u objetivo específico: ¿cuál es el perfil del docente que utiliza ABJ?

En cuanto al perfil del docente que utiliza la metodología ABJ, según los datos obtenidos en la presente investigación, presenta las siguientes características: se trata de un maestro o maestra de edad joven, 38 años, que imparte clase en colegio público, en la etapa de Educación Primaria, concretamente en el 4º curso. Este maestro o maestra, conoce la metodología ABJ, la utiliza en su aula, pero no tiene demasiada formación en ella, por lo que le gustaría tener más, ya que la formación que tiene la adquirido de manera autodidacta. A este tipo de formación también ha hecho referencia un maestro entrevistado: *he sido más bien autodidacta (E6)*

Este maestro o maestra utiliza la metodología ABJ con bastante frecuencia y siempre que la utiliza está motivado, no suele aplicar el ABJ en todas las asignaturas, solo en algunas, y considera que las asignaturas más aptas para aplicar el ABJ son educación física y matemáticas, sin embargo en las asignaturas en las que más utiliza el ABJ son en matemáticas y lengua, ya que lo que pretenden es fomentar el aprendizaje y la motivación del alumnado principalmente, del mismo modo, Vygostsky (1982) afirma que el juego es un gran agente de aprendizaje y Rubio y García-Conesa (2013) constatan que a través de los juegos se puede motivar y mejorar el desarrollo de los estudiantes en el momento que se quiera.

En relación al aprendizaje, también, son diversos los maestros entrevistados que hacen referencia a ello: *definitivamente la metodología ABJ promueve un aprendizaje significativo en el alumnado... (E5)* y por otro lado el maestro (E2) expone: *siempre he utilizado el juego como método de aprendizaje... (E2)* también, la maestra (E4) recalca: *empecé a utilizar esta metodología el curso anterior y el motivo fue porque me parecía una metodología interesante a utilizar para desarrollar el aprendizaje en el aula... (E4)*

En relación a las asignaturas en las que más trabaja el “maestro o maestra tipo”, podemos observar en la tabla 2 en la que se muestra el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria, las asignaturas en las que está presente el juego precisamente en lengua, matemáticas y educación física. Además, Bañeres, Bishop y

Cardona (2008) señalan que aquellos niños que desde pequeños han estado en contacto con juegos, adquieren mejoras en el lenguaje y las matemáticas entre otros aspectos.

Los juegos que suele utilizar este tipo de maestro son juegos ya creados o que crea el mismo maestro o maestra.

Por último, queremos destacar algo que nos llama la atención y es que el 40% de los maestros que utilizan la metodología ABJ en su aula, no tienen formación en ella, por lo que desconocemos como implementan esta metodología en su aula si carecen de una formación teórica.

Como segundo objetivo general de la presente investigación, se planteó el siguiente: detectar las necesidades formativas del profesorado sobre el ABJ y la gamificación. Para conocerlo, se estableció la siguiente pregunta específica: ¿qué necesidades formativas tienen los docentes en relación con la metodología ABJ?

Para resolver esta pregunta, por un lado, hemos investigado a los maestros **en función de la formación**, diferenciando aquellos que sí tienen de los que no.

No son muchos los maestros que tengan formación en ABJ, y aquellos que **sí la tienen**, la han adquirido en la Universidad o gracia a la formación propia. Estos maestros, consideran que la administración debería ofertarse formación en relación a esta metodología, ya que les gustaría tener más formación en ABJ.

Los participantes que **no tienen formación** en la metodología ABJ son más que los que sí la tienen. A estos, les gustaría tener más formación y por eso, también les gustaría que desde la administración se ofertasen cursos.

Ambos grupos, les recomendaría esta metodología a sus compañeros.

En este aspecto, algo que nos sorprende es que los participantes que no tienen formación en ABJ, es decir, muchos de ellos estudiantes o maestros sin ejercer, son los que mayormente, consideran que desde la administración se debería promover este tipo de formación.

Por otro lado, hemos investigado a los maestros que **sí conocen la metodología ABJ** y a los que no la conocen.

La gran mayoría de los participantes conocen la metodología ABJ, pero son menos de la mitad los que, como hemos señalado anteriormente, tienen formación en ella. Los participantes correspondientes a este grupo, han adquirido la formación principalmente gracias a la formación propia o la Universidad, por eso también consideran que debería haber más formación por parte de la administración ya que a la gran mayoría les gustaría tener más conocimientos sobre esta metodología.

En cuanto a los participantes que **no conocen la metodología ABJ**, decir, en primer lugar, que es una gran minoría y por eso, a la mayoría de ellos les gustaría tener formación y todos ellos coinciden en que ésta debería facilitarse a través de la administración. Este es un dato curioso, ya que no todos estos participantes querrían tener más formación en ABJ pero todos ellos, recomendarían esta metodología a compañeros.

Los datos que se han obtenido en esta investigación en relación a la necesidad formativa del profesorado, siguen las líneas de otros trabajos como el de Carbajo Martínez (1997), quien afirma que “sea cual sea el momento apropiado para ubicar la formación dentro de la experiencia de innovación, lo cierto es que debe permitir al profesorado ampliar sus horizontes con respecto a los materiales y metodologías experimentadas y generar nuevas experiencias”.

Para finalizar, el tercer y último objetivo general que propusimos fue: profundizar en la experiencia de docentes que aplican ABJ y/o Gamificación en su aula, para ello, se crearon dos preguntas, que son las siguientes: (a) ¿qué diferencias hay entre los maestros que utilizan ABJ y los que no? y (b) ¿cuál es el potencial de la metodología ABJ?

En relación a la primera cuestión, la mayoría de maestros, tanto los que utilizan el ABJ como los que no coinciden en que todas las asignaturas son igual de accesibles para aplicar esta metodología. Sin embargo, estos grupos no coinciden en cuál es la asignatura más apta para aplicar el ABJ, ya que mientras que los que no tienen formación señalan la asignatura de inglés, los que sí la tienen consideran que las más aptas son matemáticas y educación física.

Ambos grupos vuelven a coincidir en que con el ABJ los alumnos pueden aprender más que con otra metodología tradicional, ya que como señalan Jay & Knaus (2018), la presente metodología favorece que el aprendizaje sea activo, multimodal y diversificado. Además, como señala la maestra (E1): *Las metodologías tradicionales, pueden servir para algunos niños con facilidad de retener o más maduros, pero para que todos se diviertan y aprendan suficiente se necesita estimular, motivar.... a los niños mediante juegos.*

Coinciden también en que el ABJ fomenta significativamente el aprendizaje y la motivación, esta afirmación también la realizan algunos de los maestros entrevistados cuando señalan que: *cualquier aprendizaje en Infantil, resulta más lúdico y fácil de adquirir si va acompañado de un juego (E1)* o, por consiguiente, cuando recalcan que el ABJ *aporta es un extra de motivación muy grande, que hace que los niños y niñas se esfuercen más, trabajen más, se concentren mucho más (E4)*

Algunos de los maestros que, si utilizan el ABJ, añaden nuevas variables como la autonomía, la expresión emocional o el razonamiento. Vigotsky (1982) también hace hincapié en estos aspectos cuando afirma que el juego es parte esencial del desarrollo, amplia continuamente la llamada

“Zona de Desarrollo Próximo”, que sirve para explorar, interpretar y ensayar diferentes tipos de roles sociales observados, contribuye a expresar y a regular las emociones.

Todos los maestros que utilizan el ABJ en el aula afirman que es una metodología adaptable a la atención a la diversidad, la mayoría de los participantes que no utilizan esta metodología opinan lo mismo. A este pensamiento se unen Carr & Cameron-Rogers (2016) cuando afirman que el ABJ, como metodología necesariamente grupal, puede propiciar la inclusión educativa, ya que alumnos con diferentes capacidades comparten ese espacio de juego. Con esta idea también coinciden algunos de los maestros entrevistados cuando señalan que: *el juego puede ayudar al niño, y al maestro, a que se lleve una educación que atienda a la diversidad y nos ayude a todos no sólo en el aprendizaje sino a ser desde pequeños mejor personas (E2).*

En este caso, llama la atención que los participantes que no utilizan el ABJ, muchos de ellos estudiantes, afirman que debería haber más formación por parte de la administración, cuando, la gran mayoría no trabaja en ningún centro y, por lo tanto, no sabe si desde la administración se oferta o no este tipo de formación. También sorprende que todos los participantes que no utilizan esta metodología en el aula, se la recomendarían a sus compañeros, es curioso porque recomiendan una metodología que no han utilizado.

En cuanto a la existencia de juegos de mesa en el aula e implementación de la metodología a nivel de aula y de centro, queremos destacar que la mayoría de maestros que no utiliza el ABJ en el aula, posee juegos de mesa en ella, además, es sorprendente que una de estas personas, de las cuales no usa el ABJ en su aula, tiene implementada esta metodología en su centro e incluso en la PGA.

De los maestros que sí utilizan esta metodología en su aula, la gran mayoría cuenta con juegos de mesa en su clase y algunos tienen el ABJ implementada en el colegio y en la PGA, aunque en esta última bastantes menos.

Para finalizar, exponemos la segunda cuestión que nos planteamos: **¿cuál es el potencial de la metodología ABJ?**

Según los maestros que utilizan esta metodología en su aula, afirman que cuando la utilizan, los alumnos siempre tienen una mayor predisposición al aprendizaje, también señalan que el aprendizaje casi siempre se ve favorecido tras el uso del ABJ. Además, la gran mayoría del alumnado, suele reaccionar con motivación e interés ante esta metodología. Estos resultados coinciden con los de una maestra cuando en la entrevista señala que esta metodología: *es altamente motivadora para el alumnado, genera emociones propias, interés, les implica, fomenta el desarrollo de las funciones ejecutivas (E5)*

En este caso, los maestros que sí utilizan la metodología en su aula, afirman que el ABJ es una metodología que fomenta diferentes aspectos. Todos ellos han señalado que el ABJ “siempre”:

- Mejora las relaciones interpersonales de los alumnos con este aspecto coincide Perrota et al. (2013), quien afirma que, mediante los juegos es posible el desarrollo de habilidades sociales
- Favorece la integración de alumnos con necesidades educativas especiales facilitando la adaptación a los distintos ritmos de trabajo. Esta misma afirmación la realiza una maestra en una de las entrevistas realizadas, cuando señala que: *el año pasado e incluso este año también, he tenido alumnos con necesidades educativas especiales, y durante los tiempos de juego o en aquellos momentos en los que se usaba la metodología ABJ, el alumnado se sentía parte de la clase de una manera más completa, hablo de alumnos que tienen un desfase curricular muy importante con respecto a sus coetáneos pero durante las sesiones del juego este desfase es prácticamente inexistente (E5)*
- Mejora la capacidad de expresión tanto personal como grupal, favoreciendo la comunicación de todos a varios niveles
- Enriquece al grupo mediante la aportación de nuevas ideas
- Motiva mucho más a los alumnos, fomentando su participación en el trabajo a desarrollar en el aula, así lo percibe también la maestra (E5) cuando afirma que el ABJ es una metodología *altamente motivadora para el alumnado*

Además, la gran mayoría de maestros coinciden en que esta metodología también favorece otros factores como: la discusión y el trabajo en grupo; la adquisición de hábitos de convivencia en grupo y de respeto a los otros; potencia la socialización del alumno; la existencia del grupo, creando “clima de grupo” y dándole cohesión, la actitud de solidaridad y la toma de responsabilidad

6.2. CONCLUSIONES DEL ESTUDIO

Las conclusiones que hemos obtenido tras el análisis del presente estudio son las que se plantean a continuación:

- El ABJ mejora significativamente el aprendizaje del alumnado, así como las relaciones sociales, la creatividad, etc.
- El ABJ fomenta la motivación del alumnado, haciendo que éste se interese y participe mucho más en las diferentes sesiones

- El ABJ es una metodología que fomenta la atención a la diversidad y la inclusión del alumnado en el aula
- El ABJ es una metodología que puede aplicarse en cualquier materia o área del conocimiento
- Las asignaturas en las que más se aplica la metodología ABJ son lengua y matemáticas
- Por lo general, el ABJ está más implementado en la etapa de Educación Primaria
- La mayoría de maestros conocen el ABJ pero no todos lo utilizan en el aula
- El ABJ apenas está implementado en los centros y mucho menos en la PGA
- A la mayoría de maestros les gustaría tener una mayor formación en la metodología ABJ
- Hay maestros que no tienen formación en la metodología ABJ y la implementan en el aula.
- La mayoría de los maestros son autodidactas

Los maestros, consideran que desde la administración se debería ofertar la formación necesaria para el conocimiento de este tipo de metodologías

6.3. LIMITACIONES DEL ESTUDIO

Las limitaciones que hemos encontrado en el siguiente trabajo han sido:

- Por un lado, el acceso al campo, ya que nos hubiera gustado realizar las entrevistas personalmente, pero por la crisis sanitaria en la que nos hemos visto sumergidos no ha sido posible.
- En relación a las entrevistas, nos hubiera gustado contar con un mínimo de 10, para llegar a una adecuada saturación de las categorías.
- En relación a los participantes del cuestionario, somos conscientes de que la muestra no es muy amplia, ya que la participación de estudiantes y docentes no ha sido la que nos hubiese gustado, aun así, consideramos que para el presente estudio nos ha servido para establecer una serie de conclusiones que apoyan al tema desarrollado.
- Otra de las limitaciones que hemos observado ha sido la ausencia de registro de la variable “género” en el cuestionario, sin ella, no podemos señalar si el perfil del maestro que utiliza ABJ en el aula es una mujer o un hombre

6.4. PROSPECTIVA DE FUTURO

Como futuras líneas de investigación, nos planteamos varias, ya que consideramos que este tema es amplio y cuenta con muchas posibilidades:

- Realizar la misma investigación con un mayor número de participantes.
- Llevar a cabo sesiones de ABJ en varios centros educativos, comparando la etapa de E.I con la de E.P.
- Estudiar la implementación del ABJ dentro de la PGA en diferentes centros de CyL.
- Realizar el mismo estudio en otras comunidades y establecer comparaciones.
- Llevar a cabo observaciones participantes en aulas donde se esté implementando la metodología ABJ para profundizar en su impacto.

CAPÍTULO VII: REFERENCIAS

BIBLIOGRÁFICAS

- Aizencang, N. (2005). *Jugar, aprender y enseñar. Relaciones que potencian los aprendizajes escolares*. Buenos Aires, aR: Editorial Manantial.
- Albert-Gómez, M. J. (2007). *La investigación educativa. Claves teóricas*. Madrid: McGrawHill.
- Arís, N. y Orcos, L. (2018). Gamificación en el entorno educativo. *Conference Proceedings Edunovatic 2017*. 1087- 1091
- Arnal, J., Del Rincón, D. y Latorre A. (1992). *Investigación Educativa Fundamentos y Metodologías*. Barcelona: Labor.
- Aznar, I. Raso, F; Hinojo, M.A. J. J. Romero, J.J. (2017). Percepciones de los futuros docentes respecto al potencial de la ludificación y la inclusión de los videojuegos en los procesos de enseñanza-aprendizaje. *Educar*, 53 (1), 11-28.
- Bañeres, D., Bishop J, A., y Cardona, M. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona, es: Editorial Graó de iRif.
- Bisquerra, R. (Coord.). (2004). *Metodología de la investigación educativa*. Madrid: Editorial La Muralla.
- Buendía, L.; Colás, P. y Hernández, F. (2003). *Métodos de investigación en psicopedagogía*. Aravaca, Madrid: McGraw-Hill/Interamericana de España, S.A.U.
- Cailliois, R. (1997). *Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo*. (J. Ferreiro, Trad.) Bogotá, Co: Editorial Fondo de Cultura Económica.
- Carbajo, M.A. (1997). Formación del profesorado para la innovación. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 1(0).
- Carr, N., y Cameron-Rogers, M. (2016a). What's in a Game? Game-Based Learning and Gamification. In T. Barkatsas y A. Bertram (Eds.), *Global Learning in the 21st Century* (pp. 9–28). Rotterdam: Sense Publishers.
- Carsé, J. P. (1989). *Juegos finitos y juegos infinitos*. Málaga, es: Editorial Sirio
- Chateau, J. (1958). *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires: Kapelusz (Orig. 1950).
- Cook, T.D. y Reichardt, Ch. S. (2005). *Métodos cualitativos y cuantitativos en investigación evaluativa*. Madrid: Morata S.L.

- Creswell, J. y Plano, V. (2007) *Designing and Conducting Mixed Methods Research*. Thousand Oaks C.A: Sage.
- Deterding, S., O'Hara, K., Sicart, M., Dixon, D., y Nacke, L. (2011). Gamification: Using Game Design Elements in Non-Gaming Contexts. *Human Factors in Computing Systems*, 2425-2428
- Durden, T. y Dangel, J. (2008). Teacher-involved conversations with young children during small group activity. *Early Years*, 28, 251–266.
- Egenfeldt-Nielsen, S. (2005). *Beyond Edutainment: Exploring the Educational Potential of Games*. Copenhagen: University of Copenhagen Press.
- Escudero, E. (2004). Investigación cualitativa e investigación cuantitativa: un punto de vista. *Revista Enfoques Educativos*, 6 (1), pp. 11-18.
- Glover, I. (2013). Play As You Learn: Gamification as a Technique for Motivating Learners (vol. 2013, pp. 1999-2008). *EdMedia: World Conference on Educational Media and Technology*.
- González, C. S. G. (2015). Estrategias para trabajar la creatividad en la Educación Superior: pensamiento de diseño, aprendizaje basado en juegos y en proyectos. *Revista de Educación a Distancia*, (40), 1-15.
- Griffin, S. (2004). Building number sense with Number Worlds: A mathematics program for young children. *Early Childhood Research Quarterly*, 19, 173– 180.
- Guba, E. (1989). Criterios de credibilidad en la investigación naturalista. En J. Gimeno y A. Pérez (Coords.), *La enseñanza: su teoría y su práctica* (pp.148-165). Madrid: Akal
- Guzmán Sanjaume, N. (2016). *Neuroeducación y juego de mesa. Propuesta de innovación educativa para desarrollar competencias del alumnado (ABJ)*. Barcelona, Devir
- Howe, C., Tolmie, A., Thurston, A., Topping, K., Christie, D., Livingston, K., . . . Donaldson, C. (2007). Group work in elementary science: Towards organizational principles for supporting pupil learning. *Learning and Instruction*, 17, 549–563.
- Herberth Alexander, O. (2016) La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión*, N° 44: 29-47.
- Hromek, R. y Roffey, S. (2009). Promoting Social and Emotional Learning With Games: “It’s Fun and We Learn Things”. *Simulation y Gaming*, 40(5), 626-644.
- Martín del Pozo, M. (2015). Videojuegos y aprendizaje colaborativo. Experiencias en torno a la etapa de Educación Primaria. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 16(2), 69-89.

- Miller, C. (2013). The Gamification of Education. *Developments in Business Simulation and Experiential Learning*, 40
- Ministerio de Educación Cultura y Deporte. (2013). Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE). *Boletín Oficial del Estado* núm. 295
- Molina, J.J., Ortiz . A.M. y Agreda, M. (2017). *Análisis de la integración de procesos gamificados en Educación Primaria*. En de Soto García, I.S.(2018). Herramientas de gamificación para el aprendizaje de ciencias de la tierra. *Eduotec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 65, 29-39
- Muñoz, J. M., Rubio, S. y Cruz, I. M. (2015). Strategies of Collaborative Work in the Classroom Through the Design of Video Games. *Digital Education Review*, 27, 69-84.
- Jay, J. A., y Knaus, M. (2018). Embedding Play-Based Learning into Junior Primary (Year 1 and 2) Curriculum in WA. *Australian Journal of Teacher Education*, 43(1), 112–126.
- Kenny, R., y McDaniel, R. (2011). The role teachers' expectations and value assessments of video games play in their adopting and integrating them into their classrooms. *British Journal of Educational Technology*, 42(2), 197-213.
- Kirriemuir, J., y McFarlane, A. (2004). Literature review in games and learning
- Lee, J. y Hammer, J. (2011). Gamification in education: what,how, why bother? *Academic Exchange Quarterly*, 15 (2), 146-151.
- López-Pastor, V. M. (1999a). *Prácticas de evaluación en Educación Física: Estudio de casos en Primaria, Secundaria y Formación del Profesorado*. Valladolid: Secretariado de publicaciones e intercambio editorial Universidad de Valladolid.
- Melo, M.P. y Hernández, R. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza. *Innovación Educativa*, 14(66), 41-64.
- Montealegre, R. (2016). Controversias Piaget-Vygotski en Psicología del Desarrollo. *Acta Colombiana de Psicología*, 19(1), 285-296
- Navarro, V. (2002). *El afán de jugar; teoría y práctica de los juegos motores*. Madrid, es: Editorial Inde
- Opazo, H (2011). Ética en investigación: desde los códigos de conducta hacia la formación del sentido ético. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 9 (2), 62-78.
- Ortega, R. (1991). Un marco conceptual para la interpretación psicológica del juego infantil. *Infancia y aprendizaje*, 55, 87-102.

- Ortiz- Colón, A.M., Jordán, J y Agreda, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Revista da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo*, 44(0), 1-17.
- Pascuas, Y.S., Vargas E.O. y Muñoz, J.I. (2017). Experiencias motivacionales gamificadas: una revisión sistemática de literatura. *Innovación Educativa*, 17(75), 63-80.
- Piaget, J. (1946). En castellano: *La formación del símbolo*. Ed. F.C.E. México, 1961.
- Piaget, J. (1996). *La formación del símbolo en el niño. - Segunda Parte: El Juego (págs.121-292) (The formation of the symbol in the child)*. México: Fondo de Cultura Económica. (Original: 1959).
- Hernández, F. y Maquilón, J.J. (2009). El proceso de investigación. Del problema al informe de investigación. En Colás Bravo, P., Buendía Eisman, L. y Hernández Pina, F. (3162). *Competencias científicas para la realización de una tesis doctoral*. Barcelona: Davinci.
- Perrotta, C., Featherstone, G., Aston, H., y Houghton, E. (2013). *Gamebased Learning: Latest Evidence and Future Directions*. En NFER Research Programme: Innovation in Education. Slough-Berkshire.
- Quesada, A. y Tejedor, S. (2016). Aplicaciones educativas de los videojuegos: El caso de World of Warcraft. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 48, 187-196.
- Rittle-Johnson, B. y Star, J. R. (2009). Compared with what? The effects of different comparisons on conceptual knowledge and procedural flexibility for equation solving. *Journal of Educational Psychology*, 101, 529–544.
- Rodríguez, G., Gil, J. y García, E. (1996). *Metodología de la investigación cualitativa*. Aljibe: Málaga.
- Rubio, A. D. J. y García-Conesa, I. M. (2013). El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria. *Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria*, 6(3), 169-185.
- Ruiz-Olabuénaga, J. I. (1996). *Metodología de la investigación cualitativa*. Bilbao: Universidad de Deusto.
- Sampedro, B. E. y McMullin, K. J. (2015). Videojuegos para la inclusión educativa. *Digital Education Review*, 27, 122-137.
- Hernández-Sampieri, R; Fernández, C; y Baptista, M.P. (2014), *Metodología de la investigación*, México, McGRAW-HILL

- Sanmartín, R y Granados, L (2018). Análisis de las potencialidades de los juegos de mesa para su implementación en educación primaria. *Experiencias pedagógicas e innovación educativa. Aportaciones desde la praxis docente e investigadora*, 531-545.
- Santos, M. A. (1990). Hacer visible lo cotidiano. *Teoría y práctica de la evaluación cualitativa de los centros escolares*. Madrid: Akal.
- Shuare, M. O., y Montealegre, R. (1997). La situación imaginaria, el rol y el simbolismo en el juego infantil. (The imaginary situation, the role and symbolism in child play). *Revista Colombiana de Psicología*, N° 5-6, 82-88.
- Sotoca, P. (2017). Nueva expansión del juego de mesa creada para educación física: “timeline EF& sports”. *Revista Digital de Educación Física*, 8(48), 49-55.
- Squire, K. (2004). *Replaying History: Learning World History through Playing Games*. Indiana: Indiana University Press.
- Stake, R. E. (1999). *Investigación con estudio de casos*. Madrid: Morata.
- Swartz, R. (2019). *Pensar para aprender: cómo transformar el aprendizaje en el aula con el TBL*. SM.
- Tashakkori, A. y Teddlie Ch. (1998) *Mixed Methodology. Combining Qualitative and Quantitative Approaches*. California: Sage.
- Moya, M.M., Carrasco, M.M., Jiménez, M.A., Ramón, A., Soler, C. y Vaello, T. (2016). El aprendizaje basado en juegos: experiencias docentes en la aplicación de la plataforma virtual "Kahoot". *XIV Jornadas de redes de investigación universitaria: Investigación, innovación y enseñanza universitaria: enfoques pluridisciplinares*. (p. 1241- 1254). Alicante:¿¿¿. Recuperado de https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/59136/1/XIV-Jornadas-Redes-ICE_090.pdf
- Valderrama, B. (2015). Los secretos de la gamificación: 10 motivos para jugar. *Capital Humano*, 295, 73-78.
- Vélez, O., Palacio, S. M., Hernández, Y. L., Ortiz, P. A. y Gaviria, L. F. (2019). Aprendizaje basado en juegos formativos: caso Universidad en Colombia. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 21, e12, 1-10
- Villalustre, L. y Moral, M. E. del (2015). Gamificación: Estrategia para optimizar el proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias en contextos universitarios. *Digital Education Review*, 27, 13-31.
- Vygotski, L. S. (1933/1980). Apuntes para una conferencia sobre la psicología de los preescolares. En Elkonin 1980 Ed. Pablo del Río.

Vygotski, L.S. (1956). Aprendizaje y desarrollo intelectual en la edad escolar. En Vygotski, Luria y Leontiev: *Psicología y Pedagogía*. En castellano (1986). Madrid. Ed. Akal.

Vygotski, L. (1982). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica.

Wasik, B. A. (2008). When fewer is more: Small groups in early childhood classrooms. *Early Childhood Education Journal*, 35, 515–521.

CAPÍTULO VIII: ANEXOS

ANEXO 1: GUIÓN DE LA ENTREVISTA INIDIVIDUAL UTILIZADA EN LA INVESTIGACIÓN CUALITATIVA

La siguiente entrevista forma parte de una investigación cuyo fin es conocer el conocimiento y uso que se tiene del ABJ por parte del profesorado.

La presente entrevista se utilizará para llevar a cabo un Trabajo Fin de Máster, por lo que se ruega sinceridad a los participantes.

Por motivos de confidencialidad, y en base a la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de protección de datos y garantías de los derechos digitales, los datos obtenidos de dichas entrevistas serán tratados de manera totalmente anónima y confidencial, utilizándolos únicamente para el fin establecido.

Gracias por su colaboración

Buenos días,

Soy Marta González estudiante del Máster en Investigación en Ciencias Sociales. Educación, Comunicación Audiovisual, Economía y Empresa, de la Universidad de Valladolid (Segovia).

Me pongo en contacto contigo para realizar, si es posible, una entrevista sobre el conocimiento que tienes sobre el ABJ (Aprendizaje basado en el juego), así como el uso que le das a esta metodología.

En estos momentos en los que nos encontramos, todos los niños están confinados en sus casas, y éstos deben seguir, en la medida de los posible, ejercitando la mente, desarrollándose y aprendiendo, aunque también hay momentos en los que es necesario pasar tiempo con la familia, desconectar, divertirse, etc. Por eso, seguramente el juego sea un recurso muy adecuado para divertirse a la vez que se desarrollan diferentes habilidades y se fomentan las capacidades del alumnado.

Como docentes, me gustaría conocer vuestra opinión, formación e interés a la hora de incluir el juego en el aula. Para ello, ¿podrías contestar a una serie de preguntas?

1. ¿Cómo comenzaste a utilizar la metodología ABJ y cómo adquiriste la formación?, ¿Qué es lo que hizo que te planteases utilizar esta metodología?, ¿Cuánto tiempo llevas poniéndola en práctica? y ¿Has tenido experiencias con videojuegos? de ser así, ¿Qué impresión has obtenido?
2. ¿Utilizas esta metodología siempre, en determinados momentos, sólo en algunas asignaturas...?, ¿Elaboras tus los juegos que realizas con tus alumnos o son juegos ya creados? y ¿El centro en el que trabajas dispone de herramientas/materiales para trabajar con esta metodología?
3. ¿En qué medida consideras el juego como medio o agente de aprendizaje?, ¿Por tu experiencia, crees que el hecho de jugar es importante para los alumnos? y ¿Qué aspectos o aprendizajes, crees que pueden aportarles el juego o la metodología ABJ que no se lo aporte otro tipo de actividad o metodología de carácter tradicional?
4. ¿Qué tipos de juego realizas con los alumnos y con qué fin utilizas cada uno de ellos?, ¿Cuáles son los que más utilizas y por qué?, ¿Podrías explicar alguna situación que hayas experimentado como docente, en la que el juego ha demostrado ser una buena herramienta de aprendizaje?
5. ¿Desde que utilizas esta metodología has notado alguna mejora en el alumnado en cuanto a las relaciones sociales, la motivación, el aprendizaje, la creatividad...? y ¿En cuanto a la inclusión y la atención a la diversidad en el aula, crees que ha habido cambios en estos aspectos tras la puesta en práctica del ABJ?, ¿Podrías exponer alguna experiencia o adaptación que hayas realizado?
6. ¿Qué uso das a los juegos que utilizas en clase?, ¿los utilizas por ejemplo como sistema de evaluación? de ser así, ¿qué juegos propones a la hora de evaluar? y, por último, ¿Conoces y has utilizado juegos para tratar diferentes temas en el aula? ¿podrías poner un ejemplo, si te acuerdas, de algún juego que hayas utilizado para trabajar algún tema en especial?

ANEXO 2: CUESTIONARIO ELABORADO UTILIZADO EN LA INVESTIGACIÓN CUANTITATIVA



CUESTIONARIO ABJ (Aprendizaje Basado en el Juego)

¡Hola! soy Marta, estudiante del Máster de la Uva (Segovia). Estoy realizando una investigación para mi Trabajo Fin de Máster cuyo objetivo es explorar el grado de implementación del ABJ y la Gamificación en los centros escolares de Castilla y León, así como detectar las necesidades formativas del profesorado sobre esta metodología.

Para ello, he elaborado el siguiente cuestionario, por lo que se ruega sinceridad a los participantes. Os facilito mi correo electrónico por si tenéis cualquier duda en relación al cuestionario:

martagj93@hotmail.com

Por motivos de confidencialidad, y en base a la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de protección de datos y garantías de los derechos digitales, los datos obtenidos de dicho cuestionario serán tratados de manera totalmente anónima y confidencial, utilizándolos únicamente para el fin establecido.

Muchas gracias por su colaboración.

***Obligatorio**

Figura 30. Presentación cuestionario

1. Edad *

Tu respuesta

2. Actividad profesional en la actualidad *

- Estudiante del Grado de Educación (Infantil y/o Primaria)
- Maestro sin ejercer
- Maestro ejerciendo

3. ¿Conoces la metodología ABJ (Aprendizaje Basado en el Juego)? *

- Sí
- No

4. ¿Tienes formación en esta metodología? *

- Sí
- No

Figura 31. Preguntas 1,2,3 y 4 cuestionario

5. Si no la tienes, ¿te gustaría tenerla?

Sí

No

6. Si la tienes, ¿Cómo adquiriste esa formación?

Universidad

Cursos presenciales

Cursos Online

Formación propia

Otro: _____

7. ¿Crees que todas las asignaturas son igual de accesibles para aplicar esta metodología? *

Sí

No

Figura 32. Preguntas 5,6 y 7 cuestionario

8. ¿Qué asignatura/s consideras la/s más apta/s para aplicar el ABJ? *

- Lengua
- Matemáticas
- CC.NN
- CC.SS
- E.F
- Música
- Inglés
- Educación artística
- Religión
- Valores

9. ¿Crees que con esta metodología los alumnos pueden aprender más que con otra más tradicional? *

- Sí
- No
- No lo sé
- Otro: _____

Figura 33. Preguntas 8 y 9 cuestionario

10. ¿Qué aspectos crees que se fomentan en el alumnado con esta metodología? *

- Aprendizaje
- Motivación
- Cooperación
- Socialización
- Imaginación
- Creatividad
- Otro: _____

11. ¿Crees que el ABJ es una metodología adaptable a la atención a la diversidad? *

- Sí
- No
- No lo sé

Figura 34. Preguntas 10 y 11 cuestionario

12. ¿Crees que haría falta más formación desde la administración para el uso de metodologías como el ABJ? *

- Sí
- No
- No lo sé
- Otro: _____

13. ¿Te gustaría tener más formación sobre ABJ? *

- Sí
- No

14. ¿Recomendarías a tus compañeros/as esta metodología? *

- Sí
- No

Figura 35. Preguntas 12, 13 y 14 cuestionario

15. ¿En qué tipo de colegio impartes clase actualmente? *

- Público
- Concertado
- Privado
- No imparto clase actualmente
- Otro: _____

Siguiente

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.
[Notificar uso inadecuado](#) - [Términos del Servicio](#) - [Política de Privacidad](#)

Figura 36. Pregunta 15 y filtrado de maestros que ejercen como tal

Si trabajas en un colegio Público,
Concertado o Privado

16. Etapa educativa en la que impartes clase *

*

- Infantil
- Primaria

17. Curso en el que impartes clase *

- 1° E.I
- 2° E.I
- 3° E.I
- 1° E.P
- 2° E.P
- 3° E.P
- 4° E.P
- 5° E.P
- 6° E.P

Figura 37. Preguntas 16 y 17 cuestionario

18. ¿En tu aula hay juegos de mesa? *

Sí

No

19. ¿Esta metodología está implementada en el centro en el que trabajas? *

Sí

No

20. ¿Y está implementado en la PGA? *

Sí

No

21. ¿Utilizas esta metodología en tu aula? *

Sí

No

[Atrás](#) [Siguiente](#)

Figura 38. Preguntas 18,18,10 y 21 y filtro de maestros que utilizan el ABJ en el aula

Sí utilizo el ABJ en mi aula

22. ¿Con qué frecuencia utilizas el ABJ con tu alumnado? *

1 2 3 4 5

Nunca Siempre

23. ¿Con qué fin utilizas los juegos en el aula? *

Fomentar el aprendizaje

Fomentar la motivación

Fomentar la creatividad

Fomentar la motricidad

Fomentar las relaciones sociales

Otras

24. ¿Cuando utilizas el ABJ en tu aula estás motivado? *

1 2 3 4 5

Nunca Siempre

Figura 39. Preguntas 22, 23 y 24 cuestionario

25. ¿Empleas más tiempo de lo habitual en preparar materiales cuando utilizas la metodología ABJ? *

- Sí
- No
- No lo sé

26. ¿El tiempo de dedicación y preparación de materiales para el ABJ hace que utilices menos esta metodología? *

- Sí
- No
- No lo sé

27. ¿Utilizas esta metodología en todas las asignaturas o solo en algunas? *

- En todas las asignaturas
- Sólo en algunas

Figura 40. Preguntas 25,26 y 27 cuestionario

28. ¿En qué asignaturas utilizas más el ABJ?

*

- Lengua
- Matemáticas
- CC.NN
- CC.SS
- E.F
- Música
- Inglés
- Educación Artística
- Religión
- Valores

29. ¿De qué aspectos depende que utilices esta metodología? *

- Del centro en el que trabajes
- Del número de alumnos
- Del comportamiento de los alumnos
- Otras

Figura 41. Preguntas 28 y 29 cuestionario

30. ¿Creas tú personalmente los juegos que utilizas en el aula o son juegos ya creados? *

- Los creo yo personalmente
- Utilizo juegos ya creados
- Ambas opciones, algunos los creo y otros ya están creados

31. ¿Los alumnos tienen una mayor predisposición hacia el aprendizaje cuando utilizas el ABJ? *

- 1 2 3 4 5
- Nunca Siempre

32. ¿Cómo reaccionan los alumnos cuando trabajáis con esta metodología? *

- Con motivación
- Con interés
- Se lo toman como momento de ocio
- Con desgana
- Con apatía
- Otro: _____

Figura 42. Preguntas 30,31 y 32 cuestionario

33. ¿Has notado que el aprendizaje del alumnado se ha visto favorecido tras el uso de esta metodología? *

1 2 3 4 5

Nunca Siempre

34. ¿Conoces algún compañero que utilice esta metodología en su aula? *

Sí

No

Atrás

Siguiente

Figura 43. Preguntas 33 y 34 cuestionario

Actitud hacia la incorporación del ABJ en el aula

A continuación expón el grado de acuerdo o desacuerdo en relación a las siguientes afirmaciones

35. El ABJ mejora las relaciones interpersonales de los alumnos *

1 2 3 4 5

Totalmente en desacuerdo Totalmente de acuerdo

36. El uso del Aprendizaje Basado en el Juego favorece la integración de alumnos con necesidades educativas especiales facilitando la adaptación a los distintos ritmos de aprendizaje. *

1 2 3 4 5

Totalmente en desacuerdo Totalmente de acuerdo

Figura 44. Preguntas 35 y 36 cuestionario

37. Aprender a través del juego, mejora la capacidad de expresión tanto personal como grupal, posibilitando y favoreciendo la comunicación de todos a varios niveles. *

1 2 3 4 5

Totalmente en desacuerdo Totalmente de acuerdo

38. El uso del ABJ enriquece al grupo mediante la aportación de nuevas ideas. *

1 2 3 4 5

Totalmente en desacuerdo Totalmente de acuerdo

39. Aprender a través del juego, motiva mucho más a los alumnos, fomentando su participación en el trabajo a desarrollar en el aula. *

1 2 3 4 5

Totalmente en desacuerdo Totalmente de acuerdo

Figura 45. Preguntas 37,38 y 39 cuestionario

40.El uso de la metodología ABJ con el alumnado: *

Favorece la discusión y el trabajo en grupo.

Favorece la adquisición de hábitos de convivencia en grupo y de respeto a los otros

Favorece y potencia la socialización del alumno

Favorece y hace posible la existencia del grupo, creando "clima de grupo" y dándole cohesión.

Fomenta la actitud de solidaridad.

Favorece la toma de responsabilidad.

[Atrás](#) [Enviar](#)

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.
[Notificar uso inadecuado](#) - [Términos del Servicio](#) - [Política de Privacidad](#)

Figura 46. Pregunta 40 del cuestionario y fin del mismo

ANEXO 3: ENTREVISTAS CATEGORIZADAS A PROFESORES QUE UTILIZAN EL ABJ

Entrevista a maestra (E1)

La siguiente entrevista forma parte de una investigación cuyo fin es estudiar el conocimiento y uso que se tiene del ABJ por parte del profesorado.

La presente entrevista se utilizará para llevar a cabo un Trabajo Fin de Máster, por lo que se ruega sinceridad a los participantes.

Por motivos de confidencialidad, y en base a la Ley Orgánica 3/2018 del 5 de diciembre de protección de datos y garantías de los derechos digitales, los datos obtenidos de dichas entrevistas serán tratados de manera totalmente anónima y confidencial, utilizándolos únicamente para el fin establecido.

Gracias por su colaboración.

Buenos días,

Soy Marta González estudiante del Máster en Investigación en Ciencias Sociales, Educación, Comunicación Audiovisual, Economía y Empresa, de la Universidad de Valladolid (Segovia).

Me pongo en contacto contigo para analizar a través de la presente entrevista, el conocimiento que tienes sobre el ABJ (Aprendizaje basado en el juego), así como el uso que le das a esta metodología.

En estos momentos nos encontramos con todos los niños confinados en sus casas. Sin embargo, deben seguir ejercitando su mente y desarrollándose a través del aprendizaje. Además, también son necesarios momentos en familia para desconectar y divertirse. Por ello, se considera el juego como un recurso que se ajusta perfectamente a todas estas necesidades.

Sería muy interesante conocer vuestra opinión, formación e interés a la hora de incluir el juego en el aula como docentes. Para ello, ¿podrías contestar a una serie de preguntas?

1. ¿Cuándo y por qué comenzaste a utilizar la metodología ABJ? ¿cómo adquiriste la formación?

En Ed. Infantil la base de todo aprendizaje es el juego. Por lo tanto, desde que empecé a trabajar con niños de Infantil hace 10 años lo utilicé.

Mediante una optativa en la carrera de magisterio y a través de cursos del Cfie.

2. Por favor, cuéntame, ¿cómo utilizas la metodología ABJ? ¿qué tipos de juegos usas? ¿tu colegio dispone de juegos? ¿Has tenido experiencias con videojuegos? de ser así, ¿Qué impresión has obtenido?

Durante todo el curso me programo las clases para que cada materia nueva incluya un juego. Lo aprendamos a través del juego. La clase la tengo distribuida por rincones de aprendizaje, los cuales dos son juegos (juegos de mesa y juegos con robótica).

Además, este curso he añadido la “gamificación” como nueva metodología. Es lo más parecido a los videojuegos, ya que para introducir un proyecto de gamificación tuve que realizar una

presentación con los videojuegos que están más de moda ahora mismo entre los niños. Nunca han jugado con videojuego en clase, pero sí con diversos juegos de aprendizaje en la pizarra digital.

3. Por favor, explica, según tu opinión, ¿qué aprendizajes crees que aporta la metodología ABJ de forma diferente a metodologías más tradicionales? ¿Puedes poner algún ejemplo que hayas vivido y que ilustre el tipo de aprendizaje que promueve la metodología ABJ?

Considero que cualquier aprendizaje en Infantil, resulta más lúdico y fácil de adquirir si va acompañado de un juego. Las metodologías tradicionales, pueden servir para algunos niños con facilidad de retener o más maduros, pero para que todos se diviertan y aprendan suficiente se necesita estimular, motivar... a los niños mediante juegos.

4. ¿Con el uso de esta metodología has notado algún cambio en cuanto a la inclusión y la atención a la diversidad en el aula?, ¿Podrías exponer alguna experiencia o adaptación que hayas realizado?

Cada día, realizamos ejercicios y juegos en psicomotricidad, en estos juegos, se puede ver perfectamente muchas de las capacidades de los alumnos y no solo las motrices, y eso ayuda a la inclusión de muchos niños.

Con respecto a la atención a la diversidad, como he comentado antes, muchos niños no tienen la capacidad de absorber un nuevo conocimiento de la manera tradicional (explicaciones en la pizarra o simplemente sin apoyo visual) en cambio con esta metodología, aquellos niños con dificultades de aprendizaje pueden llegar a entender, y adquirir esos conocimientos a través de adaptaciones con los juegos.

Entrevista a maestra (E2)

La siguiente entrevista forma parte de una investigación cuyo fin es estudiar el conocimiento y uso que se tiene del ABJ por parte del profesorado.

La presente entrevista se utilizará para llevar a cabo un Trabajo Fin de Máster, por lo que se ruega sinceridad a los participantes.

Por motivos de confidencialidad, y en base a la Ley Orgánica 3/2018 del 5 de diciembre de protección de datos y garantías de los derechos digitales, los datos obtenidos de dichas entrevistas serán tratados de manera totalmente anónima y confidencial, utilizándolos únicamente para el fin establecido.

Gracias por su colaboración.

Buenos días,

Soy Marta González estudiante del Máster en Investigación en Ciencias Sociales, Educación, Comunicación Audiovisual, Economía y Empresa, de la Universidad de Valladolid (Segovia).

Me pongo en contacto contigo para analizar través de la presente entrevista, el conocimiento que tienes sobre el ABJ (Aprendizaje basado en el juego), así como el uso que le das a esta metodología.

En estos momentos nos encontramos con todos los niños confinados en sus casas. Sin embargo, deben seguir ejercitando su mente y desarrollándose a través del aprendizaje. Además, también son necesarios momentos en familia para desconectar y divertirse. Por ello, se considera el juego como un recurso que se ajusta perfectamente a todas estas necesidades.

Sería muy interesante conocer vuestra opinión, formación e interés a la hora de incluir el juego en el aula como docentes. Para ello, ¿podrías contestar a una serie de preguntas?

1. ¿Cuándo y por qué comenzaste a utilizar la metodología ABJ? ¿cómo adquiriste la formación?

Siempre he utilizado el juego como método de aprendizaje. Los niños se divierten, si se divierten son más felices y siendo feliz el niño, como cualquier persona, será más receptivo, y por lo tanto siempre aprenderá mucho más. Además, creo que con el juego se plantean interrogantes, problemas y ellos pueden, en cooperación, solucionarlo. Por lo tanto no sólo aprender a aprender, sino que aprenden a sociabilizarse con todo lo que eso conlleva: tolerancia, respeto, empatía, solidaridad, compañerismo.

La formación la he obtenido leyendo nuevas metodologías, en el cfie Segovia, y creando mis propios juegos, pensando siempre en el fin que quiero conseguir.

2. Por favor, cuéntame, ¿cómo utilizas la metodología ABJ? ¿qué tipos de juegos usas? ¿tu colegio dispone de juegos? ¿Has tenido experiencias con videojuegos? de ser así, ¿Qué impresión has obtenido?

Utilizo mucho la música y el teatro. Jugamos utilizando la música, bien cantando o realizando juegos psicomotrices poniendo una base musical. También utilizo cuentos musicales para los distintos objetivos que quiero conseguir.

Mi colegio dispone de material psicomotriz para que yo lo pueda utilizar en las distintas materias, pero juegos en sí mismo, tan sólo los de mesa y PDI.

3. Por favor, explica, según tu opinión, ¿qué aprendizajes crees que aporta la metodología ABJ de forma diferente a metodologías más tradicionales? ¿Puedes poner algún ejemplo que hayas vivido y que ilustre el tipo de aprendizaje que promueve la metodología ABJ?

Con este tipo de aprendizaje, además de aprender divirtiéndose se puede adaptar a la diversidad. Entre ellos se ayudan. El juego tiene que ser con reglas y respetarlas, Se tiene que nombrar en cada grupo un vocal que se irá rotando. También utilizo juegos tradicionales . Por ejemplo cuando uso los aros los utilizo para el aprendizaje de cantidad: uno, dos, tres ,cuatro. Se tiene que juntar mucho cuando llego al cuatro. En este juego además de aprender a contar aprender a ayudarse y esos niños que les cuesta más relacionarse les ayudan a dar ese paso los compañeros. Aprenden a sumar a restar, cuando el número de niños de la clase no es exacto. También nos ayuda a observar, si hubiera algún niño rechazado, para poder trabajar y que no nos pase desapercibido ningún niño que tenga este tipo de problemas. En fin creo que el juego puede ayudar al niño, y al maestro, a que se lleve una educación que atienda a la diversidad y nos ayude a todos no sólo en el aprendizaje sino a ser desde pequeños mejor personas.

4. ¿Con el uso de esta metodología has notado algún cambio en cuanto a la inclusión y la atención a la diversidad en el aula?, ¿Podrías exponer alguna experiencia o adaptación que hayas realizado?

Creo que ya en contestado con la anterior pregunta. El juego de todo tipo: psicomotriz, musical, teatral, de mesa, cooperativo... todo tipo de juegos ayudará siempre a la diversidad. Pero no debemos caer en la competitividad. Por desgracia en esta sociedad sólo sale adelante la gente buena, no la buena gente. Si desde pequeños, tantos padres como maestros, les ayudáramos a ser buena gente y no tanto, gente buena, el mundo sería muy distinto, Por eso intentaremos que el juego en sí mismo, ayude a los niños a adquirir nuevos conocimientos y habilidades sociales que les sirva de cimiento consistente para su vida futura.

Entrevista a maestra (E3)

La siguiente entrevista forma parte de una investigación cuyo fin es estudiar el conocimiento y uso que se tiene del ABJ por parte del profesorado.

La presente entrevista se utilizará para llevar a cabo un Trabajo Fin de Máster, por lo que se ruega sinceridad a los participantes.

Por motivos de confidencialidad, y en base a la Ley Orgánica 3/2018 del 5 de diciembre de protección de datos y garantías de los derechos digitales, los datos obtenidos de dichas entrevistas serán tratados de manera totalmente anónima y confidencial, utilizándolos únicamente para el fin establecido.

Gracias por su colaboración.

Buenos días,

Soy Marta González estudiante del Máster en Investigación en Ciencias Sociales, Educación, Comunicación Audiovisual, Economía y Empresa, de la Universidad de Valladolid (Segovia).

Me pongo en contacto contigo para analizar a través de la presente entrevista, el conocimiento que tienes sobre el ABJ (Aprendizaje basado en el juego), así como el uso que le das a esta metodología.

En estos momentos nos encontramos con todos los niños confinados en sus casas. Sin embargo, deben seguir ejercitando su mente y desarrollándose a través del aprendizaje. Además, también son necesarios momentos en familia para desconectar y divertirse. Por ello, se considera el juego como un recurso que se ajusta perfectamente a todas estas necesidades.

Sería muy interesante conocer vuestra opinión, formación e interés a la hora de incluir el juego en el aula como docentes. Para ello, ¿podrías contestar a una serie de preguntas?

1. ¿Cuándo y por qué comenzaste a utilizar la metodología ABJ? ¿cómo adquiriste la formación?

A principio del curso 2019. Lo comencé a utilizar porque el juego siempre es atractivo para el alumnado. Jugando no se dan cuenta de que están aprendiendo y por la necesidad de “ganar” emplean todos los recursos que tienen, por eso es una forma muy lúdica para que repasen contenidos y comprobar si los tienen adquiridos o no.

Adquirí la información en un curso que realicé antes de las oposiciones.

2. Por favor, cuéntame, ¿cómo utilizas la metodología ABJ? ¿qué tipos de juegos usas? ¿tu colegio dispone de juegos? ¿Has tenido experiencias con videojuegos? de ser así, ¿Qué impresión has obtenido?

Lo utilizo sobre todo como repaso de los temas. Tengo 5 alumnos en el aula, todos de diferentes edades, y lo que hago es agrupar a los mayores con los pequeños para que entre unos y otros se ayuden. He planteado el parchís, la oca, el juego de Jenga, el pasapalabra... también hemos trabajado con Scapes romos y con break out para repasar contenidos. A veces los he utilizado sólo para un curso concreto o mezclados.

El centro dispone de juegos pero no creados exclusivamente para repaso de contenidos

No, no he tenido experiencia con videojuegos.

3. Por favor, explica, según tu opinión, ¿qué aprendizajes crees que aporta la metodología ABJ de forma diferente a metodologías más tradicionales? ¿Puedes poner algún ejemplo que hayas vivido y que ilustre el tipo de aprendizaje que promueve la metodología ABJ?

La metodología ABJ permite al alumnado analizar, asociar, reflexionar, explicar, pero sobretodo razonar sobre lo que sabe y hace. Así, todo esto no se consigue sin la “presión” que ejercen los juegos por querer ganar y a la vez divertirse. Es posible que estén repasando o realizando lo mismo que harían con una ficha o con actividades, pero la diferencia es que con el ABJ no están pensando en eso, sino en jugar y divertirse. También cooperan y compiten positivamente, algo que no se consigue con otras metodologías tradicionales.

4. ¿Con el uso de esta metodología has notado algún cambio en cuanto a la inclusión y la atención a la diversidad en el aula?, ¿Podrías exponer alguna experiencia o adaptación que hayas realizado?

Sí. El alumnado que es más mayor ayuda y explica a los más pequeños. Además, el alumno TEA se deja guiar por sus compañeros, y ellos saben que para conseguir “ganar”, el alumno tiene que saber hacerlo también. Es una forma de incluir la cooperación también mediante el juego.

Un ejemplo que funcionó muy bien fue el juego de pasapalabra. Iban dando pistas de palabras que el alumno TEA había trabajado en ciencias de la naturaleza, incluyendo mímica, canciones... para que él las adivinase.

Entrevista a maestro (E4)

La siguiente entrevista forma parte de una investigación cuyo fin es estudiar el conocimiento y uso que se tiene del ABJ por parte del profesorado.

La presente entrevista se utilizará para llevar a cabo un Trabajo Fin de Máster, por lo que se ruega sinceridad a los participantes.

Por motivos de confidencialidad, y en base a la Ley Orgánica 3/2018 del 5 de diciembre de protección de datos y garantías de los derechos digitales, los datos obtenidos de dichas entrevistas serán tratados de manera totalmente anónima y confidencial, utilizándolos únicamente para el fin establecido.

Gracias por su colaboración.

Buenos días,

Soy Marta González estudiante del Máster en Investigación en Ciencias Sociales, Educación, Comunicación Audiovisual, Economía y Empresa, de la Universidad de Valladolid (Segovia).

Me pongo en contacto contigo para analizar a través de la presente entrevista, el conocimiento que tienes sobre el ABJ (Aprendizaje basado en el juego), así como el uso que le das a esta metodología.

En estos momentos nos encontramos con todos los niños confinados en sus casas. Sin embargo, deben seguir ejercitando su mente y desarrollándose a través del aprendizaje. Además, también son necesarios momentos en familia para desconectar y divertirse. Por ello, se considera el juego como un recurso que se ajusta perfectamente a todas estas necesidades.

Sería muy interesante conocer vuestra opinión, formación e interés a la hora de incluir el juego en el aula como docentes. Para ello, ¿podrías contestar a una serie de preguntas?

1. ¿Cuándo y por qué comenzaste a utilizar la metodología ABJ? ¿cómo adquiriste la formación?

Empecé a utilizar esta metodología el curso anterior y el motivo fue porque me parecía una metodología interesante a utilizar para desarrollar el aprendizaje en el aula. Siempre intento buscar una alternativa más lúdica a las actividades meramente académicas, más que para sustituirlas simplemente para complementarlas y por eso empecé a interesarme en ello. Desconocía en qué consistía y cómo trabajaba, así que gracias a un curso organizado por el CFIE pude conocer en qué consistía y su aplicabilidad a la escuela. Me formé en ello y empecé a utilizarlo.

2. Por favor, cuéntame, ¿cómo utilizas la metodología ABJ? ¿qué tipos de juegos usas? ¿tu colegio dispone de juegos? ¿Has tenido experiencias con videojuegos? de ser así, ¿Qué impresión has obtenido?

En mi caso utilizo el juego para trabajar diversos contenidos curriculares. Intento buscar actividades que encajen con lo que quiero trabajar y elaboro los materiales necesarios (si son necesarios) dentro del tiempo disponible (conlleva bastante). En ocasiones me gustaría hacer alguna cosa más pero es difícil por cuestión de tiempo. El tipo de juego es muy variado, puede ser desde dominós, a juegos por parejas, time's up, regletas, "trivial", pasapalabra...

Particularmente algo que utilizo durante todo el curso es la gamificación, que consiste en llevar estrategias basadas en los juegos a las aulas. Con ello no sólo trabajo contenidos académicos sino que muchas de las cosas que se trabajan son otros aspectos también muy importantes como rutinas, hábitos, hábitos de comida saludable, reciclaje, limpieza, investigación, lectura, comportamiento, participación...

Todo ello además acompañado de la plataforma de la editorial con la que trabajamos que tiene un apartado digital para poder generar avatares y con esos avatares, a través del juego vayan practicando lo trabajado en clase pero en un soporte digital y basado en el juego. Con ello complemento lo del aula.

La impresión que tengo al respecto es muy positiva.

3. Por favor, explica, según tu opinión, ¿qué aprendizajes crees que aporta la metodología ABJ de forma diferente a metodologías más tradicionales? ¿Puedes poner algún ejemplo que hayas vivido y que ilustre el tipo de aprendizaje que promueve la metodología ABJ?

En mi opinión, aporta aprendizajes, pero basándome en mi experiencia, lo que aporta es un extra de motivación muy grande, que hace que los niños y niñas se esfuercen más, trabajen más, se concentren mucho más y de ahí que el aprendizaje sea mayor. No sólo por el juego en sí, sino por la actitud suya hacia los contenidos. De una manera lúdica aumenta mucho su interés.

Un ejemplo, como he dicho, más bien centrado en ciertas actitudes o rutinas, podría ser, que antes de utilizar gamificación, cuando salían de clase para irse a casa les pedía que subieran las sillas y limpiasen su mesa y alrededores. Siempre había varios alumnos al día que no lo hacían (normalmente por despiste) o días en los que se acababa más tarde la clase y se iban más rápido sin limpiar nada. Ahora, utilizando la gamificación, sin necesidad de decir absolutamente nada, cuando salgo del aula para irnos a casa, las sillas están todas subidas y el suelo recogido puesto que obtienen un beneficio o recompensa grupal al día siguiente, que les encamina a un objetivo mayor. Con ello se generan hábitos que mi intención es que interioricen y cada vez vayan haciendo más sin necesidad de “premio” o “recompensa”.

Otro ejemplo, más relacionado con el juego y menos con gamificación, es cuando al año siguiente recuerdas algo que trabajamos, en ocasiones los chicos y chicas les viene a la mente lo trabajado porque lo asocian a algún juego que se hizo.

4. ¿Con el uso de esta metodología has notado algún cambio en cuanto a la inclusión y la atención a la diversidad en el aula?, ¿Podrías exponer alguna experiencia o adaptación que hayas realizado?

Sí que he notado mejoras en ese sentido. Utilizando el juego muchas cosas se “igualan” ya que hay otros elementos aparte de los curriculares. También, en cursos más mayores que es en los que suelo trabajar, los chicos o chicas con más dificultades en muchas de las ocasiones son por desmotivación y falta de trabajo o rutinas, más que por dificultades. Por tanto, el juego hace que quieran participar más que si es una actividad más tradicional.

En mi caso, utilizando la gamificación, se “premian” aspectos no tan académicos, es decir, todos pueden obtener puntos, recompensas o beneficios independientemente de su rendimiento académico. Es decir, obtener esas recompensas no va a depender de la capacidad del chico o

chica, lo que hace que todos y todas se involucren, consiguiendo motivación y participación en todos, no sólo en “los de siempre”, que son los que ya la suelen tener de por sí.

Entrevista a maestra (E5):

La siguiente entrevista forma parte de una investigación cuyo fin es estudiar el conocimiento y uso que se tiene del ABJ por parte del profesorado.

La presente entrevista se utilizará para llevar a cabo un Trabajo Fin de Máster, por lo que se ruega sinceridad a los participantes.

Por motivos de confidencialidad, y en base a la Ley Orgánica 3/2018 del 5 de diciembre de protección de datos y garantías de los derechos digitales, los datos obtenidos de dichas entrevistas serán tratados de manera totalmente anónima y confidencial, utilizándolos únicamente para el fin establecido.

Gracias por su colaboración.

Buenos días,

Soy Marta González estudiante del Máster en Investigación en Ciencias Sociales, Educación, Comunicación Audiovisual, Economía y Empresa, de la Universidad de Valladolid (Segovia).

Me pongo en contacto contigo para analizar a través de la presente entrevista, el conocimiento que tienes sobre el ABJ (Aprendizaje basado en el juego), así como el uso que le das a esta metodología.

En estos momentos nos encontramos con todos los niños confinados en sus casas. Sin embargo, deben seguir ejercitando su mente y desarrollándose a través del aprendizaje. Además, también son necesarios momentos en familia para desconectar y divertirse. Por ello, se considera el juego como un recurso que se ajusta perfectamente a todas estas necesidades.

Sería muy interesante conocer vuestra opinión, formación e interés a la hora de incluir el juego en el aula como docentes. Para ello, ¿podrías contestar a una serie de preguntas?

1. ¿Cuándo y por qué comenzaste a utilizar la metodología ABJ? ¿cómo adquiriste la formación?

Bueno, en primer lugar, tengo que decir que, comencé a usar juegos hace 5 años, sin embargo, en aquel momento, no creo que pudiera considerarse una metodología, sino simplemente **un recurso o una técnica para fomentar el aprendizaje de los alumnos** de una manera, pues más activa y motivadora.

Necesito responder primero a esta segunda pregunta para poder concretar un poquito más desde cuándo llevo utilizando la metodología del Aprendizaje Basado en el Juego.

Nunca he recibido una formación concreta y específica para emplear una metodología de Aprendizaje Basado en Juegos, hace 3 años hice dos cursos de formación, uno impartido por Haba, una empresa alemana encargada de la fabricación de juegos educativos, en el que asistí a un curso de formación a lo largo de todo un fin de semana, en la que unos expertos, algunos de ellos, docentes. En esta formación conocí una gran variedad de juegos educativos y además se nos dieron unas pautas de cómo introducir estos juegos en el aula. Unos meses después, recibí otra formación de Bir que es un grupo editorial, especializado también en productos de ocio y juegos educativos, al igual que con la anterior formación, conocí un poquito más cómo emplear los juegos para ser utilizados dentro del aula.

En ese momento, no había oído hablar ni de ABJ ni de gamificación, si bien es cierto, que ya este tipo de metodología pues se estaba utilizando en otros centros, hace apenas un año o dos aproximadamente y tras ver pues, algunos tutoriales y charlas de Fernando Trujillo en las que explica y especifica un poco más en qué consiste el ABJ y la gamificación, comencé a promover este tipo de metodología dentro del aula, no es una tarea fácil porque no consiste sólo en jugar, sino que el juego debe promover la adquisición de una serie de conocimientos concretos en el alumnado para que este aprendizaje sea extrapolado del juego y usado en su vida diaria.

Ahora sí puedo responder en por qué creo en esta metodología o utilizo esta metodología. Es altamente motivadora para el alumnado, genera emociones propias, interés, les implica, fomenta el desarrollo de las funciones ejecutivas, y por supuesto, es muy divertida.

2. Por favor, cuéntame, ¿cómo utilizas la metodología ABJ? ¿qué tipos de juegos usas? ¿tu colegio dispone de juegos? ¿Has tenido experiencias con videojuegos? de ser así, ¿Qué impresión has obtenido?

Los juegos están incluidos en nuestro plan de centro, objetivos que perseguimos es del desarrollo de las competencias clave, habilidades lingüísticas, mejorar la socialización entre los alumnos, aprender a aprender, la lectura comprensiva, entrenar la competitividad, la cooperación y la atención a la diversidad, De manera semanal utilizo diferentes juegos como herramientas de apoyo del aprendizaje para las diferentes áreas, también para la asimilación e incluso lo he utilizado para la evaluación de ciertos conocimientos. En el cole, disponemos de una ludoteca escolar, cada clase tiene asignado un tiempo para poder disponer de estos juegos, tenemos una gran variedad de ellos, este proyecto engloba todo el centro, aunque también se realiza en cada uno de los cursos. Lo primero que intento tener claro pues es para qué quiero usar el juego y cuáles son los objetivos que persigo, en un primer momento siempre hacemos un estudio de las instrucciones del juego, pero les hemos adaptado, inventado nuevas reglas, adaptándonos a

nuestras necesidades concretas, uso fundamentalmente juegos de mesa y algún juego elaborado por mí ante las necesidades observadas en el alumnado.

3. Por favor, explica, según tu opinión, ¿qué aprendizajes crees que aporta la metodología ABJ de forma diferente a metodologías más tradicionales? ¿Puedes poner algún ejemplo que hayas vivido y que ilustre el tipo de aprendizaje que promueve la metodología ABJ? Con respecto a la primera pregunta, decir que creo que, jugando, se desarrollan una gran cantidad de procesos cognitivos de manera más fácil y cercana para el alumno, además a través de la diversión que es difícil alcanza con metodologías tradicionales. Podría numerar muchos de estos procesos cognitivos que se desarrollan a través del juego como: identificar, analizar, reconocer, asociar, reflexionar, razonar, deducir, inducir, decidir, explicar, crear, flexibilización cognitiva, innumerables procesos que se alcanzan de manera más fácil a través de este tipo de metodología.

Definitivamente la metodología ABJ promueve un aprendizaje significativo en el alumnado, ya que es necesario que el alumno sea una persona activa y se involucre razonando, pensando, para resolver situaciones en este caso, ficticias pero que les sirva y las extrapole para poder resolver problemas de la vida diaria. El uso de esta metodología también ayuda a solventar algunos problemas que habitualmente se dan en las aulas, como puede ser pues la falta de atención y la desmotivación, y usar el juego como estrategia educativa para paliar estos dos grandes problemas que tenemos a diario ayuda tanto al alumnado como al docente que lleva la clase. El juego, en definitiva, equilibra el aula y todos participamos de la misma manera, no hay perdedores ni ganadores, sino aprendizaje.

Mi experiencia con un grupo de alumnos durante 3 años, haciendo y practicando este tipo de metodología con ellos ha sido muy gratificante ver cómo evolucionaron tanto en el ámbito social como en el uso de estrategias para resolver problemas que surgían en el aula y fuera de ésta, todas las experiencias vividas tuvieron una repercusión positiva en el aprendizaje de todo y cada uno. Para todos, el fin era divertirnos, pero la herramienta se usaba para apoyar sus aprendizajes, desde el cálculo matemático hasta la comprensión lectora, por lo tanto, el juego se utilizaba en muchos momentos del aula para trabajar aquellos contenidos establecidos en el currículum

4. ¿Con el uso de esta metodología has notado algún cambio en cuanto a la inclusión y la atención a la diversidad en el aula?, ¿Podrías exponer alguna experiencia o adaptación que hayas realizado?

Totalmente, el año pasado e incluso este año también, he tenido alumnos con necesidades educativas especiales, y durante los tiempos de juego o en aquellos momentos en los que se usaba la metodología ABJ, el alumnado se sentía parte de la clase de una manera más completa, hablo

de alumnos que tienen un desfase curricular muy importante con respecto a sus coetáneos pero durante las sesiones del juego este desfase es prácticamente inexistente, de hecho se potenciar aquellas funciones ejecutivas que son fundamentales y prioritarias para que estos alumnos sigan avanzando, porque para ellos no es fundamental ni importante la adquisición de ciertos contenidos curriculares, sino el desarrollo de una serie de estrategias que les ayuden a resolver problemas de la vida diaria concretamente un alumno tenía dificultades para ser integrado en la clase por su comportamiento y su forma de ser. Durante los tiempos de juego, consiguió establecer ciertas relaciones de amistad con otros compañeros que le ayudó para que esa integración e inclusión dentro del aula fuese realmente eficaz y eficiente, y gratificante para ambas partes

Con el paso del tiempo, voy comprendiendo mejor cual es la diferencia entre el aprendizaje basado en juegos y la gamificación. Este año, ante una necesidad de la clase con respecto a la ortografía, pues he realizado, he diseñado un juego que se llama el “Cazafaltas” que se enmarca más en una metodología de gamificación, ya que no se ha creado un juego completo en sí mismo, sino que he incluido determinadas mecánicas de otros juegos. Fue muy numeroso de alumnos

¿Juega con videojuegos? Basándome en este punto de motivación cree un juego en el que los alumnos tenían que localizar fuera del colegio, en los pasillos, en la clase, en los cuadernos faltas de ortografía de otros alumnos, estas tenían que ser fotografiadas o mostrar la evidencia de que la falta existía, el juego consta de 10 niveles, cada determinadas faltas ellos superan un nivel hasta conseguir llegar al final y convertirse en detectives “Cazafaltas”. Este carnet les permite formar a otros compañeros para reeducarles en las faltas de ortografía La ortografía es un tema muy tedioso de abordar en el aula, es costoso para el alumnado la adquisición de esas palabras en las que cometen errores, a través de este simple juego, pues hemos conseguido que el nivel de faltas de la clase haya bajado muchísimo y sobre todo la alta motivación que hay en el alumnado para no cometerlas, buscar algunas e incluso corregirlas, el próximo curso se les propondrá un “Cazafaltas 2” en el que ellos mismos elaborarán las reglas del juego, haciéndoles partícipes de esta aventura.

Entrevista maestra (E6):

La siguiente entrevista forma parte de una investigación cuyo fin es estudiar el conocimiento y uso que se tiene del ABJ por parte del profesorado.

La presente entrevista se utilizará para llevar a cabo un Trabajo Fin de Máster, por lo que se ruega sinceridad a los participantes.

Por motivos de confidencialidad, y en base a la Ley Orgánica 3/2018 del 5 de diciembre de protección de datos y garantías de los derechos digitales, los datos obtenidos de dichas entrevistas

serán tratados de manera totalmente anónima y confidencial, utilizándolos únicamente para el fin establecido.

Gracias por su colaboración.

Buenos días,

Soy Marta González estudiante del Máster en Investigación en Ciencias Sociales, Educación, Comunicación Audiovisual, Economía y Empresa, de la Universidad de Valladolid (Segovia).

Me pongo en contacto contigo para analizar a través de la presente entrevista, el conocimiento que tienes sobre el ABJ (Aprendizaje basado en el juego), así como el uso que le das a esta metodología.

En estos momentos nos encontramos con todos los niños confinados en sus casas. Sin embargo, deben seguir ejercitando su mente y desarrollándose a través del aprendizaje. Además, también son necesarios momentos en familia para desconectar y divertirse. Por ello, se considera el juego como un recurso que se ajusta perfectamente a todas estas necesidades.

Sería muy interesante conocer vuestra opinión, formación e interés a la hora de incluir el juego en el aula como docentes. Para ello, ¿podrías contestar a una serie de preguntas?

1. ¿Cuándo y por qué comenzaste a utilizar la metodología ABJ? La verdad que fue de forma espontánea, básicamente los chicos te llevan a usar juegos para trabajar, mas en infantil. **¿cómo adquiriste la formación?** He sido mas bien autodidacta.

2. Por favor, cuéntame, ¿cómo utilizas la metodología ABJ? Suelo usar los juegos por rincones, además también en dinámicas de toda la clase a la vez. **¿qué tipos de juegos usas?** Casi siempre los elaboro yo, aunque hay veces que son comprados. Utilizo juegos muy variados, desde juegos de calculo, de palabras, relacionados con el medio ambiente, algunos son cooperativos, otros no, depende de lo que quiera trabajar **¿tu colegio dispone de juegos?** Soy interina, así que tengo mis juegos, nos suele haber nada en los coles donde voy, eso si, si puedo dejo comprados algunos para la clase antes de marcharme, esperando que alguien los utilice **¿Has tenido experiencias con videojuegos?** No demasiadas. **de ser así, ¿Qué impresión has obtenido?** Las pocas veces que he usado no me gustan, prefiero no usar pantallas. Quizá sea un perjuicio, o que no he encontrado nada que me guste.

3. Por favor, explica, según tu opinión, ¿qué aprendizajes crees que aporta la metodología ABJ de forma diferente a metodologías más tradicionales? Motivadora, dinámica, activa,

fomenta la cooperación, ¿Puedes poner algún ejemplo que hayas vivido y que ilustre el tipo de aprendizaje que promueve la metodología ABJ?

4. ¿Con el uso de esta metodología has notado algún cambio en cuanto a la inclusión y la atención a la diversidad en el aula? Por supuesto, los juegos facilitan la participación de todos, cada a su nivel, además promueven la cooperación así que se ayudan mucho unos a otros y aprenden todos de todos ¿Podrías exponer alguna experiencia o adaptación que hayas realizado?

ANEXO 4: Presentación del Trabajo Fin de Máster