



VERACRUZ
GOBIERNO
DEL ESTADO



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEL ESTADO DE VERACRUZ

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD REGIONAL 305 COATZACOALCOS

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA

**EL APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO PARA EL DESARROLLO
INTEGRAL EN LOS ALUMNOS DE NIVEL PRIMARIA**

MONOGRAFÍA

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN PEDAGOGÍA

PRESENTA:

KEILA JARUMY TORRES SALINAS

ASESOR:

DR. JOSE NICOLAS HERNANDEZ BARRAGAN

COATZACOALCOS, VERACRUZ, OCTUBRE 2024



VERACRUZ
GOBIERNO
DEL ESTADO



SEV
Secretaría
de Educación

SEMSyS
Subsecretaría de Educación
Media Superior y Superior



DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACIÓN

Coatzacoalcos, Ver., 29 de octubre 2024.

C. KEILA JARUMY TORRES SALINAS

PRESENTE:

En mi calidad de presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado por la Comisión Revisora a su trabajo intitulado **EL APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO PARA EL DESARROLLO INTEGRAL EN LOS ALUMNOS DE NIVEL PRIMARIA**, Opción: **MONOGRAFÍA**, para obtener el Título de **LICENCIADA EN PEDAGOGÍA**, a propuesta de su asesor **DR. JOSE NICOLAS HERNANDEZ BARRAGAN**, manifiesto a Usted que reúne los requisitos establecidos en materia de titulación, que exige esta Universidad.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza a presentar su Examen Profesional.

ATENTAMENTE
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"

LIC. SAMUEL PÉREZ GARCÍA.
PRESIDENTE DE LA H. COMISIÓN DE TITULACIÓN
UNIDAD REGIONAL 305 UPN.



S.E.V.
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL
UNIDAD REGIONAL
305
COATZACOALCOS, VER.

3034- 200 AÑOS DE VERACRUZ DE IGNACIO DE LA LLAVE COMO PARTE DE LA FEDERACIÓN 1824-2024

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD REGIONAL 305 COATZACOALCOS, VER.
Clave: 30DUP0006Z
Prolongación Mártires de Chicago s/n. Col. El Tesoro
C:P: 96536 Coatzacoalcos, Ver. Tel: 921 21 88072



200 AÑOS
VERACRUZ
DE IGNACIO DE LA LLAVE
COMO PARTE DE LA FEDERACIÓN

AGRADECIMIENTO

A Dios, quiero agradecerle profundamente por su infinita gracia y amor. Su presencia en mi vida ha sido un faro de luz en cada paso que doy. Gracias por darme la inteligencia necesaria para enfrentar los retos que se presentaron a lo largo de mi camino, así como la paciencia para seguir adelante. Este logro es un reflejo de tu bondad y misericordia, y estoy eternamente agradecida por las bendiciones que me otorgas.

A mis padres, mi agradecimiento es indescriptible. Gracias por su amor incondicional, por su apoyo constante y por ser mis mayores animadores. Su dedicación y esfuerzo me han enseñado el verdadero significado de la perseverancia. Cada palabra de aliento y cada gesto de cariño me ha impulsado a dar lo mejor de mí. Son mi inspiración y mi mayor fuente de motivación.

A mi hermana, gracias por ser mi confidente y compañera en esta aventura. Tu apoyo incondicional ha hecho que este camino sea más ameno y especial. Estoy agradecida por tenerte en mi vida y por toda la comprensión que me brindas.

A mis amigos, gracias por ser mi red de apoyo, por cada risa compartida y por los momentos de alegría que me ayudaron a sobrellevar los días difíciles. Cada uno de ustedes ha dejado una huella en mi corazón, y me siento muy afortunada.

La presente monografía lleva por título EL APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO PARA EL DESARROLLO INTEGRAL EN LOS ALUMNOS DE NIVEL PRIMARIA. Este trabajo fue elaborado en el año 2024, fecha en la que realice mis observaciones y prácticas profesionales, las cuales fueron un impulso para abordar dicho tema. En ella analizo ideas y enfoques que pueden transformar la percepción tradicional sobre el juego en la educación. Mi intención, es que el público comprenda que mediante esta metodología el alumno puede desarrollarse de manera integral en múltiples dimensiones.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
--------------------	---

CAPÍTULO I

JUSTIFICACIÓN DEL TEMA	4
------------------------------	---

1.1 Antecedentes.....	4
-----------------------	---

1.2 Explicación y Delimitación	11
--------------------------------------	----

1.3 Justificación	12
-------------------------	----

1.4 Objetivos	14
---------------------	----

1.4.1 Objetivo General.....	14
-----------------------------	----

1.4.1 Objetivos Específicos	15
-----------------------------------	----

CAPÍTULO II

FUNDAMENTOS TEÓRICOS METODOLÓGICOS.....	16
---	----

2.1 Enfoque del Análisis del Tema	16
---	----

2.2 Diferentes Perspectivas Teóricas de Pedagogos	17
---	----

2.2.1 Jean Piaget	17
-------------------------	----

2.2.2 Vygotsky.....	23
---------------------	----

2.2.3 Johan Huizinga	26
----------------------------	----

2.3 El Modelo Constructivista	28
-------------------------------------	----

2.4 Metodología de la Investigación	32
---	----

CAPÍTULO III

ESQUEMA EXPOSITIVO.....	34
-------------------------	----

3.1 Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ)	34
--	----

3.2 ¿Qué es el Aprendizaje Basado en Juego?	35
---	----

3.3 Tipos de Juego	35
3.4 Características del juego	39
3.5 Importancia del Juego en la Infancia.....	40
3.6 ¿Qué es el Desarrollo Integral?	41
3.7 Clasificación de los Tipos de Juegos en Función del Desarrollo	41
3.8 Beneficios del Juego para la Formación Integral del Alumno	43

CAPÍTULO IV

IMPLICACIONES DEL APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO.....	53
4.1 Situaciones Prácticas del ABJ en un Modelo Constructivista	53
4.2 Desafíos del ABJ en la Educación.....	54
4.3 El Abandono del Juego	56
4.4 ¿Por qué Debemos Jugar?	58
4.5 ¿Cómo Aprendemos Jugando?	59
4.6 Una Alianza para el Aprendizaje Profundo	59
4.7 Implementación de Ambas Metodologías.....	62
4.8 ¿Cómo se Evalúa el ABJ?	66
CONCLUSIÓN.....	69

REFERENCIAS BIBLIOGRAFÍA

INTRODUCCIÓN

El Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) se refiere a una metodología activa que utiliza el juego como herramienta principal para facilitar el aprendizaje. Esta técnica no solo busca la adquisición de conocimientos, sino también el desarrollo de habilidades sociales, emocionales, físicas y cognitivas de los niños.

La importancia de abordar este tema radica en la necesidad de involucrar a los alumnos de manera activa y lúdica en su proceso de aprendizaje. En un contexto en el que las metodologías tradicionales de enseñanza a menudo resultan insuficientes para captar el interés de los alumnos, es crucial explorar alternativas que no solo fomenten el aprendizaje académico, sino también promuevan el desarrollo integral de los estudiantes. Abordar este tema permite conocer como mediante el ABJ se pueden transformar las prácticas pedagógicas y contribuir al desarrollo de habilidades claves para la vida, como el trabajo en equipo, la resolución de problemas, la creatividad, entre otros.

La investigación no solo se centra en describir los beneficios del ABJ, sino también en analizar sus aplicaciones e implicaciones que tiene esta metodología en el ámbito educativo. De esta manera, el trabajo busca contribuir al conocimiento académico y proporcionar herramientas útiles para los docentes que desean incorporar esta estrategia en su práctica diaria.

El enfoque teórico se basa en las teorías del aprendizaje constructivista, donde se considera al alumno como el protagonista activo en la construcción de su propio conocimiento. También se apoyará en teorías del juego, como las propuestas por Jean Piaget, Vygotsky y Johan Huitzinga que resaltan la importancia del juego en el desarrollo cognitivo y social de los niños. El análisis combinará estos enfoques teóricos para demostrar cómo el juego puede ser un medio eficaz para el aprendizaje significativo y el desarrollo integral.

El alcance de este trabajo incluye un análisis exhaustivo del Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) aplicado en el contexto de la educación primaria. A través de la revisión de literatura académica, revistas, páginas web, entre otros; se explorarán las diferentes maneras en que el ABJ contribuye al desarrollo cognitivo, social, emocional y físico de los alumnos. También se analiza como el ABJ puede integrarse con otras metodologías activas como el Aprendizaje Basado en Problemas para maximizar su efectividad. Sin embargo, una de las limitaciones es la dificultad de generalizar los resultados debido a la diversidad de contextos escolares y socioeconómicos. Además, aunque se explorará la teoría y la práctica del ABJ, este trabajo no incluirá una investigación empírica original, es decir, el trabajo se centra en el análisis, la interpretación y revisión de datos ya existentes.

A continuación, se describe cada capítulo a manera de conocer un poco sobre cómo los alumnos pueden aprender de manera menos arcaica, más innovadora, fácil y divertida durante su estancia en el nivel primaria.

En el CAPÍTULO I se detalla los antecedentes del juego en la educación. También, se describe cuáles son las causas que llevan a considerar este trabajo de investigación como un tema relevante y de interés en la educación actual. Asimismo, se presenta la delimitación, la cual está enfocada en los alumnos de nivel primaria, mediante una investigación con enfoque documental. De igual manera, se complementa la justificación, en la cual se explica las razones de la selección del tema, así como la importancia de implementarlo. Posteriormente, se exponen los objetivos generales y específicos que se desean lograr con este trabajo de investigación.

En el CAPÍTULO II se encuentran los fundamentos teóricos metodológicos, mismo en el que se presenta el enfoque del análisis del tema y se analizan algunas teorías como Jean Piaget, Vygotsky y Huitzinga quienes definen algunos conceptos del juego, las clasificaciones del juego y sus aportaciones a la educación. Asimismo, se aborda la importancia del modelo constructivista y, por último, se encuentra la metodología de la investigación de tipo documental.

Por otro lado, en el CAPÍTULO III se analiza la metodología ABJ. Se presentan los tipos de juegos, clasificados en juego libre y juego dirigido. Las características del juego, la importancia de poder jugar, la definición sobre el desarrollo integral, la clasificación de los juegos según la capacidad de desarrollo y el beneficio que presenta en el desarrollo integral.

En el CAPÍTULO IV se presentan algunos estudios de situaciones prácticas en las que se ha utilizado la metodología en diferentes niveles de educación, así como, cuales son algunos de los desafíos que enfrentan los docentes. De igual manera, se aborda dos interrogantes fundamentales para la investigación ¿por qué debemos jugar? y ¿cómo aprendemos jugando?, se detallan las dos formas en las que se da el aprendizaje y para finalizar, se analiza la vinculación del ABJ con una de las metodologías propuestas por el modelo constructivista para potenciar su eficacia y se analiza la técnica de evaluación para el ABJ y algunos instrumentos que se pueden implementar en caso de ser necesarios.

Como antepenúltimo punto, se presentan la conclusión en la que se sintetizan los hallazgos más importantes de la investigación y se ofrecen recomendaciones para futuras investigaciones. Por último, se presentan las referencias bibliográficas de las fuentes consultadas.

CAPÍTULO I

JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

1.1 Antecedentes

De acuerdo a algunas investigaciones se dice que el juego tuvo una gran significación en la educación en la antigua Grecia y era conocido como “ludus”. Esta expresión suele tomar diferentes significados dependiendo del contexto. Sin embargo, en Roma era utilizado para abordar el juego infantil y para referirse a la escuela primaria a la que asistían los niños y en las cuales se le daba una gran valoración al juego en el proceso formativo de los aprendices.

Filósofos como Platón a partir del siglo IV a.c ya mencionaba la relevancia educativa del “ludus” para lograr un buen florecimiento e inventiva del ser humano. La principal fundamentación teórica de Platón al juego plantea, en términos holísticos, la transferencia de valores culturales de modo que faciliten la instauración y estabilidad de las leyes. Por ello, menciona que los infantes entre los tres y los seis años deben ejercitarse en juegos colectivos en los santuarios de las aldeas bajo la supervisión de las nodrizas, así como en presencia de los habitantes para asegurarse de que el comportamiento de los infantes sea el adecuado.

Otra innovadora contribución del filósofo atañe a la instrucción. Recomendaba que a partir de los seis años es necesario vincular el aprendizaje con juego para que los niños se ejerciten de manera disciplinada en sus futuras ocupaciones. Finalmente, ve esta actividad como un instrumento para determinar preferencias y aficiones o como un procedimiento para evaluar. Por su parte, Aristóteles añade la característica de ser un remedio para contrarrestar el agotamiento generado por el trabajo, dado que a través del placer se consigue reposo y relajación.

Sin embargo, el componente motivador del juego es introducido por Quintiliano, cuyas recomendaciones, sumadas a las anteriores, siguen siendo relevantes hoy en día. Él

se basada en el principio de la individualidad de la enseñanza, en la que se establece una regla educativa destinada a evitar que el niño se aburra rápidamente de los estudios. Para ello, sugiere que el proceso educativo se realice “como si fuera un juego” y que la actividad se estimule con recompensas dependiendo la edad. Sus menciones a la motivación y al esfuerzo educativo son explícitas y no requieren de mayor aclaración. (Esteban, 1997)

Durante el medievo se encuentra Jaldún que mediante sus hallazgos se observa cómo se da un cambio de paradigma, pues antes predominaba la fuerza bruta ahora se da paso a métodos más comprensivos, es así como mediante los textos sagrados islámicos del profeta Mahoma se reconoce la utilidad del juego con muñecas, especialmente para instruir a las niñas sobre el cuidado de la infancia.

Por su parte Luis Vives un humanista y filósofo del siglo XVI expuso el uso de esta actividad como un elemento motivador en la educación y así los estudiantes despertaran ese interés por aprender y se facilitara la adquisición de conocimientos.

Siglos después, específicamente en el siglo XVIII el juego fue percibido como un instrumento pedagógico y a finales del siglo XIX emergieron movimientos de la Escuela Nueva en Europa como una antítesis a la educación coercitiva tradicional de “la letra con sangre entra”.

Gracias a diversos autores críticos con pensamientos y planteamientos distintos sobre la educación, se comienza a producir un gran cambio, en donde el alumno pasa a ser el protagonista del proceso de enseñanza-aprendizaje, tiene un rol activo y es quien construye los conocimientos, dejando poco a poco atrás la concepción de la educación como la transmisión de conocimientos por parte del maestro para que los alumnos lo memoricen. Además, se empieza a considerar la interacción no solo maestros-alumnos, sino también alumnos-alumnos, para fomentar el aprendizaje entre iguales. (Arija, 2021, p.8 quien cita a Esteban Frades, 2016)

La filosofía de la Escuela Nueva sostiene que se adquiere conocimiento a través de la acción, la construcción y la reflexión, aspirando a una escuela enraizada en la vida

misma, es decir, que se centre en los intereses del alumnado, promoviendo que sean sujetos activos. Para lograr esto, es importante revalorizar tanto el papel de los docentes como el de los alumnos. Este movimiento no solo pretende transformar a los individuos, sino también renovar los entornos educativos, estableciendo que el espacio escolar activo, alegre y saludable, con espacios para juegos y actividades donde el infante se pueda formar sin ser perturbado y le permitan relacionarse con otros.

La primera institución en introducir actividades físicas y juegos en las escuelas en 1878 fue la Institución Libre de Enseñanza. Más tarde, después del desastre ocurrido en 1898, el cual trajo consigo la falta de actividades físicas en las escuelas, surgió un movimiento higienista formado por pedagogos junto con médicos. Este movimiento buscaba incluir juegos, ejercicios físicos que fueran más naturales, abiertos y espontáneos que la gimnasia cerebral, lo que complementaría la educación intelectual. Estas actividades se integraron en la asignatura de educación física.

Durante el siglo XX el pedagogo Froebel junto con otros investigadores, implementaron en Europa actividades lúdicas en los centros educativos indicando que estas actividades eran útiles para el aprendizaje de matemáticas, lectoescritura y el desarrollo sensorial. Estas nuevas ideas pedagógicas que consideraban el juego como una parte fundamental para el desarrollo completo del niño, rápidamente empezaron a influir en diferentes países.

Froebel reconocido como el padre del jardín de infancia (preescolar), resalta la trascendencia del juego en la formación integral de los infantes. Para este visionario pedagogo, el juego espontáneo funge como catalizador esencial para el desarrollo de la personalidad del niño, convirtiéndolo en una herramienta fundamental en el proceso educativo. Por lo tanto, abogaba por dedicar un tiempo de dos a tres horas diarias. Él se contrapone a los sistemas educativos tradicionales pues creía que al aislar los temas o materias se fragmentaban el conocimiento, lo cual, impedía que los alumnos pudieran comprender los contenidos, para él, es necesaria que exista la interconexión entre todos los aspectos del saber.

Considerando los beneficios, escuelas catalanas como Escola de Mar y Escola del Bosc, empezaron a abogar por una mayor inclusión del juego, argumentando que es una herramienta fundamental para el aprendizaje educativo. No obstante, la incorporación de esta herramienta avanzó lentamente, con experiencias esporádicas, enfrentando muchas dificultades, especialmente en las zonas rurales, donde se creía que el tiempo destinado al juego era un tiempo perdido, además de que debía ser usado para tareas laborales.

Durante los años de posguerra, las demandas para integrar el juego en las escuelas fueron mínimas. No fue hasta la década de los cincuenta cuando las escuelas comenzaron a promover y valorar el juego de manera significativa. Se instituyó como mandatorio el uso de actividades lúdicas mediante juegos predeportivos en la educación física. Paralelamente, crecieron los defensores de la inclusión del juego no solo en esta disciplina, sino en otras áreas del programa educativo; reconociendo su importancia para el desarrollo integral de los estudiantes.

Actualmente, con la implementación de la Nueva Escuela Mexicana (NEM) (2019) se promueve un currículo flexible que se adapte a los intereses de los estudiantes, así como al entorno social y laboral, garantizando una educación de calidad, de excelencia, inclusiva, integral y pertinente para todos los estudiantes.

En el apartado III de la NEM principios y orientaciones pedagógicas (2019) menciona que:

El niño tiene derecho a recibir una educación integral con la que pueda desarrollar todas sus potencialidades de forma activa, transformadora y autónoma; ello supone que los planes y programas de estudio, las maestras y los maestros y las autoridades educativas deben organizar las actividades escolares desde una visión más humanística, científica, artística, lúdica y crítica, de acuerdo a cada nivel, tipo y modalidad educativa. (p.15)

En otras palabras, la propuesta de la NEM tiene que:

Responder a la diversidad de los alumnos (porque debe ser democrática), que, además, tiene que permitir enseñar diferentes tipos de contenidos (incluidas las competencias), y adecuarse a las características de los distintos espacios curriculares, no puede estar conformada por actividades de enseñanza iguales en la forma, en la duración, en la propuesta. (Fontes 2023 quien cita a Agüerrondo y Xifra 2002, p. 13)

Ahora no solo se debe tratar de adaptar los contenidos a la realidad, al entorno, sino que el docente con la Autonomía Profesional que le concede este nuevo programa debe tener la capacidad de inventar, renovar las estrategias y herramientas a fin de conseguir el desarrollo integral del niño. Partiendo de esta situación, es fundamental que los educadores se conviertan en guías o facilitadores en el proceso de aprendizaje, además tomen en cuenta las actividades que los niños realizan de manera constante y natural durante su infancia, es decir, el juego; para que estos no vean su aprendizaje como algo aburrido o tedioso.

Muchos maestros han incluido el juego en el horario de educación infantil a través de los rincones de juego, que son espacios delimitados del aula en los que se llevan a cabo diversas actividades lúdicas de manera individual o en grupos reducidos. El juego y trabajo por rincones [...] respeta los distintos ritmos de aprendizaje, impulsa los intereses y cubre las necesidades del alumnado, favoreciendo el desarrollo integral del niño. (Arija, 2021, p.9 quien cita a Sánchez, García, Varona y Morate, 2020)

En los rincones de juegos se llevan a cabo diferentes agrupaciones, lo que permite que los niños jueguen solos, en parejas o en grupos más grandes. Además, se hace uso de la variedad de materiales que pueden incluir objetos, juguetes, el propio cuerpo de los participantes o incluso juegos que no requieren ningún material en específico.

Algunos ejemplos son:

1. Rincón del juego simbólico: Este espacio está diseñado para fomentar el juego libre y la imaginación de los niños. Aquí los niños pueden participar en juegos de roles, lo que les permite interpretar diferentes personajes y situaciones. Muchas veces los niños suelen utilizar juguetes o herramientas

como un celular, una cocinita, caja registradora, entre otros. Esto los ayuda a crear escenarios realistas. Con ello se puede lograr el desarrollo social y emocional, ya que los niños aprenden a comprender y expresar diferentes emociones.

2. Rincón de la naturaleza: Este rincón ofrece a los niños la oportunidad de interactuar con su entorno, es decir, los niños pueden recolectar elementos como tierra, hojas, arena, palos y demás para jugar. Este tipo de juegos no solo permite la exploración y el aprendizaje sobre el entorno natural, sino también el fomento tanto de la curiosidad como la creatividad, pues al manipular dichos elementos conocen la textura, formas y colores, desarrollando sus habilidades sensoriales, además de su conocimiento del mundo que le rodea.
3. Rincón de lectoescritura: Este espacio está creado para incentivar el interés, así como los hábitos de lectoescritura en los niños. Utiliza herramientas como diferentes juegos lingüísticos, además de cuentos, para hacer el aprendizaje divertido y atractivo. También, incluye piezas con letras que los niños pueden usar para formar palabras existentes o inventar nuevas, lo que ayuda a desarrollar su conocimiento, su lenguaje, la ortografía y la creatividad en la construcción de palabras.
4. Rincón de teatro: Aquí se caracteriza por el juego socio-dramático, el cual es esencial para el desarrollo de la creatividad, así como de las habilidades de expresión oral en los niños. Proporciona telas, disfraces, máscaras y otros materiales que los niños pueden usar para representar diferentes personajes o situaciones. Al participar en actividades teatrales, los niños aprenden a expresarse mejor, a comprender e interpretar diferentes emociones y roles, además de que aprenden a colaborar con sus compañeros en la creación de historias y escenas.

5. Rincón lógico-matemático: Dedicado para el uso de materiales que ayudan a los niños a desarrollar sus habilidades matemáticas. Una de las herramientas que más se utilizan es el ábaco. Otras piezas geométricas que se utilizan son aquellas que sirven para formar figuras y conceptos geométricos. También hay instrumentos de medición, como la regla, una cinta métrica, una balanza, entre otros; que permiten a los niños aprender medidas de manera práctica y visual.
6. Rincón de construcciones: Esta destinada a fomentar el desarrollo de habilidades psicomotrices, creativas e intelectuales mediante el juego. Aquí se incluyen materiales como bloques, rompecabezas, piezas de lego y demás. Estos materiales no solo ayudan a los niños a mejorar sus habilidades mano-ojo las cuales son habilidades motoras finas, sino que también estimulan su pensamiento lógico y creativo. Al construir y resolver problemas con estos materiales, los niños aprenden a planificar, experimentar y crear estructuras, lo cual enriquece su desarrollo cognitivo.
7. Rincón TIC: El uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son necesarias, provocando no solo un aprendizaje más interactivo y entretenido, sino que también ayudan a los niños a mejorar sus competencias en el uso de las tecnologías modernas. En este rincón, los niños aprenden a navegar por interfaces digitales, a interactuar con software educativo y a desarrollar habilidades informáticas esenciales para su futuro. (Arija, 2021)

Como se analiza estos espacios permiten un aprendizaje activo y participativo, adaptado a los intereses y necesidades individuales de los niños. Promueven el desarrollo social, emocional, cognitivo, así como motor, a través de actividades lúdicas, además de prácticas, que hacen el aprendizaje más atractivo y significativo.

1.2 Explicación y Delimitación

El aprendizaje basado en el juego (ABJ) es una metodología educativa que como su nombre lo dice utiliza el juego como herramienta central para la enseñanza y el aprendizaje. Este enfoque se fundamenta en la idea de que los niños aprenden mejor cuando están comprometidos y motivados. Por lo tanto, el juego, al ser una actividad que cumple con esos criterios proporciona un entorno ideal para la exploración y el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales, emocionales, así como físicas.

Sin embargo, a pesar de todos los esfuerzos que se han hecho para la implementación de actividades lúdicas dentro del aula de clases no se ha logrado que consideren como una parte integral y constante en el día a día en las actividades curriculares. Es decir, aunque hay iniciativas y apoyo para la inclusión del juego, su implementación aún no es completa ni uniforme en el entorno educativo debido a la resistencia que ponen algunos docentes denominados “conservadores”, ya que mantienen un recuerdo edulcorado del cómo era la enseñanza en su época. Esto significa que siguen viendo muchas virtudes y pocos defectos en el sistema tradicional que fueron formados, por lo que abogan en seguir manteniendo esas mismas clases que ellos “experimentaron con éxito” según sus recuerdos. Estos docentes son inmóviles al cambio debido a que no contemplan otras ideas que no sean las propias a la institución escolar, en otras palabras, no están abiertos a cambios, pues ven inadmisibles que el aula se convierta en un entorno divertido, dinámico y motivador, ya que para ellos significaría romper con la disciplina, además de la autoridad que consideran tan necesaria. (Fontes, 2023)

Esta visión resulta preocupante, porque como es sabido, una de las problemáticas que atañe hoy en día a las escuelas primarias es que el estudiante se muestra apático cuando las actividades son explicadas de manera magistral. Por lo tanto, tener una postura de resistencia a la implementación de nuevas estrategias puede resultar negativo en la formación académica del niño y en su vida personal.

Teóricos como Jean Piaget mencionan que los niños aprenden mediante la interacción con su entorno, es decir, estado en un estado activo, y el juego es una de las formas más importantes en que esto ocurre. Por otro lado, Lev Vygotsky considera esta actividad lúdica como una forma en la que los niños internalizan normas, valores y aprenden a relacionarse, por lo que se ha demostrado que quienes implementan esta estrategia en las aulas de clases muestran mejor rendimiento académico y por lo tanto una buena actitud. Además, en un mundo donde todo avanza muy rápido es necesario que las estrategias de enseñanza se mejoren y hagan que el aprendizaje ocurra de manera divertida, dinámica, e interesante.

Es por ello que en la presente monografía se hace un análisis profundo y detallado sobre cómo el juego facilita el desarrollo de habilidades cognitivas, como la memoria, el pensamiento crítico, la creatividad y la resolución de problemas. También se analiza el papel del juego en la promoción de habilidades sociales, como la cooperación, la comunicación, la resolución de conflictos, así como el fomento del trabajo en equipo y los valores; además, se examina cómo el juego puede influir en el bienestar tanto emocional como físico de los niños durante su formación educativa.

Tomando en cuenta los puntos anteriores, en esta investigación se utiliza una metodología con enfoque documental, en la que a través de diversos trabajos de investigación como tesis, ensayos, tesinas y artículos se busca dar respuesta a la siguiente interrogante ¿Cómo contribuye el aprendizaje basado en el juego al desarrollo integral en los alumnos de nivel primaria?

1.3 Justificación

La idea de utilizar el Aprendizaje Basado en Juego (ABJ) para esta monografía surge a raíz de la pandemia COVID 2019 causado por el virus SARS-CoV2, ya que, durante el periodo comprendido del año 2020 al 2022 la gran mayoría de los alumnos experimentaron una pérdida de aprendizajes debido a la interrupción de las clases presenciales y sumado a esto, los métodos tradicionales influyeron aún más en el

proceso de enseñanza-aprendizaje y en el desarrollo integral del niño, provocando así la desmotivación, la falta de interés en los contenidos, la poca participación, el aislamiento, entre otros.

Actualmente, esta problemática sigue estando presente, puesto que los análisis del Banco Mundial (BM) y de la Organización de las Naciones Unidas (ONU) (2023), mencionan que los países de América Latina podrían demorarse aproximadamente cinco años en revertir los desafíos que trajo consigo la pandemia a la educación y a la economía. Tomando en cuenta las consecuencias que se presentaron en el ámbito educativo, es importante trabajar con actividades que motiven a los alumnos para que se propicie la participación activa, la comunicación, las relaciones sociales y, sobre todo el interés por la realización de las tareas tanto dentro como fuera del aula de clases.

Es así que, mediante mi investigación y las observaciones en mis prácticas profesionales en niños de nivel primaria, me doy cuenta de cuáles son los intereses de la mayoría de los alumnos, así como de las actividades que más realizan en el transcurso del día, para poderlas considerar en su proceso de aprendizaje. De esta reflexión derivó que, el juego es la actividad que los niños realizan de manera constante y natural, provocando que estos sean capaces de desarrollar habilidades cognitivas, sociales, emocionales y de comunicación de manera inconsciente.

Por ello esta metodología del Aprendizaje Basado en el Juego es de gran relevancia, ya que también permite que los alumnos se involucren activamente en su proceso de aprendizaje, lo que les permite conocer diversos contenidos de manera más fácil y profunda, lo cual refleja un aspecto positivo para lograr lo descrito en el párrafo anterior de manera innovadora y divertida.

Según Ruiz (2017) quien cita a Chacón (2008), considera que “el juego debería llevarse a cabo en las aulas y centros educativos, ya que al ser una actividad atractiva y motivadora capta la atención de los alumnos ante cualquier materia”. (p.15)

Por lo tanto, al involucrar a los estudiantes en actividades lúdicas, se promueve un ambiente de aprendizaje activo donde pueden explorar, experimentar y aplicar conceptos de manera práctica, fortaleciendo así su comprensión, retención del conocimiento e interés por aprender. Esta integración efectiva del juego no solo mejora la experiencia educativa, sino que también prepara a los estudiantes para enfrentar desafíos en su formación académica y desarrollo personal.

Otro de los motivos por la cual es importante la utilización de esta estrategia es que beneficia al docente, ya que, con la implementación de diversos juegos puede mejorar la comunicación en el grupo, facilitar la realización de los contenidos a tratar, mantener atento al aprendiz y uno de los puntos más importantes es que mediante estas actividades el profesor conoce las actitudes, valores, habilidades y conductas de cada estudiante.

La utilidad del Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) aborda múltiples dimensiones permitiendo que los niños se desarrollen de manera holística y estén mejor preparados para los desafíos del futuro. Por ello, considero que cada vez es más importante trabajar con este tipo de metodología, ya que, siempre está presente en nuestra vida y nos ayuda a comprender de manera más sencilla nuestra realidad.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

Analizar los beneficios del Aprendizaje Basado en el Juego en el proceso educativo de los alumnos a nivel primaria, proporcionando una visión integral de cómo puede ser una herramienta eficaz y significativa en la formación del educando.

1.4.1 Objetivos Específicos

- Conocer los antecedentes teóricos y prácticos del Aprendizaje Basado en el Juego.
- Analizar las principales teorías y enfoques metodológicos que sustentan el ABJ
- Examinar la importancia del ABJ en el contexto educativo y su impacto en el desarrollo integral de los educandos.
- Analizar las oportunidades que surgen al aplicar el ABJ y explorar su vinculación con otras metodologías educativas para enriquecer el proceso de desarrollo integral.

CAPÍTULO II

FUNDAMENTOS TEÓRICOS METODOLÓGICOS

2.1 Enfoque del Análisis del Tema

El Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) es una metodología educativa que se alinea de manera natural con el enfoque constructivista, el cual sostiene que el conocimiento no se transmite de forma pasiva, sino que se construye activamente a través de la experiencia y la interacción con el entorno. Jean Piaget, uno de los principales exponentes del constructivismo, argumenta que el aprendizaje es un proceso en el cual el niño participa activamente, ajustando y reorganizando su conocimiento a medida que interactúa con su entorno.

Desde un enfoque constructivista, el ABJ se entiende como una herramienta pedagógica que facilita la construcción del conocimiento de manera significativa. El juego no solo es una actividad recreativa, sino un proceso mediante el cual los niños exploran, experimentan y comprenden el mundo que los rodea. A través del juego, los alumnos enfrentan desafíos que requieren la aplicación de habilidades cognitivas, la toma de decisiones y la resolución de problemas, todo ello en un contexto que es intrínsecamente motivador.

Para tener un análisis más completo de cómo esta metodología activa beneficia a la formación del estudiante se investigan algunas teorías que fundamentan cómo el juego actúa como un catalizador para el desarrollo infantil. Para ello se analizan de manera detallada las teorías de Piaget sobre el desarrollo cognitivo y la teoría sociocultural de Vygotsky, el cual subraya el papel del juego en el desarrollo social y emocional, y Johan Huizinga quien ve al juego como una herramienta para expresar la creatividad y establecer relaciones sociales.

2.2 Diferentes Perspectivas Teóricas de Pedagogos

2.2.1 Jean Piaget

Jean William Fritz Piaget, considerado como padre de la psicología del siglo XX. Fue un biólogo, psicólogo y reconocido principalmente por sus trabajos en epistemología genética y por su teoría constructivista sobre cómo se desarrolla el pensamiento y la inteligencia de los niños. En su teoría, Piaget propuso que el desarrollo cognitivo de los niños está influenciado tanto por factores biológicos (innatos) como por factores ambientales (experiencias y entorno). La integración de ambos aspectos ha sido fundamental para entender cómo los niños adquieren conocimientos y desarrollan su capacidad de pensar. Además, proporcionan el contexto en el que ocurren los procesos de asimilación y acomodación.

La asimilación es la manera en que reaccionamos a un estímulo exterior, adaptando el entorno a nuestras acciones, mientras que en la acomodación supone un ajuste a nuestras estructuras cognitivas cambiándonos a nosotros mismos para responder adecuadamente a las exigencias del entorno. Estos mecanismos trabajan conjuntamente para reorganizar y ajustar nuestros aprendizajes.

Por lo tanto, la inteligencia es fundamentalmente un proceso biológico, lo que significa que nuestras capacidades cognitivas están determinadas en gran medida por nuestras estructuras biológicas, como el cerebro y el sistema nervioso. El ambiente en el que vivimos, las cosas con las que interactuamos y las experiencias sociales que tenemos también son esenciales para el desarrollo cognitivo.

Según Arijá (2021) en el estudio de Martín Bravo y Navarro (2015) se presenta la clasificación que Piaget hace al desarrollo cognitivo, el cual se divide en tres periodos distintos:

1. Período sensomotor: va de los 0 a los 24 meses y se caracteriza principalmente por la aparición de los primeros hábitos y el descubrimiento a través de la experiencia activa.
2. Período de preparación de las operaciones concretas: va de los 2 años a los 11-12 años y engloba al subperíodo preoperacional (de los 2 a los 7 años) y el subperíodo de las operaciones concretas (de 7 a 12 años). Este período se caracteriza por la interiorización de los esquemas de acción hasta los 4 años, el pensamiento representativo e intuitivo de los 4 a los 6 años y por el pensamiento lógico y sistemático con relación a objetos concretos.
3. Período de las operaciones formales: va de los 12 años en adelante y distingue dos subperíodos, el comienzo de las operaciones formales a los 12 años y las operaciones formales avanzadas a partir de los 15 años. Se caracteriza por el pensamiento hipotético deductivo y el abstracto. (p.11)

La teoría de Piaget se clasifica como constructivista porque sostiene que el individuo es quien forma su propio entendimiento, en oposición a las visiones tradicionales de la educación que sugieren que el aprendizaje se realiza a través de la simple transferencia de información. Esta teoría propone un enfoque de enseñanza y aprendizaje en el que el conocimiento se construye tanto a nivel individual como colectivo, mediante la interacción con el entorno social y físico tomando en cuenta las características de cada persona.

En este contexto el maestro debe actuar como un facilitador del aprendizaje, diseñando ambientes y escenarios educativos significativos, formulando preguntas, desempeñando el papel de mediador, estableciendo directrices tanto para la resolución de problemas como de conflictos, fomentando el pensamiento crítico y reflexivo en los niños. Por otro lado, el niño debe ser un sujeto activo que construya su propio conocimiento y sobre todo tenga una participación reflexiva.

Considerando el enfoque que se tiene por el desarrollo cognitivo, el juego es considerado por esta teoría como actividad que promueve el desarrollo mental de los

niños. En esta perspectiva, jugar no solo es una forma de entretenimiento, sino también una manera en la que los niños logran adquirir habilidades para simbolizar o representar el mundo que los rodea, además que se diferencia por ser subjetivo egocéntrico y espontáneo.

El juego al ser subjetivo está centrado en el propio niño, es decir, está más enfocado en las experiencias y perspectivas individuales en lugar de las de los demás. Esto es relativamente cierto en los juegos libres porque en los juegos con reglas se involucra un enfoque más social. Otra característica que presenta el juego para el pedagogo es la espontaneidad, ya que surge de manera natural y sin planificación previa. Por último, se menciona que el pensamiento egocéntrico se encuentra en el juego simbólico.

Piaget define el egocentrismo como la dificultad de los niños para ponerse en el punto de vista de los demás en sus primeros años de vida. Aparece de manera natural y va desapareciendo a medida que está en contacto con los demás y considera la perspectiva de los otros. Este pensamiento egocéntrico presente en el juego simbólico es preoperatorio, impide razonar de manera crítica y, por tanto, es diferente al pensamiento conceptual de las operaciones concretas. (Arija, 2021, quien cita a Ortega, 1991)

En otras palabras, los niños consideran que su idea es la única válida y correcta, sin embargo, en medida que van creciendo superan esta etapa, alcanzando niveles más sofisticados de comprensión, al igual que de razonamiento. El juego es realizado por placer y disfrute, además de que no tiene algún objetivo externo o específico. En otras palabras, los niños juegan sólo porque les gusta y les proporciona satisfacción. A través del juego, los niños toman aspectos de la realidad y los integran en sus esquemas mentales ya existentes, permitiéndoles que sus ideas se vinculen para tener un entendimiento más coherente y completo del medio.

La investigación sobre desarrollo moral de Piaget utiliza la observación de los juegos en los niños. Este considera a los juegos instituciones sociales con complejos sistemas de reglas que involucran una dimensión moral. Es importante considerar, sin embargo,

que, antes de jugar con sus semejantes, el niño recibe influencias de sus padres, pero éstas son consideradas por Piaget irrelevantes en los juegos donde participan los infantes. (Fuentes, Gamboa, Morales, Retamal, & San Martín, 2012, p.57)

Retomando la cita anterior, los juegos no son simplemente actividades recreativas, sino instituciones sociales donde los niños exploran y practican comportamientos que reflejan normas, valores de la sociedad. A través de esta participación activa en juegos estructurados, los niños desarrollan un sentido de responsabilidad hacia las reglas y aprenden a considerar las consecuencias sobre sus acciones.

También, se distingue la influencia de los padres y la autonomía moral que los niños adquieren jugando. Reconoce que los padres pueden influir en el comportamiento y actitudes de los niños, pero sugiere que, los niños al estar relacionándose con pares tengan la oportunidad de negociar para poder tomar decisiones compartidas, provocando una eficiente resolución de conflictos.

Ventajas del juego según Piaget

El juego permite que la persona que juega pueda lograr el máximo desarrollo, social, moral, cognoscitivo, político y emocional. El primero hace referencia a la interacción que tienen los niños con los otros, en el cual aprenden a cooperar, compartir y resolver conflictos. Aspectos que son esenciales a lo largo de la vida. El segundo, se da especialmente en los juegos de regla, en él, los niños aprenden sobre justicia, empatía y demás valores. Entienden conceptos de lo correcto y lo incorrecto, aprenden a seguir reglas y respetar turnos, lo cual es necesario para su desarrollo ético. En el desarrollo cognoscitivo, el juego estimula el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la creatividad. Aquí los niños exploran su entorno, experimentan con causa y efecto desarrollando su capacidad de concentración y memoria. Por último, el político y emocional basado en juegos de reglas (como juegos de mesa o deportes) que pueden ayudar a los niños a entender estructuras sociales y jerarquías, promoviendo un sentido de ciudadanía y participación. Emocionalmente, estos juegos enseñan a los

niños a manejar sus emociones como la frustración, la alegría y la competencia fortaleciendo así su inteligencia emocional.

Como se menciona en el párrafo anterior, Piaget considera el juego como una actividad crucial que contribuye al desarrollo de la inteligencia, porque los niños asimilan y acomodan nueva información, asimismo, ayuda al mejoramiento del pensamiento abstracto y a las habilidades de lenguaje. También, permite la socialización entre iguales y se promueve un entorno donde los niños se sienten seguros para explorar y expresarse sin temor al juicio o la repreensión. Este proceso ayuda a los niños a reducir la ansiedad y las inseguridades, protegiendo la salud mental y emocional del infante.

Finalmente, otras de las ventajas que considera en el juego simbólico es el desarrollo de las habilidades motoras finas, en la que los niños realizan movimientos precisos para mejorar su coordinación y concentración.

Según Arijá (2021) menciona que “Los juegos que más desarrollan las capacidades intelectuales son las piezas de construcción, los puzzles, el dominó y los juegos de razonamiento y estrategias”. (p.14)

Las piezas de construcción permiten a los niños visualizar, así como manipular objetos en tres dimensiones, lo cual es esencial para la implementación de las matemáticas y ciencias futuras. El puzzles sirve para que los niños identifiquen patrones y relacionen piezas. Este juego fortalece el pensamiento lógico. El domino, fortalece la capacidad de anticipar y predecir las consecuencias de las propias acciones. Los juegos de reforzamiento y estrategia como el ajedrez u otro tipo de juego ayudan a evaluar diferentes opciones, además de tomar decisiones informadas.

Tipos de juegos según Piaget

Según Piaget, los diferentes tipos de juegos están relacionados con la evolución de las capacidades cognitivas del niño a lo largo de su crecimiento. El propósito del juego

varía en función de las estructuras de conocimiento que el niño posee en cada etapa de su desarrollo. (Linaza, 2013)

A medida que los niños avanzan en edad, se consolidan transformaciones en su desarrollo mental, social, comunicativo y motriz. Piaget distingue cuatro tipos de juegos basados en estas etapas de desarrollo:

- Juegos de ejercicio, que implican movimientos repetitivos y exploración sensorial; estos comienzan en la etapa sensomotora del desarrollo infantil, específicamente entre el segundo y el cuarto mes de vida. En este periodo, los bebés realizan movimientos y gestos repetitivos sin un objetivo claro, simplemente porque les resulta divertido. A partir del duodécimo mes hasta el decimoctavo mes, estas actividades se vuelven más elaboradas y suelen involucrar objetos. Por ejemplo, los niños empiezan a golpear, empujar o manipular cosas, mostrando una mayor complejidad en sus acciones. Aunque la frecuencia de estos juegos disminuye alrededor de los dos años, no desaparecen completamente; en su lugar, se fusionan con otros tipos de juegos más avanzados, enriqueciendo así el repertorio de actividades lúdicas del niño.
- Juegos simbólicos, donde los niños usan su imaginación para representar situaciones y llegan a imitar comportamientos como dormir, comer, entre otras. Pero, es a partir de los 4 años de edad en el que el juego es de escenificación, es decir, en grupos los niños empiezan a jugar en colectivo y asumen diversos papeles. Este comportamiento es conocido como juego de roles.
- Juegos de reglas, que requieren seguir normas y estructuras predefinidas. Suele presentarse a partir de los 7 a 11 años de edad y por lo general son actividades que son transmitidas de generación en generación.

- Juegos de construcción, que involucran crear y manipular objetos para formar estructuras y no hay una edad específica. (Arija, 2021)

2.2.2 Vygotsky

Lev Semiónovich Vygotski, un destacado psicólogo de origen ruso, es conocido por su influencia en la psicología del desarrollo y por establecer los fundamentos de la psicología histórico-cultural. Su investigación se centró en las capacidades mentales superiores del ser humano, como el pensamiento crítico, la memoria, la atención y la capacidad de resolver problemas. Vygotski argumentó que estas habilidades se desarrollan principalmente a través de la interacción social y cultural, utilizando herramientas físicas y signos simbólicos. Las herramientas permiten modificar el entorno físico y mejorar la interacción con él, mientras que los signos no solo representan cosas o ideas, sino que también transforman la forma en que una persona percibe y comprende la realidad. Según su teoría, tanto las herramientas como los signos son esenciales para facilitar el desarrollo mental superior al mediar entre el individuo y su entorno cultural y social. (Salas, 2001)

Por tanto, los aprendizajes aparecen primero en el contexto social en el que vive y se mueve el niño, a través de la interacción y la comunicación con los otros y con el medio, y después, lo interioriza en su estructura mental. Para Vygotski, el ámbito social está por delante del biológico. (Arija, 2021, p.17)

Como se menciona, el proceso de adquisición del conocimiento y desarrollo humano según Vygotsky se ve influenciado por los cambios históricos-sociales que moldean el comportamiento humano. Desde esta perspectiva, el desarrollo cognitivo no es simplemente un proceso individual, sino que surge como resultado de la interacción social y la adquisición de la cultura de un entorno específico. Sin embargo, para la intervención educativa, este reconocimiento del contexto resulta crucial, ya que proporciona información valiosa que permite adaptar las estrategias educativas a las necesidades específicas de los alumnos, es decir, los docentes al estar informados

sobre el contexto del niño, puede identificar sus puntos fuertes, desafíos y experiencias previas que influyen en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Una enseñanza adecuada contribuye a crear zonas de desarrollo próximo; “es decir va a servir de imán para hacer que el nivel potencial de desarrollo del educando se integre con el actual. Estas modificaciones, a su vez pueden promover progresos en el desarrollo cognoscitivo general. Como han señalado algunos, la ZDP es un diálogo entre el niño y su futuro, entre lo que es capaz de hacer hoy y lo que será capaz de hacer mañana y no entre el niño y su pasado”. (Salas, 2001, p.62 quien cita a Matos, 1996)

La ZDP, es uno de los conceptos más influyentes en la educación. Este concepto se refiere a la diferencia entre el nivel actual de desarrollo cognitivo de un individuo y su nivel potencial de desarrollo que puede ser alcanzado con la ayuda de un adulto o de compañeros más capacitados. El nivel real de desarrollo representa las habilidades y capacidades que un individuo puede mostrar de manera independiente, sin ayuda externa. El nivel de desarrollo potencial implica las habilidades que el individuo puede alcanzar con la asistencia y orientación de alguien más competente. Por ello, Vygotsky enfatizó que los educadores deben identificar y trabajar dentro de esta zona para optimizar el aprendizaje del estudiante. El docente debe proporcionar el apoyo necesario y debe ser un guía conforme el niño se va formando.

Enfoque de Vygotsky

Al igual que Piaget, este pedagogo tiene un enfoque constructivista en el que destacó la importancia del juego por ser una herramienta fundamental de socialización y desarrollo en el contexto socio-cultural.

Él considera que lo que caracteriza fundamentalmente al juego es que en él se da el inicio del comportamiento conceptual o guiado por las ideas. La actividad del niño transcurre fuera de la percepción directa, en una situación imaginaria. La esencia del juego estriba fundamentalmente en esa situación imaginaria, que altera todo el comportamiento del niño, obligándole a definirse en sus actos y proceder a través de

una situación exclusivamente imaginaria. [...] La teoría histórico cultural de Vygotsky y las investigaciones transculturales posteriores han superado la idea Piagetiana de que el desarrollo del niño hay que entenderlo como un descubrimiento exclusivamente personal y ponen el énfasis en la interacción entre el niño y el adulto, o entre un niño y otro niño, como hecho esencial para el desarrollo infantil. (J. Montañes, M. Parra, T. Sánchez, R. López, J.M. Latorre, P. Blanc, M.J. Sánchez, J.P. Serrano y P. Turégano, s.f)

Este pedagogo también se centra en la implementación del juego simbólico o como él lo considera, una actividad de ficción, imaginaria, porque aquí los niños no se limitan a replicar el mundo real tal como es, sino que crean escenarios imaginarios y ficticios. Estos aspectos del juego simbólico facilitan el desarrollo de varias capacidades mentales importantes, tales como la memoria, la atención, el razonamiento y la resolución de problemas. Gracias a esto, los niños también pueden cumplir de manera imaginativa sus deseos, intereses y necesidades. Durante el juego, los niños interactúan con otros utilizando símbolos y reglas que son compartidas dentro de su comunidad cultural.

El juego implica socialización, interacción y cooperación, aspectos importantes en el desarrollo del niño porque fomentan la empatía, favoreciendo la capacidad de ponerse en el punto de vista de los demás, acabando así con el egocentrismo propio de esta edad. Esta interacción fomenta el diálogo entre los niños, lo cual favorece el desarrollo del lenguaje, así como su capacidad para ponerse de acuerdo, para respetar las opiniones de los demás y para resolver los conflictos que puedan aparecer. (Arija, 2021, p.21)

Estos aspectos del juego son necesarios para el desarrollo integral de los niños. No sólo les ayudan a crecer emocional y socialmente, sino que también les proporciona las habilidades necesarias para interactuar de manera efectiva y constructiva con los demás mediante el uso de valores. Por lo tanto, fomentar el juego en entornos educativos y familiares es una estrategia poderosa para el desarrollo integral del individuo.

Clasificación del juego

El pedagogo destaca dos fases cruciales; la primera es en la que los niños comprenden los objetos, situaciones o cosas dependiendo de lo que le ha inculcado su entorno socio-cultural. Y este mismo se divide en dos niveles:

1. Aprendizaje lúdico de funciones reales. Aquí descubren para qué sirven los objetos en su vida diaria y cómo se utilizan, basándose en las enseñanzas y el ejemplo que les da su entorno familiar.
2. En este nivel los niños empiezan a construir simbólicamente las funciones de los objetos, es decir, aprenden a asignar la función de un objeto a otro que sea significativamente similar, liberando así también su pensamiento a formar otros conceptos.

La segunda fase consta del juego socio-dramático en el que los niños tienen un interés mayor por el mundo de los adultos pretendiendo entender cómo funcionan las dinámicas y los roles, llevando sus actos a la imitación. Aquí mismo, se supera el pensamiento egocéntrico, pues comienzan a entender que otras personas tienen pensamientos, sentimientos y perspectivas diferentes a las suyas. (De Andrés Tripero, 2011)

Aunque Vygotsky considera que el juego no es una actividad en la que los niños invierten todo su tiempo, cree que sigue siendo crucial para el desarrollo de sus habilidades superiores. Esto se debe a que el juego no solo fomenta el crecimiento social y cognitivo, sino que también impulsa la transición de habilidades menos maduras a aquellas que están completamente desarrolladas y consolidadas.

2.2.3 Johan Huizinga

Johan Huizinga (1872-1945) fue un distinguido historiador y filósofo holandés cuyo trabajo influyó profundamente en el campo de la historia cultural y en la comprensión

del juego como fenómeno humano y cultural. Nacido en Groningen, Países Bajos, Huizinga se destacó por su enfoque interdisciplinario y su capacidad para integrar filosofía, historia, antropología y sociología en sus estudios.

Huizinga es más conocido por su obra monumental "Homo Ludens", publicada en 1938. En este libro, Huizinga explora el papel del juego no solo como una actividad recreativa, sino como una función cultural esencial que ha moldeado y continúa moldeando la sociedad humana. Para Huizinga, el juego va más allá de la diversión; es una actividad que permite a los seres humanos expresar su creatividad, explorar nuevas posibilidades y aprender normas sociales y valores culturales.

Como define el juego

Hasta la actualidad siguen existiendo muchas teorías sobre el origen del juego, sin embargo, esta toma auge a mediados del siglo XX con el historiador Johan Huizinga en su obra Homo Ludens publicada en 1938 al mencionar que “sin cierto desarrollo de una actitud lúdica, ninguna cultura es posible”. Huizinga define el juego como:

Una acción libre ejecutada <como si> y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual. (Fontes, 2023. p. 18)

El juego, según Johan Huizinga, es más que una simple actividad recreativa; es un componente esencial de la experiencia humana que trasciende lo físico y lo temporal. Para él, el juego no solo entretiene, sino que también educa, conecta y transforma a quienes participan en él. Argumenta que el juego tiene el poder de formar, fortalecer el espíritu de los jugadores al permitirles explorar nuevos roles y escenarios sin las limitaciones y consecuencias del mundo real. En este sentido, el juego actúa como un

laboratorio para la creatividad, donde las reglas son flexibles y la imaginación es ilimitada.

Desde una perspectiva cultural, sugiere que ninguna sociedad puede desarrollarse plenamente sin la presencia de una actitud lúdica pues desde los rituales antiguos hasta las formas modernas de entretenimiento, el juego está presente en todas partes como una fuerza dinámica que impulsa el cambio y la innovación.

2.3 El Modelo Constructivista

En un mundo en constante cambio la educación no puede quedarse estancada. Ya no se puede seguir un modelo de enseñanza centrado en el profesor, en un modelo donde la enseñanza siga siendo estructurada sin considerar los distintos ritmos de aprendizaje de los estudiantes, produciendo así información poco relevante y conocimientos fragmentados. Ahora se desea un cambio de paradigma, en el que el alumno sea un sujeto activo, constructor de su propio conocimiento mediante la exploración, la participación y la interacción con su entorno. La enseñanza debe estar centrada en las necesidades de cada estudiante, respetando sus estilos de aprendizaje.

Ante esto se propone la implementación de un enfoque constructivista debido a que el juego y este enfoque promueven un aprendizaje más activo, significativo, experiencial, contextual, reflexivo y colaborativo.

“Según la posición constructivista, el conocimiento no es una copia de la realidad, sino una construcción del ser humano que permite adquirir nuevas competencias para generalizar lo que se conoce y aplicarlo a una situación nueva y poder comprender la realidad natural, social y apropiarse de ella, esta apropiación puede observarse en la posibilidad de solución de problemas del contexto o necesidades puntuales”. (Parada, 2007, p. 56)

Como se observa en este enfoque, el aprendizaje es un proceso dinámico que va más allá de la simple memorización, en el que el sujeto integra y organiza información para desarrollar competencias que le permitan no solo entender, sino también efectuar e interpretar eficazmente nuestro entorno.

Parada define mejor este enfoque mediante el siguiente esquema:

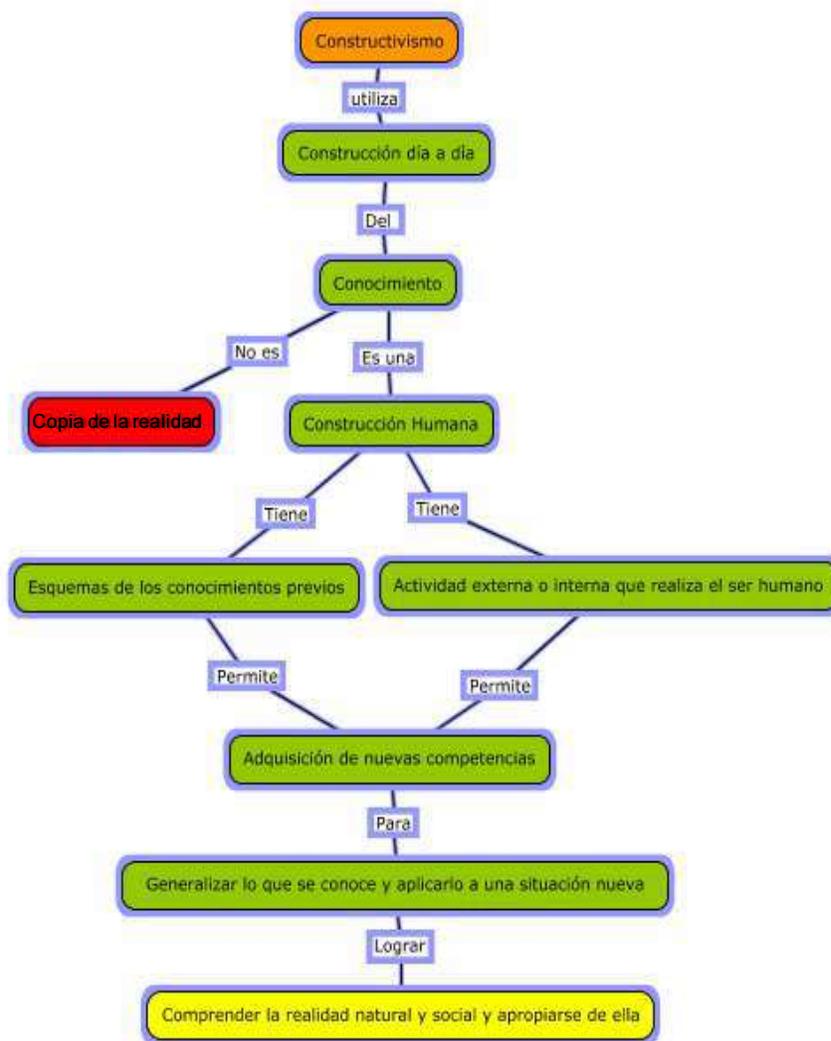
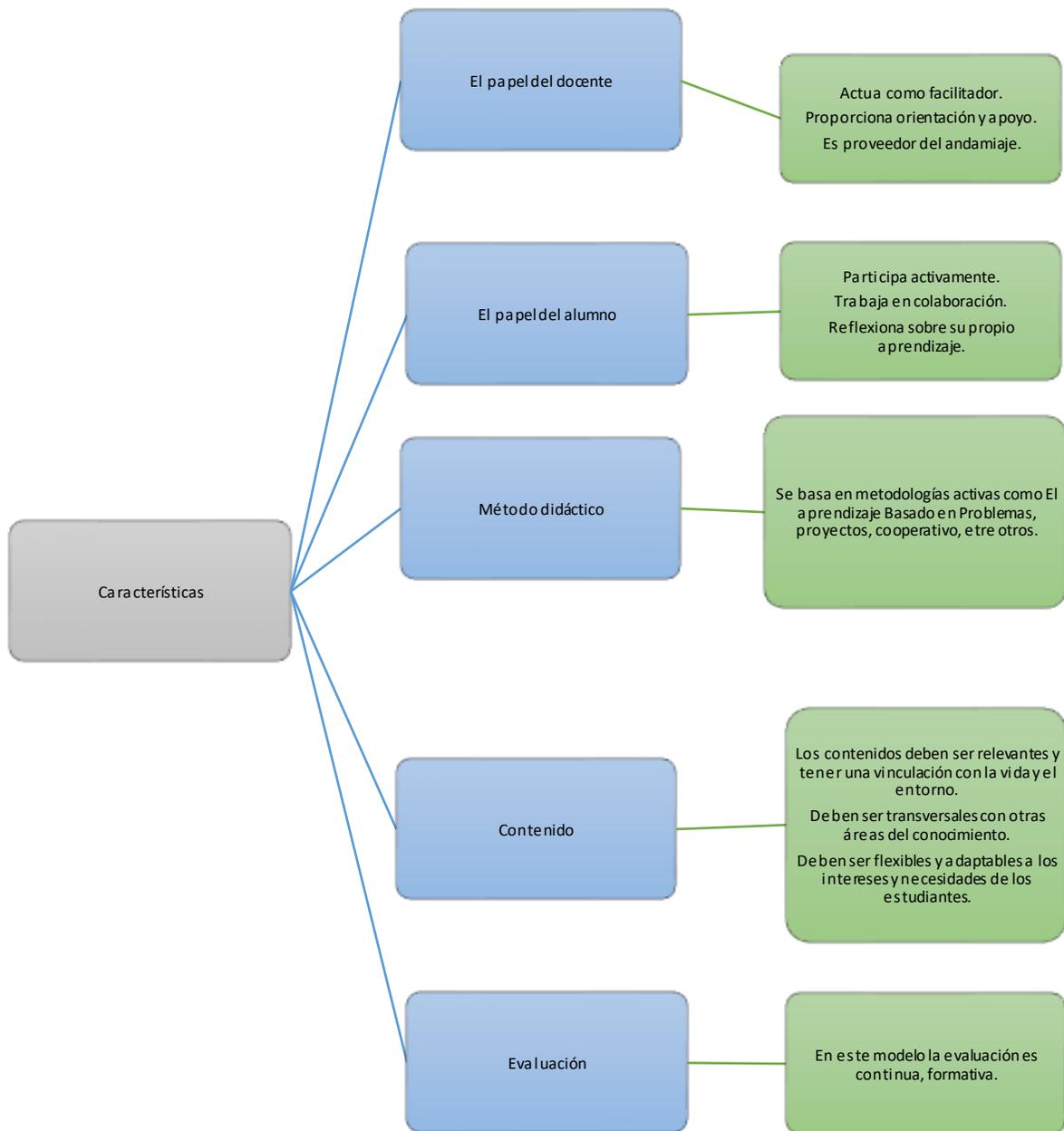


Figura 1. Representación conceptual del constructivismo elaborada por Gerson Ricardo Jaimes Parada, marzo de 2007, p. 56.

Algunas de las características que se ven presentes en este método son:



Esquema de las Características del modelo constructivista realizado por Keila Jarumy Torres Salinas, 2024.

El origen del constructivismo nace a mediados del siglo XX y en ella participaron varios personajes, sin embargo, hay dos autores importantes que sobresalen debido a que fomentaron su implementación, Jean Piaget y Lev Vygotsky quienes reconocen el juego como una actividad crucial para el desarrollo cognitivo. El primero destaca la importancia del juego en la construcción individual del conocimiento a través de la interacción con el entorno. Lev Vygotsky por su parte resalta la importancia del juego para lograr un aprendizaje de manera social y cultural.

AUTORES DEL CONSTRUCTIVISMO	
Jean Piaget	Lev Vygotsky
<ul style="list-style-type: none"> • El acercamiento al conocimiento, en primer lugar, debe ser concreto y luego abstracto, respetando de esta manera la edad del niño o niña. • Utiliza la asimilación y acomodación para construir nuevos conocimientos. • El aprendizaje debe ser a partir de lo que el estudiante puede observar concretamente; o sea objetos reales que serán sus referentes para comprender. • Individualista: Se centra en el sujeto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Es importante el aprendizaje colaborativo, se produce socialmente. • El aprendizaje se realiza con otras personas, en conjunto, trabajando en pos de un mismo objetivo • La zona de desarrollo próximo es donde se logra el potencial de desarrollo cognitivo • Colectivista sociocultural

Tabla 1. Paralelo aportes a la teoría del conocimiento de Piaget y Vygotsky citando a Parada (2007, p.59)

Ambas perspectivas ofrecen al ABJ una visión rica y multifacética de cómo se puede facilitar el desarrollo educativo de los niños, integrando tanto las dimensiones

individuales como sociales a fin de poder tener un conocimiento más significativo, además de amplio, que permita el buen vivir y un desarrollo integral del niño.

2.4 Metodología de la Investigación

Para la realización de la monografía es necesario considerar algún tipo de investigación, ya que nos ayuda a tener un conocimiento más claro, valido y confiable sobre lo que deseamos trabajar.

En este trabajo se lleva a cabo una investigación documental.

La investigación documental se basa principalmente en la información obtenida de documentos, los cuales abarcan todo tipo de material permanente que puede ser consultado como fuente o referencia en cualquier momento y lugar sin que cambie su naturaleza o significado original. Estos documentos pueden incluir textos escritos como libros, periódicos, actas notariales, y tratados, así como materiales fílmicos como películas y diapositivas, y documentos grabados como discos y cintas, e incluso recursos electrónicos como páginas web. (Universidad de Jaén, s.f)

La investigación documental se presenta como la metodología más adecuada para sentar las bases teóricas de este trabajo, ya que permite un análisis profundo de las fuentes existentes, teorías, prácticas relevantes, y la construcción de fundamentos teóricos metodológicos que guiará la investigación.

En cuanto al proceso de elaboración de la monografía se comienza con la delimitación del tema y la formulación de la pregunta ¿cómo contribuye el aprendizaje basado en el juego al desarrollo integral de los alumnos de nivel primaria? La cual guía la búsqueda de la investigación. Posteriormente, se procede a la identificación y selección de fuentes documentales relevantes que incluyen artículos académicos, libros, tesinas, revistas, páginas web, tesis y a otras publicaciones pertinentes al tema del ABJ.

Asimismo, se recopila y se analiza la información mediante una lectura de las fuentes seleccionadas, con el fin de extraer conceptos claves como “Aprendizaje Basado en el Juego” “desarrollo integral” “teorías del juego” etc y con ello identificar puntos de convergencia y divergencia entre los autores, así como vacíos en la literatura que podrían ser abordados en futuras investigaciones.

También, se organiza una síntesis de la información recopilada a fin redactar capítulos que integren el cuerpo del trabajo y permitan exponer el tema de manera lógica a fin de que el lector pueda comprender la importancia del ABJ.

Por otro lado, los instrumentos de recopilación de datos para esta investigación documental se apoyan en fichas bibliográficas, ya que permiten registrar las referencias de cada fuente consultada. También se apoya de fichas de contenido, las cuales permiten sintetizar la información relevante y avanzar de manera lógica en la monografía.

CAPÍTULO III

ESQUEMA EXPOSITIVO

3.1 Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ)

Para esta investigación se utiliza la metodología activa de Aprendizaje Basado en el Juego que consiste, como su nombre lo dice, en aprender jugando y que además, ha sido defendida por autores que ya se abordaron con anterioridad, puesto que hay estudios que han examinado los beneficios de este método, y la han centrado en dos tipos particulares de juego que pueden facilitar el desarrollo de la lectura, las operaciones básicas y reforzar el desarrollo cognitivo del ser humano, esto es llamado el “continuo aprendizaje lúdico” (UNICEF, 2018) presentado en la figura 2 y se divide en: el juego libre en el que los niños juegan sus propios roles, crean sus reglas e inventan escenarios imaginativos, y el juego guiado, en el que el docente proporciona un cierto grado de orientación o participación pero ambos (alumno-docente) están aprendiendo al mismo tiempo. (Pyle, 2018)

Figura 2. El continuo aprendizaje lúdico.

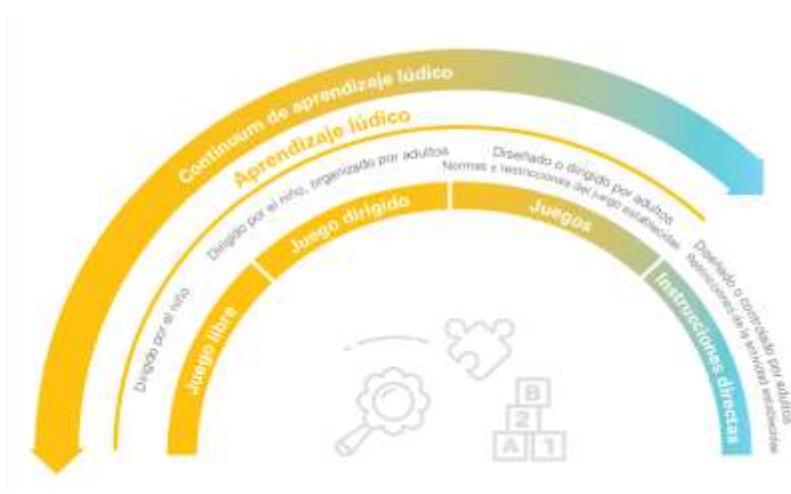


Figura 4: Fuente: UNICEF. (2018). Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia. Obtenido de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Es importante considerar que los niños aprenden de manera más rápida y efectiva cuando están constantemente activos, relacionándose con diversos objetos de manera significativa. Por ello que considero que esta metodología debe ser reconocida hasta convertirse en una herramienta esencial en las aulas para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Además, gracias a esta estrategia el alumno puede convertirse en el protagonista de su propio aprendizaje, mientras que el docente puede despojarse de la manera tradicional en la que estaba inscrito, convirtiéndose en un apoyo o guía para el alumno, logrando que ambos (docente-alumno) puedan desarrollar de manera enriquecedora sus procesos cognitivos, emocionales y sociales.

3.2 ¿Qué es el Aprendizaje Basado en Juego?

El ABJ es una metodología que incorpora en un juego dilemas inherentes al mundo real con el propósito de tornarlos más accesibles para la comprensión y más gratificantes a la hora de resolverlos. Con esta metodología se busca la adquisición de conocimientos específicos y sus metas están intrínsecamente vinculadas a la enseñanza, procurando que el aprendizaje sea transferible más allá del ámbito educativo.

Es importante recalcar que esta metodología no es igual a la gamificación pues está demanda la utilización de herramientas tecnológicas mientras que el ABJ no demanda tal particularidad.

3.3 Tipos de Juego

Aunque existen diferentes clasificaciones de los juegos, el ABJ los divide en dos grupos denominados el juego libre y el juego dirigido ya que parecen ser más efectivos en las instituciones académicas. (Pyle, 2018)

El juego libre

Como su nombre lo indica es “libre” y es el primero que se presenta en los primeros meses de nacimiento del niño. Quien juega tiene decisión propia sobre el juego y de poder crear sus propias reglas, sus espacios, etc. Es un tipo de juego que surge mayormente de manera inesperada y que está en constante cambio debido a los factores externos que en su momento pueden llegar a intervenir.

Que el juego sea libre no significa que el niño no está aprendiendo, al contrario, al ser un tipo de juego creado por el mismo niño le permite reconocer sus capacidades, habilidades, gustos, se vuelve más autónomo, y en el ámbito cognitivo se desarrolla el pensamiento crítico aumentando su confianza en sí mismo.

Dentro de este grupo de juegos libres se encuentran también:

Los juegos simbólicos o de simulación

Este tipo de juego es conocido porque los niños juegan estableciendo roles imaginarios o bien roles ajenos a ellos, por ejemplo: juegan a ser superhéroes, a ser la mamá o el papá, a ser una princesa, entre otros. También se conoce como juegos simbólicos porque utilizan diversos objetos que simulan objetos reales, por ejemplo, el niño que juega a ser superhéroe puede utilizar una tapa o un cartón para decir que es su escudo.

Los juegos de construcción

Estos juegos implican la manipulación de objetos o materiales que permitan al niño generar figuras y/o darle forma. En su mayoría estos juegos se ensamblan, como lo es el caso del juego con bloques, los juegos de lego, entre otros. Con este tipo de juego se trabajan las habilidades motoras finas pues implica tener una gran coordinación entre lo que el niño va viendo y palpando.

Juegos de movimiento

El termino movimiento hace referencia al movimiento físico, que sin duda alguna son los que realizan los niños con mayor frecuencia. Los juegos de movimientos implican el desarrollo de habilidades motoras gruesas y finas. Las actividades que implican movimiento son correr, nadar, saltar, bailar, entre otras. Desarrollar este tipo de habilidades permite mantener al niño estar en un estado activo, por lo tanto, todo lo que él perciba durante el desarrollo de estos juegos podrá recordarlos sin dificultad alguna.

Por otro lado, la ventaja de este tipo de juegos es que la mayoría se realizan en grupos lo que permite que el niño interactúe y aprenda de otros, asimismo, se favorece el trabajo el equipo y la comunicación activa.

Juegos de exploración

Los juegos de exploración surgen por la curiosidad que posee el niño. En este tipo de juegos los niños analizan diversos entornos como espacios al aire libre o espacios cerrados. Aquí los niños hacen uso de la vista, del tacto, del olfato y hasta del gusto para poder dar una opinión y/o decidir si eso que hacen o ven es algo que les gusta o no.

Juegos de expresión artística

La manera en que se desarrollan estos juegos es mediante la presentación de dibujos, de pinturas, de papel, incluso de instrumentos musicales, este juego, al igual que todos los anteriores despierta la creatividad, la imaginación y es utilizado en su mayoría para expresar algún tipo de sentimiento o emoción.

El juego dirigido

A diferencia del juego libre, el juego dirigido necesita de la intervención de una persona o autoridad que guíe el proceso. En estos juegos si se establecen tiempos, reglas,

estrategias y presentan objetivos que deben lograrse. Según Arturo López (2013) citando a Diaz (1993) señala que:

El juego dirigido es sin duda un importante medio educativo y también un importante recurso didáctico en la educación infantil. Pero también se puede destacar que, a través de él, el niño consigue multitud de aprendizajes de una forma fácil, motivadora y que aporta una gran transferencia para otros aprendizajes. (p.78)

Dentro de este grupo se encuentran otros tipos de juegos como:

Juegos de mesa

Los juegos de mesa suelen utilizar fichas o tableros. Este tipo de juego se llegan a cumplir reglas específicas. La ventaja de utilizarlos de manera frecuente es que ayudan a que el niño busque estrategias y posibles soluciones para poder lograr su objetivo. Los juegos de mesa más utilizados y conocidos son el ajedrez, domino, monopoly, entre otros. Así que si lo que desea es que el niño desarrolle habilidades matemáticas, este juego es una muy buena opción.

Juegos deportivos

Estos juegos se realizan en su mayoría en equipo y otros de manera individual, pero, al igual que los juegos de mesa estos también cuentan con reglases específicas, ya que al no cumplirlas puede provocar que se descalifique al jugador. Se necesita la guía de un profesor o entrenador, los juegos que se trabajan aquí son el futbol, el basquetbol, el voleibol, el tenis, la natación, etc.

Tanto los juegos libres como los juegos dirigidos son necesarios en las planificaciones docentes y no deberían trabajarse de manera separada puesto que ambos se complementan. El primero ayuda a construir la personalidad del niño mediante la libertad, convirtiéndolo así en un ser creativo y autónomo, mientras que, el segundo permite que este sujeto en formación aprenda a respetar reglas, a trabajar en equipo y a convivir con la sociedad.

3.4 Características del juego

Algo que caracteriza al juego de las demás metodologías de enseñanza-aprendizaje son sus múltiples beneficios y ventajas que puede llegar a tener dentro del entorno educativo. A continuación, se presenta una lista de los aportes que se tienen con su uso:

- La primera característica es que el juego permite el desarrollo de la comunicación del niño con su entorno.
- El juego permite que el niño exprese sus emociones, sus gustos, sus deseos, entre otro.
- Favorece la autoestima.
- También, permite que el niño despierte su creatividad, su imaginación, su curiosidad y el pensamiento crítico y reflexivo.
- El crea ambientes armónicos y de convivencia entre los niños y adultos.
- Favorece la cooperación y el trabajo en equipo.

En el ámbito educativo el juego beneficia en gran medida, por mencionar algunos:

- Mantiene en estado activo al estudiante.
- Despierta la participación activa.
- Motiva a los alumnos a seguir aprendiendo.
- Facilita el proceso de desarrollo físico, social, emocional y cognitivo.
- Promueve la convivencia y la inclusión.
- Reduce las tensiones.

- Mejora el rendimiento académico.
- Se trabajan los valores.

3.5 Importancia del Juego en la Infancia

El juego en esta etapa es una parte importante para el desarrollo físico, emocional, social y cognitivo del infante debido a que mediante estas actividades el niño logra reconocer, distinguir y explorar el entorno que le rodea. Asimismo, el juego permite que los niños se conozcan así mismos, creen una identidad y sean capaces de tomar decisiones cuando las crean necesarias.

El juego surge de manera natural, incluso a veces se realiza de manera inconsciente, por ejemplo, desde que el bebé nace y la mamá le sonrío, el niño responde con otra sonrisa, ahí ya existe un tipo de juego, aunque esta acción no genere grandes conocimientos para su hijo. Pero si esta acción de la madre la sigue trabajando con su hijo durante su crecimiento, el niño puede desarrollar sus habilidades motrices y cognitivas de manera más fluidas.

Ya que, según los autores Jona K. Anderson y Sandra J. Bailey (2017) en su artículo “La importancia del juego en el desarrollo de la primera infancia”, concluyeron que:

El 75% del desarrollo cerebral ocurre después del nacimiento, el juego ayuda con ese desarrollo estimulando el cerebro a través de la formación de conexiones entre las células nerviosas. Este proceso ayuda con el desarrollo de habilidades motoras finas y gruesas. Las habilidades motoras finas son acciones tales como ser capaz de sostener un crayón o un lápiz. Las habilidades motoras gruesas son acciones como saltar o correr. Jugar también ayuda a los niños a desarrollar el lenguaje y les permite aprender a comunicar emociones, a pensar, a ser creativos y a resolver problemas. (p.1)

Mientras que para Stuart Brown en su libro ¡A jugar! (2009) menciona que:

Al jugar se fomenta el proceso de evolución neuronal, haciendo que ésta vaya más allá. Gracias al juego se facilita la creación de nuevas conexiones neuronales y también entre los centros del cerebro, jugando se ponen a prueba las nuevas conexiones con la transmisión de señales. Pero no sólo tiene esta función en el desarrollo cerebral durante la infancia, siendo importante como señala en la creación de circuitos y en su refuerzo, también desde la neurociencia se ha comprobado que “Nuestro cerebro sigue desarrollándose mucho tiempo después de haber dejado la adolescencia, y el juego fomenta este crecimiento”. (Fontes, 2020, p. 25)

Realizar actividades de juego implica disposición de tiempo por parte de los padres y de los docentes, sin embargo, es necesario que los niños las realicen y no se les prive de esta libertad, ya que solo así alcanzarán su máximo potencial. Además de que el empezar a jugar a temprana edad puede resultar beneficioso en las destrezas del niño, también, le permite establecer lazos afectivos con otros individuos que le ayudan a experimentar nuevas emociones, a crear nuevas necesidades, aprende a regular su comportamiento, aprende a crear ambientes de convivencia mediante valores, el trabajo en equipo, la participación, comunicación, entre otras.

3.6 ¿Qué es el Desarrollo Integral?

“El desarrollo integral se alcanza o potencia con un relacionamiento social que permite fortalecer habilidades y destrezas cognitivas, emocionales, físicas, sociales y culturales que harán que el individuo esté en condiciones más favorables para desarrollar su vida.” (León, 2019, p. 3)

3.7 Clasificación de los Tipos de Juegos en Función del Desarrollo

Molaguero (2019) quien cita a Romero y Gómez (2008, p.11 y 29) los clasifica de la siguiente manera:

Juegos Psicomotores.

Cuando los niños se exploran a ellos mismos y empiezan a tener un conocimiento sobre sus posibilidades de acción y las de los demás, haciéndoles partícipes de sus juegos. Aquí podemos encontrar:

- Juegos de conocimiento corporal.
- Juegos motores.
- Juegos sensoriales.
- Juegos de condición física.

Juegos cognitivos.

Aparecerá el juego simbólico (representación interna y de los objetos) y el dominio del lenguaje (mayor adquisición de palabras y necesidad de comunicarse), a través de los cuales el niño desarrolla su pensamiento y aprende. Podrá cometer y subsanar errores sin que les aporte nada negativo. Aquí podemos distinguir varios tipos:

- Juegos manipulativos.
- Juegos exploratorios o de descubrimiento.
- Juegos de atención, memoria, imaginación o lingüísticos.

Juegos sociales.

Estos son beneficiosos para que aprendan a socializar y ayuda al proceso de aceptación dentro del grupo. Dentro de ellos podemos encontrar:

- Juegos simbólicos o de ficción.
- Y de reglas o cooperativos, que ayudará y serán necesarios para conseguir dicho proceso.

Juegos afectivos.

donde se encuentran:

- Los juegos de autoestima.
- Y los juegos de rol o dramáticos.

Estos últimos ayudarán al niño a asumir y dominar situaciones personales, a expresar deseos conscientes o inconscientes o a buscar soluciones a distintos problemas.
(p.14)

3.8 Beneficios del Juego para la Formación Integral del Alumno

Los valores

El fomento de los valores durante el desarrollo del infante se considera de vital importancia, ya que durante esta etapa se inicia la formación del carácter y la personalidad. De acuerdo con Izquierdo (1998) define que los valores son importantes por distintas razones:

- Son pautas que dirigen la existencia humana.
- Dirigen las acciones del ser humano en contextos específicos de su diario vivir.
- Modulan la percepción que tenemos de los demás y de uno mismo.
- Representa un esquema integral que brinda apoyo y guía para la evaluación, resolución de conflictos y a toma de decisiones.
- Contribuyen a mantener y realzar la valía personal.
- Son objetivos sublimes que van más allá de las circunstancias.

- Actúan como normas y determinantes actitudes y comportamientos.
- El significado elevado de los valores fundamenta el lazo fraternal y la solidaridad entre los seres humanos.
- Los valores siempre tienen como referencia al ser humano, sin embargo, su dimensión moral trasciende a su poseedor, hacia los demás. (Torres, Padrón y Cristalino, 2007).

Autores como Camargo y Colaboradores (1998) también mencionan la importancia de la utilidad de los valores en la vida y los describe en siete puntos:

- Como guías para la acción: Según en lo que las personas perciban como trascendentes, valioso y beneficioso para sus vidas serán orientadas sus acciones.
- Como guías para evaluar o juzgar situaciones: actúan como punto de referencia para formar análisis y contraste, emitir juicios en momentos específicos de la existencia.
- Como base para racionalizar conductas y creencias: Se utiliza para respaldar las acciones propias o ajenas, así como para defender ideas.
- Para estimular cambios personales: Los valores, siendo inherentemente inacabados y con una dimensión ideal, poseen un potencial motivacional que exige la búsqueda y la preparación constante.
- Para expresar sentimientos: En su expresión se involucran tanto los aspectos lógicos y racionales como los afectivos y emocionales del individuo.
- Para suscitar emociones con otros, compartir y experimentarlos.
- Al compartirlos con otros, generan confianza, se favorece el autoconcepto y la autoestima del individuo.

Actualmente con las nuevas propuestas presentadas en el Plan de Estudio de educación básica (2022) La Nueva Escuela Mexicana tiene como base el artículo 3º en el que se decreta de forma resumida que toda persona tiene derecho a la educación y que el estado debe favorecer los intereses de las niñas, niños, adolescentes y jóvenes en acceso, permanencia y participación en los servicios educativos. Además, debe estar centrada en una educación integral, es decir, en una educación para la vida, en la que el niño tenga un pensamiento crítico, donde el niño logre trabajar sus emociones y aprenda a establecer relaciones sociales y sobre todo sean niños felices. Así mismo, la educación que se imparta deberá ser obligatoria, universal, inclusiva, pública, laica, gratuita. También resalta la importancia de una educación basada en valores cívicos que le permitan al sujeto convivir con la ciudadanía, con el medio ambiente y consigo mismo.

Es en este punto donde el ABJ cobra relevancia debido a que mediante el juego se fomenta los valores de manera implícita o explícita, ya que, los valores se van adquiriendo mediante la interacción con los demás y conforme se va desarrollando el juego.

Los valores que se ven presentes y se pueden fomentar mientras se juega.

Valores	¿Cómo se presenta?	Ejemplos de juegos en los que se presenta con mayor relevancia.
Diálogo	Durante el juego los jugadores deben comunicarse constantemente para planificar estrategias, resolver problemas y coordinar acciones. Este debe de ser abierto y efectivo para poder alcanzar el objetivo del juego.	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos de mesa • Juegos de roles • Juegos de equipos o pares

<p>Empatía</p>	<p>Este valor se manifiesta cuando los jugadores asumen roles de personajes con diferentes personalidades y emociones. Cuando los jugadores reaccionan de manera comprensiva y muestran consideración hacia las necesidades de sus compañeros de equipo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos de simulación • Juego en equipo • Juegos de roles
<p>Solidaridad</p>	<p>Se requiere del trabajo en equipo, aquí los integrantes comparten recursos, se dan consejos y animan a quienes presentan dificultades, incluso los jugadores se muestran solidarios al sacrificar sus propias oportunidades o recursos para beneficiar a su equipo en conjunto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos de construcción • Juegos en equipos
<p>Respeto</p>	<p>Se manifiesta cuando el jugador aprende a seguir instrucciones, aprende a seguir las reglas del juego, espera turnos para participar y valora las opiniones de sus compañeros.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos de mesa • Juegos en equipo • Juegos de simulación
<p>Honestidad</p>	<p>Los participantes deben ser sinceros en sus acciones y en las decisiones que tomen, evitando trampas para así poder tener un juego justo y confiable sobre todo en los juegos de mesa y de azar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos de mesa • Juegos de azar
<p>Justicia</p>	<p>Al aplicar las reglas estas deben de ser equitativas para todos los</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos de mesa

	participantes y así ningún equipo o jugador lleve ventaja sobre los demás.	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos de roles • Juegos de simulación • Juegos deportivos
Responsabilidad	Jugar implica tomar decisiones que pueden afectar el resultado del juego, por lo que, el participante debe reconocer y corregir sus propios errores y sobre todo cumplir con las actividades que se le asignaron.	<ul style="list-style-type: none"> • • Juegos de roles
Tolerancia	Es importante considerar que cada individuo es diferente y que cada uno posee distintas habilidades, opiniones o ideas, sin embargo, esta diversidad enriquece la experiencia y permite que se aprenda a respetar y apreciar las diferencias.	<ul style="list-style-type: none"> • • Juegos de simulación • Juegos en equipo
Libertad	El integrante tiene la libertad de tomar decisiones, de explorar su entorno, de expresar sus ideas y proponer acciones para descubrir cual le resulta mejor en el desafío.	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos deportivos • Juegos de construcción • Juegos de exploración
Igualdad	La igualdad se da mediante los juegos inclusivos los cuales están preparados para que los concursantes independientemente de sus habilidades o limitaciones puedan participar y disfrutar de la misma manera que los demás.	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos de mesas • Juegos en equipos • Juegos de simulación • Juegos de roles

Tabla 2. Elaborada por Keila Jarumy Torres Salinas.

El entorno que propicia el juego para enseñar valores es incomparable, ya que, es accesible, y más allá de su función pedagógica también funciona como una herramienta para la transformación social.

La motivación

Cuando los estudiantes no tienen suficiente motivación, tienden a mostrar poco interés en aprender cosas nuevas. Es contraproducente tratar de motivarlos utilizando un enfoque negativo; en cambio, es fundamental mantener una actitud de apoyo y aliento en todo momento.

Un error común en las aulas es consentir demasiado a los estudiantes, lo que puede resultar en una falta de disposición para participar en las actividades de clase. Esta actitud de sobreprotección puede dificultar el proceso de enseñanza-aprendizaje adecuado, ya que los niños no desarrollan la autonomía y la responsabilidad necesarias para su educación.

Según varios investigadores, existen diferentes opiniones sobre cómo la motivación impacta el proceso de enseñanza y aprendizaje. En particular, Palmero y otros (2008) señalan que la motivación es crucial para llevar a cabo acciones dirigidas a cambiar o mantener nuestra vida, al buscar cosas que mejoren nuestras posibilidades de sobrevivir. Los autores González y Tourón (1992) e Izaguirre (2017) destacan la importancia de la motivación debido a su impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes. Ellos argumentan que, para fomentar un buen aprendizaje, es crucial proporcionar a los estudiantes entornos de estudio que sean dinámicos y novedosos. Estos ambientes deben permitir la interacción entre los estudiantes y hacer que se sientan responsables de su propio aprendizaje. Además, es importante evitar la motivación negativa, ya que puede generar frustración y amenazar la autoestima de los estudiantes, lo que puede llevar al fracaso escolar. Para mantener un estado de motivación positiva, es fundamental crear estrategias didácticas efectivas. Estas estrategias deben ayudar a los estudiantes a ver el valor del conocimiento y disfrutar del proceso de aprendizaje. (Molina, Bedoya, Silvera, Bran, 2021)

La motivación no solo impulsa a los estudiantes sino también a los maestros e incorporar el juego como una de las actividades hace que el aprendizaje sea más atractivo y efectivo. El juego permite que nos traslademos de un lugar a otros, lo cual beneficia a nuestro cerebro, pues lo ayuda a que rápido conectemos con otros aspectos del entorno, se rompen tensiones y gracias a sus beneficios, permite que el alumno se sienta protagonista de su propio aprendizaje sin que este se vea como una acción rutinaria.

La participación activa

El juego es una herramienta poderosa para fomentar la participación activa en diversos contextos, especialmente en el ámbito educativo. En primer lugar, el juego crea un entorno lúdico, así como estimulante que atrae a los estudiantes, haciendo que se sientan más motivados y comprometidos con las actividades. Esta motivación intrínseca es clave para una participación activa, ya que los estudiantes se sienten más inclinados a involucrarse y a tomar un rol activo en su propio aprendizaje.

El juego puede adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje y necesidades individuales, lo que permite una participación más inclusiva. Al desarrollar una variedad de juegos los educadores pueden asegurarse de que todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades o intereses, tengan la oportunidad de participar de manera activa y significativa.

El trabajo en equipo

Para el desarrollo de las habilidades de trabajo en grupo, los integrantes deben aprender a negociar, criticar, dialogar, tomar decisiones en conjunto, respetar las opiniones de los demás, cumplir las normas de trabajo grupal, asumir posiciones éticas y de responsabilidad social. Se ha observado que en las situaciones de trabajo colaborativo es mucho más frecuente el apoyo entre compañeros y que este es importante para la implicación en la tarea y para la motivación. (Bacca, 2019, quien cita a García et al, 2015, p. 4)

La implementación del juego en contextos educativos está estrechamente relacionada con el desarrollo de las habilidades de trabajo en grupo descritas en el párrafo anterior, ya que, en muchos juegos de equipo, los participantes deben negociar estrategias y recursos para alcanzar un objetivo común. Esto enseña a los estudiantes a comprometerse y mediante el diálogo encontrar soluciones que beneficien al grupo. Además, proporcionan oportunidades para que los estudiantes expresen sus opiniones y reciban retroalimentación de sus compañeros hasta lograr la toma de decisiones informadas.

Para entender mejor el trabajo en equipo, es importante considerar la Teoría Histórico-Cultural. Esta teoría ofrece ideas valiosas sobre cómo funcionan los grupos. En particular, el concepto de Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) es clave para comprender cómo las personas en un grupo diverso interactúan y se apoyan mutuamente. La ZDP se refiere al rango de tareas que una persona no puede realizar sola, pero sí puede lograr con la ayuda de otros. Este concepto ayuda a explicar cómo se forman las relaciones y las asociaciones dentro de un grupo, permitiendo a los miembros colaborar de manera efectiva, aprovechando las habilidades y conocimientos de cada uno para alcanzar objetivos comunes.

El trabajo colaborativo incrementa también el desarrollo de un pensamiento crítico y la utilización de estrategias de razonamiento de más alto nivel, en este sentido se plantean tres niveles de logros en el trabajo colaborativo:

El primer nivel se refiere a las tareas grupales, que promueven el logro de objetivos cualitativamente más ricos en contenido, pues reúnen propuestas y soluciones de varias personas del grupo, aumentan el aprendizaje de cada uno, enriquecen la experiencia por aprender, elevan la motivación por el trabajo individual y grupal y el compromiso de cada cual con todos. El segundo nivel incluye a la dinámica grupal, entendida como la forma de actuar para el desarrollo de actividades, que aumenta la cercanía y la apertura, mejora las relaciones interpersonales, aumenta la satisfacción por el propio trabajo y permite valorar el conocimiento de los demás miembros del grupo. Como tercero y último se encuentra el nivel personal, considerado como el

proceso de acumulación de experiencias y conocimientos durante el trabajo colaborativo, que propicia el desarrollo de habilidades sociales de interacción y de comunicación efectiva; así como, la seguridad en sí mismos, la disminución de sentimientos de aislamiento y de temor a la crítica. (García et al. 2015, p. 1)

Estas ideas se pueden relacionar con el juego, ya que los juegos que requieren trabajo en equipo pueden potenciar estos tres niveles de logros. La dinámica grupal en el juego puede fortalecer las relaciones interpersonales, aumentar la satisfacción y el disfrute. Finalmente, a nivel personal, los jugadores pueden, aumentar su confianza, aprender a manejar la crítica constructiva, todo mientras se divierten y colaboran con otros.

El pensamiento crítico

Se concibe como el pensamiento intelectualmente disciplinado de conceptualizar, aplicar, analizar, sintetizar y evaluar la información recabada a partir de la observación, experiencia, reflexión, razonamiento o comunicación. Este tipo de pensamiento es un procedimiento que da valor racional a las creencias y emociones. [...] Para el desarrollo del pensamiento crítico se debe incentivar un espíritu crítico, que partirá de un sondeo de la curiosidad, agudeza mental, una razón dedicada y hambre de adquirir información fiable. El reflejo de este espíritu se traduce en un desarrollo que va fuera del aula, en donde el alumno se destaca por la curiosidad de un gran rango de asuntos, su preocupación por adquirir una buena información, la confianza en sus habilidades para razonar, una disposición para adquirir nuevos puntos de vista y honestidad para encarar sus propios prejuicios dentro del juego cooperativo. (Zavala, s.f, p.3)

Al participar en juegos, los individuos pueden aprender a ser más curiosos, inquisitivos, analíticos y abiertos a nuevas ideas. Estas son habilidades esenciales para el éxito en todos los aspectos de la vida, dado que el pensamiento crítico junto con el juego hace que el niño pueda crear y defender sus ideas con argumento. Esto permite que el sujeto cuestione su entorno, se vuelva autónomo y responsable de sus acciones.

La comunicación

Un ambiente educativo donde la comunicación entre docentes y alumnos es efectiva y empática contribuye al bienestar emocional y social de los estudiantes. El juego como herramienta facilitadora de esta comunicación no solo fortalece los lazos de comunidad dentro del aula, sino que también promueve un clima escolar positivo y acogedor. Los estudiantes se sienten más conectados con sus compañeros y con el proceso educativo en general, lo que mejora su actitud hacia el aprendizaje, conduciendo hacia una mejor disposición para enfrentar desafíos académicos.

CAPÍTULO IV

IMPLICACIONES DEL APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO

4.1 Situaciones Prácticas del ABJ en un Modelo Constructivista

Debido a la Pandemia COVID 2019 la educación se vio inmersa en una situación difícil debido al cierre de escuelas, trayendo como consecuencia el incumplimiento del verdadero logro de aprendizajes en los alumnos por lo que algunas instituciones educativas al retornar a clases y ver las deficiencias que presentaban los estudiantes realizaron cambios en el sistema educativo, como lo es el caso de España, que propuso la implementación del constructivismo con el objetivo de preparar al alumno como una persona apto, preparada para la vida tanto en el plano personal como profesional.

Dentro de la implementación al nuevo sistema educativo se propone el uso de diversas herramientas de aprendizaje, evaluación o refuerzo de conocimientos, entre ellos el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), mismo que busca que el estudiante retenga y aplique lo aprendido para resolver con agilidad casos, situaciones o problemas que pueden presentarse en la vida real. (Zúñiga-Meléndez et al. 2014 y Escamilla et al. 2016, citado por Moscoso, García y Álvarez, 2022, p.357)

Esta herramienta metodológica fue llevada a una escuela de educación primaria en España por Del Moral (2016) mediante su proyecto Game to Learn (Aprender Jugando), en el que se observó un incremento notable en la capacidad de razonamiento de los estudiantes y una gran habilidad para la colaboración grupal. Asimismo, se evidencio un aumento en la motivación y a la hora de trabajar en las asignaturas de ciencias y matemáticas, facilitó la resolución de problemas complejos con mayor destreza.

Dos años después en México Hernández (2018) presenta un trabajo con resultados satisfactorios en el que argumenta el buen uso del juego para el fomento del aprendizaje y fortalecimiento cognoscitivo, mencionando así la relevancia de dar al

alumno los instrumentos que le permitan saber, saber hacer y querer hacer, con el objetivo de inducirlo a tomar decisiones de la vida real, a enfrentar situaciones, desarrollando así la autonomía y disfrutando de la libertad para cometer errores, aprender de ellos y volverlo a intentar.

Por otro lado, en el país de Colombia específicamente en la universidad de Medellín Gómez (2017) se desarrollaron actividades mediante el ABJ y de acuerdo con algunas entrevistas realizada a los estudiantes se indicó que el 80% confirmo que la evaluación mediante esta herramienta reduce el nivel de tensión en los estudiantes a comparación de las pruebas escritas que resultan ser más tediosas y aburridas. Aquí mismo el 90% de los alumnos de la universidad revelaron que el juego les permitió recordar sin ninguna complejidad lo aprendido durante clases.

Para el año 2020 esta misma estrategia fue utilizada en un colegio en la que se impartían clases de inglés enfocado en la utilización de actividades para afinar la comprensión auditiva, lo cual resulto muy beneficioso, ya que, incito a la participación sin necesidad de presionarlos como regularmente ocurría con los métodos arcaicos.

Debido a la gran utilidad que se le puede dar a la metodología ABJ y a lo beneficioso que resulto en cada institución, La Organización de las Naciones Unidas para la Cultura, las Ciencias y la Educación (UNESCO) (2021) hace una sugerencia a “los países de Latinoamérica, argumentando que es fundamental realizar el cambio del sistema educativo, indicando que el estudiante debe estar preparado para la vida actual y futura.” (Moscoso et al. 2022, p.357)

4.2 Desafíos del ABJ en la Educación

La implementación de la metodología ABJ en las instituciones educativas aún resulta poco conocida y para quienes la implementan es un gran reto a pesar de tener buenos estándares curriculares, puesto que, no acostumbran a implementar actividades o métodos de enseñanzas basados en el juego. Según la UNICEF (2018) en sus

estudios realizados a 37 países muestra que el concepto de JUEGO solo se encuentra integrado en la tercera parte de dichos estándares. Sin embargo, esta situación se debe a que existe una falta de capacitación a los maestros, pues a pesar de existir materiales o espacios en los que se pueden realizar estas actividades lúdicas se sigue viendo como únicos “materiales de aprendizaje” a los libros de texto, al pizarrón, al cuaderno y no a aquellos materiales con los que los niños pueden explorar y explotar al máximo su creatividad. Otro factor que influye en esta metodología es la falta de recursos, especialmente en las comunidades de clase baja, provocando la negación de este derecho.

De acuerdo al IPA Consulta Mundial sobre el derecho de niñas y niños a jugar (2010) elaborado por Harry Shier indica que este derecho está bajo amenaza en muchas partes del mundo. Ya que se identificaron infracciones específicas como:

- Que no hay ningún espacio para jugar, o existen espacios muy limitados en escuelas y preescolares.
- Los espacios de juego que existen, son inadecuados o se encuentran en mal estado. Además de que durante la jornada escolar no les dan tiempo suficiente para jugar (recreo), o el tiempo que les dan es muy poco.
- También existen restricciones y prohibiciones impuestas por personas adultas: “No corran”, “No hagan ruido” “siéntate”, etc.

Esta última infracción es provocada incluso por los mismos maestros debido a que desean cumplir con una planeación rígida y estructurada en la que no se permite la expresividad del infante y se sustituyen el juego por clases rutinarias. Por otro lado, se encuentran las opiniones de los padres de familia quienes han desvalorizado al juego considerando que este le quita el tiempo al “verdadero aprendizaje” (UNICEF, 20218).

Sin embargo, la Convención de los Derechos del Niño en su artículo 31 menciona que:

1. Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.
2. Los Estados Partes respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento. (p. 23)

Muchas veces se tiene la creencia de que el jugar solo es una actividad que se debe realizar durante el preescolar, sin embargo, a nivel primaria las oportunidades del juego pueden ayudar a fortalecer el dominio de conceptos académicos, sobre todo aquellos que se dejaron de fortalecer durante la pandemia 2019 como lo son las operaciones básicas y la lectura que actualmente sigue siendo un desafío en las instituciones. El juego es capaz de fomentar el interés y la motivación por aprender y así animar a los niños en su propio aprendizaje. (UNICEF, 2018)

4.3 El Abandono del Juego

A pesar de los beneficios que ya se han demostrado que tiene el juego no solo durante en la infancia sino también en el desarrollo de la adolescencia y la edad adulta ha dejado de presentarse como necesario en nuestra día a día debido a situaciones como el exceso de contenido sistematizado durante las clases o el exceso de tareas que se dejan despuestas de estas. En el caso de los adolescentes y personas adultas lo dejan de realizar debido a que van adquiriendo nuevas responsabilidades y ocupan su tiempo en el trabajo, en cuestiones del hogar, entre otras. Además, si el juego se mantiene más tiempo que lo que dura la infancia las personas pueden ser percibidas como personas inmaduras, ya que no ocupan su tiempo en cosas realmente productivas, por lo tanto, el juego en la adolescencia o en la edad adulta puede ser considerado como una pérdida de tiempo. (Fontes, 2023)

Tener una nueva perspectiva del juego en la vida de las personas y en el ámbito educativo es fundamental sobre todo porque estas situaciones de indisponibilidad de tiempo y ocupaciones que llegan a tener los padres o docentes pueden llegar a provocar rechazo hacia los niños al momento de jugar, como afirma Fontes (2023) citando a la Unesco (1980)

Algunos adultos [...] detestan o incluso reprimen las actividades lúdicas del niño, como si estas fueran una pérdida de tiempo y de energía, cuando existen cosas más urgentes y más serias de las que debería ocuparse. Tal es la actitud de algunos educadores impacientes por ver al niño alcanzar lo más rápidamente posible la edad de la razón y de algunos padres para quienes el niño es una inversión que debe ser rentable para ellos desde el momento en que sabe andar, hablar y distinguir la mano izquierda de la derecha. (p. 29-30)

Esta actitud que se presenta a llevado a que el juego paulatinamente vaya quedando en el olvido provocando “que los niños a los que se les impide jugar con normalidad tengan mayor probabilidad de desarrollar en el futuro problemas de personalidad, impulsividad o una menor capacidad metacognitiva”. (Guillén, 2017, p. 152)

Retomar el juego y hacerlo parte de nuestras actividades y de la educación puede resultar positivo, ya que, Fontes (2023) retomando a Brown (2009) indica que:

Gracias a la realización de actividades lúdicas las personas obtienen mayor alegría y al trasladarla a su lugar de trabajo o a algún otro lugar puede mejorar el rendimiento y la productividad, ya que esto lo vinculó al desarrollo profesional con ingenieros que participaban en el taller de Fórmula 1 y pudo notar que los jóvenes que tenían mayor preparación académica no eran capaces de resolver los problemas que se presentaban de manera imprevista, mientras que, los ingenieros más adultos no tenían este problema. Por lo tanto, se realizó una investigación de este evento para conocer porque unos eran más ágiles que otros, a lo que se descubrió que los ingenieros más adultos habían jugado con las manos cuando eran pequeños, es decir, desmotaban juguetes y otros aparatos, mientras que, los más jóvenes no realizaron estas actividades.

Así que, como afirma Marrón (1996) “El juego no es una actividad frívola e inútil, sino que, por el contrario, constituye un agente decisivo en el desarrollo de las capacidades físicas y mentales de todo individuo y, unido al trabajo, le hace sentirse plenamente realizado” (p. 47). Por esta razón el juego no debería de desvalorizarse o arrinconarse, sino que debe promoverse para que el ser humano pueda acrecentar sus habilidades.

4.4 ¿Por qué Debemos Jugar?

El deleite por la ludicidad es congénito, es un impulso que nos posibilita desplegar la fantasía, intercambiar vivencias, ejercitar una gran variedad de destrezas sociales imprescindibles en la vida cotidiana y en las interacciones humanas. Nos entregamos al ludismo porque requerimos desentrañar, aprehender, adquirir narrativas y primordialmente comprendernos unos a otros. La vivencia de estas sensaciones dinamiza los mecanismos de la memoria a largo plazo, lo cual propicia el arraigo de aprendizajes significativos y perdurables que sirvan para la vida.

Debemos jugar porque a través de la ludicidad, conferimos simbolismo a las cosas y personas, permitiéndonos conocerlos más a fondo, ya que, logramos simplificar la complejidad de la realidad, trasladándola a un ámbito manejable y susceptible de análisis. Además, al jugar con otros individuos, se nos posibilita la ampliación de puntos de vista, perspectivas, se abren nuevos horizontes y el conocimiento que se adquiere es aún más enriquecedor.

Sin embargo, no todas las personas participan en los mismos juegos ni lo hacen por las mismas razones, lo cual es un aspecto crucial que se debe considerar cuando se va a realizar el juego. (Bosco, 2021)

4.5 ¿Cómo Aprendemos Jugando?

En relación al manual del Aprendizaje Basado en el Juego desarrollado por la fundación Bosco Global (2021) menciona que es importante tener en cuenta dos procesos sumamente relevantes a la hora de querer impulsar el aprendizaje.

El primero de estos procesos es el Aprendizaje Incrustado (AI), el cual constituye una aproximación pedagógica en el que los saberes y las destrezas se entrelazan tanto de forma orgánica como fluida dentro de actividades prácticas, frecuentemente mediante juegos u otras dinámicas interactivas. En este método, la información no se presenta de forma aislada o abstracta, sino que se embebe en contextos pertinentes y significativos, facilitando así su aprehensión. Esta técnica puede incorporar la pildorización, es decir, la segmentación de la información en diminutas unidades fácilmente digeribles o asimilables. Dicho de otra manera, el aprendizaje incrustado torna el proceso educativo más inmersivo y eficaz al enmarcar los contenidos en un contexto práctico y atractivo.

Por otro lado, se encuentra el Aprendizaje Emergente (AE) que consiste en un proceso educativo que surge de manera espontánea y no planificada, basado en las interacciones y experiencias que ocurren dentro de un contexto determinado, juego, un proyecto colaborativo, o cualquier entorno interactivo. Este tipo de aprendizaje no sigue un camino predeterminado, sino que se desarrolla a medida que los participantes exploran, experimentan y se adaptan a las situaciones que se presentan. En otras palabras, es el conocimiento o comprensión que se adquiere de manera natural a través de la participación activa y la inmersión en actividades dinámicas.

4.6 Una Alianza para el Aprendizaje Profundo

En el panorama educativo actual se ha buscado la constante implementación de metodologías que den resultados favorables en la educación y sobre todo que resulten en aprendizajes significativos. La metodología ABJ puede encontrar una vinculación

con otras metodologías como lo es el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) y al combinarse pueden formar un dúo dinámico que impulse a la educación del siglo XXI.

El ABP se enfoca esencialmente en el aprendizaje, en la reflexión y en la investigación requerida para la solución de un problema propuesto. Esta metodología plantea un problema como medio para la adquisición de conocimiento, sin necesidad de efectuar clases magistrales. (Mazabuel, 2016, p.37)

Es decir, el ABP presenta aspectos similares que se desea lograr con el ABJ; ambas con los objetivos de lograr una participación activa, de centrar al estudiante y hacerlo protagonista de su propio aprendizaje.

Otro punto en el que podemos ver la vinculación de estas metodologías es que la mayoría de veces los juegos implican la resolución de problemas, la toma de decisiones, el trabajo en equipo, lo cual son los mismos puntos clave en los que se centra el ABP.

Para conocer de manera más explícita las semejanzas que existen entre ambas metodologías y como se puede enriquecer el trabajo de manera profunda se presenta la siguiente tabla comparativa.

Características	ABP	ABJ
Enfoque	Está centrado en problemas del mundo real.	Está basado en retos, desafíos y resolución de problemas verdaderos o de simulación.

Rol del Estudiante	Es un sujeto activo que debe tener la habilidad de resolver problemas y construir su propio conocimiento.	Es un participante activo que mediante su interacción con los otros construye su propio conocimiento, aprende a decidir y evaluar posibilidades mientras juega.
Rol del docente	El docente funge como guía y orienta en la resolución de problemas. Proporciona una retroalimentación continua y constructiva. Debe generar un ambiente ameno.	El docente facilita el proceso, ya que, se asegura de que los estudiantes comprendan las reglas del juego. La evaluación a los estudiantes inicia desde el momento en que el juego empieza.
Objetivos	Desarrolla habilidades de resolución de problemas, fomenta el pensamiento crítico, la comunicación, el trabajo en equipo, la creatividad.	Desarrolla habilidades y actitudes que le permiten convivir con los demás, se fomenta el trabajo en equipo, el diálogo, se trabaja la creatividad, la imaginación, la autoconfianza, las emociones y la toma de decisiones.
Ventajas	Promueve un aprendizaje más amplio sobre situaciones de la vida real.	Aumenta la motivación, ayuda a una mejor retención y comprensión de información o conceptos complejos, quita tensiones, etc.

Desafíos	Requiere de una planificación y preparación minuciosa y cuidadosa por parte del profesor y la evaluación puede ser subjetiva.	Se requiere de un análisis de diversos juegos que se adapten con los objetivos de enseñanza-aprendizaje. Puede incluir gasto de materiales y debe existir una buena planificación en los tiempos de juego.
-----------------	---	--

Tabla 3. Elaborada por Keila Jarumy Torres Salinas 2024. Semejanzas de ABP Y ABJ

Independientemente de las similitudes que en ellas existen no quiere decir que se no se puedan trabajar por separado, claro que si se puede debido a que solo son metodologías complementarias. La decisión del docente de trabajarlas juntas se basará en los objetivos de aprendizaje que se deseen lograr. Sin embargo, es importante recalcar que trabajar ambas pueden ayudar a la adquisición de conocimientos más completos y menos fragmentados.

4.7 Implementación de Ambas Metodologías

El ABP requiere de una planificación realizada de manera cautelosa y sobre todo de la consideración de dos aspectos fundamentales según el Servicio de Innovación Educativa (2008) en el que menciona que, se deben verificar que los saberes preexistentes en los estudiantes sean suficientes y propicien la construcción de nuevos conocimientos que se derivan del problema planteado. En segundo lugar, se debe evaluar que el contexto y el entorno favorezcan el trabajo autónomo y colaborativo de los estudiantes, facilitando la comunicación con los docentes, el acceso a fuentes de información y la disponibilidad de espacios, entre otros. (Mazabuel, 2016)

Este mismo Servicio de Innovación Educativa (SIE) sugiere que la planificación del ABP se plantee de la siguiente manera.

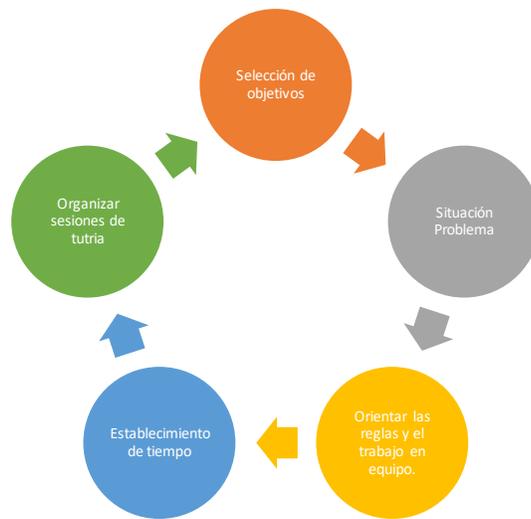


Figura 3. Elaborada por Keila Jarumy Torres Salinas. Planificación del ABP sugerida por la SIE (2008).

1. En el primer punto que es la selección de objetivos, estos deben ir alineados con las competencias estipuladas y con los fines que se persiguen mediante la realización de la actividad.
2. En segundo lugar, el problema que se aborde debe ser pertinente o significativo, de preferencia de naturaleza compleja para que constituya un desafío para los estudiantes, y suficientemente amplio para permitir la formulación de preguntas.
3. Por consiguiente, es necesario implementar reglas, ya que estas actividades en ocasiones suelen generar conflictos, por lo tanto, dar a conocer las reglas resulta beneficioso en el desempeño del contenido.
4. En cuarto lugar, el tiempo que se estipule para las actividades deben ser conforme a su complejidad, pues no se puede dar un tiempo excesivamente largo porque esto puede llevar a la desmotivación o al aburrimiento al estudiante.

5. Las sesiones de tutorías después de analizar un tema ayudan a que los demás planteen sus dudas, incertidumbres y compartan sus logros, ideas y nuevos conocimientos adquiridos. (Mazabuel, 2016)

Sin los puntos anteriores no podría lograrse un verdadero aprendizaje, además los contenidos implicarían un mayor esfuerzo y tiempo, causando así emociones negativas en el ámbito educativo. En el caso del docente, podría mostrar un poco de frustración al ver que sus educandos no logran avanzar en su desarrollo personal y en el caso de los alumnos podrían rendirse o desanimarse si el problema no es algo que corresponda a sus necesidades o a la de sus compañeros.

Planificar significa pensar en el futuro, de tal manera que se pueda actuar de inmediato. Esto no quiere decir que todo vaya a surgir según el plan establecido. De hecho, no será así con toda probabilidad. Pero si se ha planificado correctamente, la posibilidad de realizar ajustes, sin comprometer las metas globales, resultará mucho más apropiada. (Shapiro, s.f, p.4)

Ahora bien, para el desarrollo del ABP se desarrolla en 8 bases que se presentan en la siguiente figura:



Figura 4. Morales y Landa (2004) citado por Mazabuel, 2016, p.42)

Considerando las fases de desarrollo que se presentan y teniendo como objetivo principal la utilización del ABJ dentro de la metodología ABP se hace un análisis de como puede presentarse la actividad lúdica mediante el desenvolvimiento de las ocho fases.

En la primera fase la misión es que los estudiantes descifren el enunciado del problema y comprendan lo que se busca. Para ello es fundamental que los integrantes del equipo logren aprehenderlo a cabalidad. Al ser una actividad que pretende ir introduciendo al niño al tema puede desarrollarse juegos que permitan quitar tensiones, juegos para romper el hielo, para oxigenar el cerebro y así tener mejor concentración, entre otros.

De acuerdo a Morales y Landa (2004) citado por Mazabuel (2016) a partir de la fase 2 a la fase 5 los aprendices emprenden un viaje de autodescubrimiento para comprender a profundidad la situación que enfrentan, por lo que se da esa lluvia de ideas. Esta actividad también puede presentarse con dinámicas lúdicas que inciten a la participación activa. El docente puede poner como foco central el uso del juego, juegos que fomenten la reflexión y el diálogo, así los alumnos al compartir sus ideas podrán complementar el conocimiento o perspectivas que se tenía respecto a un tema o actividad para después encontrar soluciones más certeras a la problemática que se estudia.

La etapa seis es crucial, lo que requiere de mayor concentración y análisis para que todo se presente de forma coherente. En este punto el docente debe actuar como guía para rectificar que los objetivos ayuden a la resolución del problema. Dependiendo de la problemática que se aborde, será decisión del docente decidir adaptar la problemática al ABJ a fin de que el aula no se torne tensa, aburrida o pasiva.

En la penúltima fase cada miembro del equipo se convierte en un explorador intrépido, pues su misión es ahora buscar información relevante mediante diversas fuentes, libros, artículos, entre otros. Esto permitirá que cada uno obtenga nuevos conocimientos y después con el ABJ se pueda compartir la información de forma

divertida y pueda ser aprehendido por los estudiantes para poner en práctica en la vida.

Por último, los representantes de cada equipo pueden presentar actividades lúdicas que les permita compartir sus hallazgos y así de forma unánime se puedan buscar soluciones innovadoras.

4.8 ¿Cómo se Evalúa el ABJ?

El proceso de evaluación es un componente fundamental en el ámbito educativo, que actúa como una herramienta que permite medir el nivel o la calidad educativa, esto, con base desde una mirada tradicionalista, debido a que, es considerada como una medida sumativa que se determina mediante una calificación si el estudiante ha alcanzado los objetivos propuestos al final del ciclo escolar.

Sin embargo, los nuevos paradigmas de la educación, entre ellos, el paradigma constructivista reconoce la importancia de la evaluación formativa, incluso el Sindicato Nacional de Trabajo de la Educación (SNTE) (2023) menciona que de acuerdo a la NEM:

1. La evaluación formativa tiene por finalidad proporcionar información respecto al proceso de enseñanza – aprendizaje, de tal modo que sus resultados permitan ajustar el proceso. Tiene una función reguladora con doble retroalimentación: hacia el alumno y hacia el profesor.
2. No está concebida como calificación final, sino como una reflexión que acompaña los aprendizajes de los niños y que es parte del proceso mismo de aprendizaje. (p.2)

La evaluación sumativa sigue estando presente en algunas aulas de clases de manera rigurosa con el objetivo de evaluar solo los aprendizajes con datos estandarizados. Por otro lado, la evaluación formativa se trabaja de manera continua y no solo al final del

ciclo escolar, además de evaluar los conocimientos que logra adquirir el alumno, también, evalúa las fortalezas, debilidades, la participación, la capacidad que tiene el alumno para explicar, analizar y llevar esos aprendizajes a su contexto, a su realidad.

Es importante no confundir la calificación con la evaluación formativa porque cada una de ellas tiene un propósito distinto. La NEM proporciona la siguiente comparación (Figura 5)

Evaluación formativa	Calificación
<ul style="list-style-type: none"> Se refiere a manifestar el desarrollo del proceso de aprendizajes en situaciones y escenarios de aprendizaje (aula, escuela y comunidad) que permitan apreciar la apropiación de los contenidos curriculares por parte de las niñas y los niños, así como el análisis, la reflexión, la toma de conciencia y la asunción de decisiones sobre su proceso. 	<ul style="list-style-type: none"> Se relaciona con un conjunto de entregables que son múltiples, que cada docente establece en su planeación didáctica para su trabajo escolar y que los tomará en cuenta en cada periodo de "evaluación formal" para la obtención de la calificación y acreditación.

Figura 5. SNTE. Evaluación formativa en la nueva escuela mexicana (2023, p.7)

En el alumno, la evaluación formativa en el ABJ se va dando en el desarrollo de las dinámicas con las cuales podrán identificar sus fortalezas, sus áreas de mejora y si se presenta alguna duda acuden con el docente o con compañeros que puedan aportar una retroalimentación constructiva que encamine la toma de decisiones.

La evaluación formativa en el rol del docente se realiza a través de la observación directa del comportamiento que manifieste cada estudiante durante el desarrollo de las actividades, también se da mediante el análisis de sus interacciones, mediante la participación y la reflexión. Para ello se pueden utilizar algunos instrumentos como listas de observación, rubricas y listas de cotejo.

- Listas de observación: Estas son registros de manera estructurada que permite al personal docente anotar las conductas, habilidades y actitudes específicas de los estudiantes. Utilizando la temática de aprender jugando en

estas listas se pueden incluir algunos criterios como la participación activa, la colaboración con los compañeros, la resolución de problemas y la creatividad.

- Las rúbricas: Son instrumentos en los cuales se incluyen criterios que se desea que trabajen los alumnos y los puedan cumplir, por ejemplo, puede ser la capacidad que tiene el niño a la hora de aplicar estrategias de juego, si muestra una colaboración efectiva con sus compañeros, si la dinámica fue realizada en los tiempos y horarios establecidos, entre otros.
- Listas de Cotejo: Esta es parecida a la rúbrica, sin embargo, no tiene una escala numérica. En este instrumento se puede ir evaluando en tiempo real conforme se va observando e identificando si el alumno alcanza a cumplir con los criterios que se enmarcan.

CONCLUSIÓN

El juego durante la infancia (6-12 años) es una parte importante para el desarrollo físico, emocional, social, así como cognitivo del infante debido a que mediante estas actividades el niño logra reconocer, distinguir y explorar el entorno que le rodea. Asimismo, el juego permite que los niños se conozcan a sí mismos, creen una identidad y sean capaces de tomar decisiones cuando las crean necesarias.

El ABJ es una metodología que incorpora en un juego dilemas inherentes al mundo real con el propósito de tornarlos más accesibles para la comprensión y más gratificantes a la hora de resolverlos. Con esta metodología se busca la adquisición de conocimientos específicos y sus metas están intrínsecamente vinculadas a la enseñanza, procurando que el aprendizaje sea transferible más allá del ámbito educativo.

Con esta investigación se concluye que el juego, en todas sus formas y manifestaciones, juega un papel crucial en el desarrollo integral de los individuos. En primer lugar, el juego fomenta la participación activa al ofrecer un espacio seguro, además de estimulante donde los individuos pueden experimentar, explorar y expresarse libremente. A través él, se desarrollan habilidades físicas, cognitivas y emocionales que son fundamentales para el desarrollo saludable de las personas.

En mi opinión, investigar sobre el ABJ ha sido una experiencia enriquecedora, que ha permitido profundizar en la comprensión de cómo el juego puede ser una herramienta educativa fundamental. A lo largo de esta investigación, se ha podido observar cómo diferentes enfoques teóricos, como el constructivismo respaldan la idea de que el juego no solo es un medio para aprender, sino un fin en sí mismo para el desarrollo integral de los niños. Esta investigación ha reafirmado la importancia de considerar al niño como un ser completo, cuyas necesidades cognitivas, emocionales y sociales deben ser atendidas de manera equilibrada en el entorno educativo.

Por otro lado, una limitación significativa que se ha tenido ha sido la dependencia de estudios de caso y literatura existente, lo que puede no capturar todas las variaciones contextuales o culturales que afectan la aplicación del ABJ.

Sin embargo, a pesar de estas limitaciones este trabajo ha ofrecido herramientas teóricas sobre como los juegos que suelen ser considerados “pocos relevantes” o como “una pérdida de tiempo” pueden formar alumnos más felices y dispuestos a aprender. Por ello, se recomienda que tanto los docentes como las instituciones educativas consideren adoptar y adaptar el ABJ en sus prácticas pedagógicas, reconociendo el valor que tiene para el desarrollo integral de los alumnos.

Es fundamental que se continúe investigando y experimentando con esta metodología, especialmente en contextos educativos, para asegurar su relevancia, así como su efectividad en diversas realidades educativas. Asimismo, se sugiere fomentar la formación continua de los docentes en el uso del ABJ, proporcionando recursos y capacitación para que puedan aplicar esta metodología de manera creativa e inclusiva.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICA

- Adriana Jaqueline Avilez, Hugo Salvador, Flores Castro y José Antonio Chacón Chuil. (2023). *Efectos de la pandemia en el conocimiento de las operaciones básicas en las primarias de Yucatán*. doi: <https://xvi-ponencias.ciaem-iacme.org/index.php/xviciaem/xviciaem/paper/download/2122/1224>
- Alvarez, A. E. (diciembre 2013). *El juego dirigido y el juego libre como estrategia metodológica para potenciar la habilidades motrices básicas en los niños y niñas del nivel pre-kinder del Jardín Copito de Nieve*. 77-79. Obtenido de http://umag.cl/biblioteca/tesis/lopez_alvarez_2013.pdf
- Andrea Duarte Molina, Mariana Ortiz Bedoya, Karina de la Luz Aristizábal, Silvera Luisa y Fernanda Ruiz Bran. (2021). *La importancia del juego como agente motivador del proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños*. Obtenido de <https://bibliotecadigital.usb.edu.co/server/api/core/bitstreams/cab13cc7-481e-444d-b744-fac80f0388d1/content>
- Arija, N. A. (2021). *El juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica*. 11. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1>
- Bosco Global. (2021). *Manual del aprendizaje basado en el juego*. Sevilla. Obtenido de <https://boscoglobal.org/wp-content/uploads/2021/12/manual-abj-1.pdf>
- De Andrés Tripero, T., (2011). *Vigotsky y su teoría constructivista del juego*. BUCM: E-Innova BUCM: Biblioteca Complutense. [online] Webs.ucm.es. Obtenido de: <http://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/5/art382.php#.YGg3CegzblU>.
- Univerdad De Jaén. (S.F). *Diseño Documental*. Obtenido de https://web.ujaen.es/investiga/tics_tfg/dise_documental.html

- Esteban, P. R. (1997). *El devenir histórico del juego como procedimiento educativo: el ideal y la realidad*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=87536>
- Fontes, A. C. (2023). *Impacto Educativo Badaso en el Juego en primaria*. Obtenido de <https://www.tdx.cat/handle/10803/689023>
- Fuentes, R., Gamboa, J., Morales, K., Retamal, N., & Víctor San Martín, R. (2012). *Jean Piaget, aportes a la educación del desarrollo del juicio moral para el siglo XXI*. Obtenido de <https://revistace.ucm.cl/article/download/262/246/>
- García, Y., Herrera, J., García, M., & Guevara, G. (2015). *El trabajo colaborativo y su influencia en el desarrollo de la cultura profesional docente*. *Gaceta Médica Espirituana*, 17(1). Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1608-89212015000100_006
- Jona K. Anderson y Sandra J. Bailey. (2017). *La Importancia del juego en el desarrollo de la primera infancia*. Obtenido de <https://maguared.gov.co/wp-content/uploads/2017/06/La-importancia-del-juego.pdf>
- José Torres, Fátima Padrón y Flor Cristalino. (2007). *El juego: Un espacio para la formación de valores*. *Omnia*, 13, 61-62. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/737/73713104.pdf>
- Juárez, M. G. (2020). *Estudio sobre la formación del profesorado y la implementación de la metodología abj en los centros educativos de castilla y león*. Segovia, España: UVa. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/41678/TFM-B.%20144.pdf?sequence=1&isAllowed=Y>
- J. Montañes, M. Parra, T. Sánchez, R. López, J.M. Latorre, P. Blanc, M.J. Sánchez, J.P. Serrano y P. Turégano. (S.F). *El juego en el medio escolar*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2292996.pdf>

Linaza, J. L. (2013). *El juego es un derecho y una necesidad de la infancia*. Obtenido de <https://recyt.fecyt.es/index.php/BORDON/article/view/brp.2013.65107/11377>

León, F. S. (2019). *Educación: La importancia del desarrollo infantil y la educación inicial en un país en el cual no son obligatorios*. Obtenido de [https://www.redalyc.org/journal/5826/582661249013/html/#:~:text=Se%20entien%20que%20el%20desarrollo,autocontrol%20\(Ponce%2C%202016\)](https://www.redalyc.org/journal/5826/582661249013/html/#:~:text=Se%20entien%20que%20el%20desarrollo,autocontrol%20(Ponce%2C%202016)).

Marrón, M. J. (1996). Los juegos de simulación como recurso didáctico para la enseñanza de la geografía. *Didáctica Geográfica*, (1), 45-55.

Mazabuel, C. F. (2016). *El Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) y los juegos tradicionales, como estrategias para el desarrollo de habilidades metacognitivas en el aprendizaje de las matemáticas, en los estudiantes del grado quinto de básica primaria de la Institución Educativa*. Obtenido de <https://ridum.umanizales.edu.co/handle/20.500.12746/2737>

Moscoso-Abad, María, Darwin García-Herrera, y María Álvarez-Lozado. (2022). «*Aprendizaje Basado En Juegos Como Estrategia Didáctica En la Carrera de Odontología*». 593 Digital Publisher CEIT 7(4-2):355-67. Obtenido de doi: <https://doi.org/10.33386/593dp.2022.4-2.1428>

Negocios, R. E. (2023). *Un 65 % de estudiantes de secundaria no pueden solucionar problemas matemáticos. Tecnología y cultura digital*. Obtenido de <https://www.revistaeyn.com/tecnologia-cultura-digital/un-65-de-estudiantes-de-secundaria-no-pueden-solucionar-problemas-matematicos-LJ14841875#:~:text=%E2%80%9D%2C%20coment%C3%B3%20Moses.,Los%20pa%C3%ADses%20de%20Am%C3%A9rica%20Latina%20podr%C3%ADan%20ta>

Parada, G. R. J. (2007). Modelos pedagógicos" aportes de Piaget, Ausbel y Vigotsky al constructivismo". *TecnoESUFA: revista de tecnología aeronáutica*, 7.

Pérez, A. E. (2019). *El fomento de la lectura en educación primaria*. Obtenido de <https://educaprimaria.com/wp-content/uploads/2019/01/TFE001161.pdf>

Pyle, A. (2018). *Aprendizaje basado en el juego*. Tesis. *Enciclopedia sobre el desarrollo de la primera infancia*. Obtenido de <https://www.encyclopedia-infantes.com/pdf/complet/aprendizaje-basado-en-el-juego>

Salas, A. L. C. (2001). *Implicaciones educativas de la teoría sociocultural de Vigotsky*. *Revista educación*, 25(2), 59-65. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025206.pdf>

Secretaría de Educación Pública. (2019). *La Nueva Escuela Mexicana: Principios y orientaciones pedagógicas*. Obtenido de <https://dfa.edomex.gob.mx/sites/dfa.edomex.gob.mx/files/files/NEM%20principios%20y%20orientacio%C3%ADn%20pedago%C3%ADgica.pdf>

Secretaría de Educación Pública. (2022). *Plan de estudio para la educación preescolar, primaria y secundaria*. Obtenido de https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/792397/plan_de_estudio_para_la_educacion_preescolar_primaria_secundaria_2022.pdf

Shapiro, J. (s.f.). *Descripción general de la planificación*. Obtenido de <https://www.civicus.org/view/media/Description%20general%20de%20la%20planificacion.pdf>

Shier, H. (2010). *IPA Consulta Mundial sobre el derecho de los niños y niñas a jugar*. Obtenido de https://www.harryshier.net/docs/IPA_informe_consulta-esp.pdf

Sindicato Nacional De Trabajo de la Educación. (2023). *Evaluación formativa en la Nueva Escuela Mexicana*. Obtenido de <https://cdnsnte1.s3.us-west-1.amazonaws.com/wp-content/uploads/2023/11/21163747/Evaluacion-Formativa-NEM.pdf>

UNICEF. (2006). *Convención sobre los Derechos del Niño*. Obtenido de <https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>

UNICEF. (2018). *Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia*. Obtenido de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Universidad Internacional de La Rioja. (2023). *Zona de desarrollo próximo: ¿en qué consiste este concepto?* UNIR México. Obtenido de <https://mexico.unir.net/educacion/noticias/zona-desarrollo-proximo/>

UPAEP. (2013). *Orientaciones para el desarrollo de la monografía*. Obtenido de https://www.upaep.mx/images/vinculacion_sociedad/centro_escritura/docs/Monografia_ua.pdf

Yera, C. M. (2019). *El aprendizaje basado en el juego en la educación infantil*. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/39184>

Zavala, I. S. (s.f.). *La formación del pensamiento crítico, a través del análisis del juego cooperativo, en alumnos de quinto grado de educación primaria*. Obtenido de https://ade.edugem.gob.mx/bitstream/handle/acervodigitaledu/30162/ARSANGUPTI164_%20La%20formaci%C3%B3n%20del%20pensamiento%20cr%C3%ADtico.pdf?sequence=12&isAllowed=y