



UNIVERSITAT DE
BARCELONA



EL PAPEL DEL JUEGO EN EL AULA DE
EDUCACIÓN PRIMARIA, EL ROL DEL
DOCENTE Y LA IMPORTANCIA PARA EL
DESARROLLO INFANTIL

LAURA BLANCO BENAVENTE



JANIELLY TAILA DOS SANTOS VERBISK
TRABAJO FINAL DE GRADO
Curso 2024/25

Índice

Resumen

1. Introducción.....	1
2. Marco Teórico.....	1
2.1. El juego: origen, significado y valor educativo	
2.2. La contribución del juego al desarrollo integral del niño	
2.3. El rol del adulto y del entorno educativo en la mediación del juego	
2.4. Clasificaciones del juego según la edad y el desarrollo	
3. Objetivos y preguntas asociadas del TFG.....	11
4. Metodología de trabajo.....	12
4.1. Análisis de datos	
4.2. Contexto i participantes	
4.3. Técnicas e instrumentos de recogida de datos	
4.4. Procedimiento de recogida de datos	
5. Resultados, interpretación i discusión.....	14
5.1. Resultados del cuestionario	
5.2. Resultados de las entrevistas	
5.3. Interpretación y discusión	
5.4. Implicaciones educativas	
6. Conclusiones generales.....	26
6.1. Conclusiones	
6.2. Objetivos logrados y limitaciones	
6.3. Nuevas líneas de investigación	
6.4. Reflexión personal sobre vuestra experiencia al realizar el TFG	
7. Referencias bibliográficas.....	30
8. Índice de anexos.....	32

RESUMIO

Este trabajo de investigación tiene como objetivo analizar el uso del juego como herramienta educativa en las aulas de Educación Primaria y el papel que desempeña el docente en su implementación. Para lograr este objetivo, se parte de una revisión teórica extensa que recoge diferentes enfoques pedagógicos sobre el juego, sus beneficios para el desarrollo integral del alumnado —a nivel cognitivo, social, emocional y físico—, así como los distintos tipos de juegos aplicables al contexto escolar.

La metodología empleada ha sido mixta. Por un lado, se han utilizado cuestionarios dirigidos a docentes de diferentes centros educativos de Barcelona, Cádiz y Gran Canaria, ciudades donde realicé mis prácticas universitarias, para obtener una visión amplia y representativa sobre sus prácticas y percepciones respecto al juego dentro del aula de educación primaria. Por otro lado, se han realizado entrevistas en profundidad a tres docentes especializados en el juego, lo que ha permitido una exploración más cualitativa de sus experiencias, decisiones pedagógicas y reflexiones.

Los resultados evidencian que el juego es ampliamente valorado por los docentes como un recurso motivador, dinámico e inclusivo. Se destaca especialmente el valor de los juegos cooperativos y su potencial para fomentar habilidades sociales y emocionales. Asimismo, se subraya la necesidad de una planificación adecuada y de una mediación docente intencionada para que el juego tenga un verdadero valor educativo. Los docentes coinciden en que el juego no debe sustituir las metodologías tradicionales, sino complementarlas, haciéndolas más significativas para el alumnado.

Las conclusiones del estudio confirman la importancia del juego como estrategia transversal en el aula. Además, se reconoce el rol esencial del docente como guía y facilitador. Finalmente, se plantean nuevas líneas de investigación sobre la formación docente en este ámbito y la participación de las familias en el proceso educativo a través del juego.

Palabras clave: juego educativo, docencia, aprendizaje activo, motivación, desarrollo integral.

ABSTRACT

This research project aims to analyze the use of play as an educational tool in primary school classrooms and the role teachers play in its implementation. To achieve this objective, the study begins with an extensive theoretical review that gathers different pedagogical approaches to play, its benefits for the holistic development of students— at the cognitive, social, emotional, and physical levels— as well as the various types of games applicable to the school context.

The methodology employed was mixed. On the one hand, questionnaires were distributed to teachers from various educational centers in Barcelona, Cádiz, and Gran Canaria— cities where I completed my university internships— in order to obtain a broad and representative understanding of their practices and perceptions regarding the use of play in primary education classrooms. On the other hand, in-depth interviews were conducted with three teachers specialized in educational play, allowing for a more qualitative exploration of their experiences, pedagogical decisions, and reflections.

The results show that teachers highly value play as a motivational, dynamic, and inclusive resource. Particular emphasis is placed on the value of cooperative games and their potential to foster social and emotional skills. Furthermore, the study highlights the need for proper planning and intentional teacher mediation to ensure that play achieves real educational value. Teachers agree that play should not replace traditional methodologies but rather complement them, making learning more meaningful for students.

The conclusions of the study confirm the importance of play as a cross-cutting strategy in the classroom. Additionally, the essential role of the teacher as a guide and facilitator is recognized. Finally, the study proposes new lines of research focused on teacher training in this field and on the involvement of families in the educational process through play.

Keywords: educational play, teaching, active learning, motivation, holistic development.

1. Introducción

El tema que se aborda en este Trabajo Final de Grado (TFG) es el papel que tiene el juego en las aulas de educación primaria, el rol que tiene el docente y la importancia en el desarrollo infantil

He decidido trabajar sobre el juego porque considero que es una parte esencial para el aprendizaje significativo y que es una herramienta muy útil para trabajar cualquier ámbito manteniendo una motivación extrínseca constante. Desde que era pequeña, he trabajado con niños, siempre mediante el juego, ya que considero que es la vía más efectiva para el aprendizaje significativo. Con este trabajo que estará centrado en la modalidad de recerca, tengo el objetivo de buscar los argumentos necesarios para demostrar que el juego debe ser incluido en las aulas y no solo como una herramienta, sino como un medio de aprendizaje.

El ámbito temático en el que se incluye es el proceso educativo y de aprendizaje en la etapa de educación infantil o primaria.

Antes de aprender a hablar, a escribir o a contar, el ser humano aprendió a jugar. El juego fue, y sigue siendo, su primer idioma: un lenguaje hecho de risas, desafíos, imaginación y movimiento. En cada rincón del mundo, desde tiempos remotos, niños y adultos han tejido historias, creado reglas invisibles y dado vida a mundos paralelos donde todo es posible.

Lejos de ser un simple pasatiempo, el juego es una puerta abierta a la creatividad, al descubrimiento y al aprendizaje. Es en el juego donde experimentamos el riesgo y la cooperación, la estrategia y la sorpresa. Pensadores como Huizinga, Caillois y Piaget nos invitan a mirar el juego con otros ojos: como una actividad seria, rica en significados, que atraviesa culturas, edades y disciplinas.

Este recorrido busca adentrarse en el origen del juego, en sus múltiples definiciones y clasificaciones, para entender por qué jugar es, en el fondo, una de las formas más auténticas de ser humanos.

2. Marco teórico

2.1. El juego: origen, significado y valor educativo

“Jugar es la forma favorita de nuestro cerebro de aprender”, afirma Diane Ackerman (1999). La palabra “juego” proviene del latín *jocus*, que alude al chiste o la broma, y

también de *ludus-ludere*, términos que evocan diversión y entretenimiento. Desde su origen etimológico, el juego ha estado vinculado al placer y constituye una actividad inherente al ser humano, presente desde tiempos remotos.

El juego es una práctica fundamental en la vida humana, presente desde la antigüedad y en múltiples culturas. Según hallazgos arqueológicos, ya en civilizaciones como Egipto, Mesopotamia o China existían juguetes y tableros de juego, utilizados no solo como forma de ocio, sino también con fines rituales, educativos y sociales (Museo del Juego, s.f.).

El historiador Johan Huizinga, en su obra *Homo Ludens* (1938), sostiene que el juego es anterior a la cultura, y que muchas actividades humanas —como el arte, el derecho o la guerra— tienen sus raíces en estructuras lúdicas. Para Huizinga (1938), el juego es una acción libre, diferenciada conscientemente de la “vida real”, que puede absorber profundamente al jugador. Se desarrolla dentro de límites espaciales y temporales específicos y se rige por reglas libremente aceptadas.

Desde diferentes disciplinas se han propuesto múltiples definiciones del juego. La Real Academia Española (2024) lo describe como una actividad destinada al entretenimiento, la diversión o el desarrollo de habilidades. Por su parte, Jacquin (1996) define el juego como una actividad espontánea, con reglas libremente escogidas, cuyo fin principal es brindar placer y satisfacción personal. Pugmire-Stoy (2001) interpreta el juego como un medio para representar el mundo adulto, conectando la realidad con la imaginación del niño.

Autores como Viciano y Conde (2002) destacan el valor educativo del juego, señalando que su papel en el desarrollo motor, cognitivo, afectivo y social de los individuos. Esta perspectiva vincula directamente el juego con los procesos de aprendizaje y formación integral, especialmente durante la infancia.

En síntesis, el juego puede comprenderse como una herramienta multifacética: es una actividad placentera, un medio de socialización y expresión cultural, y un espacio de aprendizaje y desarrollo humano. Estas características hacen del juego un fenómeno complejo y esencial tanto a nivel individual como colectivo.

Aunque no existe una única definición universal, todas las definiciones son complementarias. El juego no solo es clave en el desarrollo infantil, sino también refleja

y genera cultura. A pesar de su diversidad, se pueden identificar características comunes en el juego infantil:

- Es una actividad placentera y voluntaria, libre de obligaciones externas.
- Es tomada con seriedad por parte de los niños, quienes le atribuyen gran importancia.
- Está estructurada por reglas, aunque estas pueden ser flexibles.
- Está profundamente condicionada por el contexto sociocultural, ya que la forma de jugar varía entre culturas.

Para comprender la complejidad del juego, resulta pertinente revisar algunas de las principales teorías clásicas que lo han abordado desde distintas disciplinas:

Tabla 1: Diferentes teorías sobre el juego

AUTOR/A	TEORÍA	DESCRIPCIÓN
Karl Groos (1901)	Teoría del ejercicio: el juego prepara para la vida adulta	El juego es una conducta instintiva y funcional que permite a los niños practicar habilidades que necesitarán en su vida futura.
Herbert Spencer (1855)	Teoría del excedente de energía: el juego descarga energía sobrante	El juego es un mecanismo de descarga física y emocional que se da cuando no hay demandas externas urgentes.
Sigmund Freud (1908)	Teoría catártica: el juego libera tensiones internas	El juego permite al niño liberar tensiones internas relacionadas con deseos reprimidos o conflictos inconscientes.
Jean Piaget (1962)	El juego permite la asimilación de la realidad y el desarrollo cognitivo	El juego es un mecanismo clave mediante el cual los niños asimilan la realidad y construyen conocimiento.
Lev Vygotsky	Juego como zona de desarrollo próximo y creación de significados	El juego es una actividad fundamental para el desarrollo psicológico y social del niño.

Fuente: elaboración propia

Estas teorías, aunque diversas en sus enfoques, coinciden en reconocer el valor del juego como medio de desarrollo, expresión, aprendizaje y socialización.

El juego es una de las actividades más significativas durante la infancia, no solo por su carácter lúdico, sino por su profundo impacto en el desarrollo físico, cognitivo, emocional y social. Como señala Piaget (1962): “Los niños no juegan para aprender, pero aprenden porque juegan”. Esta afirmación pone en evidencia cómo el aprendizaje puede emerger de forma espontánea y significativa a través del juego. Según Ginsburg (2007), el juego debe ser comprendido como un derecho fundamental de la infancia y no solo como un entretenimiento. Es, además, un pilar esencial del bienestar y el desarrollo saludable de niños y niñas, ya que permite explorar el mundo, ensayar roles sociales y construir sentido sobre su entorno.

Asimismo, el juego es también una fuente poderosa de creatividad e innovación. Robinson (2007) afirma que la creatividad debería ocupar un lugar tan central como la alfabetización dentro del sistema educativo, y el juego constituye uno de los medios más eficaces para desarrollarla. A través del juego simbólico, los niños y niñas exploran escenarios imaginarios, crean narrativas, resuelven conflictos y transforman objetos cotidianos en elementos cargados de significado. Este tipo de juego favorece el pensamiento divergente y la capacidad de imaginar soluciones múltiples.

Desde una perspectiva sociocultural, Vygotsky (1978) subraya que la imaginación infantil no surge de la nada, sino que se construye a partir de las experiencias vividas, reelaboradas mediante la actividad lúdica. Por ello, el juego no solo es una forma de expresión, sino también una herramienta para la creación simbólica, el desarrollo del lenguaje interior y la innovación en el pensamiento.

2.2. La contribución del juego al desarrollo integral del niño

El juego activo contribuye de manera significativa al desarrollo físico de los niños. A través de la actividad corporal, se fortalece la musculatura, se desarrolla la coordinación, el equilibrio y la motricidad gruesa, habilidades esenciales para las tareas cotidianas y la autonomía. Además, el juego eleva el ritmo cardíaco, lo que favorece la salud cardiovascular y fortalece el sistema inmunológico, ayudando a prevenir enfermedades como la obesidad y los trastornos metabólicos o cardíacos.

En su obra, Pica (2014) destaca la estrecha relación entre el movimiento y el aprendizaje cognitivo. El movimiento activa el cerebro, estimula las conexiones neuronales y potencia funciones ejecutivas como la memoria, la atención y la capacidad de resolución de

conflictos. En este sentido, el aprendizaje activo, que integra cuerpo y mente, resulta más significativo y duradero que el aprendizaje puramente pasivo.

Desde una perspectiva social, el juego constituye una vía natural para el desarrollo de habilidades interpersonales. A través del juego, los niños aprenden a cooperar, compartir, negociar, resolver conflictos y asumir distintos roles sociales. Como afirma Jamison (citado en Sacodejuegos, s.f.): “Jugar no es un lujo, es una necesidad”. Esta dimensión lúdica fomenta la comunicación, la empatía y el trabajo en equipo.

Parten (1932) identificó diversas etapas del juego social —desde el juego solitario hasta el cooperativo— observando cómo evoluciona la interacción social a medida que el niño crece. Destaca que el entorno social, así como la participación de adultos y compañeros, es crucial para el aprendizaje de normas sociales, resolución de conflictos y negociación. Estas interacciones permiten respetar turnos, comprender distintas perspectivas y resolver conflictos de forma constructiva.

Vygotsky (1978) y Dewey (1938) también subrayan el papel del entorno y la interacción social como elementos fundamentales del aprendizaje. Para ambos, los niños aprenden más y mejor en contextos colaborativos, donde el diálogo y la cooperación favorecen el desarrollo del pensamiento crítico y la resolución de problemas.

En cuanto al desarrollo cognitivo, el juego permite al niño interactuar con su entorno, favoreciendo la construcción del conocimiento y de funciones superiores del pensamiento. Según Piaget (1952), el juego simbólico es clave para el desarrollo del razonamiento lógico, la moral y la creatividad, estimulando la capacidad de abstracción y planificación. A medida que el niño madura, su juicio moral evoluciona de una obediencia rígida a una comprensión más autónoma y flexible de las reglas.

Desde la perspectiva sociocultural, Vygotsky (1978) sostiene que el juego impulsa el desarrollo del pensamiento abstracto, la toma de decisiones y la memoria. Según Bodrova y Leong (2003), el juego simbólico favorece además el lenguaje, la creatividad y la capacidad de imaginar y experimentar soluciones, preparando los niños para enfrentar desafíos reales.

El juego también cumple un papel fundamental en el desarrollo emocional. Según Parten (1932) y Ginsburg (2007), el juego permite a los niños procesar emociones, expresar sentimientos y practicar la autorregulación emocional, ayudándoles a gestionar la frustración y la tristeza. Además, Ginsburg (2007) destaca que el juego compartido con

adultos fortalece los vínculos afectivos, promueve un apego seguro y potencia la confianza en sí mismos.

Desde una perspectiva preventiva, el juego es una herramienta clave para el bienestar psicológico. Los niños que juegan regularmente manejan mejor el estrés y la ansiedad, y presentan menos conductas problemáticas. Como señalan Bodrova y Leong (2003), el juego promueve el autocontrol, ya que exige respetar reglas, esperar turnos y resolver retos, lo que incide positivamente en el rendimiento escolar y la salud mental.

Pica (2014) añade que, mediante el juego, los niños desarrollan autodisciplina y habilidades para gestionar emociones complejas, fomentando así su inteligencia emocional y su capacidad para adaptarse a contextos diversos.

2.3. El rol del adulto y del entorno educativo en la mediación del juego

Uno de los conceptos claves en la teoría de Vygotsky (1978) es la *Zona de Desarrollo Próximo* (ZDP), definida como el espacio entre lo que un niño puede hacer por sí solo y lo que puede lograr con la ayuda de un adulto o un compañero más capacitado. En este sentido, el juego se convierte en un contexto privilegiado para el aprendizaje guiado, en el que el adulto ejerce un papel fundamental como mediador a través del andamiaje: un temporal que permite al niño alcanzar niveles superiores de comprensión.

Bodrova y Leong (2003) destacan que el adulto no debe limitarse a observar el juego, sino que debe facilitar un entorno seguro, estimulante y enriquecedor, participando activamente cuando sea necesario para profundizar y expandir las experiencias lúdicas. De forma similar, Dewey (1938) defiende que el docente debe actuar como guía reflexiva, ayudando al niño a conectar nuevas experiencias con conocimientos previos, fomentando así la construcción significativa del conocimiento.

Por su parte, Dockett y Perry (2007) subrayan la importancia del entorno físico y emocional en el aprendizaje: un espacio bien diseñado favorece la exploración, la interacción y el desarrollo significativo. En este marco, los adultos pueden intervenir de manera estratégica para moldear conductas, ofrecer retroalimentación constructiva y fomentar el desarrollo integral.

Bodrova y Leong (2003) abogan por la integración del juego en el currículo escolar, entendiendo que los aprendizajes son más profundos y duraderos cuando se vinculan a experiencias lúdicas. Del mismo modo, Dockett y Perry (2007) sostienen que el juego no

debe considerarse una pausa o “recreo” entre actividades académicas, sino como un medio efectivo de enseñanza y evaluación.

Pica (2014) refuerza esta idea al afirmar el movimiento físico en el aula mejora la atención, la memoria y la comprensión de conceptos abstractos. A ello se suman las aportaciones de Miller y Almon (2009), quienes alertan sobre la reducción del juego en contextos escolares en favor de metodologías centradas en pruebas estandarizadas, lo que limita el desarrollo integral de los niños y atenta contra su derecho al juego.

Diversos estudios respaldan que los niños que juegan con regularidad logran mejores resultados académicos y emocionales a largo plazo. Desde la neurociencia, investigaciones como de Brown (2009), fundador del *National Institute for Play*, revelan que el juego tiene un impacto comparable al del sueño o la nutrición, al influir directamente en estructuras cerebrales clave para la empatía, la planificación, la toma de decisiones y la autorregulación emocional.

Asimismo, investigaciones del neurocientífico Panksepp (1994-1998) revelan que el juego activa circuitos neuronales asociados con las emociones positivas y la plasticidad cerebral, facilitando el aprendizaje y la adaptación al entorno. Estos hallazgos coinciden con las propuestas de Pica (2014), quien afirma que la participación activa estimula el cerebro, generando aprendizajes más significativos que los métodos tradicionales basados en la pasividad.

Este valor ha sido reconocido por corrientes pedagógicas contemporáneas que sitúan el juego en el centro de su propuesta metodológica. Por ejemplo, en la pedagogía Montessori, el juego se entiende como un “trabajo” autodirigido, realizado con materiales estructurados que promueven la autonomía y el aprendizaje sensorial.

Además, metodologías como el aprendizaje basado en proyectos (*Project-Based Learning*) o el aprendizaje basado en el juego (*Play-Based Learning*) han mostrado ser eficaces en el desarrollo integral del alumnado, al combinar la curiosidad natural del niño con objetivos educativos bien definidos. Según Miller y Almon (2009), integrar el juego al currículo no solo mejora los resultados académicos a largo plazo, sino que fomenta el bienestar emocional y social al alumnado para enfrentar con éxito los retos del futuro.

2.4. Clasificaciones del juego según la edad y el desarrollo

El juego ha sido ampliamente estudiado desde distintas disciplinas, y su importancia en el desarrollo infantil es un hecho indiscutido. Existen diversas clasificaciones del juego

que ayudan a comprender su riqueza, propósito y aplicación dentro de contextos educativos. A continuación, se presentan algunas de las clasificaciones más relevantes, propuestas por distintos autores clave en el campo de la educación, la psicología y la antropología.

Caillois (1958) propone una clasificación basada en la estructura y función lúdica, distinguiendo cuatro grandes categorías de juegos:

- *Agon*: Juegos de competencia, donde se busca demostrar superioridad (ej. deportes, ajedrez).
- *Alea*: Juegos de azar, donde el resultado no depende de la habilidad del jugador (como la ruleta o la lotería).
- *Mimicry*: Juegos de simulación o representación, donde se adopta un rol (ej. teatro, juegos de rol).
- *Ilinx*: Juegos que inducen vértigo o sensaciones físicas extremas (ej. girar, montañas rusas).

Además, introduce los conceptos de *paidi* (juego espontáneo) y *ludus* (juego estructurado), estableciendo un espectro que va desde la improvisación libre hasta la actividad con reglas complejas.

Piaget (1962) relaciona el juego con las etapas del desarrollo cognitivo del niño:

- *Juegos de ejercicio*: Repetición de movimientos simples, característicos de la primera infancia.
- *Juegos simbólicos*: Implican imaginación y simulación, propios de la etapa preoperacional.
- *Juegos con reglas*: Aparecen en la etapa operativa concreta y fomentan la socialización.

Serrano (1974) centra su atención en los juegos tradicionales de la península ibérica, proponiendo una clasificándolos por tipo:

- Juegos atléticos y de fuerza: requieren habilidades físicas como correr, saltar o trepar.
- Juegos de puntería: involucran la precisión y la coordinación ojo-mano.
- Juegos de pelota: uso de pelota que puede ser lanzada, golpeada o atrapada.
- Juegos hípicos: relacionados con la imitación o uso de caballos.
- Juegos con animales: incorporan actividades con animales o su simulación.

Palos (1992) clasifica los juegos en función de las habilidades físicas que desarrollan:

- Juegos de locomoción: implican desplazamientos corporales.
- Juegos de lanzamiento: se enfatiza la habilidad para arrojar cosas con precisión y fuerza.
- Juegos de pelota y balón: centrados en la manipulación de pelotas o balones.
- Juegos de lucha: implican enfrentamientos físicos controlados.
- Juegos acuáticos: se realizan en el agua, como natación o juegos con desplazamientos.

Por su parte, Parlebas (1986) introduce el concepto de “lógica interna” del juego, es decir, las interacciones propias del juego en relación con los jugadores, el espacio, el tiempo y los objetos. Distingue entre juegos deportivos institucionales, como el fútbol o el baloncesto y juegos tradicionales, que son juegos populares que se transmiten de generación en generación.

Desde una perspectiva pedagógica, Blázquez (1986) propone una clasificación basada en criterios como:

- Intensidad del esfuerzo físico: clasifica los juegos según el nivel de energía que requieran.
- Participación (individual o grupal): diferencia entre los que se realizan de manera individual y los que requieren interacción.
- Tipo de movimiento: movimientos de locomoción, manipulación o habilidades específicas.
- Dimensión social del juego: evalúa como el juego fomenta la interacción, la cooperación o la competencia entre jugadores.

El Sistema ESAR (Garón, 1985), de origen canadiense, clasifica los juegos en función de su objetivo principal:

- Ejercicio: Enfocados en el desarrollo motor.
- Simbólico: Fomentan la creatividad e imaginación.
- Construcción: Manipulación y creación con objetos.
- Reglas: Juegos estructurados que promueven el pensamiento lógico y la socialización.

Estas clasificaciones no son excluyentes entre sí. Mas bien, se complementan y permiten al educador elegir y adaptar los juegos según los objetivos pedagógicos, las características

del grupo y el contexto sociocultural. Al recorrer esta variedad de enfoques, se revela el juego como un fenómeno rico, multifacético y esencial el desarrollo humano. Cada autor ofrece una perspectiva única que enriquece la comprensión del juego desde distintos ángulos: el desarrollo cognitivo, la interacción social, el movimiento físico, la expresión emocional o la adaptación cultural. Esta diversidad de enfoques refleja precisamente la riqueza del juego como fenómeno complejo, dinámico y profundamente humano. Comprender las múltiples formas del juego permiten no solo valorar su importancia en la vida de los niños y niñas, sino también utilizarlo de manera más consciente como herramienta educativa, terapéutica y social. En este sentido, reconocer el valor del juego en sus distintas expresiones es también reivindicar el derecho de la infancia a jugar, crecer y aprender de manera plena y significativa.

Desde tiempos remotos, el juego ha acompañado al ser humano como una necesidad profunda de expresión, descubrimiento y conexión con el entorno. Diversos enfoques y teorías, provenientes de la antropología, la psicología y la pedagogía coinciden en señalar que el juego no solo es una actividad recreativa, sino una forma primaria de aprendizaje, comunicación y construcción simbólica de la realidad.

Autores como Huizinga (1938), Caillois (1958) y Piaget (1962) han resaltado que el juego precede incluso a las formas más complejas de organización social, actuando como un espacio simbólico donde se ensayan roles, se exploran normas y se construyen significados. Esta visión subraya la necesidad de valorar el juego en su verdadera dimensión: como un fenómeno cultural, motor del desarrollo humano y expresión esencial de la vida.

Incorporar el juego en el ámbito educativo implica asumir una actitud consciente y por respetuoso de su naturaleza lúdica. No se trata simplemente de “utilizarlo” como herramienta didáctica, sino de reconocer su valor intrínseco como espacio de crecimiento personal, creatividad y construcción colectiva. Reflexionar sobre sus orígenes, definiciones y clasificaciones enriquece la práctica pedagógica y abre nuevas posibilidades para diseñar experiencias de aprendizaje más auténticas, significativas y humanas.

En definitiva, entender el juego como una manifestación esencial de la vida permite no solo potenciar su dimensión educativa, sino también recuperar la alegría, la espontaneidad y la imaginación como fuerzas transformadoras tanto dentro como fuera del aula.

3. Objetivos y preguntas asociadas del TFG

El objetivo general del trabajo es analizar el uso del juego en el ámbito escolar, explorando las percepciones, prácticas y experiencias de docentes de diferentes etapas educativas, con el fin de comprender su potencial en el desarrollo cognitivo, social y emocional del alumnado.

El trabajo tiene tres objetivos específicos y dentro de cada objetivo específico, se plantea una pregunta principal y una serie de preguntas específicas.

Objetivo específico 1 (OE1). Describir cómo el juego contribuye al desarrollo integral del niño, abarcando sus dimensiones social, emocional, psicológica y física.

- PREGUNTA 1 → ¿El juego contribuye al desarrollo integral del niño?
 - P1.1 → ¿Qué es el juego?
 - P1.2 → ¿Cómo influye el juego en el aprendizaje de los niños y las niñas?
 - P1.3 → ¿Por qué es importante el juego activo?
 - P1.4 → ¿Qué beneficios aporta el juego para los niños y las niñas?
 - P1.5 → ¿Cómo puede afectar emocionalmente el juego a los niños y las niñas?
 - P1.6 → ¿Qué relaciones pueden existir entre el juego y la inteligencia emocional de los niños y las niñas?
 - P1.7 → ¿Cómo puede afectar el juego al desarrollo de la dimensión social?
 - P1.8 → ¿Cómo puede afectar el juego al desarrollo de la dimensión física?

Objetivo específico 2 (OE2). Identificar los diferentes tipos de juegos.

- PREGUNTA 2 → ¿Qué tipos de juegos hay?
 - P2.1 → ¿El juego siempre es igual para todas las edades?
 - P2.2 → ¿El juego se desarrolla a medida que los niños y las niñas crecen o siempre se juega igual? ¿Influye las etapas por las que pasa el niño?
 - P2.3 → ¿Hay alguna clasificación general de los juegos?

Objetivo específico 3 (OE3). Investigar el papel que tiene el juego en las aulas de educación primaria y el papel que tienen los docentes.

- PREGUNTA 3 → ¿Qué papel tiene el juego en la educación primaria?
 - P3.1 → ¿Cómo los docentes implementan el juego en la educación primaria?
 - P3.2 → ¿En qué momentos los docentes implementan los juegos? ¿Qué tipos de juegos? ¿En qué disciplinas? ¿Con qué finalidad?

- P3.3 → ¿Cuáles son los papeles de los juegos según los docentes?
- P3.4 → ¿Se puede trabajar cualquier área mediante el juego?
- P3.5 → ¿Qué dificultades enfrentan los docentes al trabajar mediante el juego?
- P3.6 → ¿Es importante el entorno en el que se juega?
- P3.7 → ¿Qué rol tiene el docente?

4. Metodología de trabajo

Con el propósito de garantizar la coherencia interna del proceso investigativo, a continuación se presenta una tabla que establece la correspondencia entre las preguntas específicas de investigación, los objetivos correspondientes, así como la metodología y las técnicas empleadas para su abordaje. Esta organización permite visualizar de forma estructurada cómo cada elemento del diseño metodológico responde directamente a las inquietudes planteadas en el estudio, asegurando una alineación lógica y rigurosa entre los propósitos de la investigación y las estrategias implementadas para su desarrollo.

Tabla 2: Proyecto del TFG

PREGUNTAS	OBJETIVOS	METODOLOGÍA	TÉCNICA
P1 P1.1 P1.5 P1.2. P1.6 P1.3 P1.7 P1.4. P1.8	Describir cómo el juego contribuye al desarrollo integral del niño, abarcando sus dimensiones social, emocional, psicológica y física.	Recogida documental y análisis cualitativo	Análisis de documentos
P2 P2.1 P2.2 P2.3	Identificar los diferentes tipos de juegos.	Recogida documental y análisis cualitativo	Análisis de documentos
P3 P3.1 P3.5 P3.2. 3.6 P3.3 P3.7	Investigar el papel que tiene el juego en las aulas de educación primaria y	Diseño de herramientas	Entrevistas y cuestionarios

P3.4	el papel que tienen los docentes.		
-------------	-----------------------------------	--	--

Fuente: Elaboración propia

4.1. Análisis de datos

La presente investigación adopta un enfoque metodológico mixto, integrando técnicas de recolección y análisis de datos cuantitativos y cualitativos, con el propósito de alcanzar una comprensión más amplia y profunda del objeto de estudio. En cuanto al componente cuantitativo, se han utilizado cuestionarios (Anexo 1) estructurados que permiten obtener datos medibles y generalizables sobre determinadas variables. Este enfoque proporciona una base estadística sólida para el análisis.

Paralelamente, se incorpora una dimensión cualitativa mediante la aplicación de una entrevista (Anexo 2) y la inclusión de preguntas abiertas dentro de los propios cuestionarios. Estas técnicas permiten explorar en mayor profundidad las percepciones, valoraciones y experiencias subjetivas de los docentes, aportando así un enfoque interpretativo y contextual.

4.2. Contexto i participantes

El contexto en el que se lleva a cabo la presente investigación se enmarca en centros educativos ubicados en Cádiz, Barcelona y Las Palmas de Gran Canaria, ciudades en las que realicé las prácticas de la carrera.

Los cuestionarios han sido dirigidos específicamente al profesorado de dichos centros, con el objetivo de explorar y analizar cómo los docentes integran el juego en sus prácticas pedagógicas dentro del aula. Esta estrategia permite obtener una visión contextualizada y diversa sobre la percepción y el uso del juego educativo en distintas realidades geográficas y socioculturales del ámbito escolar.

Las entrevistas se han realizado a tres docentes con amplia experiencia y especialización en el ámbito del juego educativo. Dos de ellos son profesoras del Grado Superior en Enseñanza y Animación Sociodeportiva en centros de formación profesional en Barcelona, y el tercero es profesor en la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, además de ejercer como docente de Educación Física en un instituto de enseñanza secundaria. La selección de estos perfiles responde al interés por recoger una perspectiva

experta y complementaria, que permita enriquecer el análisis cualitativo de la investigación.

4.3. Técnicas e instrumentos de recogida de datos

En primer lugar, se ha realizado un análisis documental a través de una revisión extensa de la literatura, lo cual ha permitido contextualizar teóricamente el uso del juego en el ámbito educativo, identificar enfoques previos y establecer una base sólida para el diseño metodológico del estudio.

Complementariamente, se ha diseñado un cuestionario cerrado dirigido al profesorado, con el fin de recoger datos sobre la frecuencia, los tipos de juego utilizados y las percepciones generales de su uso en el aula. Paralelamente, se ha empleado una estrategia cualitativa basada en preguntas abiertas dentro de los propios cuestionarios, así como en la realización de entrevistas a docentes expertos.

4.4. Procedimiento de recogida de datos

El proceso de recogida de datos lo desarrollé en varias fases planificadas que garantizaron tanto la validez como la diversidad de las fuentes de información. En primer lugar, procedí al diseño del cuestionario, estructurado con preguntas cerradas y abiertas, con el objetivo de obtener datos cuantitativos y cualitativos sobre la inclusión del juego en el aula por parte del profesorado de Educación Primaria.

Una vez elaborado el instrumento, lo compartí con los tutores de prácticas de los distintos centros escolares en los que realicé mis estancias formativas, ubicados en Cádiz, Barcelona y Gran Canaria. Estos tutores se encargaron de distribuir el cuestionario entre los grupos de docentes de sus respectivos centros educativos. Posteriormente, con el fin de ampliar la muestra, contacté con otros docentes conocidos en dichas ciudades, quienes colaboraron en la difusión del cuestionario a través de sus propios grupos profesionales, extendiendo así el alcance de la recogida de datos.

De manera paralela, realicé las entrevistas en formato online con los tres docentes especializados en el uso del juego como recurso pedagógico.

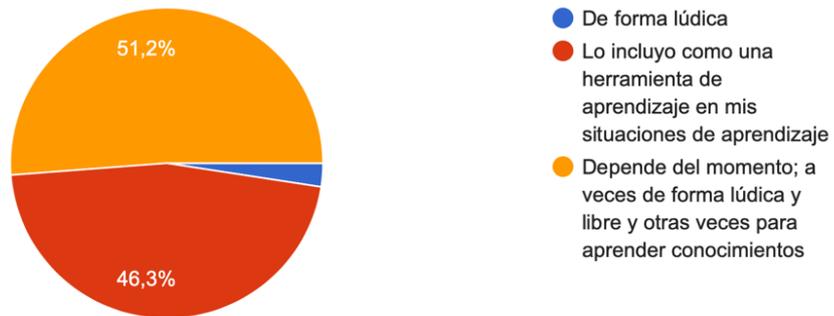
5. Resultados, interpretación i discusión

5.1. Resultados del cuestionario

En total, se han recopilado 41 respuestas al cuestionario dirigido a docentes. Todos los participantes (100%) afirman utilizar el juego en sus aulas, aunque difieren en la manera en que lo integran:

¿Cómo incluye el juego en sus clases?

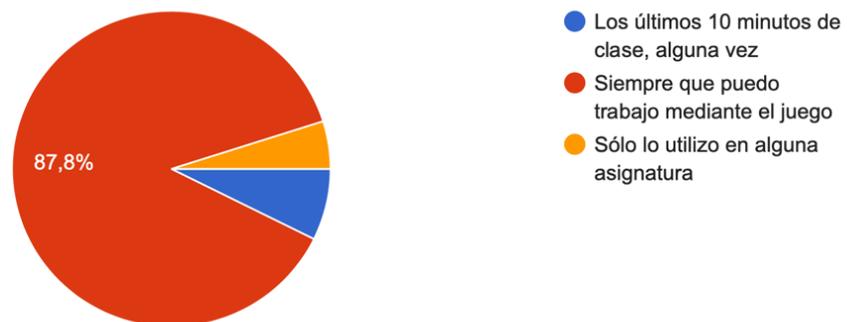
41 respuestas



Una gran mayoría de los docentes trabaja mediante el juego de forma habitual:

¿Cuándo incluye el juego?

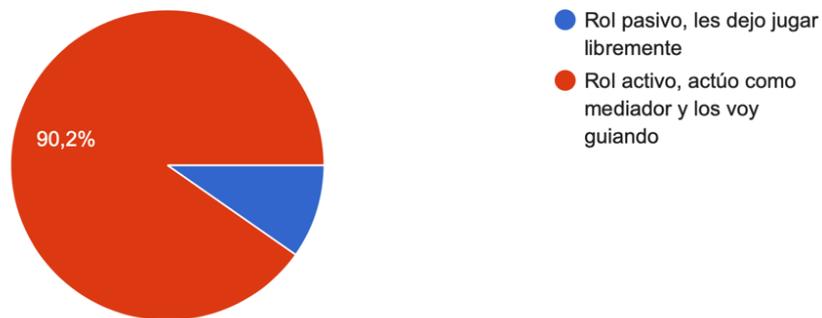
41 respuestas



Asimismo, la mayoría de los docentes asumen un papel activo en la incorporación del juego dentro del proceso educativo.

¿Qué rol tiene como docente?

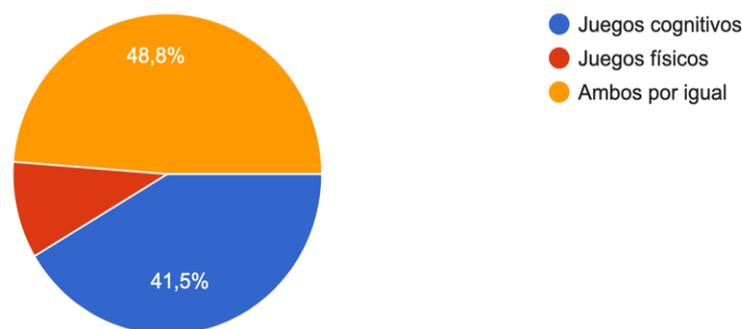
41 respuestas



En relación con los tipos de juegos implementados en el aula, se observa que la mayoría del profesorado combina juegos cognitivos y físicos. No obstante, cerca de la mitad de los docentes se centra exclusivamente en los juegos cognitivos, ya que los juegos de carácter físico suelen estar más presentes en las clases impartidas por los especialistas en educación física.

¿Con qué juegos trabaja más?

41 respuestas



Por otro lado, en cuanto a las preguntas de respuesta abierta (Anexo 3), se llevó a cabo un análisis detallado, el cual fue organizado en distintos apartados temáticos para facilitar su interpretación.

1. El juego como herramienta fundamental para el aprendizaje

- **Motivación:** La mayoría de las respuestas destacan que el juego es esencial para mantener la motivación del alumnado. Esto se conecta con la idea de que el aprendizaje lúdico permite a los estudiantes involucrarse activamente, mejorando la retención de información y la participación. Este enfoque motiva

tanto a los estudiantes de manera individual como grupal, ya que permite que aprendan de forma divertida y significativa.

- *Aprendizaje más eficaz:* La relación entre el juego y la mejora en la retención de información también es evidente en las respuestas. Los docentes consideran que los estudiantes retienen mejor lo aprendido cuando está vinculado a un juego que estimula su interés. Es una forma de hacer que el contenido académico, que en muchos casos puede ser árido, se convierta en algo atractivo y memorable.

2. *La flexibilidad del juego: Cognitivo y físico*

- *Diversidad de juegos:* Se observa que los docentes utilizan una amplia gama de tipos de juegos, desde cognitivos hasta físicos, y cooperativos. Esto sugiere que el juego es una herramienta versátil que puede adaptarse a diferentes contextos y necesidades, y se utiliza tanto en actividades más dinámicas como en momentos de reflexión o aprendizaje conceptual.
- *Adaptación a los contenidos:* Los docentes indican que el tipo de juego varía dependiendo del contenido y los objetivos educativos. Por ejemplo, se mencionan juegos estructurados en materias como matemáticas o lengua, mientras que en áreas como Educación Física predominan los juegos físicos, aunque a menudo incorporando aspectos cognitivos o educativos. El tipo de juego se adapta a la finalidad educativa y a las necesidades de cada grupo.

3. *El juego como medio para desarrollar habilidades sociales y de trabajo en equipo*

- *Cooperación:* Se destaca la importancia de los juegos cooperativos, que permiten a los estudiantes aprender a trabajar en equipo, compartir responsabilidades y respetar las normas. El juego en grupo también promueve la cohesión social y el desarrollo de habilidades como la resolución de conflictos, la escucha activa y la negociación.
- *Aprendizajes emocionales y sociales:* A través del juego, los estudiantes no solo adquieren contenido académico, sino que también desarrollan habilidades emocionales y sociales importantes, como la empatía, la tolerancia, y la capacidad de colaborar. Este aspecto de la cooperación se relaciona con la idea de que el juego ayuda a los alumnos a comprender mejor su entorno social y a construir relaciones positivas con sus compañeros.

4. Planificación y estructura del juego

- *Organización del juego:* Un tema recurrente es que, para que el juego sea efectivo, debe estar bien planificado y estructurado. El docente debe guiar el juego de manera que mantenga el enfoque en los objetivos educativos. Este punto resalta que, aunque el juego se debe permitir de forma libre, es fundamental un marco que asegure que los estudiantes trabajen en el contenido que se desea enseñar. Esta estructura organizada asegura que el juego no sea solo una distracción, sino una herramienta de aprendizaje.
- *Momento adecuado para el juego:* El tiempo de juego también se menciona como un factor importante. Se habla de que los momentos de juego libre permiten que los estudiantes se expresen y desarrollen habilidades sociales que no podrían observarse de otra manera. Sin embargo, el juego guiado es necesario en muchos casos para garantizar que se cumplan los objetivos pedagógicos.

5. El papel del docente: Mediador y facilitador

- *Roles del docente:* El papel del docente en el juego varía según el contexto. En muchos casos, actúa como mediador, ayudando a los estudiantes a resolver conflictos o guiándolos en el aprendizaje de nuevas habilidades. En otros momentos, adopta un rol de facilitador, brindando las herramientas y el espacio para que los estudiantes descubran por sí mismos. En ambos casos, el docente no solo supervisa el juego, sino que interviene estratégicamente para maximizar el aprendizaje y fomentar un entorno positivo y colaborativo.
- *Intervención y autonomía:* La relación entre el juego y la intervención docente también se resalta en las respuestas. Aunque los docentes generalmente dejan que los estudiantes se gestionen por sí mismos en muchos juegos, cuando es necesario intervienen para asegurar que los estudiantes estén aprendiendo de manera adecuada y se ajusten a las normas. Este equilibrio entre autonomía y guía es crucial para que el juego sea una experiencia de aprendizaje efectiva.

6. Adaptación del juego a las necesidades del alumnado

- *Inclusividad:* Se hace hincapié en la adaptación del juego a las diferentes necesidades del alumnado. El juego debe ser inclusivo, lo que significa que debe ajustarse a las capacidades, intereses y niveles de habilidad de los estudiantes.

Esto implica que, en algunos casos, los docentes pueden necesitar entrenar al grupo para que los juegos sean efectivos, especialmente en términos de trabajar la cohesión grupal y el respeto mutuo.

- *Personalización del aprendizaje:* La personalización se conecta con la capacidad del docente para observar y adaptar el juego a las características de cada grupo. Al hacer esto, los estudiantes pueden beneficiarse más del juego, no solo en términos de aprendizaje académico, sino también en términos de desarrollo personal y social.

7. El juego como complemento y no sustituto

- *Complemento del aprendizaje tradicional:* Aunque el juego es valorado como una poderosa herramienta educativa, las respuestas sugieren que el juego no debe reemplazar completamente los métodos de enseñanza tradicionales. El juego se ve como un complemento que hace más atractivos y accesibles los contenidos académicos. La clave es saber cuándo y cómo integrar el juego de manera que potencie el aprendizaje sin restar importancia a otras metodologías.

5.2. Resultados de las entrevistas

En esta sección se presentan los resultados obtenidos a partir de las entrevistas (Anexo 4) realizadas a tres docentes con experiencia y formación especializada en el uso del juego como herramienta pedagógica. Las entrevistas tuvieron como objetivo explorar sus percepciones, experiencias y estrategias en torno al juego dentro del contexto educativo, así como identificar las oportunidades y desafíos que enfrentan al incorporar esta práctica en su labor docente.

Los hallazgos se han organizado temáticamente, permitiendo una lectura clara y coherente de las principales ideas emergentes. Las respuestas de los docentes ofrecen una visión valiosa sobre el papel del juego en el desarrollo integral del alumnado, destacando aspectos como la motivación, la autonomía, la regulación emocional y el fortalecimiento del vínculo afectivo entre el docente y el estudiante.

1. Definición del juego educativo

- *Entrevista 1:* El juego educativo es aquel que permite al niño adaptarse a la realidad y desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales. Enfatiza la función adaptativa del juego en la vida adulta.

- *Entrevista 2:* El juego educativo es simplemente un medio para aprender jugando. Aquí, el enfoque es más lúdico y de disfrute, con la adición de aprendizaje de manera divertida.
- *Entrevista 3:* Se define el juego educativo como una actividad natural e innata, que implica tanto diversión como aprendizaje, pero desde un enfoque activo y didáctico.

Relación: Las tres entrevistas coinciden en ver el juego como una herramienta de aprendizaje que involucra tanto aspectos cognitivos como emocionales, aunque las primeras dos entrevistas se enfocan más en la parte adaptativa y social, mientras que la tercera pone más énfasis en la naturaleza activa y creativa del juego.

2. Importancia del juego en el aula

- *Entrevista 1:* Se destaca que el juego ayuda a los niños a desarrollarse social y emocionalmente, al mismo tiempo que libera tensiones y mejora su desempeño intelectual.
- *Entrevista 2:* El juego es fundamental porque rompe la rutina y fomenta la participación y motivación de los alumnos. La importancia radica en que puede involucrar a los estudiantes en todos los aspectos del proceso educativo.
- *Entrevista 3:* Es importante porque promueve la participación, motivación y estimulación, y permite romper la rutina mientras mantiene el aprendizaje en marcha.

Relación: Las tres entrevistas coinciden en que el juego es una excelente herramienta para motivar a los estudiantes y mejorar su participación. También se reconoce su capacidad para romper la rutina y hacer el aula más dinámica.

3. Beneficios para los estudiantes

- *Entrevista 1:* Se mencionan beneficios como la afirmación de la personalidad, la confianza en la toma de decisiones, la cohesión del grupo y el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales.
- *Entrevista 2:* Enfatiza los beneficios de identidad personal, el desarrollo socioafectivo, cognitivo y motor del niño, y su capacidad para interactuar mejor con el entorno.

- *Entrevista 3*: Habla de la importancia de promover la identidad del alumno, y su desarrollo socioafectivo, cognitivo y motor para una mejor interacción con su entorno.

Relación: En general, todas las entrevistas coinciden en que el juego ayuda a los niños a desarrollarse integralmente en varias áreas: emocional, cognitiva, social y motora. Sin embargo, la primera entrevista es más detallada en cuanto a la parte cognitiva y emocional.

4. Momentos para integrar el juego

- *Entrevista 1*: El juego se debe integrar en momentos clave, como en el inicio de clases, durante las actividades de enseñanza, en el recreo o en las evaluaciones.
- *Entrevista 2*: La importancia del juego en los primeros años (desde los 4 años) se menciona en relación con el desarrollo social de los niños.
- *Entrevista 3*: El momento de integración también depende de la edad, especialmente con los más pequeños, que a partir de los 4 años empiezan a relacionarse en el juego.

Relación: Las tres entrevistas reconocen que el juego puede y debe integrarse en diferentes momentos del día escolar, con énfasis en los primeros años para desarrollar habilidades sociales y cognitivas.

5. Asignaturas y áreas de aplicación del juego

- *Entrevista 1*: Cree que el juego se puede integrar en todas las asignaturas: matemáticas, sociales, lengua, ciencias, etc., adaptado a los objetivos de cada área.
- *Entrevista 2*: Apuesta también por incluir el juego en todas las asignaturas, sobre todo en momentos puntuales para romper la rutina y aumentar el interés.
- *Entrevista 3*: Igualmente, cree que el juego es aplicable en todas las asignaturas, desde educación física hasta matemáticas y lengua, para hacer el aprendizaje más dinámico y atractivo.

Relación: Todas coinciden en que el juego puede y debe integrarse en todas las áreas del currículo, especialmente en momentos específicos para mantener el interés del estudiante.

6. Tipos de juegos que favorecen el aprendizaje

- *Entrevista 1:* Menciona juegos competitivos, cooperativos, de rol, y de preguntas y respuestas. Se destaca la variedad y la aplicabilidad en múltiples contextos.
- *Entrevista 2:* Señala que los juegos deben promover la creatividad, la imaginación y el desarrollo de habilidades motoras y cognitivas.
- *Entrevista 3:* Enfoca la importancia de juegos que estimulen la creatividad y el control motor, favoreciendo un aprendizaje integral.

Relación: Las tres entrevistas enfatizan que el juego debe ser variado y adaptado a los objetivos educativos, buscando desarrollar habilidades cognitivas y sociales de manera divertida y dinámica.

7. Papel del docente en el juego

- *Entrevista 1:* El docente guía, organiza y supervisa las actividades de juego, estableciendo reglas y objetivos claros.
- *Entrevista 2:* El docente es clave en la creación de un entorno seguro y adecuado para el juego, pero también debe dirigir las actividades según el grupo y las necesidades.
- *Entrevista 3:* El docente debe crear un *entorno controlado y seguro*, guiando el proceso del juego, pero también permitiendo espacio para la exploración individual.

Relación: Las tres entrevistas coinciden en que el docente juega un papel central como guía, facilitador y organizador del entorno de juego, pero con diferencias en el grado de dirección e intervención.

8. Inclusión de los padres en el proceso de juego

- *Entrevista 1:* No menciona específicamente el apoyo parental, pero deja claro que los beneficios del juego educativo deberían ser comprendidos por los padres.
- *Entrevista 2:* Habla sobre cómo los padres, especialmente hace 10 años, no siempre entendían el valor del juego en el aula, aunque es optimista en cuanto al apoyo actual.
- *Entrevista 3:* Considera que los padres deberían apoyar la inclusión del juego, educando a las familias sobre su valor educativo.

Relación: Las tres entrevistas coinciden en la importancia de educar a los padres sobre los beneficios del juego y cómo debe ser valorado en el contexto educativo.

5.3. Interpretación i discusión

Los resultados obtenidos a través de los cuestionarios y entrevistas reflejan una visión compartida del juego como una herramienta pedagógica esencial, capaz de enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje desde múltiples dimensiones: cognitiva, emocional, social y física. Tanto los docentes encuestados como los entrevistados coinciden en destacar el valor del juego en el aula, aunque desde perspectivas complementarias que permiten construir una visión amplia y matizada.

En primer lugar, se observa un consenso general en torno a la capacidad del juego para motivar al alumnado y fomentar su participación activa. En los cuestionarios, los docentes señalan que el aprendizaje es más eficaz cuando se produce en un entorno lúdico, ya que esto favorece la retención de información y el interés por los contenidos. Esta idea es reforzada por las entrevistas, en las que se describe el juego como un medio para romper la rutina, aumentar la motivación y generar una atmósfera positiva para el aprendizaje. Estos resultados se alinean con autores como Moyles (2010) o Vygotsky (1978), quienes subrayan el valor motivacional y constructivista del juego en contextos educativos.

Asimismo, tanto los datos cuantitativos como cualitativos resaltan el carácter versátil y flexible del juego. Los docentes mencionan su aplicación en diferentes áreas del currículo —desde matemáticas hasta lengua o educación física— y su capacidad de adaptarse a distintas edades, contenidos y objetivos educativos. La variedad de juegos utilizados, que va desde los cooperativos y cognitivos hasta los físicos y creativos, evidencia su potencial como recurso transversal e inclusivo.

Otro aspecto destacado es el desarrollo de habilidades sociales y emocionales a través del juego. Los cuestionarios revelan que los docentes valoran el juego como un medio para fomentar la cooperación, el respeto de normas, la resolución de conflictos y la cohesión grupal. Las entrevistas amplían esta visión, profundizando en la relación entre juego y desarrollo de la identidad, la empatía, y la capacidad de interactuar con el entorno. Estas aportaciones confirman que el juego no solo tiene una función académica, sino también formativa en un sentido integral.

Respecto al rol del docente, los resultados muestran una concepción común del profesorado como mediador y facilitador del juego. Los participantes coinciden en que, si bien es necesario ofrecer espacio para la exploración autónoma, también es fundamental guiar y estructurar el juego para garantizar su valor educativo. Esta visión concuerda con el modelo del andamiaje (Bruner, 1983), que promueve un acompañamiento estratégico del docente en el proceso de aprendizaje.

Además, se destaca la importancia de una planificación cuidadosa del juego, tanto en los momentos en que se implementa como en su adecuación a los objetivos de aprendizaje. Los docentes señalan que el juego debe estar organizado, con reglas claras y una finalidad educativa definida, sin que ello elimine la espontaneidad y el disfrute. Este equilibrio entre estructura y libertad es esencial para maximizar el potencial pedagógico del juego.

Finalmente, las entrevistas aportan una reflexión relevante sobre la relación con las familias. Si bien no fue un aspecto central en los cuestionarios, los docentes entrevistados subrayan la necesidad de sensibilizar a los padres sobre los beneficios del juego educativo, lo cual representa una línea de mejora en la cultura escolar y en la cooperación escuela-familia.

En conjunto, los datos recogidos permiten afirmar que el juego es percibido como una estrategia didáctica eficaz, inclusiva y motivadora, que debe integrarse de manera intencionada y equilibrada en el aula. Su éxito depende tanto del contexto, como de la planificación, el tipo de juego, y del papel activo del docente. Así, el juego no debe entenderse como un recurso accesorio, sino como una herramienta pedagógica completa que contribuye al desarrollo integral del alumnado.

5.4. Implicaciones educativas

A partir del análisis de los resultados obtenidos y del marco teórico que sustenta esta investigación, se identifican una serie de implicaciones educativas fundamentales que orientan la incorporación del juego como una herramienta pedagógica estratégica dentro del contexto escolar. Estas implicaciones no solo resaltan el valor del juego en el desarrollo integral del alumnado, sino que también invitan a una reflexión profunda sobre el rol del docente, el diseño de las actividades, y la necesidad de una visión más amplia y consciente del juego en el ámbito educativo.

1. *Reconocer el juego como una herramienta educativa integral:* El juego no debe entenderse solo como una forma de entretenimiento, sino como una estrategia pedagógica que potencia el aprendizaje significativo. Contribuye al desarrollo cognitivo, emocional, social y motor del alumnado, y favorece la motivación, la participación activa y la interiorización de contenidos.
2. *Diseñar actividades lúdicas con intención pedagógica:* El juego debe estar planificado, con objetivos claros y alineado con los contenidos curriculares. Esto implica seleccionar tipos de juegos adecuados según la edad, el área de conocimiento, y las competencias que se deseen trabajar (por ejemplo, juegos cooperativos en Educación Física, juegos de rol en Lengua, o juegos matemáticos estructurados).
3. *Fomentar una actitud flexible y creativa en el docente:* El profesorado debe asumir un rol de facilitador y mediador, interviniendo estratégicamente para guiar, observar, evaluar y adaptar el juego según las dinámicas del grupo y las necesidades individuales. El equilibrio entre libertad y estructura es esencial para que el juego no pierda su valor pedagógico.
4. *Aprovechar la versatilidad del juego:* Incorporar el juego en distintos momentos del día escolar: en la apertura de clases, durante el desarrollo de contenidos, como técnica de evaluación formativa o como momento de distensión. El juego puede emplearse tanto en contextos formales (juegos didácticos) como en espacios más libres (juego simbólico o exploratorio).
5. *Promover la inclusión y la equidad a través del juego:* Adaptar las actividades lúdicas a las características, intereses y capacidades del alumnado para asegurar su participación activa. Esto incluye considerar la diversidad funcional, cultural o emocional del grupo, utilizando el juego como vehículo para la cohesión social, el respeto y la empatía.
6. *Incluir el desarrollo de habilidades socioemocionales:* Priorizar juegos que fomenten la cooperación, la resolución de conflictos, la toma de decisiones, el trabajo en equipo y la autorregulación emocional. Estas competencias son fundamentales en el desarrollo integral del alumnado y preparan para una convivencia respetuosa y democrática.
7. *Educar a las familias sobre el valor del juego:* Implicar a las familias en el proceso, sensibilizándolas acerca del valor educativo del juego y rompiendo prejuicios que lo

asocian solo con el ocio. Se pueden proponer actividades o talleres donde se refuerce el papel del juego como parte del aprendizaje y del desarrollo infantil.

8. *Evaluar el juego de forma cualitativa y continua:* Valorar el proceso más que el resultado: observar actitudes, dinámicas de grupo, participación, comprensión de las normas y resolución de tareas. El juego puede ser un excelente instrumento de evaluación formativa, si se observa desde una perspectiva holística y flexible.

En conclusión, integrar el juego como herramienta pedagógica en el ámbito educativo no es solo una alternativa metodológica, sino una necesidad formativa que responde a las demandas del desarrollo integral del alumnado. Las implicaciones expuestas subrayan que el juego, cuando es intencionado, planificado y contextualizado, tiene el poder de enriquecer significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje, promoviendo no solo el desarrollo cognitivo, sino también habilidades sociales, emocionales y motoras.

6. Conclusiones generales

6.1. Conclusiones

El estudio realizado sobre la inclusión del juego en las aulas de Educación Primaria y el rol que desempeña el docente ha arrojado resultados altamente positivos en relación con la relevancia del juego dentro del entorno educativo.

En primer lugar, los resultados evidencian que el profesorado incorpora el juego de manera habitual en sus prácticas docentes, utilizándolo con un propósito lúdico o con una finalidad pedagógica según el contexto. Asimismo, se aprecia una diversidad significativa en los tipos de juegos empleados, los cuales se seleccionan en función de las características, intereses y capacidades del alumnado. No obstante, se otorga una especial valoración a los juegos cooperativos debido a los múltiples beneficios que aportan al desarrollo integral del alumnado.

En segundo lugar, tras la revisión exhaustiva de la literatura y el análisis de los datos obtenidos, se concluye que el juego promueve de forma efectiva el desarrollo de habilidades sociales y emocionales esenciales para el crecimiento personal y académico de los niños y niñas.

En tercer lugar, tanto las respuestas de los cuestionarios como las entrevistas subrayan la importancia de una adecuada planificación y estructuración del juego. Para que este

recurso didáctico sea eficaz, debe estar orientado por el docente, quien debe guiar el juego de manera que mantenga el enfoque en los objetivos educativos.

Por último, a pesar del reconocimiento generalizado sobre los beneficios del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje, el profesorado coincide en que su implementación debe entenderse como un complemento a los métodos tradicionales, y no como un sustituto de los mismos.

6.2. Objetivos logrados i limitaciones

Como se ha expuesto a lo largo del presente trabajo, los objetivos planteados han sido los siguientes:

Objetivo 1. Analizar cómo el juego contribuye al desarrollo integral del niño, considerando sus dimensiones social, emocional, cognitiva y física.

Objetivo 2. Clasificar y describir los distintos tipos de juegos utilizados en contextos educativos.

Objetivo 3. Examinar el papel que desempeña el juego en las aulas de Educación Primaria, así como la función que asumen los docentes en su implementación.

Los tres objetivos propuestos han sido alcanzados satisfactoriamente. Los dos primeros se lograron mediante una revisión exhaustiva de la literatura académica, la cual permitió responder de manera fundamentada a las cuestiones iniciales del estudio. El tercer objetivo, de mayor complejidad, fue alcanzado a través de la aplicación de cuestionarios y la realización de entrevistas, lo que permitió obtener información directa sobre la percepción y el uso del juego por parte del profesorado en el ámbito de la Educación Primaria.

6.3. Nuevas líneas de investigación

Las líneas de investigación que se podrían investigar después de haber realizado el trabajo son las siguientes:

- *Análisis comparativo entre centros educativos con metodologías tradicionales y centros con metodologías basadas en el juego:* Una línea de investigación valiosa consistiría en comparar el impacto educativo entre diferentes enfoques metodológicos, observando diferencias en el compromiso, la motivación y el rendimiento del alumnado.

- *La formación docente en metodologías lúdicas*: Explorar el nivel de preparación que reciben los futuros docentes en relación con el uso del juego como herramienta educativa, y cómo esto influye en su práctica profesional, permitiría detectar carencias y proponer mejoras en los planes formativos.
- *Adaptación del juego a contextos de diversidad e inclusión educativa*: Otra línea relevante es investigar cómo se adapta el juego a estudiantes con necesidades educativas especiales o a grupos con diversidad cultural y lingüística, evaluando su eficacia como herramienta inclusiva.
- *Integración del juego digital y las tecnologías emergentes en el aula*: Dado el avance de las tecnologías, sería interesante estudiar el papel del juego digital (apps educativas, gamificación, realidad aumentada) como recurso para complementar o transformar las prácticas pedagógicas tradicionales.

Estas posibles líneas de investigación abren nuevas oportunidades para profundizar en el estudio del juego como herramienta educativa, ampliando su alcance y adaptabilidad a diferentes contextos escolares

6.4. Reflexión personal sobre vuestra experiencia al realizar el TFG

Realizar este trabajo ha sido una experiencia muy significativa para mí, ya que me ha permitido profundizar en un tema que considero esencial en la educación: el valor del juego como herramienta de aprendizaje. A lo largo del proceso, he desarrollado distintas competencias que me han ayudado a crecer tanto académicamente como personalmente.

Empezar por definir el problema no fue sencillo, pero me ayudó a concretar qué quería investigar y por qué era importante hacerlo. A partir de ahí, enmarcar teóricamente el tema me llevó a leer y analizar muchas fuentes, lo que me dio una base sólida para entender cómo se ha abordado el juego en el contexto educativo desde diferentes perspectivas.

Diseñar y aplicar la metodología fue uno de los retos más grandes. Preparar los cuestionarios, contactar con docentes, realizar entrevistas... todo esto me permitió acercarme a la realidad del aula y conocer directamente la opinión de los profesionales. Fue un proceso que me enseñó a organizarme, a ser constante y a cuidar cada detalle.

Analizar e interpretar los resultados también me hizo darme cuenta de lo importante que es saber leer más allá de los datos, y cómo conectar lo que dicen los docentes con lo que

dice la teoría. Finalmente, elaborar las conclusiones y redactar el informe me permitió cerrar el trabajo con una visión clara de lo aprendido.

Me siento especialmente orgullosa de haber podido aplicar todos estos pasos, desde la búsqueda teórica hasta el contacto real con el profesorado. Creo que este trabajo no solo me ha dado herramientas para investigar, sino también para seguir formándome como futura docente con una mirada más crítica, creativa y comprometida.

7. Referencias bibliográficas

- Blázquez, D. (1986). *Iniciación a los deportes de equipo*. Martínez Roca. Barcelona.
- Bodrova, E., & Leong, D. J. (2003). The importance of being playful. *Educational Leadership*, 60(7), 50-53.
- Brown, S., & Vaughan, C. (2009). *Play: How it shapes the brain, opens the imagination, and invigorates the soul*. Penguin.
- Bruner, J. (1985). Child's talk: Learning to use language. *Child Language Teaching and Therapy*, 1(1), 111–114.
- Caillois, R. (1958). *Les jeux et les hommes: Le masque et le vertige* [Games and men: The mask and the vertigo]. Editions Gallimard.
- Caillois, R. (1961). *Man, play & games*. (M. Barash, Trans.) New York.
- Dewey, J. (1938). An as experience. *Education*, 6.
- Docett, S. y Perry, B. (2007). *Transitions to school: Perceptions, expectations, experiences*. Sydney: University of NSW Press.
- Freud, S. (1908). Play and its role in the mental life of children. In *The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud* (Vol. 9, pp. 1–24). Hogarth Press.
- Freud, S. (1908). *El escritor y la fantasía* [Der Dichter und das Phantasieren]. En *Obras completas* (Vol. IX). Madrid: Biblioteca Nueva.
- García Serrano, R. (1974). Juegos y Deportes Tradicionales en España. *Textos Cátedras Universitarias de Tema Deportivo Cultural*. Universidad de Navarra. Páginas 54–111. Pamplona.
- Garon, D. (1992). Classificação e análise de materiais lúdicos: o sistema ESAR. *O direito de brincar: a brinquedoteca*, 4, 173–186.
- Ginsburg, K. R., Committee on Communications, & Committee on Psychosocial Aspects of Child and Family Health. (2007). The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds. *Pediatrics*, 119(1), 182-191.
- Gross, K. (1976). The play of man: Teasing and love-play. *Play. Its role in development and evolution*. Penguin Books Ltd, 105–131.
- Huizinga, J. (1938). *Homo ludens: A study of the play element in culture*. Beacon Press.
- Jacquin, G. (1996). *El juego como actividad espontánea y desinteresada*. Recuperado de <https://es.scribd.com/document/681640919/5-Definiciones-de-Juego>
- Jamison, K. R. (2004). *Exuberance: The passion for life*. Vintage Books.

- Miller, E., & Almon, J. (2009). *Crisis in the kindergarten: Why children need to play in school*. Alliance for Childhood.
- Montessori, M. (2004). *The discovery of the child*. Aakar books.
- Moreno Palos, C. (1992). *Juegos y deportes tradicionales en España*. Alianza: Madrid.
- Moyles, J. (2010). *Thinking about play: developing a reflective approach: Developing a Reflective Approach*. McGraw-Hill Education (UK).
- Panksepp, J. (2007). Can PLAY diminish ADHD and facilitate the construction of the social brain? *Journal of the Canadian Academy of child and adolescent psychiatry*, 16(2), 57.
- Panksepp, J. (1994). The role of play in social and affective development: Insights from affective neuroscience. *Journal of Comparative Psychology*, 108(2), 133–141.
- Parlebas, P. (1986). *La logique interne du jeu* [The internal logic of the game]. Presses Universitaires de France.
- Parten, M. B. (1932). *Social participation among preschool children*. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 27(3), 243–269.
- Piaget, J., & Cook, M. (1952). *The origins of intelligence in children* (Vol. 8, No. 5, pp. 18–1952). New York: International universities press.
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. Norton & Company.
- Pica, R. (2014). *Moving and learning across the curriculum: More than 300 activities and games to make learning fun*. Pearson Education.
- Pugmire-stoy, M.C. (1996). *El juego espontáneo: Vehículo de aprendizaje y comunicación*. Madrid: Narcea.
- Real Academia Española. (s.f.). *Diccionario de la lengua española* (23.^a ed.). Recuperado de <https://dle.rae.es>
- Robinson, K. (2007). *Do schools kill creativity?* Sir Ken Robinson. TED Conferences. [Video fills]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=iG9CE55wbtY>
- Sacodejuegos. (s.f.). *Frases sobre juegos*. <https://sacodejuegos.com/frases-sobre-juegos>
- Spencer, H. (1875). *Principles of psychology* (Vol. 2). D. Appleton and Company.
- Viciana, J., & Conde, M. (2002). *El juego como herramienta de aprendizaje en la educación física*. Editorial Gymnos.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes* (Vol. 86). Harvard university press.

8. ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXO 1: Guion del cuestionario.....	1
ANEXO 2: Guion de la entrevista.....	2
ANEXO 3:Resultados de los cuestionarios.....	4
ANEXO 4: Resultados de las entrevistas.....	13

ANEXO 1: Guion del cuestionario

EL PAPEL DEL JUEGO EN LAS AULAS DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Bienvenidos al cuestionario de mi Trabajo Final de Grado. Mi nombre es Laura Blanco y estoy investigando cómo los docentes incluyen los juegos en sus aulas. Muchas gracias por dedicar su tiempo en responder las siguientes preguntas.

1. ¿En qué rango de edad se sitúa?
 - De 22 a 30 años
 - De 31 a 36 años
 - De 37 a 43 años
 - De 44 a 52 años
 - 53 años o más
2. ¿En qué comunidad autónoma imparte clases?
 - Cataluña
 - Canarias
 - Andalucía
3. ¿En qué tipo de escuela trabaja?
 - Escuela pública
 - Escuela privada
 - Escuela concertada
4. ¿Utiliza el juego en su aula?
 - Sí
 - No
5. ¿En qué nivel/es de primaria trabaja?
6. ¿Cree que el juego es una herramienta importante para el aprendizaje significativo?
 - Sí
 - No
 - Tal vez, pero no lo utilizo mucho
7. ¿Cómo incluye el juego en sus clases?
 - De forma lúdica
 - Lo incluyo como una herramienta de aprendizaje en mis situaciones de aprendizaje
 - Depende del momento; a veces de forma lúdica y libre y otras veces para aprender conocimientos
8. Argumenta y especifica la respuesta anterior.
9. ¿Cuándo incluye el juego?
 - Los últimos 10 minutos de clase, alguna vez
 - Siempre que puedo trabajo mediante el juego
 - Sólo lo utilizo en alguna asignatura
10. Argumenta y especifica la respuesta anterior.
11. ¿Qué rol tiene como docente?
 - Rol pasivo, les dejo jugar libremente
 - Rol activo, actúo como mediador y los voy guiando
12. Argumenta y especifica la respuesta anterior.
13. ¿En qué asignaturas trabaja más el juego?
 - Educación Física
 - Matemáticas
 - Lengua
 - Inglés
 - Conocimiento del medio
 - Otro:
14. ¿Con qué juegos trabaja más?
 - Juegos cognitivos

- Juegos físicos
 - Ambos por igual
15. Argumenta y especifica la respuesta anterior.
16. ¿Qué tipos de juegos suele utilizar?
- Juegos simbólicos o de roles
 - Juegos cooperativos
 - Juegos estructurados Juegos físicos y al aire libre
 - Otro:
17. Argumenta y especifica la respuesta anterior.
18. Para finalizar el cuestionario, deo esta pregunta abierta por si quisieras aportar más información relacionada con el juego y con tu inclusión del juego en el aula.
Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.

ANEXO 2: Guion de la entrevista

Mi nombre es Laura Blanco Benavente y estoy investigando qué papel tiene el juego en el aula de educación primaria en mi Trabajo Final de Grado. A continuación, le voy a hacer una entrevista relacionada con el juego y le agradezco enormemente su predisposición y la inversión de su tiempo en mí.

- DATOS PERSONALES

NOMBRE:

CENTRO:

ESPECIALIDAD

- PREGUNTAS:

1. ¿Cómo define el juego educativo?
2. ¿Por qué considera que el juego es importante en el aula?
3. ¿Qué beneficios cree que aporta a los estudiantes?
4. ¿En qué momentos se puede integrar el juego?
5. ¿En qué asignaturas cree que se puede integrar el juego en educación primaria?
6. ¿Cree que el juego favorece la motivación de los alumnos? Justifica su respuesta.
7. ¿Qué tipos de juegos favorecen el aprendizaje significativo en el aula?
8. ¿Cree que es importante involucrar a los niños en el proceso de selección de los juegos?
9. ¿Cuál debe ser el papel del docente durante el juego en el aula?
10. ¿Cree que incluir el juego influye en el rendimiento académico de los estudiantes?
11. ¿Cree que los padres apoyan la inclusión del juego en el aula? Justifica su respuesta.

12. ¿Cree que el juego se puede incluir en cualquier área de la educación primaria?
13. ¿Cree que sería importante incluir el juego en el currículo como un medio de aprendizaje y no como una actividad complementaria en la educación primaria?
14. ¿Qué consejos daría a los docentes a la hora de incorporar más el juego en el aula de educación primaria?
15. ¿Puede citar ejemplos de situaciones didácticas en que se incorpora el juego en educación primaria?
16. ¿Me recomienda leer sobre algún autor interesante que hable sobre el juego y sobre su inclusión en el aula de educación primaria?

ANEXO 3: Resultados de los cuestionarios

1º	De 31 a 36 años	Andalucía	Escuela pública	Depende del momento; a veces de forma lúdica y libre y otras veces para aprender conocimientos	En ocasiones creamos pequeños retos matemáticos que se resuelven mediante el juego o desarrollamos juegos para trabajar ciertos contenidos como por ejemplo en matemáticas. En otras ocasiones el alumnado ha terminado las tareas de esa sesión de forma correcta, se les deja el tiempo restante jugar a juegos de mesa tradicionales.	Siempre que puedo trabajo mediante el juego	Hay ciertos saberes que no se pueden trabajar mediante juegos además de que no podemos olvidar el método tradicional que también nos sirve para establecer por ejemplo futuras profesiones (oposiciones).
1r	De 22 a 30 años	Andalucía	Escuela pública	Depende del momento; a veces de forma lúdica y libre y otras veces para aprender conocimientos	La mayoría de las veces utilizo el juego como herramienta de aprendizaje, ya que mi área es la Educación Física y en algunas ocasiones también ofrezco el juego libre como refuerzo positivo y recompensa al buen comportamiento	Siempre que puedo trabajo mediante el juego	A diario utilizo el juego en mis clases
1º ciclo y 2º ciclo	De 22 a 30 años	Andalucía	Escuela pública	Lo incluyo como una herramienta de aprendizaje en mis situaciones de aprendizaje	El juego forma parte de mis sesiones para calentar el alumnado así como para trabajar conceptos más específicos como las habilidades motrices.	Siempre que puedo trabajo mediante el juego	Utilizo el juego en todas las partes de mis sesiones
Los impares	De 31 a 36 años	Andalucía	Escuela pública	Lo incluyo como una herramienta de aprendizaje en mis situaciones de aprendizaje	El aprendizaje se adquiere mejor a través del juego	Siempre que puedo trabajo mediante el juego	Combino varias metodología y siempre busco el momento para añadir algún juego relacionado con el contenido que estamos trabajando.
Desde 1º hasta 6º	De 22 a 30 años	Cataluña	Escuela concertada	Depende del momento; a veces de forma lúdica y libre y otras veces para aprender conocimientos	Lo intento introducir en cada sesión que hago como herramienta de aprendizaje, pero a veces lo uso de forma lúdica.	Siempre que puedo trabajo mediante el juego	Como he comentado anteriormente, siempre intento introducir el juego del tipo que sea y como se pueda, en cada sesión que realizo, sobre todo, con los alumnos de primero a cuarto.
Tercero y cuarto	De 37 a 43 años	Cataluña	Escuela concertada	Depende del momento; a veces de forma lúdica y libre y otras veces para aprender conocimientos	Tenemos memories sobre alimentos, el virus sobre qué alimentos afectan a diferentes partes del cuerpo tan positiva como negativamente. A parte de un bingo para aprender vocabulario en general (alumnos de procedencias diferentes)	Siempre que puedo trabajo mediante el juego	Soy especialista y trabajo con grupos reducidos de refuerzo, normalmente es una de las partes de las clases
Sexto	De 44 a 52 años	Gran Canaria	Escuela pública	Depende del momento; a veces de forma lúdica y libre y otras veces para aprender conocimientos	En todas las situaciones de aprendizaje tengo varios juegos seleccionados que estén relacionados con el criterio de evaluación que recoja en la SA	Siempre que puedo trabajo mediante el juego	En todas las áreas intento incluir un juego relacionado con el tema
Todos	De 44 a 52 años	Canarias	Escuela pública	Lo incluyo como una herramienta de aprendizaje en mis situaciones de aprendizaje	Para repasar y fijar contenidos y ténrnr las funciones ejecutivas.	Siempre que puedo trabajo mediante el juego	A través de juego serio y planteamientos de retos.
Cuarto	53 años o más	Cataluña	Escuela concertada	Depende del momento; a veces de forma lúdica y libre y otras veces para aprender conocimientos	És un element motivador.	Sólo lo utilizo en alguna asignatura	L'utilitzo quan forma part de la programació.
3º	De 31 a 36 años	Canarias	Escuela pública	Depende del momento; a veces de forma lúdica y libre y otras veces para aprender conocimientos	Suelo hacer juegos donde participan todos para aprender conocimientos y luego les doy juegos más manipulativos para que puedan jugar con autonomía pues ya pueden hacerlo gracias a los contenidos trabajados previamente a través del juego, y otros recursos.	Siempre que puedo trabajo mediante el juego	Depende de la sesión pero es importante crear pequeños juegos en clase, no solo de aprendizaje sino como descansos activos

3º	De 31 a 36 años	Canarias	Escuela pública	Lo incluyo como una herramienta de aprendizaje en mis situaciones de aprendizaje	Lo incluyo para afianzar contenidos de una manera dinámica y motivadora para el alumnado	Siempre que puedo trabajo mediante el juego	Intento hacer uso de juegos bastante a menudo, a lo mejor no todos los días pero cuando lo hago suelo usar toda la sesión
Tercer ciclo	De 37 a 43 años	Canarias	Escuela pública	Lo incluyo como una herramienta de aprendizaje en mis situaciones de aprendizaje	Lúdicamente se aprende... aunque en alguna ocasión lo utilizó como para hacer una pausa activa estamos igualmente aprendiendo algo	Siempre que puedo trabajo mediante el juego	En inglés que es mi área es muy importante usarlo
De primero a sexto	De 44 a 52 años	Canarias	Escuela pública	Lo incluyo como una herramienta de aprendizaje en mis situaciones de aprendizaje	A través de juegos elaborados por mi para utilizar en los rincones de trabajo y así conseguir contenidos, juegos de mesa, ajedrez, etc. Todos ellos los utilizo para conseguir los contenidos que estemos trabajando	Siempre que puedo trabajo mediante el juego	Los rincones los tengo una vez a la semana
Ciclo medio 4t	De 37 a 43 años	Canarias	Escuela pública	Depende del momento; a veces de forma lúdica y libre y otras veces para aprender conocimientos	Los niños aprenden emocionándose y todo aquello que les emocione, como es el juego, les va a parecer más significativo. En educación infantil, lo ideal es trabajar todo a través de un juego. Dejándoles también momentos de juego libre para ver cómo interactúan entre ellos y cuáles son sus preferencias.	Siempre que puedo trabajo mediante el juego	Cuando se trabaja por proyectos y según la temática de cada SA es ideal hacerlo todo a través del juego. Que por ejemplo el rincón de juego simbólico vaya variando, una chocolatería en invierno, una heladería en verano, una floristería en primavera, etc.
Ciclo inicial	De 31 a 36 años	Cataluña	Escuela pública	Lo incluyo como una herramienta de aprendizaje en mis situaciones de aprendizaje	.	Siempre que puedo trabajo mediante el juego	.
Quinto y Sexto	De 44 a 52 años	Cataluña	Escuela pública	Depende del momento; a veces de forma	En algún kahoot	Los últimos 10 minutos de	En alguna dinámica
				lúdica y libre y otras veces para aprender conocimientos		clase, alguna vez	
1º y 2º	De 22 a 30 años	Cataluña	Escuela pública	Lo incluyo como una herramienta de aprendizaje en mis situaciones de aprendizaje	A través del juego introduzco conocimientos o mecánicas para que sea menos tedioso el aprendizaje	Siempre que puedo trabajo mediante el juego	Considero importante la oportunidad de hacer diferentes juegos para diferentes ocasiones, ya que a través de rincones de juego aprenden y se relacionan entre ellos. Fomento el trabajo cooperativo, la conversación y la resolución de conflictos
Cuarto	53 años o más	Canarias	Escuela pública	Lo incluyo como una herramienta de aprendizaje en mis situaciones de aprendizaje	Si quiero que aprendas a dividir jugamos por ejemplo a que estamos en un restaurante y nos llega la cuenta y tenemos que ver cuánto paga cada uno...el juego hace que sumen los decimales de la cuenta, etc	Siempre que puedo trabajo mediante el juego	Aprender jugando les gusta más y cada vez que puedo preparar un juego para aprender lo prefiero porque es más rápido el aprendizaje.
Toda primaria	De 31 a 36 años	Canarias	Escuela pública	Depende del momento; a veces de forma lúdica y libre y otras veces para aprender conocimientos	El alumnado tiene en el aula el juego como método de aprendizaje dependiendo de los contenidos que se están impartiendo, y en otras ocasiones, tienen un rincón de juegos que pueden jugar libremente.	Siempre que puedo trabajo mediante el juego	Dependiendo de los contenidos, pero sobre todo en el área de Lengua
Infantil, quinto y sexto de primaria	De 44 a 52 años	Cataluña	Escuela pública	Depende del momento; a veces de forma lúdica y libre y otras veces para aprender conocimientos	Para introducir nuevos contenidos	Sólo lo utilizo en alguna asignatura	Depende del tema, de la dificultad
Segundo nivel	De 44 a 52 años	Canarias	Escuela pública	Lo incluyo como una herramienta de aprendizaje	Es fundamental para fomentar el desarrollo integral del alumnado. A través de estrategias como: del diseño	Siempre que puedo trabajo	Porque enriquece el proceso de enseñanza y aprendizaje del alumnado. También por

				en mis situaciones de aprendizaje	de actividades lúdicas, objetivos, aprendizajes basados en juegos, inclusión de todo el alumnado, incorporar una amplia gama de juegos. Al integrar el juego, no solo enriquece el aprendizaje físico, sino que también desarrolla habilidades sociales y emocionales	mediante el juego	diversas razones como: motivación y diversión, desarrollo de habilidades motoras, fomenta el trabajo en equipo y el desarrollo cognitivo
1º de Ed. Primaria	De 22 a 30 años	Cataluña	Escuela pública	Depende del momento; a veces de forma lúdica y libre y otras veces para aprender conocimientos	Intento incluir juegos para aprender conocimientos. A veces también de forma libre ya que creo que es fundamental para estimular la creatividad e imaginación	Siempre que puedo trabajo mediante el juego	El juego es una herramienta clave para la motivación del alumnado.
5º de Primaria	De 22 a 30 años	Cataluña	Escuela pública	Depende del momento; a veces de forma lúdica y libre y otras veces para aprender conocimientos	Tenemos muchos momentos de juego libre, ya que necesitan desconectar y descansar de lo que estén haciendo. Los tiempos de trabajo son más cortos. También utilizamos el juego para el aprendizaje.	Siempre que puedo trabajo mediante el juego	Como he dicho antes, en EE los tiempos de trabajo suelen ser cortos, por tanto hay que buscar estrategias para trabajar. El juego es una de ellas
Primer ciclo	De 22 a 30 años	Cataluña	Escuela concertada	Depende del momento; a veces de forma lúdica y libre y otras veces para aprender conocimientos	Lo hago de manera individual o colectiva, dependiendo del juego y lo que quiera que aprendan, puedo hacerlo mediante un bingo o mediante un kahoot, por ejemplo, o pasando una pelota para que me digan que tipo de palabra es la que les pregunto (aguda, llana o esdrújula).	Los últimos 10 minutos de clase, alguna vez	Si hago un bingo en matemáticas lo hago normalmente al final de la clase, en cambio, un kahoot lo hago al inicio.
2º	53 años o más	Canarias	Escuela pública	Lo incluyo como una herramienta de aprendizaje en mis situaciones de aprendizaje	En la estimulación del lenguaje presento las acciones a realizar incluidas en juegos que llego a elaborar yo misma	Siempre que puedo trabajo mediante el juego	Divido mis sesiones en tres o cuatro actividades en las que la de mayor tiempo es de juego, las instrucciones visuales del juego, forman parte de la actividad.
Segundo	De 44 a 52 años	Canarias	Escuela pública	Lo incluyo como una herramienta de aprendizaje en mis situaciones de aprendizaje	Juegos que conducen a adquirir competencias	Siempre que puedo trabajo mediante el juego	El juego como vehículo de aprendizaje
6º curso	De 31 a 36 años	Canarias	Escuela pública	De forma lúdica	Docente de EFísica. Mu herramienta principal para trabajar los objetivos y contenidos de la etapa son los juegos y materiales.	Siempre que puedo trabajo mediante el juego	Todo el tiempo, excepto en las explicaciones que realizó durante el calentamiento articulae
Segundo ciclo y tercero	De 31 a 36 años	Canarias	Escuela pública	Lo incluyo como una herramienta de aprendizaje en mis situaciones de aprendizaje	Es una herramienta para reforzar y afianzar contenidos aprendidos.	Siempre que puedo trabajo mediante el juego	Lo utilizo muchas veces, en diferentes momentos de la clase.
Todos los niveles	De 22 a 30 años	Canarias	Escuela pública	Depende del momento; a veces de forma lúdica y libre y otras veces para aprender conocimientos	Usamos el juego para introducir conceptos que aprendemos. Por ejemplo, si trabajamos el dinero realizamos un juego relacionado con las tiendas en el que tengan que comprar, cambiar dinero, devolver...	Siempre que puedo trabajo mediante el juego	Usamos el juego para introducir conceptos que aprendemos. Por ejemplo, si trabajamos el dinero realizamos un juego relacionado con las tiendas en el que tengan que comprar, cambiar dinero, devolver...
2	De 22 a 30 años	Canarias	Escuela pública	Lo incluyo como una herramienta de aprendizaje en mis situaciones de aprendizaje	Soy especialista en Ed. Física	Siempre que puedo trabajo mediante el juego	Ed. Física
En todos	De 31 a 36 años	Canarias	Escuela pública	Depende del momento; a veces de forma lúdica y libre y otras veces para	De forma didáctica como manipulación de elementos para obtener un determinado fin didáctico. De forma lúdica sin normas para que manipulen libremente.	Siempre que puedo trabajo mediante el juego	Según la intención lo utilizo para introducir una situación de aprendizaje, un concepto, para afianzar contenidos.

				aprender conocimientos			
6º	De 22 a 30 años	Canarias	Escuela pública	Lo incluyo como una herramienta de aprendizaje en mis situaciones de aprendizaje	Imparto Educación Física por lo que es una herramienta de aprendizaje.	Siempre que puedo trabajo mediante el juego	En Educación Física motiva mucho al alumnado y el nivel de implicación es mayor.
Educación infantil y 1º	De 37 a 43 años	Canarias	Escuela pública	Lo incluyo como una herramienta de aprendizaje en mis situaciones de aprendizaje	Soy de Educación física, tanto en mi clases ahora y cuando era tutora y daba matemáticas, lengua y conocimiento del medio utilizó y utilizaba gamificación, además de trabajar en rincones de aprendizaje, donde en cada uno se jugaba a un juego diferente trabajando siempre el contenido.	Siempre que puedo trabajo mediante el juego	Con la gamificación el juego siempre está incluido diariamente, pero más específicamente aprovechaba cuando tenía el programa Estela para trabajar los juegos, ya que tenía a mi pareja pedagógica al lado.
Todos, soy AL	De 31 a 36 años	Canarias	Escuela pública	Depende del momento; a veces de forma lúdica y libre y otras veces para aprender conocimientos	Según la situación de aprendizaje que estemos dando	Siempre que puedo trabajo mediante el juego	En infantil se debe de trabajar mediante el juego para que sea un aprendizaje significativo
Infantil, 1º, 2º, 3º y 4º de Primaria	De 22 a 30 años	Canarias	Escuela pública	Depende del momento; a veces de forma lúdica y libre y otras veces para aprender conocimientos	En estas edades es fundamental el juego en los diferentes momentos	Siempre que puedo trabajo mediante el juego	Se aprende jugando
4º, 5º y 6º	De 22 a 30 años	Canarias	Escuela pública	Depende del momento; a veces de forma lúdica y libre y otras veces para	El juego en el aula favorece un aprendizaje significativo, motivador y activo, adaptado al desarrollo natural del niño. Además, potencia habilidades	Siempre que puedo trabajo mediante el juego	Para potenciar el aprendizaje y que el alumnado aprenda aun incluso sin ser consciente que lo está haciendo.
				aprender conocimientos	sociales, emocionales y cognitivas de forma lúdica y creativa.		
1 2 3 6	De 31 a 36 años	Canarias	Escuela pública	Depende del momento; a veces de forma lúdica y libre y otras veces para aprender conocimientos	Actividades de aprendizaje, de repaso y lúdicas	Siempre que puedo trabajo mediante el juego	En actividades que me ayuden en el temario
1º y 6º	De 22 a 30 años	Canarias	Escuela pública	Lo incluyo como una herramienta de aprendizaje en mis situaciones de aprendizaje	Doy clases de inglés. Lo planteamiento muy lúdico	Siempre que puedo trabajo mediante el juego	Simon say . Esconde la palabra. Roles . Diferencias ...
De infantil a primaria	De 37 a 43 años	Canarias	Escuela pública	Depende del momento; a veces de forma lúdica y libre y otras veces para aprender conocimientos	Lúdica lo utilizo cuando han terminado la tarea como una recompensa y en ocasiones les digo que elijan el que quieran de los que les ofrezco y cuando trabajamos los contenidos pues utilizo algunos juegos para que les sea más atractivo el aprendizaje sobre todo de aquellos contenidos que resultan un poco tediosos.	Los últimos 10 minutos de clase, alguna vez	Lo utilizo como recompensa al trabajo que han hecho en clase
1º	De 44 a 52 años	Canarias	Escuela pública	Lo incluyo como una herramienta de aprendizaje en mis situaciones de aprendizaje	Después de trabajar la gramática en inglés, repasamos con herramientas como Kahoot, Bamboozle	Siempre que puedo trabajo mediante el juego	El juego les engancha y les motiva.
Infantil, 1º y 2º	De 44 a 52 años	Canarias	Escuela pública	Lo incluyo como una herramienta de aprendizaje en mis situaciones de aprendizaje	Como parte de la programación para trabajar aprendizajes.	Siempre que puedo trabajo mediante el juego	Cuando surge la oportunidad y tengo tiempo, motivación y un grupo adecuado para el juego.

Rol activo, actúo como mediador y los voy guiando	Inicialmente actúo como mediador hasta que controlan el juego y les dejo libremente.	Matemáticas	Juegos físicos	Donde más utilizo el juego es en el área de educación física	Juegos físicos y al aire libre	Es una forma de desconectar cognitivamente toda la carga semanal que tienen durante toda la semana.	
Rol activo, actúo como mediador y los voy guiando	La mayoría de veces les guío en el aprendizaje, para ayudarles a conseguir los objetivos	Educación Física	Juegos físicos	Juegos físicos que son los principales en mi área, aunque intento añadirle aspectos cognitivos, por ejemplo, en el pañuelito añado operaciones matemáticas para favorecer la competencia matemática	Juegos estructurados	Cooperativos también	
Rol activo, actúo como mediador y los voy guiando	Deben cumplir ciertas normas, no todo vale	Lengua	Ambos por igual	El juego forma parte de mis sesiones	Utilizo los cuatro anteriores	Utilizo todos	
Rol activo, actúo como mediador y los voy guiando	El juego debe ser dirigido para que haya un aprendizaje	Inglés	Ambos por igual	Depende del contenido se combina ambos tipos de juegos	Juegos cooperativos	Los juegos cooperativos hacen que todos participen dando igual el nivel de cada uno puesto que se tienen que ayudar entre todos para conseguir el mismo objetivo.	
Rol pasivo, les dejo jugar libremente	Normalmente, explico el juego y dejo que ellos mismos se gestionen. Aunque, a veces, juego con ellos o actúo de mediadora.	Música	Ambos por igual	Como maestra de música, intento hacer juegos que les sirvan para asentar los conocimientos trabajados, y otros que les ayuden a desfogarse más a nivel físico.	Juegos estructurados	Juegos de mesa con normas	
Rol activo, actúo como mediador y los voy guiando	No son autónomos y les ayudo a ir incorporando nuevos aprendizajes y recordando aquello que no saben	Lengua	Juegos cognitivos	Ya he explicado el tipo de juego	Juegos estructurados	También hago de roles donde van incorporando frases que se usan para ir comprando, por ejemplo	
Rol activo, actúo como mediador y los voy guiando	No es jugar por jugar sino perseguir un objetivo de aprendizaje	Conocimiento del medio	Ambos por igual	Según me convenga más uno u otro	Juegos cooperativos	el juego cooperativo me permite llegar a varios criterios de evaluación	El juego bien seleccionado mantiene la motivación del alumnado durante la sesión de clase, algo súper importante para que ellos aprendan
Rol activo, actúo como mediador y los voy guiando	Inicialmente modelizo para presentar el juego, después me quedo como observadora y solo intervengo si es preciso o me lo solicitan.	En todas las que imparto	Juegos cognitivos	Lo utilizo para repasar y fijar saberes específicos, además de entrenar las funciones ejecutivas.	Juegos cooperativos	Para fomentar la cohesión grupal	El juego es el motor del aprendizaje, no debemos permitir que el alumnado pierda esa motivación intrínseca natural.

Rol activo, actúo como mediador y los voy guiando	Quan hi ha joc lliure no intervinc però quan jocs dins la programació sí.	Matemáticas	Juegos cognitivos	Utilitzo jocs per afiançar aprenentatges.	Juegos cooperativos	Afavoreixen la relació entre l'alumnat.	
Rol activo, actúo como mediador y los voy guiando	Depende. En los juegos de aprendizaje los guío yo y luego hay otros que pueden gestionarse ellos solos, siempre supervisados.	Inglés	Ambos por igual	Hay juegos y momentos en los que se requiere más movimiento y a veces menos. Depende del día, la hora de la clase, el grupo, las Neae...	Juegos cooperativos		El juego también es una manera de que todo el alumnado aprenda y se divierta independientemente de su capacidad. Para ello hay que adaptar y ser consciente de la realidad del alumnado. Hay que adaptar siempre.
Rol activo, actúo como mediador y los voy guiando	Siempre actúo de guía hasta que ya ellos manejan el juego, entonces les dejo jugar libremente	Lengua	Juegos cognitivos	Uso algún juego físico como rutina para captar atención del alumnado o para que se activen mentalmente y consigan prestar atención	Juegos cooperativos	Suelo usar diversos tipos de juegos pero siempre promuevo el trabajo en equipo y el compañerismo	
Rol activo, actúo como mediador y los voy guiando	Les dejo jugar pero estoy pendiente del juego	Inglés	Ambos por igual	Aunque sean juegos cognitivos muchas veces le añado acciones corporales	Todos los anteriores	Los utilizo según el momento	
Rol activo, actúo como mediador y los voy guiando	El docente debe ser guía en el proceso de enseñanza - aprendizaje	En varias , mates, lengua	Juegos cognitivos	Los físicos los trabajó con las pausas activas , cuando llevamos mucho tiempo sentados y concentrados.	Juegos cooperativos	Con los cooperativos consigo no sólo el contenido sino que se aprende habilidades sociales y	El juego es muy necesario en la infancia , y cada vez la tecnología está más presente en edades tempranas, y los niños y niñas
						trabajar en equipo	necesitan jugar para aprender habilidades sociales , valores ,etc.
Rol activo, actúo como mediador y los voy guiando	Un poco de cada rol según el momento y las situaciones que se van dando en el aula. Teniendo en cuenta además que son pequeños, en mi caso este curso con tres añitos. A medida que los cursos avanzan se puede hacer de otras maneras.	En todas las áreas	Ambos por igual	Los dos tipos de juego tienen lugar en el aula.	Juegos cooperativos	Se combinan y utilizan todos a lo largo de la semana	
Rol activo, actúo como mediador y los voy guiando		Matemáticas	Juegos cognitivos		Juegos cooperativos		
Rol activo, actúo como mediador y los voy guiando	Mediador	Conocimiento del medio	Juegos cognitivos	Relacionados con los saberes	Juegos cooperativos	En grupo con dinámicas	Falta tiempo
Rol pasivo, les dejo jugar libremente	Si no interfiere saco más información de como es el alumno individualmente y como actúa en grupo. Intervengo lo necesario	Matemáticas	Juegos cognitivos	Considero que los especialistas de educación física se encargan bien de sus situaciones de aprendizaje	Juegos estructurados	Para enseñar las matemáticas es necesario hacer juegos estructurados con un fin y un resultado.	Considero que el juego es la mejor opción de aprendizaje ya que el ABP estructurado no tiene en cuenta la emoción del niño en ese momento y los rincones, la libre circulación y el

							juego abre un abanico de posibilidades.
Rol activo, actúo como mediador y los voy guiando	voy dando pistas, ayudando en las dudas, y haciendo preguntas que les hagan razonar y darse cuenta de detalles que pasan por alto	Matemáticas	Juegos cognitivos	Lo ya explicado	Juegos estructurados	Les doy las herramientas y los pasos a seguir y luego les guío al descubrimiento	Para mi modo de ver es la forma más divertida de aprender y la que más recuerdan
Rol activo, actúo como mediador y los voy guiando	Depende del juego, adopto ambos roles.	Lengua	Ambos por igual	Sobre todo, juegos cognitivos, aunque en momentos de pausa activa, utilizo juegos activos o al finalizar el día	Juegos cooperativos	Me parecen más interesantes los juegos cooperativos	Creo que el papel del juego en el aula es fundamental para el aprendizaje del alumnado. Aprenderán de forma más motivadora, lúdica y significativa
Rol activo, actúo como mediador y los voy guiando	Me gusta trabajar con grupos cooperativos	Matemáticas	Juegos cognitivos	Mates más manipulativas	Juegos cooperativos	Es mucho más productivo y se ajusta a todos los niveles de aprendizaje	
Rol activo, actúo como mediador y los voy guiando	Porque tengo que promover la participación ,creo oportunidades de aprendizajes y como mediadora ayudó a los niños a conectar con la actividades físicas y deportes,y además de resolver	Educación Física	Ambos por igual	Porque los juegos cognitivos y físicos promueven habilidades tanto mentales como físicas. Los niños no sólo mejoran l condición física sino también su capacidad de pensamiento crítico, resolución de	Juegos cooperativos	Enseñan l importancia de trabajar juntos hacia un objetivo común.Esto les ayuda a desarrollar habilidades de colaboración y a valorar el	
	conflictos entre ellos.			problemas y toma de decisiones.		esfuerzo de equipo .	
Rol activo, actúo como mediador y los voy guiando	Es importante pautar en ocasiones el juego y ofrecer modelos para mediar conflictos especialmente	Todas	Ambos por igual	Ambos tipos de juegos son necesarios y compatibles	Todos	Todos son esenciales	
Rol pasivo, les dejo jugar libremente	Si es juego libre ellos juegan a lo que quieren, si es alguna actividad que he preparado voy guiando el juego.	Todas	Ambos por igual	Los dos por igual	Un poco de todo	Todos son importantes	
Rol pasivo, les dejo jugar libremente	No me gusta pautar en exceso a mis estudiantes, prefiero que sean libres y hagan y piensen lo que creen, excepto si hay algún conflicto o problema que entonces si actúo.	Matemáticas	Juegos cognitivos	Me gusta hacerles pensar y creer que simplemente están jugando pero a la vez están aprendiendo, una vez se dan cuenta, es una satisfacción para mí como docente muy grande.	Juegos estructurados	Hago juegos estructurados porque ya saben la dinámica y conocen como se juega, por tanto, puedo hacerlo rápidamente al final de la sesiones. Si en algún momento quisiera hacer otro tipo de juego, emplearía mas tiempo en hacerlo para explicarlo detenidamente.	

Rol activo, actúo como mediador y los voy guiando	Realmente, como un participante más	Estimulación del lenguaje	Juegos físicos	Lo que ven y manipulan, en las etapas en las que trabajo, lo asimilan mejor	Estructurados, simbólicos, de roles y físicos	Un poco de cada tipo, así sea el objetivo a trabajar	
Rol activo, actúo como mediador y los voy guiando	Entrenador	Audición y lenguaje	Ambos por igual	Según el objetivo	De todos	De todos	
Rol activo, actúo como mediador y los voy guiando	Explico, llevamos a la práctica, guió, ayudo...	Educación Física	Ambos por igual	En los deportes dejo que lleguen a estrategias por si solo o guiandolos	Todos los anteriores	Empleo diversos tipo	El alumnado tiene la capacidad de retener mejor la información cuando se realiza de forma lúdica que teórica. Es cierto que no siempre (en otras areas) se puede trabajar de forma lúdica y que la tecnología de hoy en día tampoco favorece la adquisición de los conocimientos, ya que cuando no es de su interes desconectan independientemente de la tarea, juego, deporte,...
Rol activo, actúo como mediador y los voy guiando	Voy guiando el juego, otras veces lo hacen solos.	Inglés	Juegos cognitivos	Lo trabajo en el aula de ingles y son juegos de mesa, mimica...	Juegos cooperativos	Learning stations por ejemplo, diferentes como dije antes.	
Rol activo, actúo como mediador y los voy guiando	Al ser un juego en el que se usan los conceptos aprendidos suelo actuar como guía, pero es cierto que se deja mucha parte a la creatividad del alumnado siguiendo esas pautas	Todas	Ambos por igual	Se usan juegos tipo Kahoot en los que se tiene que pensar las respuestas y juegos con material manipúlate o en el que se usa el material y se piensan las respuestas	Juegos cooperativos	La mayoría de estos juegos son grupales, por lo que se aprovecha para realizar un trabajo cooperativo	Para usar el juego guiado en el aula es necesario que esté muy bien organizado, la planificación dentro de este tema es muy importante. También son importantes los tiempos de juego libre ya que ayudan a ver aspectos que no se ven de otra manera, como el respeto al compañero, respetar las normas...
Rol activo, actúo como mediador y los voy guiando	Ed. Física	Educación Física	Ambos por igual	Ed. Física	Juegos cooperativos	Ed. Física	
Rol activo, actúo como mediador y los voy guiando	Al tener una finalidad los guío para conseguir lo pretendido.	Lengua, matemáticas, conocimiento del medio, emociones, plástica.	Ambos por igual	El juego está presente en todas las actividades. Disfrutar aprendiendo da Buenos resultados.	Todos.	Según los contenidos que queremos afianzar todo tipo de juegos son válidos.	
Rol activo, actúo como mediador y los voy guiando	Tengo que ayudarlos a dosificar esfuerzos, trabajar en equipo...	Educación Física	Juegos físicos	Desde mi asignatura un porcentaje alto es físico, pero también trabajo la parte cognitiva.	Juegos cooperativos	Generas más implicación.	
Rol activo, actúo como	Mi rol es de guía y facilitador del	Educación Física	Ambos por igual	Siempre es bueno trabajar un poco de	Juegos cooperativos	Siempre utilizo el aprendizaje	

mediador y los voy guiando	aprendizaje, en ocasiones les dejo jugar más libremente pero siempre guiando y mediando en casos que lleven más dificultad.			todo. Trabajo más el cognitivo en áreas como lengua, mates y cono pero también solía hacer juegos físicos. En Educación Física si se trabaja más a nivel físico.		cooperativo en mis clases, creo que el alumnado debe saber enfrentarse a ciertas situaciones cooperativas ya que en el futuro les servirá de ayuda.	
Rol activo, actúo como mediador y los voy guiando	Sobre todo en la resolución de conflicto	Todas	Juegos cognitivos	A	Juegos simbólicos o de roles	Y también cooperativos	
Rol activo, actúo como mediador y los voy guiando	En infantil pueden ser las 2 opciones	En las 3 areas de infantil	Ambos por igual	En todo momento	Las 3 opciones primeras	Generalmente las 3 primeras	El juego es fundamental en todas las etapas de la vida.
Rol activo, actúo como mediador y los voy guiando	El alumnado en todo momento me tiene de guía de su aprendizaje.	Matemáticas	Juegos cognitivos	Utilizo muchos juegos de memoria, juegos que favorecen el aprendizaje por descubrimiento.	Juegos cooperativos	El alumnado trabaja constantemente los juegos cooperativos para aprender de los demás y sobre todo para aprender a escuchar y ser escuchados.	
Rol activo, actúo como mediador y los voy guiando	Explico y luego libertad aunque guió	Lengua	Ambos por igual	Lo que necesite	Juegos cooperativos	Lo que necesite	
Rol activo, actúo como mediador y los voy guiando	Juego con ellos . Uno más del equipo	Inglés	Ambos por igual	Jugamos mímica en toda la clase	Todos	Todos son importantes	
mediador y los voy guiando				Y sentados como los de adivina			
Rol activo, actúo como mediador y los voy guiando	Siempre les guió porque sino se desvían del objetivo de la clase u actividad	Audicion y lenguaje	Juegos cognitivos	Mi asignatura no conlleva juegos físicos	Juegos estructurados	Hay que estructurar los juegos para poder trabajar los distintos componentes del lenguaje	El juego es muy importante utilizarlo con los niños como complemento de las distintas asignaturas ya que de esta manera son mas atractivos los contenidos para el aprendizaje del alumno.
Rol activo, actúo como mediador y los voy guiando	El profesor debe controlar el juego para evitar conflictos y garantizar el aprendizaje.	Inglés	Juegos cognitivos	La asignatura de inglés propicia más los juegos cognitivos.	Juegos estructurados	Es más útil.	
Rol activo, actúo como mediador y los voy guiando	Aún necesitan algo de guía y consejos para desarrollar el juego.	En todas	Juegos cognitivos	Los físicos los desarrolla el profesor de educación física, aunque clase a veces hacemos actividades físicas pero acordés al espacio.	Todos	Pues eso, todos según necesidad.	El juego es una maravilla para desarrollar aprendizajes de manera motivadora, pero no todos los grupos están listos para ejecutar las dinámicas que requiere. A veces hay que usar tiempo para entrenar al grupo y hacer muchas prácticas. Lo bueno es empezar desde el principio, trabajar la
							cohesión del grupo y fomentar la convivencia de aula. De esta manera el juego será significativo y efectivo para el alumnado.

ANEXO 4: Resultados de las entrevistas

- ENTREVISTADA 1 →
NOMBRE: Leónides López Marín
CENTRO: INS Les Salines / El Prat de Llobregat
ESPECIALIDAD: Ciclo Formativo Superior de Actividades Físicas y Animación
- ENTREVISTADA 2 →
- NOMBRE: Raquel Nogueras González
- CENTRO: INS Les Salines / El Prat de Llobregat
- ESPECIALIDAD: Ciclo Formativo Superior de Actividades Físicas y Animación
- ENTREVISTADO 3 →
NOMBRE: Luis González Corujo
CENTRO: IES Santa Brígida/ Universidad de Las Palmas de Gran Canaria
ESPECIALIDAD: Educación Física

1. ¿Cómo define el juego educativo?

- ENTREVISTA 1 → El juego es una actividad natural e innata, es diversión y pasarlo bien. En el caso de juego educativo añadiría el aprendizaje de forma lúdica, didáctica y activa.
- ENTREVISTA 2 → El juego educativo es aquel juego que permite al niño adaptarse a la realidad que le envuelve, y por lo tanto, le prepara para su vida adulta. Como la sociedad y las reglas se reflejan en el juego, los niñ@s poco a poco interiorizan la realidad que les rodea. El juego educativo combina el aprendizaje con la diversión. Al jugar los niñ@s no sólo se divierten, sino que desarrollan habilidades cognitivas, sociales y emocionales.
- ENTREVISTA 3 → El juego consiste en acciones realizadas de manera voluntaria en el que existen diversión y alegría por parte de la persona o personas que participan y que se pone en práctica mediante acuerdos que pueden ser modificados en cualquier momento. El juego no tiene edad determinada y es una excelente herramienta de enseñanza-aprendizaje.

2. ¿Por qué considera que el juego es importante en el aula?

- ENTREVISTA 1 → El juego es muy importante en el aula ya que promueve la participación, motivación y estimulación del alumno en todos los aspectos, rompe la rutina sin dejar de aprender.
- ENTREVISTA 2 → Partiendo de que el juego es una actividad innata e espontánea, en mi caso, y dentro de la educación física, nos permite trabajar varios aspectos:
 - Preparación o pre-entrenamiento de las actividades que más tarde hará en su vida adulta.
 - Es una manera natural de relacionarse con su entorno: estimula a descubrir, manipular, observar e interpretar el mundo que le rodea.

- A través del juego se descubren a sí mismos y a otras personas, aprendiendo a relacionarse. De esta manera se establecen lazos afectivos.
 - Libera tensión y estrés.
 - La práctica de esta actividad genera placer y el desarrollo integral de la persona, por eso es importante en edades tempranas.
 - Consolida estructuras intelectuales (juego simbólico, juego de reglas)
- ENTREVISTA 3 → El juego tiene una relevancia fundamental porque el aprendizaje es mucho más significativo si se asocia al elemento lúdico que producen los juegos. Además, aumenta el nivel de motivación y concentración del alumnado por lo que favorece el aprendizaje.

3. ¿Qué beneficios cree que aporta a los estudiantes?

- ENTREVISTA 1 → El juego promueve la identidad del alumno y ayuda a su desarrollo socioafectivo, cognitivo y motor para que pueda interactuar con el mundo donde vive.
- ENTREVISTA 2 → En mi caso, dentro de la educación física, nos centramos en los siguientes aspectos:
- Afirmación de la personalidad.
 - Confianza en la toma de decisiones.
 - Cohesión
 - Comunicación con el grupo
 - Empatía
 - Autoestima
- ENTREVISTA 3 → Aporta beneficios en cuanto a la motivación por querer aprender, en cuanto a la duración del aprendizaje a largo plazo o el clima de aula son algunos ejemplos de beneficios.

4. ¿En qué momentos se puede integrar el juego?

- ENTREVISTA 1 → Durante los 2/3 años de vida el niño no sabe jugar con otros iguales, ni se implica en actividades conjuntas. Es a partir de los 4 años cuando se relaciona con su grupo y puede compartir juegos.
- ENTREVISTA 2 → Dentro del aula, el juego se puede integrar en varios momentos:
- Inicio clases: un juego breve puede ayudar a concentrarse y a crear un clima positivo.
 - Durante la realización de una actividad de enseñanza- aprendizaje puede hacer que sea mas atractivo.

- Recreo, comedor: liberan energía acumulada durante las clases, se pueden relacionar con niños diferentes a los del aula, por lo que se fomentan las relaciones sociales y el trabajo en equipo.
 - Evaluaciones: Puede dar confianza y que el alumnado este motivado.
- ENTREVISTA 3 → En cualquier momento, tanto si requiere movimiento como si es estático. Metodologías como la Gamificación nos demuestran que cualquier proceso de enseñanza aprendizaje puede ser mediante el juego como herramienta. Contenidos tradicionalmente relacionados con un aprendizaje mucho más teórico o memorístico pueden ser mucho más atractivos para el alumnado utilizando el juego como herramienta.
5. ¿En qué asignaturas cree que se puede integrar el juego en educación primaria?
- ENTREVISTA 1 → Se podría incluir en todas las asignaturas en un momento puntual para mantener el interés del alumno y romper el modo aprendizaje técnico, teórico o curricular puro y duro. Esto revivirá su interés de nuevo.
- ENTREVISTA 2 → En todas. Por ejemplo:
- Matemáticas: juegos de mesa, actividades al aire libre que supongan contar o resolver problemas.
 - Sociales: Juegos de simulación sobre la vida en diferentes culturas o épocas, juegos de rol,...
 - Lengua: Juegos de palabras, teatro, interpretar cuentos,...
 - Ciencias: experimentos, orientación montaña con interpretación plantas.
 - Educación Física
- ENTREVISTA 3 → En cualquier asignatura, la clave está en la labor docente de asociar su materia con el juego. Kahoot, Gamificaciones con temáticas atractivas para el alumnado son claros ejemplos de que cualquier materia puede utilizar el juego como herramienta.
6. ¿Cree que el juego favorece la motivación de los alumnos? Justifica su respuesta.
- ENTREVISTA 1 → Como he dicho antes el juego favorece la motivación ya que activa la emoción, la diversión y el entretenimiento, satisface su ego, la creatividad, la resolución de conflictos y el trabajo individual o en equipo. Cada niño aporta y se motiva al ser parte de algo ameno y positivo.

- ENTREVISTA 2 → Si. Como hemos dicho el juego es divertido y entretenido, y de esta manera favorece el interés del alumno en el aprendizaje. Favorece la inclusión, ya que todo el alumnado puede participar y sentirse parte del grupo. Si además, se trabaja bien el aspecto competitivo del juego, puede motivar a los alumnos a esforzarse más y a superarse a ellos mismos.
- ENTREVISTA 3 → Favorece en gran medida, como he mencionado anteriormente en la definición de juego, tiene que existir un carácter lúdico y de diversión para que el una actividad pueda considerarse como juego por lo que considerando esto, la motivación del alumnado aumentará si se está divirtiéndose.

7. ¿Qué tipos de juegos favorecen el aprendizaje significativo en el aula?

- ENTREVISTA 1 → Todos aquellos que promuevan la creatividad, la imaginación y permitan un mejor desarrollo de las habilidades en general y control motor, a la vez que aprenden.
- ENTREVISTA 2 → Desde el ámbito de la educación física, utilizamos todo tipo de juegos: juegos competitivos, juegos cooperativos, juegos de rol, juegos de presentación, juegos predeportivos, juegos de mesa, juegos tradicionales, juegos psicomotores, juegos cognitivos, juegos sociales,...

Teniendo en cuenta todas las asignaturas que se pueden dar en primaria, se me ocurren: juegos de construcción, juegos cooperativos- colaboración, juegos de preguntas y respuestas, juegos de simulación (juego simbólico), juegos digitales,...

- ENTREVISTA 3 → Tanto los juegos que requieran movimiento como aquellos que no favorecen el aprendizaje. Dependerá de las edades, del tipo de grupo y de cada discente pero en general los juegos que son colaborativos o competitivos suelen ser los que ayudan en mayor grado de manera habitual por el elemento social.

8. ¿Cree que es importante involucrar a los niños en el proceso de selección de los juegos?

- ENTREVISTA 1 → Creo que dependerá de las edades del niño y del grupo, pero en un principio no.

El docente marca y dirige todo el proceso de selección, luego cuando el grupo evoluciona y progresa se podrá involucrar más a la persona individual o al grupo en sus gustos o propuestas.

- ENTREVISTA 2 → Por supuesto. No siempre, porque muchas veces tenemos un objetivo de enseñanza aprendizaje a conseguir, y el profesor/ a viene que una serie de

juegos seleccionados para la consecución de este objetivo. Pero si que pienso que es importante involucrar al niño en momentos determinados por las siguientes razones:

- Permite expresar sus intereses y preferencias, lo que puede aumentar su motivación, al sentirse más comprometido con la actividad.
 - Fomenta su creatividad.
 - Enseñamos a tomar decisiones, desarrollando el pensamiento crítico.
 - Se fortalece la relación adulto niño (profesor/a- alumno) al hacerle participe en la elección.
- ENTREVISTA 3 → Si, es importante adaptarse a las inquietudes y peculiaridades del grupo con el que se trabaja. Resulta obvio que si el alumnado participa en la selección y confección de los juegos su nivel de motivación para jugarlos aumentará y con ello el aprendizaje.

9. ¿Cuál debe ser el papel del docente durante el juego en el aula?

- ENTREVISTA 1 → El docente es el elemento clave del desarrollo del niño a través del juego. Dirige, fomenta la creación de entornos agradables, controlados, adecuados y seguros.
- ENTREVISTA 2 → Dentro de la Educación Física, el papel del profesor puede darse en 3 vertientes, dependiendo del contenido a trabajar, la edad del alumnado y el objetivo que se persiga en esa situación de enseñanza aprendizaje.
- Juego libre: El alumnado experimenta y el profesor no tiene una implicación directa.
 - Juego dirigido: Control y dirección por parte del profesor.
 - Juego presenciado: El profesor tiene papel de observador y sólo interviene en momentos concretos muy determinados.

Creo que esto, se puede extrapolar a cualquier asignatura donde se utilice en algún momento el juego educativo.

- ENTREVISTA 3 → Dependerá del tipo de juego y las necesidades que requiera. A poder ser, el protagonismo lo debería tener el alumnado y el docente ser un guía o facilitador pero hay juegos que requieren un mayor control por seguridad o porque requieren dan una mayor continuidad en las instrucciones. Por otra parte, el docente tiene que analizar en todo momento si la participación es continua, si todo el alumnado participa, si el juego requiere de alguna modificación porque es injusto, lento o empieza a ser aburrido...

10. ¿Cree que incluir el juego influye en el rendimiento académico de los estudiantes?

- ENTREVISTA 1 → Por supuesto y en todos los aspectos, promueve la mejoría cognitiva, los activa a mejorar y les proporciona nuevas herramientas.
Hay juegos educativos para aprender matemáticas, ciencias, literatura, idiomas o cualquier tema saliendo de la mera la educación física.
- ENTREVISTA 2 → Como he explicado en una pregunta anterior, sí. Creo que ayuda a entender y a involucrarse más al alumnado en su aprendizaje, y por lo tanto, puede mejorar su rendimiento académico.
- ENTREVISTA 3 → Si, como he mencionado en respuestas anteriores el juego hace que aumente considerablemente la motivación e interés por parte del alumnado por lo que como consecuencia el rendimiento será mejor que si no existiera esa motivación.

11. ¿Cree que los padres apoyan la inclusión del juego en el aula? Justifica su respuesta.

- ENTREVISTA 1 → Sería fundamental, ya que todo en el juego es bueno y positivo.
Hemos de inculcar confianza de buena enseñanza, explicando que el juego no es una pérdida de tiempo sino todo lo contrario. Yo personalmente creo que si hay un apoyo por parte de las familias.
- ENTREVISTA 2 → Sinceramente, en la actualidad, no lo sé, ya que yo no trabajo en primaria, pero si hablo de hace 10 años, cuando mis hijos iban a la escuela primaria, diría que no.
En la escuela trabajaban mucho por proyectos donde cada clase elegía su proyecto y trabajaba de manera diferente, según la temática elegida. Hacían juego simbólico, de construcción, de preguntas y respuestas, de digitalización,...para complementar todos los conocimientos que iban construyendo. El profesorado explicaba en reuniones a los padres la relación de todas estas actividades con el currículo del curso y los objetivos que se perseguían. La mayoría de los padres no lo entendían porque decían que gastaban muchas horas jugando y que necesitaban memorizar para aprender.
- ENTREVISTA 3 → En general, el juego es una herramienta que se usa también en el ámbito familiar y la mayoría de los familiares entiende que también sirve para el aprendizaje.

12. ¿Cree que el juego se puede incluir en cualquier área de la educación primaria?

- ENTREVISTA 1 → Claro, es fundamental y necesario. Pero ha de ser adecuado a cada etapa e ir evolucionando e incluyendo juegos cada vez más complejos y de todo tipo.

Juegos de trabajo emocional para promover tolerancia, solidaridad, mejorar comportamientos, disciplina, respeto...etc.

- ENTREVISTA 2 → Como antes he dicho, creo que sí.
- ENTREVISTA 3 → Si, cualquier área puede ser gamificada o emplear juegos comunes con modificaciones en las que se relacionen los contenidos que se quieren impartir con los juegos.

13. ¿Cree que sería importante incluir el juego en el currículo como un medio de aprendizaje y no como una actividad complementaria en la educación primaria?

- ENTREVISTA 1 → Por supuesto, tendría que haber actividades o juegos vinculados en cada asignatura. Tendría que estar planteado y desarrollado a nivel curricular para poder plantear, organizar, dirigir y evaluar juegos.

Gamificación, aplicar una metodología activa basada en el procedimiento de que a través del juego se aprende.

- ENTREVISTA 2 → Introducirlo en el currículo, sin saber su utilidad, no sé si lo haría. Si se hace en todas las asignaturas cuando se necesita y bien utilizado, sería, para empezar, suficiente. No sé si en la actualidad se da esta utilización, por lo tanto, empezar por aquí sería básico.
- ENTREVISTA 3 → Considero que actualmente hay una corriente en la que las metodologías activas están pasando a ser protagonistas del proceso de enseñanza-aprendizaje y en muchas ocasiones las mismas emplean el juego como herramienta. El docente tiene la posibilidad de hacer uso del juego en sus clases si se hace de manera correcta no es una actividad complementaria sino directamente una herramienta muy útil que debería aprovechar.

14. ¿Qué consejos daría a los docentes a la hora de incorporar más el juego en el aula de educación primaria?

- ENTREVISTA 1 → Básicamente: - Crear ambientes de aprendizajes positivos. - Disponer de materiales atractivos y variados. - Fomentar la exploración. - Fomentar la creatividad. - Establecer normas claras. - Delimitar comportamientos. - Promover la competición limpia. - Proponer retos. - Proporcionar herramientas y recursos para lograr los objetivos. - Crear sistemas

de recompensa justas. -Acompañar y guiar a los alumnos. – Permitir equivocarse y volverlo a intentar. -Buscar que el progreso sea visible y positivo.

- ENTREVISTA 2 → Observar que tipos de juegos motivan a tus alumnos y que temas les interesa.
 - Tener claro el objetivo educativo que tienes que trabajar con ese juego
 - Elegir juegos que fomenten el trabajo en equipo. Por mi experiencia, la sociedad es muy competitiva, y muchas personas llegan a su vida profesional sin saber trabajar en equipo, lo que influye en sus relaciones con sus compañer@s.
 - Ser flexible, y saber adaptar el juego si el juego no sale como habíamos planeado.
 - Feed-back final: después del juego, hacer una reflexión sobre los que se ha aprendido y como se han sentido durante el juego.
- ENTREVISTA 3 → El principal consejo es que no tengan miedo a incluirlo en sus clases, como todo lleva un proceso de ensayo y error pero la implicación del alumnado es mayor y lo agradecen enormemente. El ambiente en el aula es mejor y eso ayuda también a disfrutar de la labor docente.

15. ¿Puede citar ejemplos de situaciones didácticas en que se incorpora el juego en educación primaria?

- ENTREVISTA 1 → Como profesora de educación física, puedo aportar ejemplos como, control de espacio y tiempo (juego de las sillas).
Control de la propia fuerza (empujes, arrastres, cargas)
Adquisición de destrezas o mejora de sus capacidades básicas (yoga, carreras o competiciones de resistencia, teatro...etc.)
Juegos de memoria (visualizar agrupaciones diversas y cambiarlas, trabajo de los 5 sentidos con diferentes colores, olores, formas, texturas y tamaños).
Percepciones y realidades (trabajo con bloques alturas y psicomotricidad fina)
Trabajo de los sentimientos o no represión de las emociones (expresiones verbales y trabajo de lenguaje no verbal).
- ENTREVISTA 2 → Juego simbólico: representar diferentes profesiones o situaciones históricas. Por ejemplo soy azafata y tengo que aprender las capitales de los países donde viajo.
 - Juegos de mesa: Juego de bingo con canciones musicales puede ayudar a aprender diferentes estilos de música.
 - Juego de pistas (gynkana / juegos de orientación): el alumnado resuelve acertijos o problemas para encontrar pistas. Se puede realizar en el aula.

- Juego motor: “Simon dice” para aprender instrucciones en inglés, juegos pre- deportivos para aprender el reglamento del deporte a realizar...
- ENTREVISTA 3 → Soy especialista en Educación Física y toda mi materia va relacionada con el juego. Pero situaciones didácticas en las que queremos saber el grado de comprensión de los aprendizajes podemos utilizar un juego de preguntas en vez de un examen en el que podamos incluir comodines o elementos de los juegos de televisión (pasapalabra...). Juegos en los que tengan que cooperar para ir pasando fases sobre el conocimiento del medio... Hay una infinidad de ejemplos y todos los contenidos a impartir pueden enseñarse a través del juego con gamificaciones.

16. ¿Me recomienda leer sobre algún autor interesante que hable sobre el juego y sobre su inclusión en el aula de educación primaria?

- ENTREVISTA 1 → Entre los más importantes de todos los tiempos:
 - Piaget, Vygotsky, Steiner, Bruner, Freinet, María Montessori.
 Entre los más actuales:
 - Esteban Frades, Chamorro I.L, Gallardo López J.A, Gallardo Vázquez, Martín Bravo, Navarro J.I, Payá. A, Rico A.P.
- ENTREVISTA 2 → Sinceramente hace mucho que no leo libros sobre el juego. En su momento, todo lo que leí, estaba relacionado con el ámbito de la educación física.
- ENTREVISTA 3 → A nivel teórico considero que es vital hacer referencia a Vigotsky para conocer la importancia del juego. A nivel práctico recomiendo la lectura de los libros de Gamificación en la Educación Física. Son específicos de la materia pero creo que a cualquier docente le puede abrir la mente como se puede relacionar el aprendizaje de los huesos con Harry Potter o bien las capacidades físicas básicas con los superhéroes, temas muy atractivos para el alumnado.