



**Universidad de Valladolid**

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

**MÁSTER EN INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN  
EDUCATIVA**

**TRABAJO FIN DE MÁSTER**

*LOS JUEGOS DE MESA COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA LA  
ENSEÑANZA DE LOS DISTINTOS ELEMENTOS CURRICULARES  
EN EDUCACIÓN PRIMARIA*



**Autora: Malena Sanz San Frutos**

**Tutor académico: Roberto Monjas Aguado**

Junio 2022

En coherencia con el valor de la igualdad de género, todas las denominaciones que en este documento se efectúan en género masculino, cuando no hayan sido sustituidas por términos genéricos, se entenderán hechas indistintamente en género femenino.

## **RESUMEN**

El presente Trabajo Fin de Master tiene el propósito de proporcionar información sobre la incorporación de los juegos de mesa en las aulas de Educación Primaria. Su objetivo principal es conocer cuál es la opinión de la comunidad educativa acerca de la utilización de los juegos de mesa como recursos útiles para la enseñanza de los distintos elementos curriculares. La metodología que se utiliza en esta investigación se corresponde con un estudio de casos. Aplicando instrumentos de carácter cualitativo y cuantitativo, ya que para la recogida de datos se utilizaron entrevistas semiestructuradas y cuestionarios. A nivel de resultados, se observa que los distintos miembros de la comunidad educativa tienen una opinión muy favorable a la utilización de estos recursos en las aulas de esta etapa, aunque son conscientes de que se hace vital su combinación con otro tipo de recursos y metodologías, para que el alumnado pueda aprender de maneras diferentes. El estudio permite concluir con que cada vez son más los docentes los que apuestan por la utilización de estos recursos, aunque para poder introducirlos del modo óptimo es necesario no solo una formación sobre este tema sino también que, desde los centros, se promuevan jornadas para toda comunidad educativa sobre los distintos juegos de mesa que existen. Para que así las familias puedan reforzar puedan reforzar en sus hogares lo que el alumnado ha visto en la escuela.

**PALABRAS CLAVE:** juegos de mesa, Educación Primaria, comunidad educativa y recursos didácticos

## **ABSTRACT**

The purpose of this Master's Thesis is to provide information on the incorporation of board games in the classrooms of Primary Education. Its main objective is to know what is the opinion of the educational community about the use of board games as useful resources for the teaching of the different curricular elements. The methodology used in this research corresponds to a case study. Applying qualitative and quantitative instruments, since semi-structured interviews and questionnaires were used for data collection. At the level of results, it is observed that the different members of the educational community have a very favorable opinion about the use of these resources in the classrooms of this stage, although they are aware that their combination with other types of resources and methodologies is vital, so that students can learn in different ways. The study allows us to conclude that more and more teachers are betting on the use of these resources, although to be able to introduce them in the optimal way it is necessary not only a training on this subject but also that, from the centers, days are promoted for all educational communities on different board games that exist. So that families can reinforce in their homes what the students have seen in the school.

**KEYWORDS:** board games, Primary Education, educational community and didactic resources

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

<b>Capítulo I. Planteamiento de la temática</b> .....	8
<b>1. Introducción</b> .....	8
<b>2. Objetivos</b> .....	10
2.1. Objetivo general .....	10
2.2. Objetivos específicos .....	10
<b>3. Justificación</b> .....	11
3.1. Justificación del trabajo .....	11
3.2. Relación con las competencias del título .....	12
<b>Capítulo II. Marco teórico</b> .....	15
<b>1. Los juegos de mesa</b> .....	15
1.1. ¿Qué son los juegos de mesa? .....	15
1.2. Tipos de juegos de mesa .....	16
1.3. Evolución histórica de los juegos de mesa .....	18
<b>2. <i>Serious games</i>, Gamificación y Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)</b> .....	23
<b>3. Los juegos de mesa en el ámbito educativo</b> .....	28
3.1. Beneficios de la utilización de los juegos de mesa en el ámbito educativo .....	28
3.2. Problemas de la utilización de los juegos de mesa en el ámbito educativo .....	31
3.3. Relación del juego de mesa con diferentes aptitudes escolares .....	35
3.4. Los juegos de mesa como herramientas didácticas para trabajar los contenidos curriculares .....	36
3.5. Los juegos de mesa como herramientas didácticas para trabajar las competencias .....	37
<b>4. Experiencias educativas sobre los juegos de mesa</b> .....	40
<b>5. Estado de la cuestión</b> .....	43
<b>Capítulo III. Metodología de la investigación</b> .....	56
<b>1. Diseño del estudio</b> .....	56
1.1. Paradigma en que se basa el estudio .....	56

1.2. Características del diseño del estudio .....	58
<b>2. Caso.....</b>	<b>61</b>
<b>3. Técnicas e instrumentos de recogida de datos .....</b>	<b>61</b>
3.1. Cuestionario.....	62
3.2. Entrevistas semiestructuradas con expertos .....	65
<b>3. Técnicas de análisis de los datos.....</b>	<b>68</b>
<b>4. Criterios de rigor científico.....</b>	<b>69</b>
<b>5. Cuestiones ético-metodológicas de la investigación.....</b>	<b>73</b>
<b>Capítulo IV. Resultados.....</b>	<b>76</b>
<b>1. Resultados y análisis de los cuestionarios pasados al alumnado de prácticas .....</b>	<b>76</b>
<b>2. Resultados y análisis de las entrevistas al profesorado .....</b>	<b>83</b>
<b>3. Resultados y análisis de los cuestionarios pasados a los escolares .....</b>	<b>92</b>
<b>4. Resultados y análisis de los cuestionarios pasados a las familias.....</b>	<b>95</b>
<b>Capítulo V. Conclusiones.....</b>	<b>101</b>
<b>1. Conclusiones relacionadas con los objetivos del trabajo .....</b>	<b>101</b>
<b>2. Limitaciones de la investigación.....</b>	<b>106</b>
<b>3. Futuro de la investigación.....</b>	<b>107</b>
<b>Referencias bibliográficas.....</b>	<b>109</b>
<b>Anexos .....</b>	<b>115</b>
<b>Anexo 1. Consentimiento informado para las familias.....</b>	<b>115</b>
<b>Anexo 2. Enlaces a los cuestionarios creados.....</b>	<b>116</b>
<b>Anexo 3. Consentimiento informado .....</b>	<b>117</b>
<b>Anexo 4. Transcripciones entrevistas .....</b>	<b>118</b>

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b> <i>Clasificación de los juegos de mesa</i> .....	16
<b>Figura 2.</b> <i>Ejemplo de dados de hueso de nudillo y dados romanos</i> .....	19
<b>Figura 3.</b> <i>Resumen de la evolución de los juegos de mesa</i> .....	22
<b>Figura 4.</b> <i>Beneficios de la gamificación</i> .....	24
<b>Figura 5.</b> <i>Resumen de las ventajas del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)</i> .....	27
<b>Figura 6.</b> <i>Resumen de los principales beneficios de los juegos de mesa</i> .....	30
<b>Figura 7.</b> <i>Resumen de los principales problemas de los juegos de mesa</i> .....	32
<b>Figura 8.</b> <i>Fases de la investigación</i> .....	43
<b>Figura 9.</b> <i>Principales problemas</i> .....	95
<b>Figura 10.</b> <i>Aptitudes que desarrolla el alumnado</i> .....	98
<b>Figura 11.</b> <i>Aspectos a considerar por el docente</i> .....	98
<b>Figura 12.</b> <i>Razones por las que usar estos recursos con otros</i> .....	100

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> <i>Clasificación de las competencias</i> .....	38
<b>Tabla 2.</b> <i>Resultados obtenidos en cada base de datos</i> .....	45
<b>Tabla 3.</b> <i>Documentos seleccionados</i> .....	46
<b>Tabla 4.</b> <i>Banco de documentos</i> .....	47
<b>Tabla 5.</b> <i>Comparativa entre las características del método cualitativo y cuantitativo</i> .....	59
<b>Tabla 6.</b> <i>Preguntas del cuestionario alumnado en prácticas</i> .....	62
<b>Tabla 7.</b> <i>Preguntas del cuestionario alumnado</i> .....	63
<b>Tabla 8.</b> <i>Preguntas del cuestionario familias</i> .....	64
<b>Tabla 9.</b> <i>Guion de la entrevista</i> .....	66
<b>Tabla 10.</b> <i>Categorías y subcategorías del análisis</i> .....	69
<b>Tabla 11.</b> <i>Términos Racionalistas y Naturalistas, apropiados para los cuatro aspectos de credibilidad</i> .....	70
<b>Tabla 12.</b> <i>Ventajas y problemas del uso del ABJ en el ámbito escolar</i> .....	80
<b>Tabla 13.</b> <i>Beneficios e inconvenientes del uso de juegos de mesa en el aula</i> .....	97

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

<b>Gráfico 1.</b> <i>Diferenciación por sexos de los participantes</i> .....	76
<b>Gráfico 2.</b> <i>Frecuencia de uso de los juegos de mesa</i> .....	77
<b>Gráfico 3.</b> <i>Asignaturas en las que usan los juegos de mesa</i> .....	78
<b>Gráfico 4.</b> <i>Diferenciación por sexos de los participantes</i> .....	92
<b>Gráfico 5.</b> <i>Edad de los participantes</i> .....	92
<b>Gráfico 6.</b> <i>Aptitudes que desarrolla el alumnado</i> .....	93
<b>Gráfico 7.</b> <i>Habilidades que desarrollan</i> .....	94
<b>Gráfico 8.</b> <i>Diferencia por sexos de los participantes</i> .....	95
<b>Gráfico 9.</b> <i>Edad de los participantes</i> .....	96
<b>Gráfico 10.</b> <i>Conocimientos acerca del ABJ</i> .....	96
<b>Gráfico 11.</b> <i>Aspectos importantes</i> .....	99



## Capítulo I. Planteamiento de la temática

### 1. Introducción

Actualmente, vivimos en una sociedad en la que el juego está presente en el día a día de cualquier persona, en especial de los más pequeños, debido a que

el juego para el niño es una extraordinaria fuente de estímulo, experimentación, disfrute y diversión; mediante el juego desarrolla su capacidad intelectual, investiga, descubre y discrimina; vivencia, elabora y supera sus conflictos emocionales e incorpora y asume la cultura del grupo al que pertenece. De ahí la necesidad de hacer del juego el centro de la actividad del niño, de modo que durante los primeros años de su vida se les debería permitir satisfacer esta necesidad sin límites, pues tiene una enorme importancia en su desarrollo, lo que nos hace considerarlo como algo que deber ser garantizado y estimulado. (Jorge, 2012, p. 3).

Pese a esto, centrándonos en el ámbito educativo, si echamos la vista atrás, salvo en las clases de Educación Física, aprender a través del juego era un aspecto que suscitaba muchas dudas entre el profesorado y no era muy común su utilización en los centros de Educación Primaria.

No obstante, con el transcurso del tiempo, por suerte, esto es algo que está modificando, ya que muchos docentes están cambiando su modo de concebir la enseñanza. La razón de esto es porque son conscientes de que los discentes aprenden mucho más cuando están divertidos y motivados. Por este motivo, deciden cambiar las metodologías que habían empleado hasta ahora, dejando de lado las metodologías tradicionales y centrándose en empleo de las metodologías activas, como son: la gamificación o el Aprendizaje Basado en Juegos.

Conviene aclarar que el hecho de incorporar los juegos en las aulas, a priori, puede parecer algo sencillo, pero es más complejo de lo que parece, puesto que, como comprobaremos a lo largo del trabajo, son muchos los factores que hay que tener en cuenta.

Por ello, si se quieren introducir los juegos en las aulas no solo resulta imprescindible que los docentes posean los conocimientos mínimos acerca de este tema, con la finalidad de que sean capaces de sacar todo el potencial que tienen estos recursos, sino que también es vital que tanto docentes como alumnos y alumnas se conciencien sobre su importancia y la necesidad de hacer un buen uso de los mismos.

Por todo esto, en el presente trabajo indagaremos acerca de la influencia de los juegos de mesa en el ámbito de Educación Primaria, con el propósito de conocer si los docentes están

lo suficientemente cualificados para introducir estos recursos, con qué frecuencia los emplean y cómo se lleva a cabo la interacción entre el docente y los juegos de mesa.

A continuación, pasaremos a presentar cómo se ha estructurado el presente Trabajo de Fin de Máster. El trabajo que mostramos está formado por cinco capítulos: el planteamiento de la temática, la fundamentación teórica, la metodología de la investigación, los resultados y las conclusiones.

En el capítulo uno, referido al planteamiento de la temática, mostraremos una breve introducción acerca del tema de nuestra investigación, los objetivos, tanto generales como específicos, que se pretenden conseguir con la misma y una justificación, tanto académica como personal, de los motivos que nos han incentivado a efectuar esta investigación.

En el capítulo dos, expondremos la fundamentación teórica, en la cual se aclara qué son los juegos de mesa, los tipos que existen, su evolución, la diferencia existente entre *Serious games*, Gamificación y Aprendizaje Basado en Juegos, los beneficios y problemas del empleo de los juegos de mesa en los centros escolares, las competencias y contenidos que se pueden trabajar a través de estos y varias experiencias que distintos maestros han tenido con los juegos de mesa. Asimismo, en este apartado se incluirá el estado de la cuestión, de cara a conocer qué es lo que hay publicado por el momento acerca de los juegos de mesa como recursos didácticos en la etapa de Educación Primaria.

En el capítulo tres, detallaremos la metodología seleccionada para la elaboración del trabajo. Para ello, haremos hincapié en seis aspectos. En el primero, explicaremos cuál es el diseño del estudio, aclarando tanto el tipo de paradigma en que este se basa como las características del mismo. En el segundo, especificaremos el caso que hemos investigado. En el tercero, mostraremos las técnicas e instrumentos de recogida de datos que hemos empleado. En el cuarto, presentaremos las técnicas que hemos utilizado para analizar los datos recogidos a través de los distintos instrumentos. Para finalizar, en los dos últimos apartados enumeraremos los criterios de rigor que hemos contemplado para el desarrollo de la investigación y la ética de investigación que la sustenta.

En el capítulo cuatro, expondremos un análisis de los resultados alcanzados tras la recogida de datos.

En el último capítulo, expondremos las conclusiones vinculadas a los objetivos que nos hemos planteado para el presente trabajo, así como las limitaciones que hemos encontrado en nuestro estudio y prospectiva de futuro que nos ofrece la investigación.

Para finalizar, incluiremos tanto las referencias bibliográficas que hemos utilizado para la ejecución de este documento como un listado con todos los Anexos que sean precisos para facilitar la comprensión del trabajo.

## **2. Objetivos**

### **2.1. Objetivo general**

El objetivo general que se pretende alcanzar con el presente estudio se trata del siguiente: conocer cuál es la opinión de la comunidad educativa acerca de la utilización de los juegos de mesa como recursos útiles para la enseñanza de los distintos elementos curriculares.

### **2.2. Objetivos específicos**

Con el propósito de alcanzar el objetivo general, a continuación, se exponen diversos objetivos específicos, los cuales contribuyen a alcanzar el fin principal de este estudio.

- ❖ Saber con qué frecuencia utilizan los docentes de Educación Primaria los juegos de mesa en sus clases y las áreas en las que suelen emplearlos.
- ❖ Estimar los conocimientos que poseen los docentes, el alumnado de prácticas y las familias acerca de los juegos de mesa como herramientas educativas.
- ❖ Descubrir si las familias, los docentes y el alumnado de prácticas son conscientes tanto de los beneficios como de los problemas que aportan el empleo de los juegos de mesa en los escolares.
- ❖ Conocer qué emociones sienten los niños y niñas cuando están jugando a los juegos de mesa.
- ❖ Valorar la utilidad de los juegos de mesa para contribuir al aprendizaje de determinados contenidos y desarrollo de diversas competencias en Educación Primaria.
- ❖ Ofrecer consejos a futuros profesores de cara a la incorporación de los juegos de mesa en sus clases.

### **3. Justificación**

#### **3.1. Justificación del trabajo**

Vivimos en una sociedad en la que las metodologías activas están cada vez más de moda entre el profesorado de los distintos centros educativos.

Ahora bien, pese a que este planteamiento ha cobrado gran fuerza en la actualidad, no es algo que haya aparecido hoy por hoy, sino que este tipo de metodologías se crearon en el siglo XIX. Esto se debe a la aparición del movimiento de renovación pedagógica (Escuela Nueva), el cual fue diseñado por Adolphe Ferrière, ya que este veía necesario cambiar los métodos de enseñanza de la escuela tradicional.

Desde entonces, muchos docentes se han visto obligados a cambiar las metodologías que llevaban aplicando desde hace años, puesto que, si echamos la vista atrás, el estilo de enseñanza que los maestros empleaban era el tradicional, basado en la utilización del libro texto, con el que el docente ejercía un rol autoritario y tenía la máxima autoridad y el alumnado ejercía un rol pasivo. No obstante, si, actualmente, vamos a cualquier aula podemos darnos cuenta de que muchos docentes emplean, frecuentemente, metodologías activas como, por ejemplo, la gamificación, la clase invertida, el aprendizaje basado en retos, el pensamiento visible o el aprendizaje basado en proyectos.

Por todo esto, la elección de este tema se debe a varias razones, las cuales pasamos a explicar a continuación.

En primer lugar, la necesidad de investigar acerca de los cambios que se han producido en el mundo educativo, vinculados, sobre todo, con las metodologías activas, más concretamente, con el aprendizaje basado en juegos (ABJ). Queremos verificar si han sido, verdaderamente, tan positivos como todo el mundo cree, debido a que, como comprobaremos a lo largo del trabajo, el hecho de introducir la metodología del ABJ, a través de los juegos de mesa, en las clases de Educación Primaria tiene tanto sus beneficios como sus problemas.

En segundo lugar, creemos que es necesario que los docentes cambien su modo de enseñanza. La razón por la que pensamos esto es porque somos conscientes de que la sociedad va evolucionando y los niños y niñas de ahora nada tienen que ver con los de hace cincuenta años. Por este motivo, si queremos que estos adquieran una educación integral y de calidad, los docentes debemos adaptar nuestros estilos de enseñanza a las peculiaridades de todos ellos.

Para finalizar, consideramos que los discentes tienen que ir a clase no solo a aprender sino también a disfrutar, y, a veces, esto con una metodología tradicional no se consigue. Por ello, hemos querido indagar acerca del ABJ, con el fin de concienciar no solo a los futuros maestros, sino también a los que llevan años ejerciendo esta profesión sobre la importancia que supone incorporar los juegos de mesa en sus clases.

### 3.2. Relación con las competencias del título

Si analizamos la ley educativa vigente, tanto a nivel nacional como a nivel de nuestra comunidad (Castilla y León), podemos darnos cuenta de que, de manera explícita, salvo en la asignatura de Educación Física, no se hace alusión al fomento del juego en la etapa de Educación Primaria, de cara a la adquisición de los contenidos, competencias... de las distintas áreas de este ciclo.

Ahora bien, esto no significa que, de manera implícita, no se haga alusión a que se deba utilizar el juego, más concretamente los juegos de mesa, como recursos didácticos en dicha etapa educativa.

Un claro ejemplo de ello lo podemos encontrar en la finalidad de esta etapa, la cual aparece recogida tanto el artículo 16 de la LOMLOE como el artículo 6 del Real Decreto 126 y el artículo 2 del Decreto 26, ya que esta estipula que se deberá:

facilitar a los alumnos y alumnas los aprendizajes de la expresión y comprensión oral, la lectura, la escritura, el cálculo, la adquisición de nociones básicas de la cultura, y el hábito de convivencia así como los de estudio y trabajo, el sentido artístico, la creatividad y la afectividad, con el fin de garantizar una formación integral que contribuya al pleno desarrollo de la personalidad de los alumnos y alumnas y de prepararlos para cursar con aprovechamiento la Educación Secundaria Obligatoria. (Real Decreto 126/2014, p. 7).

O en el Artículo 7 del Real Decreto 126, referido a los objetivos generales de esta etapa, ya que uno de ellos señala que se deberá “Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor” (p. 7).

Como podemos observar en ambos casos, pese a que no se especifique nada del juego o de los juegos de mesa, podemos deducir que para lograr conseguir todo esto es necesario con una única metodología tradicional no es posible. Por este motivo, es vital emplear otras, como

podría ser el caso del ABJ, puesto que, como comprobaremos en la fundamentación teórica del trabajo, con esta metodología podemos conseguir desarrollar muchos de los aspectos que se mencionan en la cita anterior.

Asimismo, en lo que se respecta a los contenidos del currículo de Educación Primaria, en múltiples asignaturas se hace referencia a la necesidad de trabajar determinados contenidos a través del juego. Por ejemplo, en el caso de matemáticas uno de los estándares evaluables en todos los cursos señala que el alumnado deberá ser capaz de “identificar situaciones de carácter aleatorio y realiza conjeturas y estimaciones sobre algunos juegos (monedas, dados, cartas, lotería...)” (p. 34404); en el caso de ciencias sociales se alude a que los discentes deberán “representar las nociones topológicas básicas con dibujos, situaciones y juegos sobre espacios limitados y conocidos” (p. 34292) o en el caso de la lengua extranjera, en el apartado de orientaciones metodológicas menciona que:

esto permitirá el desarrollo de una serie de actitudes implícitas en la enseñanza de las lenguas extranjeras que el docente también observará y valorará en el trabajo del aula, tales como mostrar curiosidad, interés y respeto hacia otras realidades y culturas, identificar hábitos, cuentos, rimas, canciones tradicionales, juegos, costumbres y celebraciones de otros países, manifestar curiosidad por comunicarse con niños y niñas de otros países. (p. 34466).

Gracias a todo esto, llegamos a la conclusión de que en casi todas las asignaturas se evidencia la necesidad de trabajar los contenidos de un modo diferente al tradicional. Por ello, si queremos conseguir que nuestro alumnado aprenda los contenidos, criterios, estándares... de cada una de ellas es vital que incorporem los juegos de mesa en las aulas, debido a que con estos aparte de conseguir todo esto, lograremos que los niños y niñas estén motivados, felices, desarrollen diversas habilidades y, sobre todo, mejoren en sus procesos de enseñanza-aprendizaje.

En otro orden de ideas, centrándonos en las competencias básicas del Máster de Investigación e Innovación educativa, en varias de estas se hace alusión a la necesidad de emplear metodologías innovadoras. Esto se debe a que, por un lado, se deberá “identificar y formular problemas de investigación, utilizando metodologías innovadoras y valorar su relevancia, interés y oportunidad en el contexto educativo” (Universidad de Valladolid, 2022, p. 2) y, por otro lado, se deberá “diseñar estrategias de innovación didáctica y desarrollar modelos innovadores en las diversas áreas curriculares y ámbitos educativos” (p. 2).

Tomando todo esto como referencia, debemos ser conscientes de que para utilizar las metodologías innovadoras del modo deseado es necesario que las valoramos no solo como un recurso de interés, relevancia e importancia en los centros educativos, sino también como un recurso que nos permita facilitar nuestra labor docente en las distintas áreas y etapas educativas.

A modo de síntesis, nos gustaría destacar que, si tenemos en cuenta todo lo anteriormente mencionado, podemos concluir que la mayor importancia que presenta esta investigación consiste en valorar los juegos de mesa como oportunidad para mejorar el mundo de la educación.

## Capítulo II. Marco teórico

### 1. Los juegos de mesa

#### 1.1. ¿Qué son los juegos de mesa?

Si echamos la vista atrás, podemos darnos cuenta de que los juegos de mesa han estado presentes desde generaciones pasadas. No obstante, esto no se ha quedado ahí, ya que la sociedad ha ido evolucionando y cada vez es más frecuente emplearlos en nuestro día a día.

Por este motivo, las definiciones que podemos encontrar acerca de lo que significa este concepto son múltiples, ya que cada autor las define de un modo u otro. No obstante, resulta interesante ver la existencia de diferentes conceptos que relacionan los juegos de mesa y el aprendizaje. Por lo que, a continuación, pasaremos a mostrar alguna de ellas, con el fin de poner en situación y contextualizar el asunto que nos atañe.

Daviau (2011) piensa que los juegos de mesa son “como un sistema matemático interactivo, hecho físico, usado para contar una historia.” (p. 57).

Mientras que Rodríguez (2015) considera que los juegos de mesa son:

una herramienta pedagógica muy diversa con la que podemos trabajar muchas facetas del desarrollo cognitivo y personal del alumnado: reconocimiento de objetivos y finalidades, atención selectiva, creatividad, socialización, planteamiento y resolución de problemas, representaciones mentales, expresividad, normas y consenso o comunicación. (p. 139).

Adicionalmente, Santamaría, Utrilla y Victoria (2017), también, nos ofrecen una definición y para ellos, los juegos de mesa son:

un objeto de diseño que coadyuvan a la diversión, actividad necesaria para el desarrollo humano, permiten alimentar diversas habilidades sociales e intelectuales entre las personas; sirven como herramientas educativas y son una alternativa accesible y hasta sustentable a otras formas de entretenimiento. (p. 2)

A partir de todas estas definiciones podemos ver los juegos de mesa como un conjunto de actividades que contribuyen a que los participantes no solo se diviertan, estén entretenidos, socialicen, interactúen entre ellos, entre otras cosas, sino que también aprendan, ya que los juegos de mesa son una herramienta didáctica que permite no solo trabajar los contenidos curriculares, sino también trabajar las competencias clave y diversos aspectos transversales como son el respeto, la solidaridad...

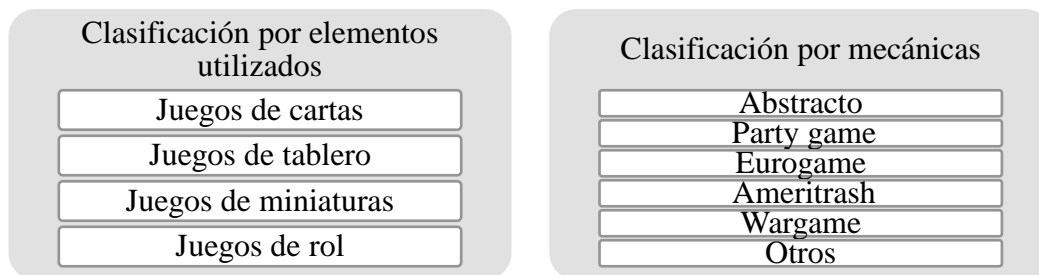


## 1.2. Tipos de juegos de mesa

Con el transcurso del tiempo, la clasificación de los juegos de mesa ha ido variando al surgir diferentes tipos de juegos. A causa de esto, para ofrecer una distinción de los distintos tipos de juegos de mesa que existen, nos basaremos en la clasificación que nos ofrece Palomar (2012, figura 1), la cual hace una distinción entre los elementos que se utilizan y su mecánica.

### Figura 1.

#### *Clasificación de los juegos de mesa*



*Fuente.* Elaboración propia a partir de Palomar (2012).

Partiendo de esta clasificación, a continuación, pasaremos a explicar en qué consiste cada uno de ellos.

Por un lado, según los componentes que cada juego de mesa tenga, se los puede clasificar en los siguientes grupos:

- **Juegos de cartas:** este tipo de juegos está compuesto, únicamente, por una o múltiples barajas, ya que no se requiere de ningún elemento más para poder jugar, aunque, en algún caso excepcional, aparte de las cartas se necesita, también, fichas, con la finalidad de, por ejemplo: poder llevar la cuenta de los puntos. Algunos de los juegos de cartas más destacados son: la baraja española o las cartas de póker.

- **Juegos de tablero:** este tipo de juegos se caracteriza por tener como elemento común un tablero central. Ahora bien, en algunos juegos, aparte de esto, también es común que haya varios tableros personales y de piezas, las cuales están hechas, en la mayor parte de ocasiones, de madera y cartón. Conviene aclarar que encima del tablero principal se sitúan los diferentes elementos que se vayan a usar durante la partida: marcadores, cubos de madera, dados, tokens, cartas, entre otros. Algunos ejemplos más conocidos de este tipo de juegos son: el Parchís, el Cluedo, el Catán, el Monopoly, la Oca, entre otros.

- Juegos de miniaturas: en este tipo de juegos hay muchos elementos, los cuales están en miniatura. En este tipo de juegos prevalece tanto la ambientación como la sumersión en la temática, por lo que son similares a los juegos *ameritrash* y *wargame*. Uno de los ejemplos más representativo de este tipo de juegos es el *War of the Ring*.

- Juegos de rol: lo único que se requiere para este tipo de juegos es un lápiz, papel, dados e imaginación. Sin embargo, un inconveniente de este tipo de juegos es que las partidas suelen ser largas, lo cual conlleva que se dividan en varias sesiones, puesto que cuentan historias en las cuales los protagonistas son los propios jugadores. El ejemplo más representativo de este tipo de juegos es el *Dungeons and Dragons*.

Por otro lado, según el tipo de mecánica que empleen, se los puede clasificar en los siguientes grupos:

- Abstracto: este tipo de juegos no posee un tema específico de ambiente en sus partidas, ya que tanto las piezas como el resto de elementos empleados no representan nada en particular. Adicionalmente, a diferencia de otros juegos de mesa, estos juegos son muy sencillos a la hora de jugar. Ahora bien, independientemente de esto, abarcan una amplia profundidad en su desarrollo. Algunos ejemplos de este tipo de juegos son: las damas, los juegos mancala, *Ricochet Robots* o Calisto.

- Party game: estos juegos tienen dos finalidades, por un lado, el entretenimiento de los jugadores y, por otro lado, la socialización entre ellos. Conviene destacar que en este tipo de juegos prima más la diversión que lograr la victoria. Algunos de los party games más destacados son: el Twister, el Party, *Jungle speed* o *Time's up*.

- Eurogame: en este tipo de juegos el azar es muy reducido, llegando a ser, en alguno de ellos, inexistente. Asimismo, estos juegos conceden más importancia a la mecánica del juegos que a la temática y la ambientación. En lo que respecta a su duración esta no suele ser mayor a las dos horas. En otro orden de ideas, en estos juegos todos los jugadores tienen opciones de ganar hasta el final de la partida, ya que, salvo ocasiones puntuales, no hay eliminación de jugadores, lo cual provoca que este tipo de juegos sean muy competitivos. Conviene aclarar que, actualmente, existen una gran cantidad de este tipo de juegos, y todos ellos con mecánicas diferentes, por ejemplo: existen *eurogames* de tipo selección de roles, de colocación de trabajadores, de subastas, de gestión de recursos, de construcción de mazos... Algunos *eurogames* más populares son: Caylus, Puerto Rico, *Race for the galaxy*, Carcassonne o El Grande.

• Ameritrash: este tipo de juegos se caracteriza por tener elevadas dosis de azar. Asimismo, a diferencia de los anteriores, estos conceden más importancia a la temática que a la propia mecánica del juego. En lo que respecta a sus normas son, en la mayor parte de ocasiones, complicadas y no suelen ser adecuadas para personas novatas. Así, los elementos que configuran estos juegos suelen ser muy abundantes, por ejemplo, contienen gran cantidad de cartas, marcadores y miniaturas, todas ellas espectaculares a nivel visual. Conviene destacar que la mayor parte de estos juegos están ambientados en mundos de fantasía y, en alguna ocasión, incorporan elementos de juego de rol. No obstante, este tipo de juegos presenta un inconveniente, ya que la duración de algunos de estos juegos suele ser bastante amplia, lo cual conlleva que, en algunas ocasiones, se tenga que dividir las sesiones de una misma partida. Algunos *Ameritrash* más destacados son los creados por la empresa *Fantasy Flight Games*, tales como *Arkham Horror*, *Twilight Imperium* o *Runebound*.

• Wargame: los *wargames* o juegos de guerra tienen como fin recrear diversos enfrentamientos, los cuales pueden estar ambientados en diferentes épocas, tener un fin táctico, operacional, estratégico, entre otras cosas. Asimismo, unos pueden estar ambientados en conflictos reales, mientras que otros pueden estarlo en mundos fantásticos. En lo que respecta a las reglas de estos juegos suelen ser bastante complicadas, ya que en estos juegos se tiene que simular tanto las estrategias como el armamento que se emplea en los combates reales. Algunos *wargames* más conocidos son: *Paths of Glory*, *Advanced Third Reich* o *World in flames*.

• Otros: dentro de este tipo de juegos se podrían incluir los juegos cooperativos, en los cuales los jugadores trabajan de manera conjunta, es decir, todos cooperan para alcanzar un determinado resultado final, ya bien sea ganar o perder. Algunos ejemplos de este tipo de juegos son, por ejemplo: *pandemic*, *Middle Earth Quest* o los *fillers* (algunos de los más destacados son: Uno, Coloretto, *Can't stop* o Bohnanza).

### 1.3. Evolución histórica de los juegos de mesa

Durante estos últimos años, los juegos de mesa están en pleno apogeo, ya que, con el transcurso del tiempo, se han ido creando, cada vez, más asociaciones de juegos mesa, jornadas y actividades vinculadas a los mismos. Algunos ejemplos de ello serían: Ludoducto (asociación localizada Segovia), Ludolaguna (asociación de Laguna del Duro) o Chinchimonete de Cortegana (asociación ubicada en la Sierra de Huelva).

Sin embargo, independientemente de esto, este tipo de juegos no tienen sus orígenes la década actual, sino que, desde hace mucho tiempo, ya existían muchos de los juegos que

tenemos en la actualidad. Por este motivo, a lo largo de este apartado iremos comentando cómo han ido evolucionando los juegos de mesa desde sus inicios hasta la actualidad.

En el año 5000 a.C., en el sepulcro funerario Başur Höyük, localizado en el sureste de Turquía, se encontraron diversas piezas pequeñas, 49 en total, procedentes de unos de los juegos de mesa más antiguos. Asimismo, objetos similares a estas piezas, fueron hallados en Siria e Irak, lo cual hace llegar a conclusión de que los juegos de mesa tuvieron su origen en la zona del Creciente Fértil (región histórica que se ubica en determinadas zonas concretas de los territorios del Levante Mediterráneo, Mesopotamia y Persia).

No obstante, este momento no fue el origen de los juegos de mesa, sino que el juego de mesa más antiguo que se creó se corresponde con los dados, aunque, con el transcurso del tiempo, estos fueron evolucionando. A causa de esto, se empezaron a hacer con diferente materiales, tales como latón, cobre, cristal, marfil o mármol y cada civilización les hacía como ellos querían, por ejemplo, en Mesopotamia los dados se crearon con huesos de nudillos tallados, madera, piedras pintadas y caparazones de tortuga, mientras que en la Antigua Roma eran muy similares a los dados que empleamos en la actualidad.

## **Figura 2.**

*Ejemplo de dados de hueso de nudillo y dados romanos*



*Fuente.* Elaboración propia a partir de Attia (2016).

A raíz de esto, en el año 3100 a.C., los juegos de mesa se fueron haciendo populares entre los farones del antiguo Egipto, en especial, se hizo viral el juego de mesa Senet. Conviene aclarar que este juego, fue localizado en las tumbas de la Primera Dinastía, puesto que para ellos este juego se había convertido en un amuleto en su viaje de los muertos.

Seguidamente, en el año 3000 a.C., con el apogeo de los juegos de mesa en la realeza, estos se empezaron a popularizar en la clase trabajadora. Ahora bien, unos años después, algunos de los juegos empezaron a contener creencias religiosas. Un claro ejemplo de ello es el juego Mehen, aunque, conviene aclarar que de este juego nunca llegaron a hallar sus reglas. Por

este motivo, se introdujeron las reglas del juego de la hiena, ya que este juego de origen árabe presenta similitudes con el juego egipcio.

Tras esto, en el año 2650 a.C., Finkel halló las reglas del juego “El Juego Real de Ur”, las cuales estaban talladas en una antigua tabla de piedra y un tiempo después descubrió una alucinante imagen de un juego idéntico en la India. Gracias a esto, y el hecho de haber hablado con un profesor jubilado que había jugado a este juego, Finkel llegó a la conclusión de que este juego se corresponde con el juego al que más se ha jugado en todo el mundo. Conviene aclarar que este juego se denomina así porque fue localizado en las tumbas reales de Ur, aunque, también, se han hallado ejemplares de este juego en la tumba de Tutankamón.

A continuación, empezaron a surgir en torno al año 2000 a.C., nuevos juegos de mesa tales como *Ludus duodecim scriptorum* (el juego de las doce casillas) o el Backgammon. Conviene destacar que este último fue un juego que se hizo viral en nuestra época en bares, en universidades y en salas de fiesta. A causa de esto, se diseñaron clubs para jugar y hacer torneos de este juego. No obstante, este juego fue perdiendo su encanto, y, por eso, en el 2009, se fundó la Federación Estadounidense de Backgammon, con la finalidad de repopularizar este juego en los Estados Unidos.

Seguidamente, en 1300 a.C., con la influencia de las guerras en todo el mundo se crearon juegos de estrategia militar y un claro ejemplo de ello es el *Ludus latrunculorum*, el cual, según diversas teorías, influyó en la creación del ajedrez más primitivo. Conviene aclarar que, en la actualidad, como vimos en la clasificación, son muy populares este tipo de juegos y el ejemplo más conocido en nuestro contexto es el *Risk*.

En el año 400 a.C., empezaron a hacerse populares los juegos de mesa en Asia, aunque estos eran una modificación de los juegos de Oriente Medio. Algunos los juegos que destacaron fueron el *Liubo* o el Go. No obstante, la mayor parte de los juegos que se encontraron del juego de *Liubo* no estaban completos, ya que muy pocas piezas eran las que estaban, puesto que estas estaban construidas con distintos materiales orgánicos, aunque, en 1973, se encontró un set completo en buen estado.

En el año 400 d.C. surgieron los juegos Tafl, los cuales son juegos de mesa de origen germánico y se jugaban sobre una tabla cuadrada con dos ejércitos. Estos juegos tuvieron gran difusión por cualquier zona por la que pasaban los vikingos (muchas de estos juegos se podían encontrar en el norte de Europa). Conviene resaltar que estos juegos salieron a la luz a partir de

una reiteración de un antiguo juego hindú de estrategia denominado Chaturanga. Sin embargo, en Persia Sassaní tomaron como referencia este juego y lo cambiaron al nombre de Shatranj (primer ajedrez que se creó en la alta Edad Media en Europa).

Conviene destacar que esta primera versión del ajedrez fue evolucionando, ya que, en el año 1200 aproximadamente, se modificaron sus reglas, lo cual provocó que en el año 1475 se realizasen cambios importantes en el juego, mediante los cuales dio lugar el ajedrez actual. Con el paso del tiempo, este juego empezó a hacerse viral en las escuelas, lo cual provocó que muchos docentes no solo lo incorporasen en sus clases, sino que, al considerarlo una herramienta muy útil, abogaban por incluirlo en los centros educativos como un contenido del currículo. Asimismo, empezaron a crearse los primeros clubs de ajedrez y, actualmente, muchos países tienen múltiples asociaciones de este juego.

En el año 700 d.C. se crea el juego de Mandala, también denominados como juegos de siembra o cuenta-y-captura, el cual consta de un género de juegos. Conviene aclarar que estos juegos son disfrutados en diversas parte del mundo y por eso existen más de 800 nombres de juegos de mandala tradicionales.

En el año 1000-1100 d.C. se diseña, en China, el primer dominó de la historia, el cual, según los expertos, procede de los juegos de dados que existían en la prehistoria. A raíz de su descubrimiento empezó a expandirse por diversas zonas y a Europa llegó en el siglo XVIII. Adicionalmente, en función de la zona cada dominó presentaba unas características específicas y a causa de esto, diversos expertos, piensan que una de sus variantes originó el juego de Mahjong.

En el año 1500 d.C. aproximadamente, se empieza a jugar al parchisí, aunque algunos expertos consideran que este juego de mesa ya existía en la cultura hindú desde el siglo IV a.C. No obstante, en 1862, se divulgó en Inglaterra una variante del juego del parchís, la cual se denominó Puchese y en 1896 surgió la Ludo. Adicionalmente, al igual que en Inglaterra, en otros países tales como Francia, Alemania o España, también crearon modificaciones de este juego.

En el año 1903, Lizzie Magie crea en Estados Unidos *The Landlord's Game*. Un año después, lo aprueba con este nombre y efectúa diversas autoediciones y ediciones comerciales. Con el paso de los años, el juego comienza a ganar cierta popularidad en múltiples ciudades estadounidenses.

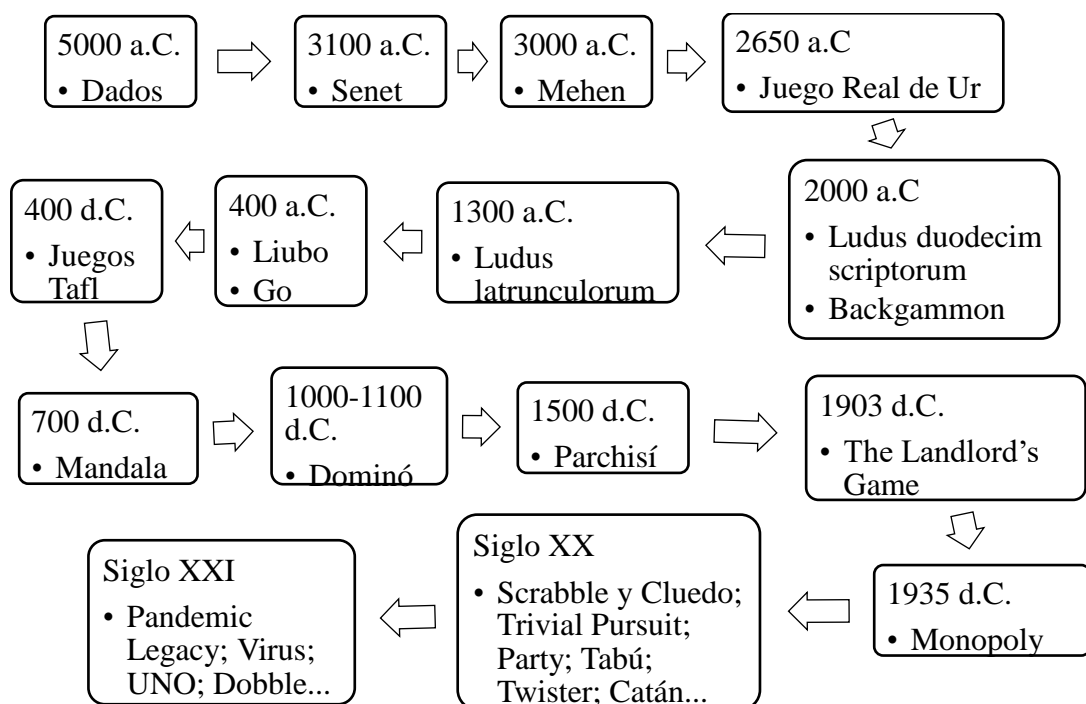
Adicionalmente, en 1935, Charles Darrow diseña el juego del Monopoly, lo cual provocó un dilema entre Elizabeth Magie y Charles Darrow, ya que el juego que había inventado Charles era una versión del juego que ya existía. No obstante, tras muchos juicios, se figura que el creador y diseñador del Monopoly es Charles Darrow.

En el siglo XX van surgiendo nuevos juegos de mesa, los cuales se hicieron virales de un manera inmediata a causa de los avances producidos en la revolución industrial. Algunos ejemplos de estos juegos son los siguientes: Stratego (1947); Scrabble y Cluedo (1948); Risk (1957); Mastermind (1970); Trivial Pursuit (1979, aunque se hizo popular en 1984); Party (1991); Tabú (1989); Twister (1966); Tragabolas (1983) y Catán (1995).

En el siglo XXI, muchos de los juegos de mesa que se hicieron virales en el siglo XX se modificaron y fueron sacando versiones más modernas de estos. No obstante, aparte de esto, otros juegos de mesa que se popularización son: *Pandemic Legacy*, *Virus*, el UNO, *Dobble*...

**Figura 3.**

*Resumen de la evolución de los juegos de mesa*



*Fuente.* Elaboración propia a partir de Attia (2016) y Palomar (2012).

Para finalizar esta revisión histórica nos gustaría hacer alusión a que los juegos de mesa son una realidad histórica que forma parte de la cultura humana y que puede ser aprovechada desde el punto de vista formativo en el ámbito escolar.

## **2. *Serious games*, Gamificación y Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)**

Desde hace unas décadas, estamos acostumbrados a que, si algo prima en el sistema educativo es la memorización, puesto que sin esta es muy difícil conseguir alcanzar los objetivos de cada etapa educativa. No obstante, con el transcurso del tiempo, el sistema educativo ha ido evolucionado y numerosos autores concuerdan en que:

el aprendizaje no debe ser únicamente memorizar conceptos, sino que éste debe darse dentro de un entorno que estimule a los niños y a las niñas a construir su propio conocimiento con el apoyo del profesorado quien deja de ser el dueño de los conceptos para convertirse en una guía y apoyo en la creación del nuevo aprendizaje. (Lucero et al., 2020, p. 363).

Desde este planteamiento, podemos asegurar que los juegos de mesa se han convertido en un excelente recurso didáctico para los docentes, ya que el hecho de introducir diversas actividades lúdicas en las aulas, hace que los alumnos no solo se diviertan, sino que estén mucho más motivados por aprender.

Sin embargo, a la hora de emplear los juegos de mesa como recursos didácticos en las aulas de Educación Primaria, hay que distinguir varios términos, en particular conviene aclarar lo que son los *serious games*, la gamificación y el aprendizaje basado en juegos, ya que, a priori, parecen significar lo mismo, pero como veremos a continuación no lo son.

En primer lugar, los *serious games*, o juegos serios en español, “son juegos cuyo fin va más allá del mero entretenimiento y persiguen transmitir contenidos, valores, potenciar habilidades y competencias e incluso servir como herramienta de marketing al utilizarse como medio publicitario.” (Peña y Sedano, 2014, p. 1).

Es decir, este tipo de juegos no son creados para que el público que juegue a ellos se divierta y se entretenga, sino que son diseñados con el propósito de enseñar determinados contenidos, valores... Algunos ejemplos de juegos serios serían: *A force more powerful* o el simulador de vuelo de Microsoft.

En segundo lugar, la gamificación es una



estrategia didáctica y motivacional adoptable en el proceso educativo, de utilidad para provocar comportamientos específicos en el estudiante dentro de un ambiente creativo y atractivo, que genere un compromiso con la actividad en la que participa y que apoye al lucro de experiencias positivas de aprendizaje (Álvarez y Polanco, 2018, p. 21).

Es decir, la gamificación es un recurso que utiliza los juegos para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado, ya que a través de estos se pueden enseñar los contenidos de un modo lúdico y activo.

No obstante, actualmente, existen muchas técnicas para incorporar la gamificación a las aulas, tales como, las actividades lúdicas, los sistemas de recompensa, las barras de progreso, los logros o a través de las TIC mediante el Kahoot, Genially, Plickers, Edmodo, Socrative... Ahora bien, para poder introducir las del modo deseado hay que conocer las principales ventajas que estas herramientas nos brindan (ver figura 4), puesto que, de esta forma, sabremos aprovechar el máximo beneficio de esta metodología activa.

**Figura 4.**

*Beneficios de la gamificación*



*Fuente.* Elaboración propia a partir de la página de Wessual (2016).

Para finalizar, el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) o *Game-Based Learning* (GBL) consiste en:

la utilización de juegos como vehículos y herramientas de apoyo al aprendizaje, la asimilación o la evaluación de conocimientos. Se trata de una metodología innovadora que ofrece tanto a los alumnos como a los profesores una experiencia educativa diferente y práctica que se puede aplicar a una materia o tema o integrar varias asignaturas. (Aulaplaneta, 2015, s.p.)

Es decir, el Aprendizaje Basado en Juegos tiene como finalidad aprender jugando, lo cual significa que a través de la puesta en práctica en las aulas de distintos juegos el alumnado

aprende tanto las competencias clave como los contenidos que el maestro pretenda tratar en cada sesión.

Conviene destacar que esta metodología, independientemente de que parezca una incorporación novedosa a las aulas del siglo XXI, presenta cierto bagaje en el ámbito educativo, ya que múltiples expertos han indagado con anterioridad sobre este tema.

A causa de esto, para introducir del modo deseado esta metodología a las aulas de Educación Primaria, es necesario conocer tanto sus ventajas como sus inconvenientes, puesto que, de esta manera, los docentes que lo pongan en práctica sabrán sacar el máximo beneficio de esta metodología, lo cual será beneficioso para el proceso de enseñanza-aprendizaje de sus discentes.

Por un lado, entre las principales ventajas del ABJ encontramos las siguientes:

- Motiva al alumnado: al emplear juegos, los discentes están muchos más motivados a la hora de aprender, ya que estos “les proporciona un entorno que les gusta, les divierte y les resulta muy motivador” (Rodríguez, 2016, p. 144), lo cual hará que sus aprendizajes sean mucho más completos y duraderos.

- Ayuda que los discentes razonen y sean autónomos: muchos juegos de mesa están encaminados a que el alumnado desarrolle su capacidad de razonamiento, lo cual conlleva que sean capaces de buscar estrategias, solucionar los problemas que se les plantee, tomar decisiones (de manera individual o colectiva), aprender de sus errores, trabajar en equipo, entre otras cosas. Asimismo, “con este método de aprendizaje no solo estará asimilando contenidos curriculares en el que se centre el juego, sino que además estará desarrollando capacidades cognitivas a través del pensamiento crítico, el análisis de la realidad y la resolución de problemas” (Rodríguez, 2016, p. 144).

- Permite que el aprendizaje del alumnado sea activo: al utilizar diversos juegos, el alumnado aprende de una manera mucho más práctica y vivencial, lo cual les será mucho más beneficioso para su día a día.

- Favorece la participación: esta metodología permite que todos los discentes puedan participar, lo cual “potencia un aprendizaje de mayor calidad, lo que deriva en el progreso de todos los estudiantes, y en especial de aquellos con alguna dificultad” (García et al., 2020, p. 822).

- Favorece la adaptabilidad y la flexibilidad: en este tipo de metodología, el docente puede adaptar los distintos juegos de mesa que existen en función de las características del alumnado, sus ritmos de aprendizaje, sus necesidades o la etapa educativa en la que estén.

- Permite al alumnado tener control sobre su aprendizaje: a través de los distintos juegos de mesa que el docente utilice, los alumnos van adquiriendo múltiples conocimientos por ellos mismos. La razón de esto, es porque el docente cuando los discentes están jugando, únicamente, ejerce el papel de guía y deberá explicarles las reglas del juego, ayudarles cuando lo necesiten o ir dando algún *feedback* al alumnado para saber si van bien. Gracias a esto, el alumnado va formando, por el mismo, sus propios conocimientos. Asimismo, esto les va a permitir que se conciencien sobre lo que están haciendo bien y lo que no, con el fin de corregirlo y aprender, así, de sus errores.

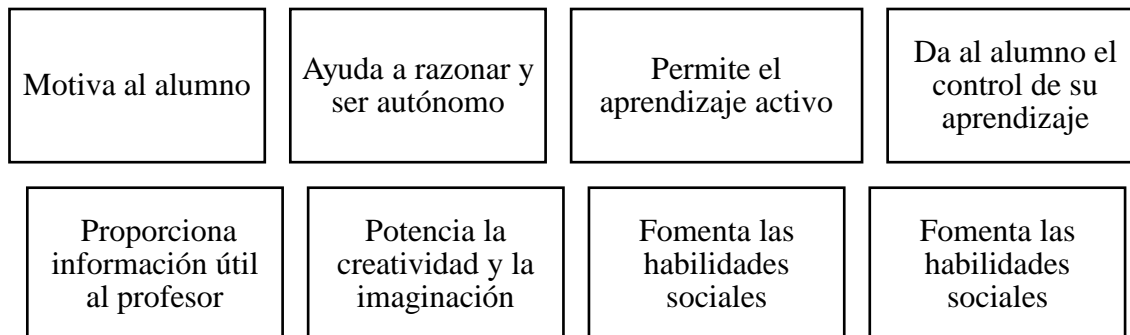
- Proporciona información útil al profesor: con esta metodología el maestro puede tener mucha información sobre los aprendizajes adquiridos por los discentes. Esto se debe a que, tanto durante el desarrollo de los distintos juegos como cuando hayan terminado, el docente puede ir viendo cómo van desenvolviéndose los niños y niñas, las estrategias que siguen, si trabajan de manera cooperativa, si dejan de lado a algún compañero o compañera, si se quedan atascados en algún momento, si los resuelven con facilidad, entre otras cosas.

- Potencia la creatividad y la imaginación: la utilización de juegos en las aulas “motiva al alumnado, dinamiza la clase, ayuda a razonar y ser autónomo, permite el aprendizaje activo, proporciona información útil al docente, potencia la creatividad y la imaginación, fomenta las habilidades sociales” (Rodríguez, 2016, p. 139).

- Fomenta las habilidades sociales: el ABJ es una de las metodologías que existen para promover el aprendizaje cooperativo o colaborativo. La razón de esto es porque a la hora de ponerla en práctica el alumnado aprende no solo a trabajar con sus compañeros de clase, sino que también, a su vez, desarrolla diversas habilidades vinculadas con la educación emocional, el liderazgo, el control de las sentimientos, la comunicación, el diálogo, la escucha activa, el trabajo en equipo, la aceptación de los demás, el respeto o la solidaridad.

## Figura 5.

### Resumen de las ventajas del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)



*Fuente.* Elaboración propia a partir de la página de Rodríguez (2016).

Por otro lado, entre los principales inconvenientes, algunos autores destacan los siguientes:

1. Los juegos pueden distraer más que una herramienta de aprendizaje típica y que los objetivos de los juegos no necesariamente siempre se alinean con los objetivos de aprendizaje del aula. (Coffey, 2009, p. 2).

2. Cuando en el ABJ se utilizan juegos que son diseñados para ponerlos en práctica a través de herramientas tecnológicas hay que ser conscientes no solo de que el alumnado pueda tener acceso a este tipo de herramienta de instrucción, sino que, también, estos les puedan permitir trabajar los contenidos deseados (Coffey, 2009, p. 2).

3. Si bien existe evidencia de que el aprendizaje basado en juegos puede ser una herramienta eficaz para crear experiencias activas de aprendizaje y enseñanza, e involucrar a los estudiantes en espacios seguros y lúdicos, los costos asociados con la obtención o el desarrollo de juegos de alta gama pueden hacer que su uso general sea prohibitivamente costoso, particularmente en aquellos centros que no dispongan de muchos medios económicos (Whitton, 2012, p. 255).

Por todo esto, cuando queremos introducir los juegos de mesa en las aulas como herramientas didácticas tendremos que usar la metodología activa del Aprendizaje Basado en Juegos, debido a que a partir de juegos ya creados, como son el Trivial, el Party, el Cluedo..., o juegos nuevos inventados por el docente, se podrán enseñar los contenidos que aparecen establecidos en el Currículo de Educación Primaria, consiguiendo, de esta manera, que el aprendizaje del alumnado sea íntegro y de calidad, ya que al usar esta metodología

conseguiremos que los alumnos estén activos, motivados, participativos, se diviertan y, sobre todo, aprendan.

### 3. Los juegos de mesa en el ámbito educativo

Actualmente, los juegos de mesa se están convirtiendo en un recurso muy útil en los centros educativos, debido a que

en un entorno dominado por las nuevas tecnologías, los dispositivos electrónicos y la televisión a la carta, los juegos de mesa han conseguido crearse su propio espacio para ocupar el ocio de grupos de amigos y familias. Y ahora, también, están ganando cada vez más peso en el ámbito educativo, con un incremento de la demanda de juegos de mesa para las aulas de los colegios. (Interempresas, 2021, s.p.)

Sin embargo, para poder incorporarlos en las aulas de Educación Primaria, resulta inevitable poseer unos conocimientos mínimos acerca de estos, debido a que ¿verdaderamente son útiles y contribuyen a mejorar la enseñanza del alumnado? o ¿son, por el contrario, recursos de distracción?

Consideramos que el uso de los juegos de mesa en las aulas de Educación Primaria puede aportar tanto beneficios como problemas. Ahora bien, si sabemos aprovechar las múltiples oportunidades que este tipo de juegos nos brindan, los alumnos aprenderán mucho más, ya que, como veremos, a continuación, presentan muchos beneficios.

#### 3.1. Beneficios de la utilización de los juegos de mesa en el ámbito educativo

Entre los principales beneficios que presenta la utilización de los juegos de mesa en el ámbito educativo, podemos destacar los siguientes:

- Permiten la socialización: los juegos de mesa permiten socializarse e interactuar con las demás personas que estén jugando, lo cual fomenta la igualdad, el respeto a las normas, la autoestima, etc.

- Desarrollan la paciencia, la memoria y la capacidad de asociación: cada juego de mesa es diferente y cada uno tiene una reglas propias, lo cual provoca que en cada uno los niños y niñas vayan que desarrollando determinadas capacidades tales como la paciencia (ya que, en muchos juegos, como por ejemplo el parchís, los niños tienen que esperar hasta que les llega su turno), la memoria, la creatividad, el respeto tanto hacia las normas como a los participantes..., las cuales les serán muy útiles en su día a día.

- Fomentan la tolerancia a la frustración: en cualquier juego de mesa, cuando juegas contra otras personas, no siempre puedes ganar. Ahora bien, gracias a esto, los niños y niñas aprenden a que no se tienen que sentir frustrados cuando pierden, ya que lo importante no es ganar ni perder, sino pasárselo bien y aprender.

- Mejoran la capacidad matemática: aunque no lo creamos, muchos juegos de mesa sirven para reforzar las capacidades matemáticas, ya que en la mayor parte de juegos su procedimiento requiere de sumas, restas, multiplicaciones... Un claro ejemplo de ello es el Monopoly o el *Rummikub*, ya que, continuamente, estás operando con los números de un modo diferente y entretenido.

- Desarrollan la habilidad de la comunicación: en los juegos de mesa que requieran trabajo en equipo, los niños y niñas tienen que comunicarse entre ellos, con la finalidad de lograr alcanzar la victoria. Asimismo, cuando los niños son más pequeños, a veces, cuando están jugando a un determinado juego te van relatando lo que hacen.

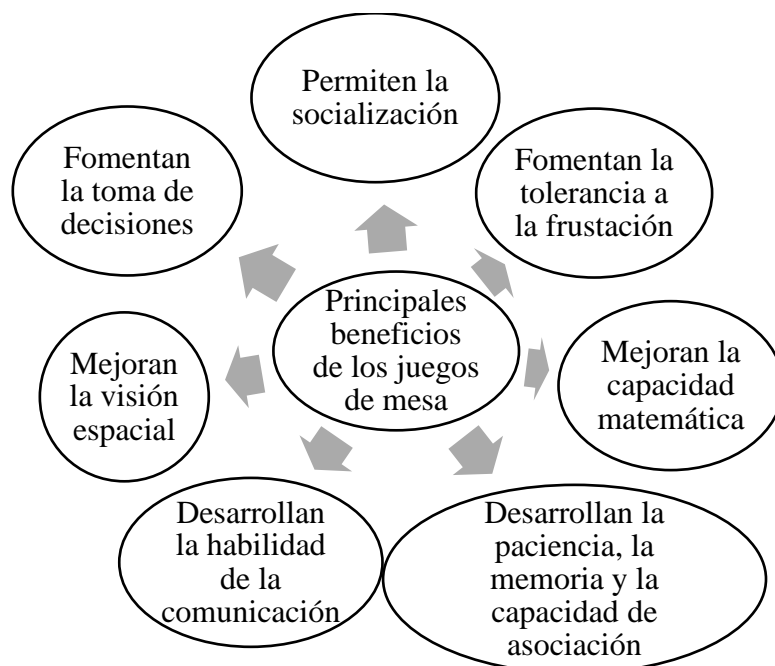
- Mejoran la visión espacial: cuando los niños están jugando a un juego de mesa, están desarrollando su visión espacial, ya que, en función del juego de mesa que se trabaje, tienen que hacer construcciones mentales de formas, imaginarse lugares o espacios, cuestionarse estrategias, movimientos, etc.

- Fomentan la toma de decisiones: en la mayor parte de juegos de mesa, el azar es algo que siempre está presente, y gracias a este los niños y niñas aprenden a tomar sus propias decisiones, lo cual conlleva que aprendan a responsabilizarse de sus actos, ya que mediante estos unas veces podrán ganar, pero otras perder, aunque tienen que saber aceptar todas ellas.

Conviene aclarar que en función de la edad de los discentes se deberá poner juegos que conlleven tomar decisiones más o menos complejas, con la finalidad de que todos ellos aprendan la esencia del juego.

## Figura 6.

### Resumen de los principales beneficios de los juegos de mesa



*Fuente.* Elaboración propia a partir de la página de Educa Peques (s.f.).

No hay duda que con los juegos de mesa los niños y niñas pueden aprender una infinidad de cosas: socializarse; desarrollar la empatía; respetar el espacio y las opiniones de los demás; aprender a gestionar las emociones de la victoria y la derrota; desarrollar las competencias lingüísticas; reforzar la memoria; mejorar la atención y la reflexión y medir las propias posibilidades. (s.p.)

Como se ha podido observar, la introducción de los juegos de mesa en las aulas de Educación Primaria nos presenta múltiples ventajas. No obstante, no todo el mundo piensa del mismo modo, puesto que cada persona tiene un punto de vista distinto.

Ahora bien, independientemente de esto, por lo que hemos podido comprobar a lo largo de nuestras experiencias, como docente y como futura profesora, todos los beneficios previamente explicados son ciertos, puesto que el hecho de introducir este tipo de juegos a las aulas, ha propiciado un cambio en la actitud de los alumnos, ya que han pasado de tener una actitud pasiva a una activa. Esto se debe a que, como son herramientas relativamente novedosas para ellos lo ven como algo fuera de lo común, lo cual provoca no solo que se diviertan y estén motivados, sino que, también, aprendan mucho más.

Asimismo, los alumnos aprenden a trabajar en equipo, desarrollar diversas habilidades interpersonales e intrapersonales como son la empatía, la escucha activa, la autonomía, el control de la tarea, la confianza en uno mismo, la cooperación, la comunicación, la resiliencia, la autorreflexión, la resistencia ante el estrés, entre otras.

Del mismo modo, los alumnos logran obtener una enseñanza íntegra y de calidad, debido a que, si utilizan estos recursos didácticos del modo deseado, conseguirán adquirir no solo los objetivos y contenidos que se estipulan en el currículo sino, también diversas competencias clave. Conviene aclarar que estos aspectos se profundizarán en epígrafes posteriores y por eso ahora no haremos más hincapié en ello.

### 3.2. Problemas de la utilización de los juegos de mesa en el ámbito educativo

Como se ha podido observar anteriormente, la incorporación de los juegos de mesa en las aulas trae consigo múltiples beneficios para sus participantes. No obstante, como cualquier recurso didáctico, tiene tanto sus beneficios como sus problemas y algunos ejemplos de ello son los siguientes:

- Frecuente competitividad: en muchos de estos juegos la competitividad siempre es un elemento que está presente y en ciertas ocasiones este hecho provoca que los alumnos se vean como rivales y su único fin sea ganar en vez de aprender.

- Desánimo: muchas veces, cuando los alumnos están continuamente perdiendo en todos los juegos de mesa que se llevan a las aulas, generan una sensación de no querer jugar nunca más, lo cual provoca, en algunos casos, que se creen ciertas inseguridades hacia uno mismo, ya que tienden a crear un pensamiento negativo.

- Problemas en las relaciones entre los participantes: como hemos comentado anteriormente, la competitividad es algo muy frecuente en casi todos los juegos de mesa. A causa de esto, se generan ciertos enfrentamientos entre los participantes cuando ocurre un determinado problema durante una partida.

- Duración de los juegos y espacio que requieren: como se ha explicado con anterioridad, existen determinados juegos de mesa que requieren un excesivo tiempo de preparación y ejecución, lo cual provoca que no de tiempo a realizarlos en una clase y se tengan que llevar a cabo en varias sesiones. Asimismo, es fundamental que la zona en la que los alumnos jueguen, y más si están por grupos, sea amplia, con el fin de que no se molesten los unos a los otros y cada uno esté concentrado en su juego. Relacionado con esto, Gonzalo et al. (2018) afirma que



es importante que los alumnos puedan jugar de manera cómoda, sin molestarlos los unos a los otros, y que puedan terminar una partida entera como mínimo, para que vivan la experiencia de juego al completo, aunque para ello tengamos que modificar el juego de tal forma que se adapte a nuestras necesidades. (p. 46)

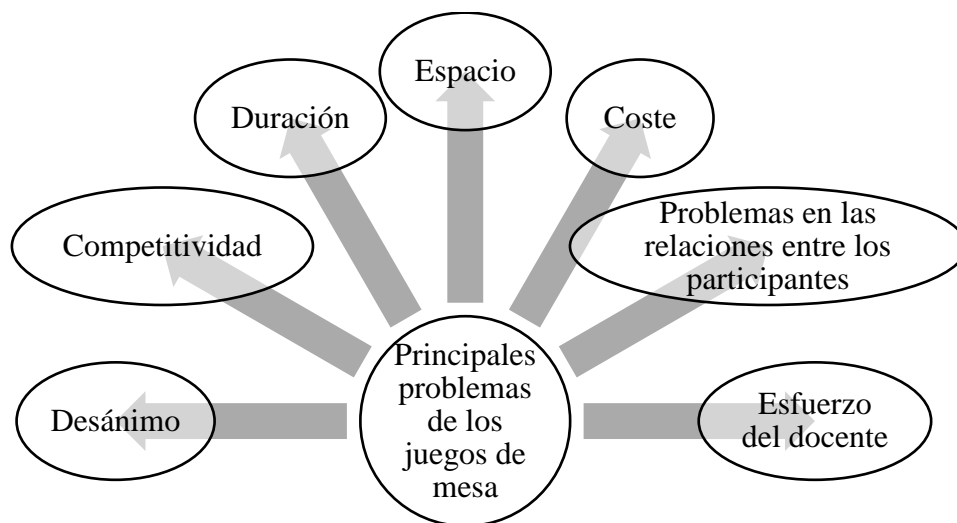
• Esfuerzo por parte del docente: el docente cuando lleva a clase un juego de mesa tiene que hacer, previamente, un análisis exhaustivo de éste, ya que tiene que valorar si es útil o no. Vinculado con esto Gonzalo et al. (2018) consideran que

el uso de juegos de cualquier tipo en el aula necesita de un esfuerzo e inversión importante de tiempo para conocerlos, comprender las reglas y, si es el caso, enfrascarse en un cambio de diseño, pero también de diseño de toda la estrategia que se utilizará para su introducción, su uso y su evaluación. (p. 40)

• Coste: algunos juegos de mesa son relativamente caros y esto provoca que no todos los centros se puedan permitir el lujo de disponer de múltiples juegos a su disposición.

### Figura 7.

*Resumen de los principales problemas de los juegos de mesa*



*Fuente.* Elaboración propia a partir de la página de Fichas y dados (2014) y de Gonzalo et al. (2012).

Adicionalmente, Huang & Levin (2012) y Fisnack (2012) piensan que la incorporación de los juegos de mesa a las aulas presenta otros inconvenientes, los cuales son los siguientes:

En el caso de Huang & Levin (2012)

identifican inconvenientes procedentes del ritmo del juego (posiblemente lento y poco dinámico), de la curva de aprendizaje de los juegos de mesa que obliga a los jugadores a ocupar

tiempo aprendiendo las instrucciones y la dificultad de evaluar correctamente el nivel de dificultad de los juegos a aplicar. (p. 148)

Mientras que Eisnack (2012), como se citó en Gonzalo et al. (2018), destaca múltiples retos que se deben superar tales como:

la necesidad de utilizar gran parte de la sesión en introducir las instrucciones del juego, la posible frustración o pérdida de interés por parte de los participantes, o que es prácticamente imposible decodificar todos los elementos de un juego complejo en una simple sesión. (p. 40)

Conviene aclarar que estos aspectos, únicamente, ocurrirán si tanto los docentes como los alumnos hacen un mal uso de estos recursos.

Por un lado, si el profesor no se ve cualificado ni tiene interés por introducir este tipo de mecánicas, por los problemas que estas pueden conllevar, es mejor que introduzca, únicamente, aquellos elementos que controla y con los que se va a sentir a gusto, aunque pensamos, que está bien salirse de tu zona de confort, de vez en cuando, ya que, de esta manera, irás ampliando tus campos de trabajo e irás así consiguiendo, así, descubrir lo que verdaderamente es útil para los alumnos.

Por otro lado, si los alumnos no son capaces de valorar la importancia de introducir diversos juegos en las aulas, es mejor que el docente no los introduzca, ya que los alumnos no los tienen que ver como un pasatiempo, sino que tienen que verlos como herramientas didácticas que sirven para nutrir su aprendizaje.

Por todo esto, si se quiere introducir juegos de mesa en las aulas es fundamental que los docentes tengan claro la dinámica del juego, lo que se pretende transmitir con éste, el contenido que van a trabajar con el juego, las competencias y elementos transversales que se trabajan, cómo se organizarán los grupos, dónde jugarán... ya que, de esta manera, seremos capaces de evitar muchos de los problemas previamente comentados. Asimismo, es necesario que los alumnos tengan claro que es un juego (no importa si se gana o se pierde), las normas que hay que respetar, entre otras cosas, debido a que, así, serán capaces de aprender diversos contenidos, mientras que se divierten.

Ahora bien, aparte de todo lo que hemos comentado anteriormente, a continuación, pasaremos a mostrar diversas alternativas que se nos ocurren, con el fin de minimizar o solventar todos los inconvenientes que hemos nombrado previamente.

- Competitividad: la competitividad es algo que el docente no puede eliminar de muchos juegos, pero para que el alumnado no se enfoque en ganar y aprenda del juego de mesa, tiene que crear un clima en el que la competitividad sea sana y resulte positiva, ya que, a veces, al incorporar este aspecto en los juegos los discentes están mucho más motivados y tienen más ganas por aprender.

- Desánimo: al igual que ocurría con la competitividad, el docente para paliar este problema tiene que enseñar a los alumnos y alumnas que lo importante no es ganar o perder, sino aprender. Asimismo, tiene que hacerles ver que, aunque pierdan no tienen que verlo como algo negativo, sino como algo positivo, ya que a partir de eso tienen que aprender a valorar lo que han hecho mal y reflexionar sobre ello, puesto que, el hecho de darte cuenta de tus errores te hace mejorar para futuras ocasiones, ya que no volverás a cometerlo. Por lo que tienen que ver el error como un aprendizaje.

- Problemas en las relaciones entre participantes: la mejor solución ante este problema es que los alumnos y alumnas tienen que tener claro, en todo momento, que están jugando para aprender y si ocurre cualquier enfrentamiento tienen que ser capaces de solventarlo por ellos mismos, debido a que muchos juegos requieren de un trabajo colaborativo para desarrollarlos y si se enfrentan, nunca serán capaces de aprender la esencia de cada uno de los juegos. Ahora bien, si no son capaces de solventar sus problemas por ellos mismos, el docente deberá de intervenir y ayudarles a acabar con el problema. Adicionalmente, conviene aclarar que la utilización de juegos cooperativos puede ser una alternativa para favorecer la creación de un clima de trabajo colectivo positivo.

- Duración de los juegos y espacio que requieren: es cierto que el espacio y la duración pueden ser un gran problema, pero existen muchas alternativas para solventar estos problemas, por ejemplo, en el caso de la duración, el docente cuando escoja los juegos, llevará juegos que no sean excesivamente largos, de cara que dé tiempo a terminar de jugar, o en el caso de que se alargue, se puede continuar aunque se esté en otra asignatura, ya que muchos juegos tratan contenidos que se pueden trabajar de manera transversal, por ejemplo, el juego de Terra y Fauna trabaja contenidos propios tanto del área de Lengua como de Matemáticas. Asimismo, en el caso del espacio, si la clase es pequeña se puede quitar todas las mesas y agruparlas todas en una zona de cara a que tengan más espacio o ir a una sala más amplia como puede ser el gimnasio, la sala de usos múltiples...

- Esfuerzo por parte del docente: personalmente, no consideramos que este sea un problema muy serio, ya que todo lo que programe un docente le requiere de cierto tiempo. La

razón principal de esto es porque cuando programa determinadas actividades tiene que pensar si van a ser útiles, si sirven para trabajar lo que desea, ajustarlas a sus ritmos de aprendizaje, necesidades, realizar adaptaciones curriculares en el caso de que sea necesario... Por lo que al igual que todo, la incorporación de los juegos de mesa en las aulas le supondrá un esfuerzo y tiempo, pero si se organiza y tiene las ideas claras, será capaz de sacar el máximo potencial de estas herramientas.

- Coste: existen muchas alternativas para solventar este problema, por ejemplo, se pueden coger los juegos que hubiera en la biblioteca del centro, traerlos de casa o, incluso, construirlos manualmente, para lo cual hay varias alternativas, por ejemplo, si queremos incentivar a que las familias se involucren en los procesos de enseñanza-aprendizaje de sus hijos se les puede pedir que vayan un día al centro y les ayuden a hacerlos, o incluso en el AMPA pueden dedicar un tiempo a realizarlos o si queremos fomentar la coordinación docente, en distintas áreas se puede dejar que el alumnado lo diseñe. Asimismo, aparte de esto, actualmente, en algunos centros escolares se han creado proyectos que trabajan con los juegos de mesa y estos han recibido una financiación procedente de diferentes ámbitos.

### 3.3. Relación del juego de mesa con diferentes aptitudes escolares

Somos conscientes de que “a través del juego de mesa posibilitamos la conexión social, cognitiva y emocional que consiguen las neuronas espejo, estableciendo un sistema de enseñanza eficaz.” (Guzmán, 2016, p. 9). Por este motivo, a lo largo de este apartado, trataremos de explicar cómo contribuyen los juegos de mesa a desarrollar diferentes aptitudes escolares como son: la aptitud verbal, la aptitud matemática, la aptitud espacial y razonamiento lógico y la atención y memoria.

- Aptitud verbal: a través de esta aptitud podremos razonar, resolver problemas, trabajar los contenidos culturales de una zona determinada, interpretar y analizar tanto la información numérica como verbal procedente de gráficos, tablas, imágenes, etc. Asimismo, por lo que hemos podido comprobar todos los juegos de mesa fomentan el uso del diálogo, el intercambio de conocimientos, opiniones... Por este motivo, con cualquier juego de mesa se desarrolla, de manera considerable esta aptitud. Algunos ejemplos de juegos de mesa que sirven para estimular la aptitud verbal son: Verbalia, Set, Ensalada de bichos, Sopa de bichos, el desierto prohibido, la isla prohibida, entre otros.

- Aptitud numérica: esta actitud se vincula con el uso de los números, es decir, conlleva que a través de su desarrollo seamos capaces de razonar, realizar operaciones mentalmente de

un modo ágil y adecuado, resolver problemas, manejar adecuadamente los conceptos matemáticos, entre otras cosas. Conviene aclarar que la mejor manera de adquirir esta aptitud es a través de actividades manipulativas. A causa de esto, los juegos de mesa es uno de los recursos más adecuados para desarrollar esta aptitud, ya que nos permiten trabajar los contenidos adquiridos de manera significativa, lo cual significa que el alumnado se involucrará de un modo activo y participativo en su proceso de enseñanza-aprendizaje. Algunos ejemplos de juegos de mesa que sirven para desarrollar la aptitud numérica son: la cuadrilla de cerditos, Coloretto, Terra, Fauna, Fila Filo, Cuidad Machi Koro, Dominion...

- Aptitud espacial y razonamiento lógico: a través del desarrollo de la aptitud espacial podemos representar formas, dimensiones, coordenadas, etc. de manera mental, desarrollar nuestra perspectiva tridimensional, mejorar nuestra orientación, entre otras cosas, mientras que mediante el desarrollo del razonamiento lógico podremos efectuar conexiones causales y lógicas, resolver problemas, sacar conclusiones... Por este motivo, los juegos de mesa son una de las mejores herramientas que existen para desarrollar estas aptitudes, ya que en muchos juegos hay que razonar, ir estableciendo conexiones, imaginarse objetos, orientarse, etc. Algunos ejemplos de juegos de mesa que sirven para fomentar la aptitud espacial y el razonamiento lógico son: Cacao, Carcassonne, Carcassonne Junior, laberinto mágico, Calisto, Ubongo, entre otros.

- Atención y memoria: para mejorar estas aptitudes es necesario realizar diversas actividades que les gusten y sean significativas para ellos. Para cumplir este aspecto, se deberán llevar a cabo múltiples actividades, las cuales deberán tener una conexión directa con el entorno natural de todos ellos. A causa de esto, los juegos de mesa son una idea brillante para desarrollar estas aptitudes, debido a que este tipo de juegos posibilitan la aproximación de los alumnos al entorno que comentábamos anteriormente, ya que los temas que se trabajan en cada uno de los juegos son semejantes a sus intereses y sus gustos. Algunos ejemplos de juegos de mesa que sirven para trabajar la atención y la memoria son: 1,2, ¡3!, Cocoricó, cocorocó!, la escalera encantada, fantasma blitz, etc.

#### 3.4. Los juegos de mesa como herramientas didácticas para trabajar los contenidos curriculares

Estamos acostumbrados a que los profesores incluyan el juego en las aulas de manera puntual, debido a que muchos de ellos, siguen una enseñanza tradicional, en la cual lo que predomina es el libro de texto, hacer ejercicios sobre lo que se ha dado y cuando se acaba el tema hacer un examen.

Ahora bien, debemos darnos cuenta de que este sistema no es atractivo para los alumnos, puesto que a lo largo de nuestra escolarización o nuestra profesión como docente cuantas veces habremos escuchado a un compañero o a un alumno decir comentarios tales como: “¿Por qué tengo que aprender yo esto?” o “Esto no me sirve para nada”. La razón principal de que digan estas frases es porque “en muchas ocasiones los alumnos no ven la utilidad de lo que estudian en la escuela para sus vidas reales. Los contenidos curriculares están desconectados de su realidad y no poseen ningún significado para ellos.” (Guzmán, 2016, p. 18).

No obstante, gracias a introducir los juegos de mesa en las aulas podremos solventar este gran problema, ya que los niños mientras juegan a este tipo de juegos se divierten, interactúan entre ellos, aprenden de manera conjunta, etc. Por este motivo, “si extraemos los contenidos curriculares de esta experiencia y los trasladamos a una actividad más analítica, podemos lograr que encuentren un sentido al currículum.” (Guzmán, 2016, p. 18).

Asimismo, conviene resaltar que los juegos de mesa se pueden adaptar para trabajar cualquier contenido que aparezca en el currículo, debido a que, independientemente de que algunos ya traten contenidos específicos, el docente les puede adaptar para trabajar contenidos propios de cualquier asignatura del currículo.

A continuación, pasaremos a mostrar algunos ejemplos de juegos de mesa que se podrían trabajar en cada área:

- Lengua Castellana y Literatura: *Story cubes*, Hedbanz, Zingo, Scrabble...
- Matemáticas: *Three sticks*, bus stop, penkamino, monopoly...
- Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural (Ciencias Naturales y Ciencias Sociales): Laboratorio de anatomía, microscope, aventureros al tren, terra, *theisland*...
- Primera Lengua Extranjera (por ejemplo: Inglés): *Story cubes*, *Taboo*, *ApplestoApples*...
- Valores Sociales y Cívicos: *Feelings*, emoción, sospechosos inusuales, rescate...
- Educación Artística (Educación Plástica y Educación Musical): *Monster Kid*, *Hurluberlus*, ritmo y bola...
- Educación Física: Mimtoo, ritmo y bola, el maestro, *Good food*, quién es quién...

### 3.5. Los juegos de mesa como herramientas didácticas para trabajar las competencias

Antes de comenzar a explicar cómo se pueden trabajar las competencias clave a través de los juegos de mesa, nos gustaría aclarar lo que es este concepto y los tipos de competencias que existen.

“Las competencias son capacidades para aplicar de forma integrada los contenidos propios de cada enseñanza y etapa educativa, con el fin de lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas complejos.” (Real Decreto 126/2014, p. 5).

Lo que el Real Decreto nos quiere decir es que las competencias son una excelente herramienta que sirven no solo para trabajar los contenidos que aparecen estipulados en el currículo, sino también sirven para desarrollar las habilidades sociales del alumnado, con la finalidad de que sean capaces de resolver con éxito todas las situaciones que se den en el día a día, tanto dentro como fuera de la escuela.

Conviene aclarar que las competencias no es algo que haya introducido, hoy por hoy, al currículo de Educación Primaria, sino que, desde la entrada en vigor de la LOE, ya se hacía alusión del trabajo por competencias, aunque en lugar de ser siete como son ahora, eran ocho (ver tabla 1). No obstante, con el transcurso del tiempo, cada vez se ha ido concediendo más importancia a que los alumnos aprendan por competencias, puesto que los docentes se han dado cuenta de su, verdadera, importancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

**Tabla 1.**

*Clasificación de las competencias*

Competencias en la LOE (2006)	Competencias en el Real Decreto (2014)
Competencia en comunicación lingüística	Comunicación lingüística
Competencia matemática	Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico	Competencia digital
Tratamiento de la información y competencia digital	Aprender a aprender
Competencia social y ciudadana	Competencias sociales y cívicas
Competencia cultural y artística	Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
Competencia para aprender a aprender	Conciencia y expresiones culturales
Autonomía e iniciativa personal	

*Fuente.* Elaboración propia a partir de la LOE (2006) y del Real Decreto 126/2014.

Aclarado esto, a continuación, pasaremos a explicar cómo se pueden trabajar las competencias clave a través de los juegos de mesa.

- Comunicación lingüística: el diálogo es algo que está presente en todos los juegos de mesa y gracias a este, los alumnos desarrollan, de manera considerable, esta competencia, ya que dialogarán entre ellos, lo cual conlleva que sean capaces de expresarse de forma oral del modo deseado, aprenderán y utilizarán vocabulario específico del juego que están jugando, en los juegos que sean por equipos escucharán con atención e interés a sus compañeros, de cara a elaborar estrategias, etc. Algunos ejemplos de juegos de mesa que sirven para estimular esta competencia son: Duplik, ¿quién soy?, Djam, Verbalia, entre otros.

- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología: la comprensión numérica, el cálculo y el uso de operaciones matemáticas tales como sumas, restas, multiplicaciones o divisiones, están incluidos en los procedimientos de muchos juegos de mesa. Gracias a esto los jugadores consiguen asimilar la esencia del razonamiento matemático. Adicionalmente, el uso de los juegos de mesa permite que los alumnos diseñen diversos espacios, en los cuales pueden participar de un modo directo. Asimismo, los juegos de mesa les permiten tener una visión más completa de la sociedad en la que viven. Algunos ejemplos de juegos de mesa que sirven para desarrollar estas competencias son, por ejemplo, en el caso de la competencia matemática, diávolo, Fettnao, Piko-Piko, adiós amigos, set... mientras que en el caso de la competencia básica en ciencia y tecnología Ubongo, Fauna, CO2, *Little Association*, *Time Line*, etc.

- Competencia digital: muchos de los juegos de mesa están repletos de imágenes visuales, textos, números, iconos, códigos... A causa de esto, los alumnos se ven obligados a aprender y utilizar un lenguaje concreto, de cara a interpretar correctamente cada uno de los elementos que configuran los juegos. Gracias a esto, conseguimos que los alumnos trabajen de manera progresiva esta competencia. Algunos ejemplos de juegos de mesa que sirven para trabajar esta competencia son: resistencia, hombres lobo de Castronegro, Fauna, entre otros.

- Aprender a aprender y Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor: a través de los juegos de mesa los alumnos aprenden diversos contenidos, mejoran sus habilidades, aprenden de sus errores, elaboran estrategias, tanto de manera individual como grupal, se motivan mucho más por aprender, se sienten protagonistas de sus aprendizajes, tienen no solo más curiosidad sino también más necesidad por aprender. Asimismo, aprenden a tomar sus propias decisiones, aceptar los resultados que estas conllevan, a actuar de un modo creativo e imaginativo, etc. Ahora bien, aunque no nos demos cuenta, al trabajar todos estos aspectos, estamos consiguiendo



que los alumnos trabajen ambas competencias. Algunos ejemplos de juegos de mesa que sirven para desarrollar estas competencias son: *black stories*, genial, ¡cocorico cocoroco!...

• Competencias sociales y cívicas: uno de los beneficios que los juegos de mesa aportan es el respeto del el espacio y de las opiniones de los demás. Gracias a esto, estamos trabajando de manera indirecta esta competencia, ya que cuando se usan los juegos los niños tienen que ser conscientes de que tienen que respetar unas normas, respetar y aceptar a todos los compañeros, tomar decisiones de manera conjunta, ayudarse entre ellos, saber comunicarse de un modo constructivo, entre otras cosas. Algunos ejemplos de juegos de mesa que sirven para fomentar esta competencia son: la isla prohibida, pandemia, el frutal, *flash point*, hanabi, etc.

• Conciencia y expresiones culturales: cada juego de mesa tiene una temática determinada y gracias a esto, estamos fomentando que los alumnos adquieran esta competencia, ya que en cada juego aprenderán diversos aspectos históricos y culturales acerca de la época en la que esté ambientado. No obstante, para que los alumnos profundicen más acerca de este aspecto, es necesario que el docente les explique aquellos aspectos que considera importantes. Algunos ejemplos de juegos de mesa que sirven para estimular esta competencia son: *story cubes*, Dixit, *grafitti*, erase una vez, fresco, pastiche, entre otros.

#### **4. Experiencias educativas sobre los juegos de mesa**

Como hemos comentado con anterioridad, los juegos de mesa en el ámbito educativo están en pleno auge y cada vez son más los docentes los que apuestan por su incorporación en el aula. Por este motivo, este apartado lo dedicaremos a mostrar diversos ejemplos de docentes que han utilizado los juegos de mesa y comentaremos, brevemente, cómo ha sido su experiencia con estos.

Luis de Mena Álvarez, se graduó en Magisterio y Ciencias de la Actividad Física y Deportiva. Cuenta con más de 25 años de experiencia como docente tanto en Educación Primaria como en Secundaria. Recientemente, realizó un curso en el Centro de Formación e Innovación Educativa y a causa de esto, decidió efectuar un taller de juegos de mesa en 6.º de Educación Primaria en el curso escolar 2019-2020. Algunos de los juegos que utilizaron para enseñar los contenidos curriculares son, por ejemplo, Demoniak, Dixit, HedBanZ, Piko-Piko, Scrabble, Los Hombres Lobo de Castronegro, Reinas Durmientes, Mixmo, entre otros. Conviene aclarar que la pandemia les obligó a suspenderlo, pero los resultados que obtuvieron hasta ese momento fueron increíbles, ya que como relata el mismo en una entrevista que hizo “Esa experiencia nos permitió conseguir datos sobre mecánicas, dinámicas sensaciones,

motivaciones y adaptaciones de los diferentes juegos y los objetivos/estándares de aprendizaje que podríamos perseguir utilizando el ABJ en el Aula.” (Mosquera, 2020, s.p.).

Adicionalmente, mencionar que, en el año 2020, Ingrid Mosquera le hizo una entrevista, con el propósito de conocer en profundidad quién era y cómo utilizaba estos recursos. Conviene aclarar que esta entrevista se encuentra disponible online en la página de la Universidad Internacional de la Rioja y se denomina “*Juegos de mesa en el aula: ¿a qué estás esperando?*”.

Manuel Sánchez Montero es docente de Educación Primaria del colegio Maestra Ángeles Cuesta de Marchena y desde hace cuatro años lleva incorporando, tanto a nivel individual, es decir, en sus clases, como a nivel grupal, a nivel de centro, los juegos de mesa. Esto ha conllevado que en el centro en el que imparte clase se haya llevado a cabo un proyecto vinculado con este tema, denominado un colegio de juegos, cuyos resultados han sido muy positivos.

Asimismo, destacar que, actualmente, es famoso a nivel mundial, ya que no solo ha ido a dar numerosas charlas a distintas localidades, en las cuales habla sobre cómo utiliza los juegos de mesa en su colegio (estas se encuentran disponibles en Youtube), sino que, también, tiene un blog personal, denominado el Maestro Manu, en el cual muestra los libros que tiene, los juegos que ha creado, entre otras cosas.

También, nos gustaría recalcar que numerosos artículos de periódicos, los cuales se encuentran disponibles en Internet hablan sobre Manu y un claro ejemplo lo podemos encontrar en el artículo del País denominado “*Juegos de mesa en el aula: jugar para aprender*”.

Débora Rascón Estébanez es profesora de Educación Primaria en el colegio de los Maristas y de Universidad (UVA). Hace unos años decidió incorporar los juegos de mesa a sus clases de Música en 5.º de Educación Primaria. Algunos de los juegos que empleó para trabajar los contenidos curriculares fueron los siguientes: varios dominós, uno con el nombre de las notas musicales y su posición en el pentagrama y otro con las figuras y los silencios, juegos de cartas con instrumentos musicales, memory, juego de dados, bingo de ritmos. Los resultados que obtuvo fueron muy positivos, ya que tanto ella como el alumnado aprendieron mucho de la experiencia. Incluso a los niños y niñas les gustó mucho, lo cual provocó que quisiesen volver a repetirla en más ocasiones.

Adicionalmente, actualmente, tiene publicados numerosos artículos en Internet. Aunque, en especial, hay uno de ellos que nos llama especialmente la atención “*Repasando los*

*contenidos del curso por medio del juego*”, ya que se vincula de un modo directo con el tema que estamos estudiando. Conviene aclarar que en este artículo se relata de un modo más detallado la experiencia que comentábamos anteriormente.

Juanjo Angullo es docente de Educación Infantil y Primaria del centro del centro Atenneu Igualadí. Lleva más de 10 años empleando los juegos de mesa en el aula y los resultados que le han dado son muy destacables y, actualmente, es director de un curso denominado “*HABA*”, el cual está destinado a todos los miembros de la comunidad educativa y tiene como propósito hacerles conocer distintos tipos de juegos de mesa para que puedan utilizarles en sus colegios o hogares.

De igual manera, numerosos artículos de páginas web publicados en Internet hablan sobre Juanjo y un claro ejemplo lo podemos encontrar en el artículo denominado “*Se incrementa la demanda de los juegos de mesa en el aula respecto a años anteriores*”.

Adicionalmente, aparte de que estos ejemplos, nos gustaría destacar otro, la cual no es docente, pero gracias a ella muchos docentes conocen diversos juegos de mesa, su importancia... Estamos hablando de Nuria Guzmán, la cual es psicóloga y formadora en neurociencia y juego. Desde hace unos años, se encarga de ir por los distintos centros educativos, con el fin no solo de dar a conocer los docentes estos recursos, sino hacerles ver el potencial que estos tienen. El resultado que tienen estos cursos de formación es que los docentes que los reciben se quedan maravillados, ya que muchos no conocían la existencia de múltiples juegos, ni tampoco, eran conscientes de cómo a través de estos se pueden trabajar los contenidos curriculares de un modo diferente. Ahora bien, gracias a la labor de Nuria y otros muchos, muchos profesores abrieron sus mentes y cada vez son más los centros educativos que deciden apostar por la incorporación de los juegos de mesa.

Asimismo, destacar que numerosos periódicos han querido entrevistarla y, a causa de esto, en Internet se encuentran disponibles múltiples artículos que hablan sobre ella, como, por ejemplo, “*Núria Guzmán: “Dentro del juego todos jugamos por igual y todos valemos lo mismo*”, el cual se encuentra publicado en el blog de Tiching; *Nuria Guzmán: “Los jóvenes aportan, tienen creatividad y pensamiento divergente*”, publicado en la Voz de Almería o en el artículo del País que se menciona a Manu, también, se hace alusión a Nuria.

## 5. Estado de la cuestión

Uno de los pasos primordiales en cualquier investigación es el estado de la cuestión, debido a que tal y como apunta Salas (2019):

el Estado de la cuestión le permite al investigador conocer qué se ha hecho con relación al tema de investigación que le interesa y cuál es el conocimiento existente; brindando importantes pautas para plantear un tema y una propuesta de investigación. (s.p.)

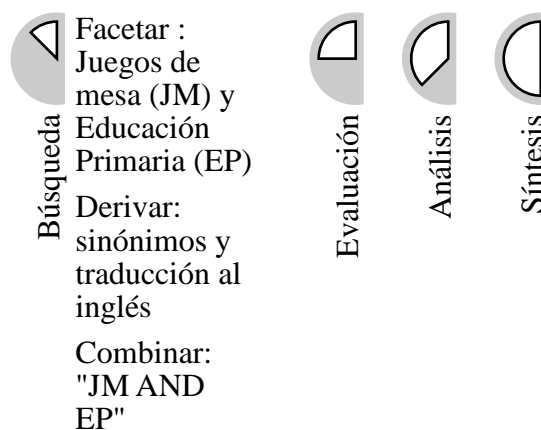
Lo que esta autora nos quiere decir es que antes de ponerte a investigar hay que tener claro sobre lo que vas a investigar, ya que, a partir de ese momento, podrás realizar una búsqueda sistemática sobre los documentos que existen acerca del tema que te interesa, consiguiendo, de esta forma no solo valorar lo que se ha investigado hasta este momento, sino también conocer el punto de partida en el que estás.

Vinculado con esto que comentábamos anteriormente, nos gustaría destacar que la trascendencia de establecer un estado de la cuestión se debe a que posibilita, tal y como indica Corella (2013), un análisis crítico de la bibliografía sobre el objeto de investigación, aportando una base sólida que permite orientar la línea de investigación avanzando de lo conocido a lo desconocido.

Por todo esto, una vez que tuvimos claro nuestro objeto de estudio, efectuamos una revisión sistematizada, la cual como estipula Codina (2018) “proporciona un marco de trabajo riguroso y sistemático” (p. 4), siguiendo las cuatro fases propuestas por este autor, las cuales se corresponden con: (1) búsqueda, (2) evaluación, (3) análisis y (4) síntesis (ver Figura 8).

### Figura 8.

Fases de la investigación



*Fuente.* Elaboración propia a partir de Codina (2018).

## 5.1. Búsqueda

La primera fase de una revisión sistematizada se corresponde con la búsqueda y esta consiste en ir examinando toda la información que se ha publicado por el momento en las distintas bases que existen sobre el ámbito de interés del estudio. Conviene aclarar que como actualmente existen muchas bases de datos, tanto a nivel nacional como internacional, en nuestro estudio hemos utilizado las siguientes bases de datos: Dialnet, UVaDOC, *Scopus*, Teseo, *Web Of Science*, ERIC, Tesis Doctorales en Red (TDR) y Google Scholar.

Tras tener claro las bases de datos que íbamos a utilizar, llevamos a cabo la búsqueda de documentos bibliográficos para nuestro estado de la cuestión, para lo cual, aplicamos la estructura propuesta por Codina (2018), la cual consiste en facetar, derivar y combinar.

En primer lugar, lo primero que hicimos fue facetar, para lo cual tuvimos en cuenta los aspectos que nos interesaban estudiar, las cuales se corresponden con juegos de mesa y Educación Primaria, ya que nos interesaba conocer lo que se había investigado, hasta la actualidad, sobre los juegos de mesa en el ámbito educativo de Educación Primaria.

Tras esto, pasamos a derivar de cada término clave (faceta dicho de un modo más académico) las distintas palabras clave que se derivasen de estos términos. En el caso de la faceta juegos de mesa derivan: “juegos de mesa”, “*board games*”, mientras que en el caso de Educación Primaria derivan: “Educación Primaria”, “enseñanza primaria”; “enseñanza básica”; “enseñanza elemental”; “educación básica”; “*primary school*”; “*primary education*”. Conviene aclarar que, como se puede observar, el primer término concuerda con la propia faceta, mientras que los restantes son sinónimos de esta o su traducción literal en inglés.

Para finalizar, tras realizar todo este proceso, para que los resultados obtenidos no sean tan amplios y recogiesen aquello que realmente nos interesa, en el caso de que aparezcan muchos o no aparezca ningún documento poniendo el concepto previo, utilizamos el operador lógico de “*AND*” (y), el cual funciona como un nexo de unión de dos o más conceptos.

A continuación, pasaremos a mostrar los documentos que se han obtenido tras la búsqueda.

**Tabla 2.**

*Resultados obtenidos en cada base de datos*

FACETAS COMBINADAS	BASES DE DATOS	RESULTADOS
“Juegos de mesa” AND	Dialnet	17
“Educación Primaria”	UVaDOC	4
“Board Games” AND	Scopus	10
“Primary Education”	Teseo	2
	Web Of Science	4
	ERIC	19
	TDR	29
	Google Scholar	4.080

*Fuente.* Elaboración propia.

Como se puede observar, la combinación de ambos términos nos ha permitido realizar una búsqueda más perfeccionada en todas las bases de datos utilizadas, salvo en *Google Scholar*. Por este motivo, en la siguiente fase reduciremos y precisaremos esos resultados a través del empleo de diversos criterios.

## 5.2. Evaluación

Tras tener recogidos los distintos documentos que nos podrían ser útiles de las distintas bases de datos procedimos a su evaluación, para lo cual elaboramos un sistema de evaluación basado en varios criterios, los cuales pasaremos a enunciar a continuación.

El primer criterio que escogimos se corresponde con la relevancia y vinculación con nuestro objetivo de estudio. Para ello tuvimos en cuenta que los documentos que nos habían aparecido tratasen sobre los juegos de mesa, más concretamente, en que estos sirviesen como recursos didácticos para la enseñanza de los contenidos en Educación Primaria.

El segundo criterio es el ámbito de publicación. Para ello, nos fijamos en que todos los documentos seleccionados se correspondiesen al ámbito de la educación, puesto que, únicamente, nos interesa conocer la utilización de los juegos de mesa en este.

El tercero es el año de publicación, debido a que, como en algunas bases de datos los documentos, como es el caso de *Google Scholar*, son de años muy dispares, nos hemos quedado con los más actuales (desde el 2000 hasta 2022).

Para finalizar, el último es el idioma, debido a que, únicamente, queríamos que los documentos que nos saliesen estuviesen en español o en inglés.

Adicionalmente, para asegurarnos de que los documentos seleccionados cumplían todos estos requisitos, nos leímos de cada uno de ellos, el título, el resumen y las palabras clave. Conviene aclarar que en la base de datos *Google Scholar*, a causa de los múltiples resultados que aparecen, efectuamos, únicamente, la lectura sobre los documentos mostrados en las primeras cinco páginas.

Conviene recalcar que este proceso nos permitió conseguir un banco de documentos constituido por un total de 23 documentos (ver tabla 3), cuyo análisis pasaremos a exponer en la fase siguiente.

**Tabla 3.**

*Documentos seleccionados*

FACETAS COMBINADAS	BASES DE DATOS	RESULTADOS EVALUADOS	RESULTADOS SELECCIONADOS
"Juegos de mesa" AND "Educación Primaria" "Board Games" AND "Primary Education"	Dialnet	17	8
	UVaDOC	4	0
	Scopus	10	4
	Teseo	2	0
	Web Of Science	4	1
	ERIC	0	1
	TDR	29	2
<i>Google Scholar</i>		3.940	13

*Fuente.* Elaboración propia.

### 5.3. Análisis

En esta fase, como su propio nombre indica, procedimos a hacer un análisis de los documentos obtenidos tras la fase de evaluación. Para lo cual, hemos elaborado un análisis sistematizado a través de una ficha (ver tabla 4), la cual recoge los documentos que hemos

seleccionado, con el título y sus respectivos autores y, a mayores, hemos querido incluir, también, su aportación a nuestra investigación.

**Tabla 4.**

*Banco de documentos*

Título del documento	Autor/es	Aportaciones a nuestra investigación
Análisis de las potencialidades de los juegos de mesa para su implementación en educación primaria	Ricardo Sanmartín López y Lucía Granados Alós	Este artículo del libro es útil para nuestra investigación, debido a que en este los autores no solo especifican cuáles son los principales beneficios de los juegos de mesa, sino que también muestran propuesta de innovación basada en los mismos.
Kosmonauts: trabajando el sistema solar a través de un juego de mesa en el grado de Educación Primaria	Mónica Calderón Santiago, Manuel Mora Márquez y Sebastián Rubio García	Este artículo del libro nos es de gran utilidad en nuestra investigación porque en el los autores presentan una propuesta lúdica para la etapa de Educación Primaria. Esta se trata de una adaptación del juego de mesa Kosmonauts para trabajar para el Sistema Solar. Los resultados que obtuvieron son muy positivos, ya que estos muestran que Desde el equipo docente evaluamos gracias al juego de mesa los alumnos aprendieron mucho mejor los contenidos vinculados con el sistema solar.
El juego de mesa como recurso didáctico en educación primaria: proyecto de integración AICLE y literatura infantil	José Luis Estrada Chichón y Elena Romero Alfaro	Este artículo nos es de gran ayuda para nuestro estudio porque en él los autores crean y emplean un juego de mesa en Educación Primaria para la enseñanza de contenidos propios del área de Lengua Castellana y Literatura. Los resultados que son muy favorables, ya que estos muestran que el alumnado con este recurso adquiere, de una manera mucho más activa y motivadora, los contenidos de esta área. Asimismo, estos



		consideran que el juego de mesa es un brillante recurso que se puede introducir en cualquier asignatura de Educación Primaria.
Realidad aumentada en la enseñanza primaria: diseño de juegos de mesa para las áreas ciencias sociales y matemáticas	Claudia Fracchia y Adair Martins Vilas Boas	Este artículo nos es de gran utilidad para nuestra investigación, debido a que en este los autores llevan a cabo una experiencia real, en la cual utilizan la metodología del ABJ para la enseñanza de los contenidos acerca de la provincia de Neuquén y las matemáticas en Educación Primaria. Ahora bien, la peculiaridad de este artículo es que los autores utilizan 3 juegos de mesa, en los cuales se trabaja con tecnología de realidad aumentada, a través del uso de códigos QR. Los resultados que obtuvieron son muy positivos, ya que al trabajar de esta forma los discentes están mucho más motivados por aprender.
ELEGAR, un juego de mesa para disfrutar y aprender las operaciones matemáticas básicas: percepciones de alumnado de Educación Primaria, docentes en activo y en formación	F. Javier Aguirregabiria Barturen y María Isabel Ariceta Iraola	Este artículo nos es de gran ayuda en nuestra investigación, ya que en este los autores llevan a cabo una experiencia real, en la cual comprobaban la eficacia del juego de mesa Elegar, como recurso para que el alumnado de Educación Primaria pueda conseguir adquirir las competencias básicas transversales, en especial, la competencia matemática. Los resultados que obtienen son muy positivos, ya que estos evidencian que este juego ayuda al desarrollo de los discentes, tanto desde el punto de vista competencial como desde el nivel de aprendizaje de las operaciones básicas matemáticas
El catán motriz: un juego de mesa con	Estefanía López Polo y	Este artículo nos es de gran utilidad en nuestro estudio, puesto que en este los autores muestran una experiencia real, en la cual emplean el ABJ

movimiento para educación física	Pablo Sotoca Orgaz	para la enseñanza de los contenidos del área de Educación Física, concretamente se centran en la enseñanza de las habilidades motrices básicas. Esta vivencia se efectúa con niños y niñas que se encuentran en 6° de Educación Primaria. Los resultados que se obtienen son muy positivos, tanto en lo referente a la adquisición de los contenidos como de las competencias.
Diseño de juego de mesa para fomentar el desplazamiento activo al colegio entre los escolares: el camino al cole	David Cerro Herrero, Ana Isabel Moreno, Pedro Antonio Sánchez Miguel, Mikel Vaquero Solís, Miguel Ángel Tapia Serrano y José Prieto Prieto	Este artículo nos es de gran ayuda en nuestra investigación, debido a que en este los autores muestran una experiencia real, en la cual crean y utilizan un juego de mesa para promover el desplazamiento activo entre los niños y niñas. Los resultados que obtuvieron los autores evidencian que el juego de mesa “El camino del cole” constituye no solo un recurso innovador sino también útil para ponerlo en práctica con el alumnado de Educación Primaria.
Repasando los contenidos del curso por medio del juego	Débora Rascón Estébanez	Este artículo nos es de gran utilidad en nuestro estudio, debido a que en este la autora muestra una experiencia real, en la cual utiliza el ABJ para la enseñanza de los contenidos del área de Música. Esta experiencia se lleva a cabo con niños y niñas que están en 5° de Educación Primaria. Los resultados que se obtuvieron fueron muy positivos tanto para la maestra como para los discentes, puesto que estos evidencian que esta metodología es útil y eficaz para ponerla en práctica con alumnos de esta etapa educativa.
<i>Chemical Battleship: Discovering and</i>	Jose María Montejo	Este artículo nos es de gran ayuda para nuestra investigación porque en este los autores

<i>Learning the Periodic Table Playing a Didactic and Strategic Board Game</i>	Bernardo y Alfonso Fernández González	presentan una adaptación del conocido juego de mesa Battleship para la enseñanza de los contenidos vinculados con la tabla periódica. Los resultados que se obtuvieron fueron muy positivos, ya que, por un lado, el empleo de este juego despertó tanto el interés como la curiosidad de los discentes por aprender estos contenidos. Y, por otro lado, al emplear esta metodología estos no solo consiguieron mejorar sus conocimientos acerca de la tabla periódica, sino también sus notas.
<i>Serious Gaming at School: Reflections on Students' Performance, Engagement and Motivation</i>	Rosa María Bottino, Michela Ott y Mauro Tavella	Este artículo nos es de gran ayuda para nuestro estudio porque en este los autores hacen un experimento, en el cual pretenden activar y mantener tanto el razonamiento como las habilidades lógicas de los discentes de Educación Primaria empleando diversos juegos de mesa tradicionales. Los resultados demostraron que, por un lado, el rendimiento escolar del alumnado es mucho mejor cuando se emplean juegos de este tipo. Y, por otro lado, los estudiantes se implican y comprometen mucho más cuando el docente utiliza la metodología del ABJ. Aparte de esto, los autores consideran que los juegos de mesa son un gran recurso para introducir en las aulas.
<i>Investigating the relationship between school performance and the abilities to play mind games</i>	Rosa María Bottino, Michela Ott y Mauro Tavella	Este artículo nos es de gran utilidad en nuestra investigación, porque en este los autores investigan acerca de las posibles relaciones entre el juego y el rendimiento de aprendizaje del alumnado en la etapa de Educación Primaria. Los resultados que obtuvieron evidencian que la utilización de este tipo de juegos contribuye al

		desarrollo de determinadas habilidades de razonamiento, las cuales son transversales a todas las asignaturas de esta etapa. Asimismo, estos demuestran que los estudiantes los consideran muy positivos, ya que su atención y motivación aumenta con el empleo de esta metodología.
<i>Developing an education card game for science learning in primary education</i>	Po Guanga Chen, Eric Zhi Fenga Liu, Chun Hung Lin, , Wan Ling Chang, Tien Hsinb Hsin y Ru Chub Shih	Este artículo nos es de gran ayuda en nuestro estudio, ya que en este los autores crearon un juego de cartas para el aprendizaje de conocimientos científicos vinculados con el transporte y la energía. Esta experiencia se desarrolla niños y niñas que de 4° de Educación Primaria. Los resultados evidenciaron que todos los discentes no solo mostraron un interés elevado por el juego empleado, sino que también les gustaría volver a utilizarlo.
Utilización de material didáctico con recursos de ajedrez para la enseñanza de las matemáticas. Estudio de sus efectos sobre una muestra de alumnos de 2° de primaria	Joaquín Fernández Amigo	Esta tesis nos es de gran ayuda en nuestro estudio, ya que en ella en autor elabora una propuesta didáctica, en la cual se trabaja los contenidos matemáticos a partir del ajedrez. Esta experiencia se lleva a cabo con niños y niñas que están en el segundo del Ciclo Inicial de Educación Primaria. Los resultados que se obtienen son muy positivos, ya que estos muestran que gracias al empleo de este recurso el alumnado mejora su rendimiento matemático.
Joc, interacció i construcció de coneixements matemàtics	Maria Mercè Edo i Basté	Esta tesis nos es de gran utilidad para nuestra investigación, porque en ella la autora lleva a cabo una propuesta didáctica, en la cual emplea la metodología del ABJ, para el aprendizaje de contenidos matemáticos. Esta vivencia se desarrolla con niños y niñas que están en 2° de

		Educación Primaria. Los resultados evidencian que el empleo de esta metodología es un acierto, ya que, al emplear los juegos de mesa, los discentes aumentan su capacidad y su rapidez en el cálculo mental.
Juegos de mesa y drones como recurso educativo	Adrià Benet Prats y María Isabel Pardo Baldoví	Este artículo nos es de gran ayuda para nuestra investigación, porque en él los autores muestran una experiencia real con juegos de mesa en Educación Primaria. Los resultados evidencian que el empleo de los juegos de mesa constituye un recurso muy interesante, debido a que estos no solo permiten trabajar múltiples de los objetivos del currículo de esa etapa, sino también favorecen la atención a la diversidad.
Juegos de mesa para aprender matemáticas	Jordi Deulofeu Piquet	Este artículo nos es de gran ayuda para nuestra investigación por dos motivos. Por un lado, porque en este el autor relata una experiencia real, en la cual se utilizan los juegos de mesa para el aprendizaje de las matemáticas. Por otro lado, porque, también, se proponen otras propuestas didácticas que se han llevado a cabo, en las cuales se han empleado juegos de mesa para el aprendizaje de las matemáticas, destinadas al profesorado que están impartiendo clase en Educación Primaria.
Resolver problemas a través de los juegos de mesa en quinto y sexto curso de Educación Primaria	Xènia Comas-Paredes	Este Trabajo Fin de Grado nos es de gran utilidad para nuestra investigación, porque en este la autora ofrece una propuesta didáctica para acrecentar la competencia matemática a partir de la utilización de juegos de mesa. Esta experiencia se pone en práctica con niños y niñas que están en 5º y 6º de Educación Primaria. Los resultados

		de los juegos de mesa llevados a cabo muestran que estos son muy útiles y contribuyen al aprendizaje de las matemáticas de un modo mucho más activo y motivador.
“Elaboración de materiales Didácticos para gamificar la Asignatura de educación física en Primaria (grado maestro) basados En el uso de juegos de mesa, Videojuegos y juegos de enigmas”	Antonio Sánchez Martín, Nuria Tomé Boisán, Josué Prieto Prieto, Belén Tabernero Sánchez y Samuel Ramos Barbero	Este trabajo nos es de gran utilidad en nuestra investigación, porque en este los autores muestran una experiencia real, en la cual utilizan diversos juegos de mesa para el aprendizaje de contenidos propios de la asignatura de Educación Física. Los resultados que obtienen son muy positivos, ya que estos evidencian lo siguientes: Por un lado, los juegos de mesa facilitan la adquisición en primaria de aprendizajes globales e interdisciplinarios a partir del movimiento. Por otro lado, emplear este tipo de metodología resulta muy favorecedora y atractiva tanto para el docente como para el alumnado.
Aplicación de los juegos de mesa en el aula	Ana Belén Garrido Sánchez	Este Trabajo Fin de Grado nos es de gran utilidad en nuestro estudio porque en este la autora no solo explica si el juego de mesa es una herramienta didáctica, sino que también ofrece una propuesta de intervención educativa basada en la utilización de varios juegos de mesa para trabajar diversos contenidos curriculares.
Juegos de mesa para la enseñanza de las fracciones	Luz Marlina Mendoza	Este artículo nos es de gran utilidad porque en este la autora lleva a cabo un taller con alumnos que se encuentran en 6º de Educación Primaria, en el cual se trabaja las fracciones a través de varios juegos de mesa. Los resultados que obtienen evidencian que estos recursos tienen un gran potencial para trabajar las matemáticas con los discentes.

<p>Idoneidad didáctica de los juegos de mesa como recurso para la enseñanza y aprendizaje de las Matemáticas</p>	<p>Carlos Remón Navarro</p>	<p>Este Trabajo Fin de Grado nos es de gran ayuda en nuestro estudio, debido a que en este en primero lugar el autor te explica, por un lado, cómo podemos utilizar los juegos de mesa como recursos educativos y, por otro lado, el efecto de su uso en el aula de Educación Primaria. Y posteriormente, desarrolla una propuesta de intervención didáctica, para comprobar la idoneidad de 6 juegos de mesa. Esta experiencia se desarrolla en dos grupos (1º y 2º de Educación Primaria) y (de 3º a 6º E.P.). Los resultados manifiestan que ambos grupos no solo tienen buenos resultados, sino que también muestran un mayor interés a la hora de aprender los contenidos curriculares.</p>
<p>Desarrollo de la competencia comunicativa en Lengua Castellana mediante el Aprendizaje Basado en Juegos de mesa (ABJ) en un contexto con metodología de ambientes de aprendizaje</p>	<p>David Broncano Cañada</p>	<p>Este Trabajo Fin de Grado nos es de gran utilidad en nuestra investigación, ya que en este el autor muestra una experiencia real, en la cual se utiliza la metodología del ABJ para el desarrollo de la competencia comunicativa en la asignatura de Lengua Castellana y Literatura. Los resultados que se obtuvieron fueron muy positivos por parte de todo el alumnado, ya que estos no solo mejoraron su competencia comunicativa sino también reforzaron contenidos propios de las distintas áreas curriculares.</p>
<p>Aprendizaje basado en juegos para el desarrollo de la dimensión oral en inglés en 2º de primaria</p>	<p>Mercè Agustí-Ibars</p>	<p>Este Trabajo Fin de Grado nos es de gran ayuda en nuestro estudio, porque en este el autor muestra una propuesta de intervención educativa para trabajar los contenidos curriculares del área de Inglés a través de los juegos de mesa. Los resultados que se obtuvieron reseñan que incorporar esta metodología activa y lúdica</p>

---

facilita la adquisición de los contenidos propios de esta área.

---

*Fuente.* Elaboración propia

#### 5.4. Síntesis

Por último, en esta última fase desarrollaremos una síntesis general como resultado del trabajo de análisis efectuado durante todo este proceso.

A partir del análisis efectuado de los distintos documentos seleccionados podemos afirmar que no existe una gran cantidad de bibliografía referente a la utilización de los juegos de mesa como recursos didácticos para la enseñanza de los contenidos curriculares. Ahora bien, esto no quita que no hayamos podido encontrar, en todos ellos, información, que nos sea útil para nuestra investigación. La razón por la que decimos esto es por los siguientes motivos:

Por un lado, esto se debe porque, en muchos de los documentos que nos han aparecido, ya bien sea tesis, artículos o trabajos fin de grado, se llevan a cabo experiencias reales, en las cuales los autores han empleado la metodología del ABJ, utilizando en unos casos juegos de mesa tradicionales mientras que en otros juegos de mesa adaptados o juegos de mesa creados por los propios maestros, para la enseñanza de determinados contenidos curriculares o para el desarrollo de competencias específicas de la etapa de Educación Primaria.

Conviene aclarar que el hecho de llevar a cabo una experiencia real, nos es muy favorable para nuestro estudio, debido a que, de esta forma, al haberlo puesto en práctica en diversos colegios y distintas etapas educativas, podemos no solo corroborar cómo le fue la experiencia a cada uno de ellos, sino también esto nos ayuda a considerar determinados aspectos, de cara a su puesta en práctica. Esto se debe a que, en cada uno de los documentos, los autores comentan las dificultades que, cada uno a nivel personal o grupal en el caso de ser varios, han tenido o los problemas que consideran que es necesario tener presente si queremos introducirlos de manera favorable en cualquier etapa de Educación Primaria.

Por otro lado, aparte de esto, algunos de los documentos especifican cómo podemos utilizar los juegos de mesa como recursos educativos, el efecto de su uso en el aula de Educación Primaria, lo que son los juegos de mesa, entre otras cosas. Y todo esto nos es de gran ayuda, ya que de esta forma podremos tener unos conocimientos más amplios y claros, de cara a considerarlos en nuestro estudio.



## Capítulo III. Metodología de la investigación

### 1. Diseño del estudio

Este estudio no solo se centrará en conocer si los docentes de Educación Primaria emplean los juegos de mesa como recurso didáctico útil para la enseñanza de diversos elementos curriculares, sino que también irá encaminado a conocer la opinión de diversos expertos y resto de miembros de la comunidad educativa (alumnado y familias) acerca de la importancia de este tema.

#### 1.1. Paradigma en que se basa el estudio

Cuando se realizan investigaciones, quienes forman parte de ellas deben estar dispuestos a explicar una realidad específica, es decir, tienen que ser capaces de definir un paradigma de investigación, el cual, en la mayor parte de ocasiones, suele estar vinculado con el área de conocimiento que se está estudiando.

Sin embargo, para saber el tipo de paradigma que se emplea en una investigación hay que tener claro, por un lado, lo que significa el concepto de paradigma:

un conjunto de suposiciones interrelacionadas respecto al mundo social que proporciona un marco filosófico para el estudio organizado de este mundo” (Kuhn, 1962, p.82). Esta perspectiva ubica al paradigma como una estructura de índole conceptual, fundamentada en creencias y supuestos teóricos y metodológicos, que, tal y como lo afirma el autor orienta a una determinada comunidad científica dentro de su cosmovisión sobre el mundo, lo cual afianza los valores y saberes que comparten como colectivo (Marín, 2007, p. 36).

y, por otro, lado los tipos de paradigmas que existen. Ahora bien, esto viene siendo un tema de controversia, puesto que, con el transcurso del tiempo, múltiples autores han sondeado sobre los distintos paradigmas que subyacen en una investigación. Por este motivo, cada autor considera que existen unos paradigmas específicos, debido a que algunos defienden que solo existen dos paradigmas enfrentados (paradigma prevaeciente y paradigma emergente), otros defienden que hay tres en lugar de dos (paradigma de indagación materialista, paradigma de la indagación constructivista y paradigma de la indagación crítica o ecológica) y otros consideran que son 4 (el positivismo, el pospositivismo, la teoría crítica y los enfoques afines y el constructivismo).

Teniendo en cuenta todo esto, en esta ocasión nos centraremos en la división que ofrecen Andrada et al. (2013), los cuales estipulan que “muchos son los autores que han analizado estos

temas, han dicho que se pueden distinguir tres grandes paradigmas, en la Investigación Educativa: el positivista, el interpretativo y el sociocrítico” (p. 120).

Partiendo de esta clasificación, para saber el tipo de paradigma que se vincula con nuestra investigación, es necesario aclarar lo que son cada uno de ellos:

- Paradigma positivista: tiene un fuerte interés constitutivo instrumental, ya que busca lo mejor de las cosas, es decir, busca qué es lo mejor o lo más eficaz para conseguir determinados resultados. Está basado en método científico, el cual es característico de las ciencias naturales, y usa datos de carácter cuantitativos, por lo que los instrumentos y los métodos que se deberán emplear son de carácter cuantitativo. Utiliza muestras significativas, debido a que solo cree en las conductas que puede observar.

Este paradigma se ubica dentro de la teoría positivista; plantea la posibilidad de llegar a verdades absolutas en la medida en que se abordan los problemas y se establece una distancia significativa entre el investigador y el objeto de estudio. Desde el punto de vista epistemológico, este paradigma brinda una distinción entre quien investiga como un sujeto neutral y la realidad abordada que se asume como ajena a las influencias del sujeto científico (Miranda y Ortiz, 2020, p. 7).

- Paradigma interpretativo: surge como alternativa al paradigma positivista y tiene un interés ético, puesto que en este paradigma la ética de los seres humanos está por encima de lo instrumental. Se asocia con las metodologías de carácter cualitativo, ya que concede una importancia vital a la palabra, por lo que los instrumentos que se emplearán serán, preferiblemente, cualitativos. Su fin principal es describir e interpretar los contextos que se experimenta.

En orden de ideas, encuentra su razón de ser en las dimensiones, en el sentido de que toma en cuenta las experiencias para el entendimiento del mundo y reconoce en la configuración de las subjetividades la influencia de aspectos históricos, culturales y sociales. Así, el conocimiento puede asumirse como el resultado de un ejercicio de construcción humana que no concluye al acercarse a las respuestas y soluciones frente a los problemas, sino que se transforma y abre a otras posibilidades epistemológicas. (Miranda y Ortiz, 2020, p. 9).

- Paradigma socio-crítico: nace de una crítica a la racionalidad instrumental y técnica por parte del paradigma positivista y plantea la necesidad de una racionalidad substantiva que incluya no solo los juicios, los valores y los intereses de la sociedad, sino, también, su compromiso para la transformación desde su origen interno, debido a que presenta un enfoque ético más radical y su interés surge de la necesidad de cambiar la realidad, es decir, ser capaz

de ver situaciones injustas y hacer algo para cambiarlas, pudiendo, de esta forma, lograr un cambio hacia la emancipación de los seres humanos.

Asimismo, este paradigma introduce la ideología de forma explícita y la autorreflexión crítica en los procesos de conocimiento. Su finalidad es la transformación de la estructura de las relaciones sociales y dar respuesta a determinados problemas generados por éstas, partiendo de la acción-reflexión de los participantes de la comunidad.” (Alvarado y García, 2008, p. 189).

Teniendo en cuenta esto, el paradigma que se relaciona con nuestra investigación se trata del paradigma interpretativo, ya que no pretendemos aportar explicaciones de carácter causal, sino que con este estudio lo que queremos es interpretar y comprender la conducta humana desde los significados e intenciones de los sujetos que intervienen en la escena educativa, pudiendo, de esta manera, establecer conexiones entre la teoría expuesta por otros autores y lo que hemos visto durante nuestra investigación, con la finalidad de extraer diversas conclusiones, las cuales les podrán de ser de ayuda a diversas personas que estén interesadas en este tema.

## 1.2. Características del diseño del estudio

“El diseño de investigación se define como los métodos y técnicas elegidos por un investigador para combinarlos de una manera razonablemente lógica para que el problema de la investigación sea manejado de manera eficiente” (Muguiru, 2020, s.p.).

Gracias a esto, llegamos a la conclusión de que el diseño en una investigación es como una especie de referente durante el proceso, puesto que este es una guía, en la cual se va especificando cómo vas a llevar a cabo tu investigación empleando, para ello, una metodología concreta. Sin embargo, conviene clarificar que cada autor emplea una clasificación diferente a la hora de distinguir entre los tipos de diseño que existen. En nuestro caso, para especificar el tipo de diseño que se utilizará en esta investigación, nos basaremos en la clasificación que ofrece el Centro De Investigación De Empresas (2018), la cual se corresponde con la siguiente:

Hay cuatro tipos de diseño: investigación exploratoria, investigación descriptiva, investigación explicativa e investigación de evaluación. Luego, el diseño de investigación debe verse desde dos perspectivas: diseño de investigación cualitativo y diseño de investigación cuantitativo. Se pueden utilizar las dos perspectivas combinadas o solo una de ellas (s.p.).

Tomando como referencia esta distinción, el tipo de diseño que se va a emplear en la investigación se trata de una investigación explicativa, puesto que a través de esta investigación se intenta establecer conexiones vinculadas tanto con la teoría como con los datos alcanzados

en la investigación, con la finalidad de dar respuesta no solo a los objetivos iniciales, sino también a los nuevos hallazgos que puedan derivarse tras el estudio.

Adicionalmente, para saber el tipo de perspectiva que emplearemos en esta investigación, previamente, aclararemos lo que son ambas perspectivas.

El método cuantitativo es una metodología de investigación que utiliza preguntas y encuestas para recopilar datos cuantificables y en base a estos realizar análisis estadísticos para derivar conclusiones de investigación. Mientras tanto, el método cualitativo es una metodología de investigación en la que comúnmente se realiza una investigación en base a la “calidad” o la opinión de personas para derivar conclusiones de investigación (Ortega, 2020, s.p.).

En nuestra investigación utilizaremos una perspectiva mixta, ya que se empleará tanto instrumentos de investigación de carácter cuantitativo e instrumentos cualitativos. La razón de esto es porque lo importante de la investigación no solo es conocer el grado de integración de las juegos de mesa en Educación Primaria y la frecuencia del empleo de estas herramientas por parte del profesorado de las distintas áreas curriculares, sino que también es primordial conocer las experiencias que han tenido los profesores, su conexión con este tema y los consejos que estos dan, de cara a que los futuros profesores introduzcan estas herramientas en sus clases, valorando, en todo momento, el potencial que estas tienen.

Conviene aclarar que ambos métodos presentan unas características concretas, por este motivo, a continuación, pasaremos a especificarlas:

**Tabla 5.**

*Comparativa entre las características del método cualitativo y cuantitativo*

Método cuantitativo	Método cualitativo
Los datos generalmente se recopilan utilizando instrumentos de investigación estructurados.	Es un método exploratorio de investigación.
En el método cuantitativo el tamaño de la muestra es mayor que en el método cualitativo.	Sirve para investigar causas subyacentes, emociones y valores antes de que se desarrolle una hipótesis
El estudio de investigación generalmente se puede replicar o repetir, dada su alta confiabilidad.	La meta de los estudios cualitativos es descubrir y explicar porque ocurre un fenómeno o comportamiento.

La pregunta que se aplica está claramente establecida y lista para registrar respuestas objetivas.	Los métodos de este tipo de investigación se enfocan en mejorar el conocimiento sobre un tema utilizando preguntas semiestructuradas y no estructuradas que permiten que la persona que responda tenga libertad al momento de contestar.
Todos los aspectos del estudio están cuidadosamente diseñados antes de la recolección de datos.	Este tipo de investigación utiliza métodos como la observación, la entrevista y las discusiones en <i>focus groups</i> o <i>una insight community</i> .
Los datos están en forma de números y estadísticas, a menudo organizados en tablas, cuadros, figuras u otras formas no textuales.	
El proyecto se puede utilizar para generalizar conceptos más ampliamente, predecir resultados futuros o investigar relaciones causales.	
El investigador utiliza herramientas, como cuestionarios o software de computadora, para recopilar datos numéricos.	

*Fuente.* Elaboración propia a partir de Parra (2020) y Muguirra (2020).

Tomando como referencia todo lo que hemos comentado previamente, nos gustaría destacar que, partiendo de la intencionalidad de nuestra investigación, llevaremos a cabo, de manera más concreta, un estudio de caso, el cual le podemos definir como:

una investigación empírica que estudia un fenómeno contemporáneo dentro de su contexto de la vida real, especialmente cuando los límites entre el fenómeno y su contexto no son claramente evidentes. (...) Una investigación de estudio de caso trata exitosamente con una situación técnicamente distintiva en la cual hay muchas más variables de interés que datos observacionales; y, como resultado, se basa en múltiples fuentes de evidencia, con datos que deben converger en un estilo de triangulación; y, también como resultado, se beneficia del

desarrollo previo de proposiciones teóricas que guían la recolección y el análisis de datos. (Yin, 1994, p. 13).

Conviene aclarar que la decisión de llevar a cabo un estudio de caso no es solo porque sea la metodología que mejor se ajusta a nuestro propósito del estudio, sino también porque al llevarla a cabo podemos incluir las dos perspectivas de manera combinada, es decir, al efectuarla podremos utilizar tanto instrumentos de investigación de carácter cualitativo como cuantitativo, consiguiendo, de esta forma, que nuestro estudio sea mucho más completo, riguroso y efectivo.

## **2. Caso**

Como hemos podido comprobar, los juegos de mesa se están volviendo cada vez más populares en las escuelas, pero su implementación puede llegar a motivo de disputa entre los distintos miembros de la comunidad educativa, ya que, quizás, haya unos que estén a favor de ello, mientras que los restantes estén en contra.

Por este motivo, con el presente estudio efectuaremos una investigación sobre este asunto de cara a conocer qué es lo que, verdaderamente, piensan todos los miembros de la comunidad educativa.

## **3. Técnicas e instrumentos de recogida de datos**

En cualquier investigación, para poder cumplir con el objeto de estudio inicialmente previsto, se requiere de la elaboración de una o varias técnicas, ya que gracias a estas se podrán recopilar los datos, con el fin de, posteriormente, analizarlos y obtener las conclusiones oportunas, puesto que

la recolección de datos se refiere al uso de una gran diversidad de técnicas y herramientas que pueden ser utilizadas por el analista para desarrollar los sistemas de información, los cuales pueden ser la entrevistas, la encuesta, el cuestionario, la observación, el diagrama de flujo y el diccionario de datos. (De Aguiar, 2016).

Partiendo de esto, los instrumentos que vamos a utilizar para obtener los datos en esta investigación se corresponden con el empleo de diferentes cuestionarios y diversas entrevistas con expertos.

### 3.1. Cuestionario

El cuestionario se trata de “un proceso estructurado de recogida de información a través de la cumplimentación de una serie de preguntas” (Alfaro et al., 2006, p. 233).

Asimismo, deberá recoger información sobre todas las variables consideradas de interés. Sin embargo, antes de redactar las preguntas que forman el cuestionario, debemos conocer cuál es la población diana a la que se dirige (nivel cultural, edad, estado de salud) y el sistema por el que se va a aplicar, ya que serán estos aspectos los que condicionarán el número de preguntas, el lenguaje empleado y el formato de las respuestas (Alfaro et al., 2006, p. 232).

Conviene aclarar que para nuestro estudio hemos llevado a cabo diversos cuestionarios, con el fin de conocer la opinión de los distintos miembros de la comunidad educativa. Para ello, hemos diseñado un cuestionario para el alumnado que ha hecho las prácticas este año, uno para niños y niñas que están en el colegio y otro para las familias.

En primer lugar, en lo que respecta al cuestionario de los alumnos de prácticas consta de 16 preguntas cortas y sencillas, las cuales se han adaptado al público al que iban destinadas. Este se encuentra dividido en 3 secciones. La primera de ellas se destina a la obtención de datos personales de los participantes: sexo, edad y colegio en el que han hecho las prácticas. En la segunda sección, obtenemos información relativa a su vinculación con los juegos de mesa. Finalmente, en el última sección extraemos información vinculada con el ABJ.

#### **Tabla 6.**

##### *Preguntas del cuestionario alumnado en prácticas*

---

Preguntas del cuestionario
1. Sexo
2. Edad
3. Colegio en el que has hecho las prácticas
4. ¿Alguna vez has utilizado (o tu maestro/a del prácticum) los juegos de mesa para trabajar algún contenido curricular o alguna competencia?
5. ¿Con qué frecuencia lo utilizabas?
6. ¿En qué asignaturas solías emplearlo?
7. Señala los problemas y las ventajas que crees que puede suponer utilizar una metodología basada en el juego para el aprendizaje en el ámbito escolar
8. ¿Sabes lo que es el ABJ?

---

- 
9. ¿Alguna vez lo has utilizado?
  10. En el caso de haber indicado "sí" en la pregunta anterior, ¿podrías contarnos tu experiencia?
  11. ¿Has recibido alguna formación específica acerca de esta metodología?
  12. En el caso de haber respondido "sí" en la pregunta anterior, ¿dónde has recibido esa formación?
  13. Si te formasen más sobre ella, cuándo seas profesor/a, ¿la utilizarías en tus clases?
  14. ¿Qué formación específica te gustaría recibir acerca de la metodología del ABJ?
  15. Valora la utilización de una metodología basada en el juego para el aprendizaje en el ámbito escolar
  16. ¿Qué crees que supone que el profesor utilice distintos juegos de mesa para trabajar diversos contenidos, en lugar de utilizar otros recursos como, por ejemplo, el libro de texto?
- 

*Fuente.* Elaboración propia.

En segundo lugar, en el caso del cuestionario para los niños consta de 11 preguntas cortas y sencillas, adaptadas para que estos pudiesen entenderlas. Este está dividido en 2 secciones, la primera está encaminada a conocer sus datos personales: sexo, edad y etapa educativa en la que están. Y la segunda destinada a conocer su opinión acerca del uso de los juegos de mesa en el aula.

Conviene mencionar que como este cuestionario lo iban a realizar niños menores de edad, creamos un consentimiento informado, para que las familias nos diesen su consentimiento para que participasen sus hijos e hijas (ver Anexo 1).

### **Tabla 7.**

#### *Preguntas del cuestionario alumnado*

---

##### Preguntas del cuestionario

---

1. Sexo
  2. Edad
  3. Curso
  4. Danos tu opinión sobre la utilización de los juegos de mesa en clase para aprender diferentes contenidos. Si te ayuda para responder, dinos qué sientes cuando el maestro dice que vais a utilizar los juegos en clase
-



- 
5. ¿Qué sientes cuando estás jugando a los juegos de mesa?
  6. ¿Qué es lo que más te importa cuando juegas a los juegos de mesa en clase?
  7. Cuando el maestro utiliza juegos de mesa para trabajar en el aula, ¿qué aptitudes crees que desarrollas? ¿con qué relacionas la actividad?
  8. Señala las habilidades que puedes desarrollar al utilizar los juegos de mesa en el aula
  9. Señala que funciones realizas cuando utilizáis los juegos de mesa en el aula
  10. ¿Te parece mejor utilizar los juegos de mesa para aprender contenidos de diferentes materias que otras clases más habituales? ¿Por qué?
  11. ¿Percibes algún problema a la hora de utilizar los juegos de mesa en el aula?
- 

*Fuente.* Elaboración propia.

Por último, en lo que respecta al cuestionario de las familias consta de 14 preguntas cortas y sencillas, acordes al público al que iban destinadas para que estos no tuviesen problemas a la hora de entenderlas. Ese se encuentra dividido en 2 secciones, la primera, como en los dos cuestionarios previos, está destinada para conocer sus datos personas, mientras que la segunda está destinada a conocer cuál es su opinión del uso de los juegos de mesa tanto en las aulas como en el centro.

### **Tabla 8.**

#### *Preguntas del cuestionario familias*

---

##### Preguntas del cuestionario

---

1. Sexo
  2. Edad
  3. Colegio en el que está escolarizado tu hijo/a
  4. ¿Sabes lo que es la metodología del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)?
  5. ¿Consideras adecuado que el maestro de tu hijo/a utilice juegos de mesa para trabajar diversos aspectos del currículo?
  6. ¿Qué beneficios e inconvenientes crees que aporta la utilización de juegos de mesa para la formación de tu hijo/a?
  7. ¿Qué aptitudes crees que desarrollan los niños/as cuando juegan a los juegos de mesa en el aula?
  8. ¿Qué crees que debe tener en cuenta un docente de Educación Primaria para utilizar los juegos de mesa en el aula?
  9. ¿Qué aspectos consideras más importantes para utilizar los juegos de mesa?
-

- 
10. ¿Consideras adecuado que en el centro se lleven a cabo jornadas sobre juegos de mesa a las cuales puedan ir las familias?
  11. En el caso de haber respondido "SÍ" en la pregunta anterior, ¿por qué lo consideras adecuado?
  12. Al llevarse a cabo jornadas en el centro de juegos de mesa con el alumnado y las familias, ¿crees que la utilización de este tipo de juegos ayuda a fortalecer el vínculo familiar?
  13. ¿Cómo pueden las familias reforzar el aprendizaje que se desarrolla en la escuela con esta propuesta?
  14. ¿Por qué crees que los maestros de Educación Primaria deberían utilizar los juegos de mesa en el aula para complementar otros recursos más habituales como los libros de texto?
- 

*Fuente.* Elaboración propia.

Conviene aclarar que en todos los cuestionarios las preguntas son abiertas y cerradas, ya que en unas tienen la posibilidad de escoger una o varias respuestas concretas, mientras que en otras se les deja más libertad para escribir lo que ellos piensen (ver Anexo 2).

Para finalizar, destacar que todos los cuestionarios se han creado *ad hoc* para el desarrollo de esta investigación y han sido validados por los investigadores implicados en la misma y otros profesores de la Universidad.

### 3.2. Entrevistas semiestructuradas con expertos

La entrevista es una de las técnicas de recogida de datos más frecuentes en una investigación de tipo cualitativo, puesto que a través del diálogo podemos obtener de un modo rápido y sencillo la información que necesitamos. Díaz et al. (2013) nos aclaran que

La entrevista en la investigación cualitativa, independientemente del modelo que se decida emplear, se caracteriza por los siguientes elementos: tiene como propósito obtener información en relación con un tema determinado; se busca que la información recabada sea lo más precisa posible; se pretende conseguir los significados que los informantes atribuyen a los temas en cuestión; el entrevistador debe mantener una actitud activa durante el desarrollo de la entrevista, en la que la interpretación sea continua con la finalidad de obtener una comprensión profunda del discurso del entrevistado (p. 163).

No obstante, en función del propósito de la investigación, se deberá emplear un tipo u otro, debido a que los autores previamente mencionados diferencian tres tipos de entrevistas atendiendo a su contenido y organización, las cuales se corresponden con: entrevista estructurada, semiestructurada y no estructurada.

En caso vamos a emplear una entrevista semiestructurada, puesto que este tipo de entrevista permite una mayor flexibilidad que las entrevistas semiestructuradas. Al emplear este tipo de entrevista, las preguntas que hemos planteado son abiertas, lo que les posibilitará a los entrevistados poder contar aquella información que consideren oportuna, pudiendo, así, conectarla con su experiencia, los conocimientos que ellos tienen, entre otras cosas.

Para elaborar la entrevista, elaboramos un guion orientativo (ver tabla 9), con el fin de que las preguntas que habíamos planteado nos condujeses a solventar los objetivos que nos habíamos propuesto para la investigación.

Conviene aclarar que una vez que tuvimos claro los disantos aspectos que queríamos valorar, pasamos el guion a diversos profesores, con el fin de validar el instrumento creado y finalmente este está compuesto por 18 preguntas, las cuales no están planteadas de una manera aleatoria, sino que su estructura sigue un orden, con el propósito de dar coherencia y sentido al diálogo. De esta forma, las cuatro primeras preguntas están destinadas para conocer un poco acerca de la trayectoria laboral del participante y las restantes están más vinculadas a conocer cuál es su opinión acerca de los juegos de mesa como recursos didácticos en la escuela.

**Tabla 9.**

*Guion de la entrevista*

Guion de la entrevista
1. ¿Qué formación docente tienes o que estás cursando?
2. ¿Cuántos años llevas ejerciendo en el mundo de la educación?
3. ¿En qué tipo de colegios has estado y estas impartiendo clase?
4. ¿Qué tipo de metodologías sueles usar en tus clases, tanto ahora como en tus inicios?
5. ¿Qué son para ti los juegos de mesa?
6. ¿Alguna vez los has utilizado en tus clases? De ser así, ¿En qué clase y con qué frecuencia los utilizas?
7. ¿Por qué decidiste utilizar los juegos de mesa en tus clases?; ¿Te impulso alguien a hacerlo?
8. ¿Crees que son una buena estrategia para trabajar los distintos elementos del currículo?
9. ¿Consideras que los alumnos aprenden más con este tipo de recursos?
10. A la hora de introducir los juegos de mesa en tus clases ¿eres consciente tanto de los beneficios como los inconvenientes que aportan a los alumnos?

11. ¿Consideras adecuado usar el ABJ en Educación Primaria?, De no ser así ¿por qué no lo crees?
12. ¿Sueles utilizar juegos de mesa individuales o grupales? En el caso de usar los grupales, ¿cómo conformas los grupos?
13. ¿Consideras que los juegos de mesa están conectados con otras actividades? O, por el contrario, ¿crees que se utilizan de manera aislada?
14. A la hora de utilizar la metodología del ABJ consideras que un factor importante es la organización del aula (disposición y organización del mobiliario)? De ser así, ¿consideras que es necesario cambiar la organización habitual del aula para trabajar con los juegos de mesa?
15. ¿Consideras que la metodología del ABJ es inclusiva?
16. ¿Crees que es necesario una formación específica para poder trabajar los juegos de mesa en educación Primaria?
17. ¿Has recibido alguna formación específica durante la carrera, o posteriormente, sobre los juegos de mesa como recursos didácticos? De no ser así, ¿consideras que deberían haberte formado más?
18. ¿Qué consejos les darías a los jóvenes para que estos se inicien y utilicen estos recursos?

*Fuente.* Elaboración propia

Para su desarrollo, en primer lugar, pensamos el perfil de maestros que queríamos entrevistar, ya que queríamos que fuesen expertos en los juegos de mesa y los utilizaran, con cierta frecuencia, en sus clases.

A continuación, cuando tuvimos claro las personas que queríamos entrevistar, nos pusimos en contacto con cada una de ellas, con el propósito de ver si estaban interesadas en participar en el estudio.

Seguidamente, cuando nos confirmaron que querían participar en la investigación, les dimos una información más completa sobre lo que iba el estudio y para lo que serviría su participación. Para ello, elaboramos un documento, en el cual les informábamos sobre lo que iba el estudio y las distintas preguntas que se les plantearían en la entrevista, con el fin de que estuvieran al tanto de cómo sería, la duración que tendría...

Adicionalmente, les incluimos el consentimiento informado, con la finalidad no solo de que conociesen los principios éticos que seguiríamos en la investigación, sino que también

quedase constancia de que habían accedido voluntariamente a participar en el estudio y compartir toda aquella información que considerasen oportuna (ver Anexo 3).

Una vez que todo esto estuvo en orden, pasamos a concretar la fecha, el día y el lugar en el que se harían las entrevistas, debido a que, preferiblemente, queríamos hacerlas presenciales, ya que la interacción es mucho mayor, aunque, nos gustaría aclarar que, por desgracia, una de las entrevistas se tuvo que hacer online.

Para finalizar, destacar que en todas las entrevistas se utilizó la grabación en audio como instrumento de registro la información facilitada por el o la participante, con el propósito de poder efectuar, posteriormente, las transcripciones de cada una de ellas (ver Anexo 4).

### **3. Técnicas de análisis de los datos**

Generalmente, a lo largo de una investigación se recopilan conjuntos de datos de diverso tipo, que pueden llegar a tener grandes dimensiones. Aun cuando los costos de almacenamiento disminuyen cada día, existen motivos que hacen necesario decidir qué datos preservar en el largo plazo (más allá de los límites de la investigación) y qué datos eliminar. (Biblioteca CEPAL, 2020, s.p.).

Comenzamos este apartado con esta cita, ya que consideramos que un primer paso en el análisis de los datos es conocer cuáles son verdaderamente relevantes para nuestra investigación y por ello es necesario aplicar diversas técnicas, con el fin de analizarlos de un modo mucho más riguroso, sencillo y eficaz. Sin embargo, como en este estudio se lleva a cabo un metodología mixta no es posible efectuar el mismo tipo de técnicas para lo cuantitativo que para lo cualitativo. Por eso, a continuación, pasaremos a especificar cuáles son las técnicas que utilizaremos para analizar los datos de la investigación.

Por un lado, para examinar la información obtenida de los cuestionarios emplearemos el programa SPSS, puesto que al ser cuestionarios online, las respuestas de todos los participantes se podrán descargar en un Excel, y este le podremos modificar con ayuda del programa, pudiendo de esta forma, previamente, verificar que los datos proporcionados sean correctos y, seguidamente, realizar diversos análisis descriptivos, los cuales nos permitirán conocer todos aquellos que consideramos importantes para nuestra investigación. Gracias a esto podremos ir estableciendo conexiones entre estos datos y los existentes sobre el tema con anterioridad.

Por otro lado, para estudiar la información procedente de las entrevistas utilizaremos el programa Atlas. Ti. Para ello, en primer lugar, transcribiremos, con ayuda del programa, toda

la información que hemos recabado. Seguidamente, pasaremos a categorizarla, para lo cual iremos estableciendo categorías de interés, es decir, de toda la información que tenemos, iremos instaurando categorías, las cuales contendrán información similar.

Este proceso lo hemos llevado a cabo de una manera analítica, debido a que, una vez que tuvimos todas las entrevistas, hicimos una primera lectura atenta de toda la información que habíamos obtenido y gracias a esta pudimos extraer los temas principales de la investigación.

Conviene aclarar que, durante este proceso, hemos obtenido una categoría. Y de esta, como veremos en la tabla 10, hemos dispuesto diversas subcategorías, para hacer un análisis más sencillo de la información

**Tabla 10.**

*Categorías y subcategorías del análisis*

Categorías principales	Subcategorías
Juegos de mesa	Datos personales
	Uso de los juegos de mesa
	ABJ
	Formación específica y consejos

*Fuente.* Elaboración propia.

Posteriormente, pasaremos a codificar la información atendiendo a las categorías propuestas, debido a que este proceso “nos permite condensar nuestros datos en unidades analizables y, así, revisar minuciosamente lo que nuestros datos nos quieren decir” (Cano y González, 2010, p.4).

Para finalizar este proceso, pasaremos a interpretarla, con la finalidad de obtener diversas conclusiones, las cuales nos servirán no solo para comprobar si los objetivos de la investigación han sido resueltos tras el estudio realizado, sino, también, para conocer posibles mejoras de cara a futuros estudios sobre este tema.

#### **4. Criterios de rigor científico**

En el mundo de la investigación, Guba y Lincoln (1981) “demandan la necesidad de que cualquier estudio se funde sobre los cuatro aspectos clave requeridos para poder considerarlo científico, riguroso y válido, los cuales se corresponden con: el valor de verdad, la aplicabilidad, la consistencia y la neutralidad” (p. 103-104). Ahora bien, en algunas investigaciones, estos

aspectos son asimilados de una manera diferente, a raíz de la visión que tiene el propio investigador.

Ante esta variedad de opiniones, en este caso, nos basaremos en los criterios de rigor expuestos por Guba (1989), los cuales hacen referencia a los siguientes aspectos: la credibilidad, la transferibilidad, la dependencia y la confirmabilidad.

No obstante, conviene aclarar que Guba y Lincoln (1981) sugieren que se han expuesto cuatro preocupaciones primordiales vinculadas con el criterio de la credibilidad. Por lo que todos los criterios deberían remitirse a las mismas, las cuales son las siguientes: el valor de verdad, la aplicabilidad, la consistencia y la neutralidad. Estos cuatro conceptos se han categorizado, desde hace muchos años, dentro del paradigma racionalista, en el cual, como veremos en la tabla 11, se denominan de un modo diferente.

**Tabla 11.**

*Términos Racionalistas y Naturalistas, apropiados para los cuatro aspectos de credibilidad*

Aspecto	Término científico	Término naturalista
Valor de verdad	Validez interna	Credibilidad
Aplicabilidad	Validez externa (Generalizabilidad)	Transferibilidad
Consistencia	Fiabilidad	Dependencia
Neutralidad	Objetividad	Confirmabilidad

*Fuente.* Elaboración propia a partir de Guba (1989).

Antes de continuar explicando cómo nuestra investigación cumple con estos criterios de credibilidad, creemos que es primordial tener en cuenta, también, un quinto criterio, por su correlación al planteamiento y diseño de investigación empleado, el cual Lather (1986) conceptualiza como *Catalytic validity*, la cual el autor define como “*refers to the degree to which the research process re-orientes, focusses, and energizes participants in what Freire (1973) terms "conscientization," knowing reality in order to better transform it*” (p. 67).

Lo que este autor nos quiere decir es que la validez catalítica hace referencia al grado en que el proceso de investigación reorienta, enfoca y proporciona energía a los participantes con el fin de concienciar y facilitar un mejor conocimiento de la realidad para transformarla.

Una vez que ha quedado todo esto claro, a continuación, pasaremos a especificar cuáles son los criterios de rigor que tendremos en cuenta en esta investigación:

• **Credibilidad**: es un criterio vinculado con el uso de la verdad. Este se centra en admitir los resultados que se obtienen en la evaluación, es decir, consiste en admitir la fidelidad de la información. Para lograr una mayor credibilidad en el estudio se puede efectuar: un trabajo prolongado en un mismo lugar; una observación persistente a los participantes; un juicio crítico de los compañeros; una triangulación de los datos; la recogida de material de adecuación referencial; las comprobaciones con los participantes; establecer la corroboración o coherencia estructural o la adecuación referencial. En nuestro caso emplearemos las siguientes:

○ **Triangulación de los datos**: como hemos explicado anteriormente en el apartado 3 de este capítulo vamos a utilizar diferentes técnicas y métodos para obtener los datos. La razón por la que hemos decidido esto es porque, de esta forma, no solo podremos descifrar y evaluar la información que hemos conseguido de cada uno de ellos, sino que también podremos contrastarla.

○ **Recogida de material de adecuación referencial**: este aspectos lo llevaremos a cabo tanto antes como después de realizar la investigación. Esto se debe a que previo a la misma iremos recopilando en el banco de documentos, diversos artículo, libros, trabajos académicos, entre otros que nos sean de interés. Con el fin de que, tras realizar el estudio, podamos contrastarlo con lo que nosotros hemos hallado.

○ **Establecer la corroboración o coherencia estructural**: cuando consideremos que tenemos suficiente información por parte de los participantes, analizaremos tanto por separado cada uno de los datos que los participantes nos han dado como de manera conjunta, con la finalidad de asegurarnos de que no existen ni problemas internos ni contradicciones. Ahora bien, conviene aclarar que en el caso de que existiese alguno no lo descartaríamos, sino que lo especificaríamos en las conclusiones obtenidas, ya que esto puede servir a futuros investigadores que estudien sobre este tema u otro que sea parecido.

• **Transferibilidad**: este criterio muestra si la información y los resultados conseguidos son primordiales en el contexto que se ha efectuado el estudio. Conviene mencionar que estos resultados no solo se pueden traspasar a otros contextos parecidos, sino que también pueden valer de guía para otros investigadores que tengan los mismos intereses o propósitos. Para obtener una mayor transferibilidad al estudio se puede: hacer un muestreo teórico; recoger abundantes datos descriptivos o desarrollar descripciones minuciosas. En nuestro caso utilizaremos las siguientes:



○ Muestreo teórico: como hemos mencionado anteriormente en el criterio de credibilidad, concretamente cuando hablábamos la recogida de material de adecuación referencial, recopilaremos un banco de documentos, el cual tendrá la información que nos interesa conocer para llevar a cabo nuestro estudio.

○ Descripción minuciosa del contexto: como se ha mostrado con anterioridad en el apartado 2 de este capítulo, hemos dedicado un apartado exclusivo para detallar este aspecto. Esto se debe a que consideramos que cuanto mejor lo describas te garantizas mucho más la propagación. Por este motivo, en este hemos especificado lo que es el caso, el número de participantes, sus características principales, entre otras cosas.

● Dependencia: este criterio señala no solo la solidez de la información, la cual proviene del instrumento o instrumentos usados, sino, también, del observador. Para alcanzar una mayor dependencia al estudio se puede: utilizar métodos solapados; realizar una réplica paso a paso; establecer una pista de revisión o llegar a un acuerdo para que un observador externo revise la dependencia. En mi nuestro caso usaremos las siguientes:

○ Métodos solapados: como hemos comentado previamente en el criterio de credibilidad cuando especificábamos porque íbamos a usar la triangulación, utilizaremos diferentes métodos y técnicas, lo cual dará un mayor rigor a nuestra investigación, debido a que “es claro que, si se hallan similares resultados, usando métodos diferentes, se refuerza también la estabilidad” (Guba, 1978, p. 11).

○ Establecer una pista de revisión: entendemos la pista de revisión como aquella que “toma la forma de documentos (toma real de notas en una entrevista, por ejemplo) y supone una explicación progresiva del proceso (en la forma de diario de un investigador)” (Guba, 1989, p.161). Tomando esto como referencia, en nuestro estudio lo llevaremos a cabo cuando realicemos las entrevistas, debido a que, aparte de grabarlas, pidiendo previamente el permiso correspondiente, llevaremos un diario de campo y en este iremos apuntando todos aquellos aspectos que nos sean de interés.

● Confirmabilidad: este criterio tiene como propósito principal no solo verificar la intersubjetividad de los datos e informaciones que se han alcanzado durante la investigación, sino, también, examinar su autonomía respecto al investigador que las obtiene. Para adquirir una mayor dependencia al estudio se puede realizar: una triangulación de los datos; un ejercicio de reflexión o llegar a un acuerdo para una revisión de la confirmabilidad. En nuestro caso aplicaremos las siguientes:

○ Saturación: “en el ámbito de la investigación cualitativa se entiende por saturación el punto en el cual se ha escuchado ya una cierta diversidad de ideas y con cada entrevista u observación adicional no aparecen ya otros elementos” (Krueger R.A. y Casey M.A., 2000, s.p.). Tomando en consideración esto, como hemos comentado en el apartado 3 de este capítulo, cuando realicemos la categorización de las transcripciones, cada categoría y subcategoría deberá aparecer en múltiples ocasiones para poder ser empleada en el estudio, ya que, de esta manera, conseguiremos que la información de cada categoría sea clara y concisa.

○ Incluir transcripciones y aportación de pruebas documentales: al finalizar el documento, incluiremos en el apartado de Anexos tanto las transcripciones de las entrevistas llevadas a cabo como los enlaces a los distintos cuestionarios, con el fin de que el lector no solo pueda entender mucho mejor el trabajo realizado, sino que también pueda comprobar la veracidad de los datos expuestos y las conclusiones a las que hemos llegado.

○ Triangulación: como ya lo hemos explicado previamente pensamos que no es necesario volver a repetirlo, pero sí nombrarlo. Esto se debe a que tenemos que ser conscientes de que al realizar la triangulación de los datos aparte de obtener una mayor credibilidad en la investigación logramos, también, una mayor confirmabilidad.

## **5. Cuestiones ético-metodológicas de la investigación**

La ética en la investigación educativa constituye un factor fundamental que debe ser considerado para la realización de estudios que incluyan la participación de diversos sujetos. Los investigadores deben enfrentarse a escenarios complejos y cumplir con una serie de pautas nacionales e internacionales que tienen como propósito respetar los derechos de las personas que se someten al proceso de investigación en el ámbito educativo. (Paz, 2018, p. 45).

Comenzamos este apartado con esta cita, ya que consideramos que ese aspecto es primordial en cualquier investigación que se lleve a cabo. Por este motivo, nos gustaría destacar que en el caso de nuestro estudio estará presente a lo largo del mismo, es decir, desde el inicio del diseño y su correspondiente organización, hasta el momento en el que se acabe la investigación.

Partiendo de esto, para exponer las cuestiones ético-metodológicas que tendremos en cuenta en la investigación, nos basaremos en lo expuesto por Opazo (2011):

● Asociación colaborativa: en la investigación compartiremos las responsabilidades con los participantes, ya que estaremos abiertos, desde el primer momento, a nuevas sugerencias que nos puedan ser de gran ayuda. Asimismo, durante todo el estudio, mostraremos respeto por

todos los participantes y lo que estos nos puedan decir, ya que todas las opiniones serán igual de válidas.

- Valor social: con la realización del estudio pretendemos no solo que se desarrollen mejoras sociales, sino que también se produzca un aumento del conocimiento en este campo entre toda la población.

- Validez científica: en nuestra investigación pondremos especial atención a que el diseño científico cuente con valor social para los participantes. Asimismo, les aclararemos desde el inicio los objetivos que pretendemos alcanzar con el estudio y les especificaremos no solo qué es lo que haremos con sus aportaciones, sino también a lo que podrán tener derecho tanto durante, como después del estudio.

- Selección imparcial de la población en estudio: a la hora de escoger los participantes de nuestra investigación lo haremos de la forma más meticulosa posible, mostrando, en todo momento, una actitud imparcial, ya que no queremos manipular el proceso de selección, con el propósito de asegurar una mayor validez del estudio.

- Proporción riesgo-beneficio favorable: desde el comienzo de la investigación, evaluaremos y tendremos en cuenta todos los posibles riesgos y beneficios que pueda dañar a los participantes, debido a que velamos por el bienestar de todos ellos durante el transcurso del estudio.

- Revisión independiente: la investigación debe estar sometida a varias revisiones, por parte de personas expertas, comités de revisión ética, personal externo... En nuestro caso, el tutor académico garantizará una revisión del estudio.

- Consentimiento informado de los participantes: previo a la realización, tanto de las entrevistas como de los cuestionarios, informaremos a los participantes sobre lo que van a hacer, con el propósito de que tras conocerlo tengan total libertad a la hora de dar, o no, su consentimiento. Para ello, les especificaremos en qué consiste la investigación, para que servirá su participación, que podrán abandonar el estudio cuando ellos lo deseen, que tendrán derecho a elegir la información que quieren compartir, entre otras cosas.

- Respeto de los participantes reclutados y de las comunidades de estudio: ninguna investigación que se lleve a cabo podrá tener implicaciones perjudiciales para los participantes. A consecuencia de esto, pondremos, especial, atención en que nadie se sienta dañado u ofendido durante el transcurso de la investigación. En relación con esto, declararemos su autonomía personal, respetaremos sus opiniones y decisiones, les informaremos acerca de los resultados que se han obtenido y les recordaremos que todo lo que nos digan será confidencial...



## Capítulo IV. Resultados

Los resultados son una parte imprescindible de cualquier estudio ya que son los que les dan solidez a los objetivos, pudiendo, de esta forma, validar su eficacia. En nuestro estudio hemos recabado información desde diversos ámbitos vinculados al objeto de estudio: alumnado de prácticas y del colegio, profesores y familias, con el fin de mostrar un análisis exhaustivo de los resultados obtenidos, examinaremos cada uno de ellos por separado.

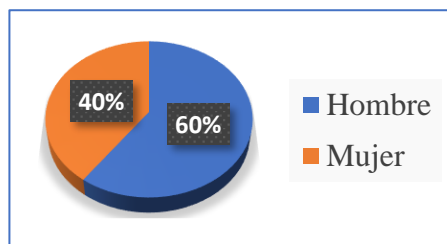
### 1. Resultados y análisis de los cuestionarios pasados al alumnado de prácticas

Nos gustaría comenzar aclarando que el cuestionario le hemos pasado al alumnado que durante este curso escolar ha realizado sus prácticas del Grado de Maestro, ya que no solo queríamos conocer si en los colegios en la actualidad utilizan los juegos de mesa, sino que también queríamos comprender la opinión del alumnado que ha estado recientemente en los colegios, ya que ellos, mejor que nadie, saben de primera mano lo que está pasando en las aulas.

Aclarado esto, destacar que, finalmente, el cuestionario lo han contestado 40 alumnos, una proporción considerable al tener en cuenta que solo era de un curso en concreto de Magisterio. De estos, sorprendentemente, como podremos observar en el gráfico 1, hay más hombres que mujeres que están cursando este grado.

#### Gráfico 1.

*Diferenciación por sexos de los participantes*



*Fuente.* Elaboración propia a partir de las respuestas del cuestionario.

Los datos que se presentan en el gráfico anterior, son algo sorprendentes, ya que tendemos a pensar que la cifra de estudiantes de Magisterio es más alta en el caso de las chicas. Asimismo, relacionado con esto Alejaldre, Álvarez y Mateos (2021) exponen que

La presencia femenina es representativa de su posicionamiento a nivel nacional. Datos extraídos del Ministerio de Educación y Formación Profesional (2019: 45) señalan que la distribución porcentual, según el sexo, del profesorado de Educación Primaria se encuentra en un 81.4 % de mujeres y un 18.6 % de hombres y mientras que la de Infantil alcanza un 97.6 % de mujeres frente a un 4 % de hombres. La diferencia genérica es considerable. (en prensa)

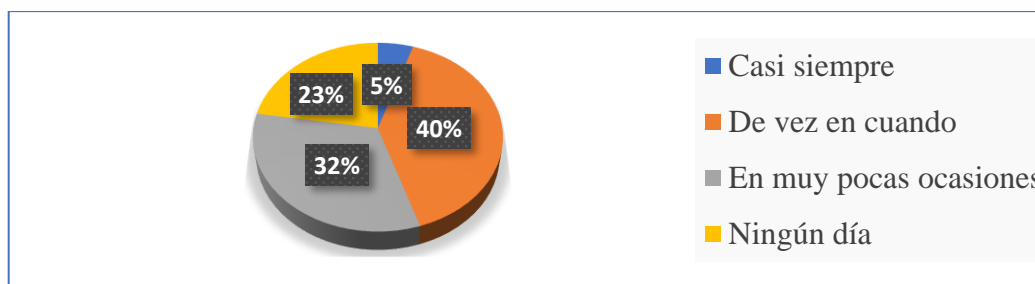
En relación a la edad predominante de los participantes esta se sitúa entre los 22 y 23 años. Aunque es cierto, que para nuestra sorpresa hay varios alumnos u alumnas que se encuentran por encima de esta media, ya que algunos de estos tienen entre 25 y 32 años.

Adentrándonos ya más en profundidad en el tema que nos interesa, los juegos de mesa y el ABJ, los resultados evidencian que la mayor parte del alumnado de prácticas (31 de los 40 participantes) afirman que el colegio en el que estaban de prácticas se usaban los juegos de mesa para trabajar los contenidos o competencias.

Pese a utilizarlos, no todos los utilizan con la frecuencia que nos gustaría, ya que la mayor parte de alumnos, como se puede evidenciar en el gráfico 2, los utiliza con poca frecuencia.

## Gráfico 2.

*Frecuencia de uso de los juegos de mesa*



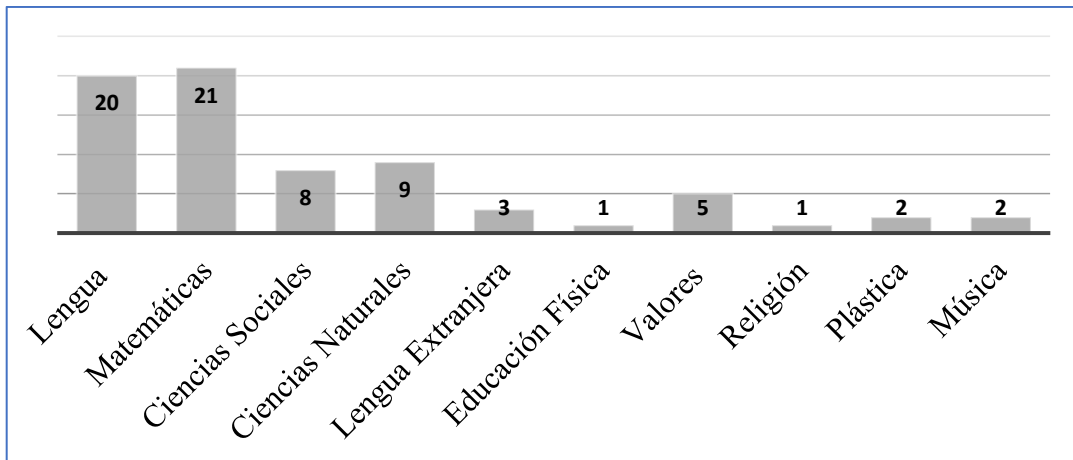
*Fuente.* Elaboración propia a partir de las respuestas del cuestionario.

Gracias a todo esto, podemos deducir que, pese a que “docentes y psicólogos ven un gran potencial educativo en los juegos de mesa, no sólo en cuanto al currículum sino a nivel físico y social y apuestan por su integración en el aula” (Oliver, 2018, s.p.), en la actualidad, son muchos los docentes o alumnado en prácticas que utilizan este tipo de recursos para la enseñanza de los distintos aspectos del currículum, pero no les utilizan con la frecuencia deseada.

A pesar de esto, queremos destacar que el alumnado es consciente de que los juegos de mesa se pueden incorporar en cualquier área del currículum, ya que, haciendo un análisis general de las respuestas que dan cuando se les pregunta por las asignaturas en las que los usan, como se puede observar en el gráfico 3, todos coinciden en que en todas ellas se pueden emplear, aunque es cierto que la gran mayoría los usa, sobre todo en Matemáticas y Lengua Castellana y Literatura.

### Gráfico 3.

*Asignaturas en las que usan los juegos de mesa*



*Fuente.* Elaboración propia a partir de las respuestas del cuestionario.

En lo que respecta a la metodología del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), la gran mayoría del alumnado tiene una idea mínima sobre que es. Esto se debe a que solo 7 de los 40 alumnos y alumnas afirman no saber lo que es.

Pese a saber lo que es, más de la mitad de participantes nunca la han utilizado, lo cual nos da a entender que esto puede deberse a que durante la carrera han incidido más en la enseñanza de otros aspectos que consideran más primordiales.

No obstante, hemos de reconocer que de los 13 participantes que sí que lo han usado, las respuestas que nos dan ante sus experiencias son muy favorables. La razón de esto es porque todos ellos lo recuerdan como algo muy positivo para el alumnado y consideran que, de esta forma, aprenden mucho más. Incluso alguno considera que “es muy buena, lo puse en práctica con los niños y niñas que cursaban valores y aprendieron mucho más ese día que cualquier otro” (Suj. 33).

Relacionado con esto que comentábamos anteriormente, los discentes no sepan lo que es o no lo utilicen, tal vez sea porque no se han formado sobre ello, ya que cuando les hemos preguntado acerca de si han recibido una formación específica acerca de esta metodología la gran mayoría del alumnado responde a que no y los pocos que responden sí, tan solo 6 de ellos, coinciden en que lo han recibido en alguna asignatura específica de la carrera como, por ejemplo, Ciencias Sociales o Psicología del Desarrollo. Ahora bien, para nuestra sorpresa uno de ellos aparte de en la carrera afirma que en el propio centro de prácticas también les han formado de ello (Suj. 17).

Conviene aclarar que nuestras creencias iniciales sobre por qué no las usan han sido comprobadas a la hora de preguntarles acerca de que si les formasen más sobre el ABJ lo utilizarían en sus clases cuando sean maestros y todos ellos coinciden en que sí que lo harían.

Gracias a esto, podemos afirmar sin ninguna duda que tenemos miedo a salirnos de nuestra zona de confort, ya que, como hemos podido comprobar, como no están lo suficientemente formados, no lo utilizan y prefieren emplear otro de metodologías que pueden ser mejores, o peores, para el alumnado.

Por todo esto, creemos que es necesario que desde las Universidades se incida más en las metodologías activas, no solo en el ABJ, ya que así los discentes tendrían más conocimientos acerca de ellas, lo cual provocaría que, quizás, muchos de ellos se atreviesen a utilizarlas cuando están en las prácticas, como señala uno de los participantes en el estudio, que considera que “es necesario cursos de formación sobre su uso, tanto de esta como de otras metodologías activas” (Suj. 5).

Adicionalmente, aparte de esto, es fundamental que fuera del centro el alumnado se forme sobre este tipo de metodología, ya que cuando se les pregunta qué tipo de formación específica les gustaría recibir, algunas de las respuestas que más se repiten son las siguientes:

Suj. 1: “Qué es, cómo aplicarla, qué beneficios y puntos débiles tiene”

Suj 2.: “Qué técnicas existen para emplear el juego con los diferentes contenidos”

Suj 6: “Cómo implementarla de manera correcta en el aula”

Suj. 17: “Actividades y juegos más adecuados para emplear en cada área”

Suj. 29: “Utilización y creación de recursos”

Suj. 34: “un poco sobre todo, tener unas ideas mínimas sobre esta metodología”

Pese a todo esto, el alumnado es consciente de que el uso de una metodología basada en el juego tiene tanto sus ventajas e inconvenientes y muchos de ellos a pesar de no haber recibido una formación específica o no conocer en profundidad esta metodología cuando se les pregunta por las ventajas e inconvenientes que tienen coinciden con la opinión de diversos autores, expuestas con anterioridad en el apartado 2 del marco teórico, entre los cuales destacan los siguientes:



**Tabla 12.***Ventajas y problemas del uso del ABJ en el ámbito escolar*

Ventajas	Problemas
Es una forma de aprender más lúdica, eficaz y significativa	El alumnado quizás no esté acostumbrado y se lo tomen más como un juego que como un aprendizaje
Aumenta su implicación, motivación y participación, así como mejora su predisposición ante los contenidos y aprendizajes	Dificultad a la hora de controlar el grupo y participación desigual del alumnado
Mayor facilidad a la hora de retener los contenidos y a la hora de relacionar la teoría con la práctica	Implica más trabajo y esfuerzo por parte del docente
Los niños y niñas aprenden por descubrimiento	Competitividad
Favorecen las relaciones sociales e intervenciones	Tiempo que se emplea
Resultan más atractivos que otros recursos	Los alumnos pueden distraerse demasiado
Es un metodología fácil de llevar al aula	Clima de la clase que se crea
Aprenden a la vez que se divierten	Conocimiento por parte del docente de todos los juegos que quiera usar
Aprenden a trabajar/jugar cooperativamente	
El alumnado es el protagonista de sus aprendizajes	
Les permite desarrollar numerosos habilidades y capacidades útiles para su día a día	

*Fuente.* Elaboración propia a partir de las respuestas de los cuestionarios.

En otro orden de ideas, a pesar de los escasos conocimientos que poseen acerca de esta metodología, todos ellos la valoran de un modo muy positivo a la hora de preguntarles acerca de su utilización en el ámbito escolar.

No obstante, nos llama la atención, especialmente, la respuesta que dan varios participantes, ya que consideran que “La forma natural de aprender de los niños y niñas es jugando. Además, así aprenden y asimilan que jugando se aprende y que aprender se puede hacer de forma divertida. Además, ven la aplicación real de sus aprendizajes” (Suj. 1).

Es curioso este pensamiento, debido a que, desde hace años, numerosos autores llevan haciendo hincapié en eso mismo que opinan estos alumnos o alumnas. Un claro ejemplo de ello lo encontramos en Piaget (1956) el cual considera que “el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo” (Blanco, 2012, s.p.) o Vygotsky (1924) que piensa que “el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales” (Blanco, 2012, s.p.).

Por todo esto, creemos que es más que evidente su importancia en la vida del alumnado, tanto dentro como fuera de la escuela. Por eso, los docentes deberían incorporarlo en sus clases sin ningún tipo de temor, ya que, como opina este participante en el estudio, “Me parece una metodología que se debería implementar cada vez más en los colegios, ya que supone muchas ventajas tanto en el aprendizaje y desarrollo de los niños/as como en el planteamiento y organización de las clases y el trabajo de todos sus contenidos” (Suj. 17).

Adicionalmente, varios participantes, como veremos a continuación, hacen alusión a la necesidad de combinarla con otras metodologías, para que los niños y niñas no se acostumbren a ella.

Suj. 23: “me parece una metodología curiosa y fácil de llevarla al aula. Por otro lado, también puede ser malo el uso del juego todos los días, pues se acostumbran de dicha manera y no todos los maestros estarán de acuerdo con dicha metodología”.

Suj. 33: “Me parece una metodología muy buena, aunque pienso que como todas tiene sus ventajas y sus inconvenientes, por lo que pienso que sería recomendable alternar esta metodología con otras, para que los niños y niñas no siempre se acostumbren a la misma y aprendan cosas nuevas”

Es curioso este razonamiento, puesto que pensamos que acostumbrarse a una metodología que sea buena para el aprendizaje nunca debería ser considerado un problema, lo sería acostumbrarse a metodologías que no sean eficaces.

Ahora bien, esto no significa que no deban trabajar con diferentes metodologías, pero plantear que no es bueno que los escolares se acostumbren a utilizar el juego como herramienta de aprendizaje no deja de ser, en sí mismo, contradictorio.

Conviene aclarar que todo esto viene siendo cuestionado por diversos autores, debido a que hay algunos que consideran que siempre se debe utilizar la misma metodología, mientras que otros consideran que se deben mezclar varias, ya que no hay una que sea perfecta y contribuya al desarrollo íntegro del alumnado.

Vinculado con esto, Mosquera (2017) afirma que “podemos tener una metodología de cabecera, pero, irremediablemente, muchas otras dejarán, y así debe ser, su pincelada a lo largo del curso. Esto enriquece la docencia y amplía las competencias y el aprendizaje de los alumnos.” (s.p.).

Para finalizar, cuando se les pregunta se les pregunta sobre si creen que los docentes deberían usar los juegos de mesa para trabajar los distintos aspectos del currículo en lugar de otros recursos, muchos de ellos consideran que sí, aunque a la hora de emplearlos observan diversas limitaciones, como, por ejemplo, las siguientes:

Suj. 1: “Más esfuerzo para el maestro”

Conviene aclarar que esto, al igual que lo piensa este participante, lo piensan varios autores, debido a que consideran que el hecho de crear o adaptar diversos juegos de mesa requiere de mucho tiempo.

No obstante, autores como López y Sotoca (2019) afirman que, a pesar de que el tiempo dedicado sea mayor que en otro tipo de metodologías tiene sus recompensas al ponerlo en práctica, ya que los resultados que obtienen los discentes son altamente positivos, lo cual hace que los docentes se motiven y no se lastimen por todo el tiempo que hayan podido haber perdido.

Asimismo, muchos participantes coinciden en que los juegos de mesa son un buen recurso, pero que tampoco hay que abusar de ellos, ya que como dice este participante “supone que los alumnos estén más motivados, activos y aprendan más, aunque pienso que lo mejor es combinar los distintos recursos que hay disponibles en la actualidad para conseguir que los alumnos adquieran una educación integral y de calidad (Suj. 39).

A modo de síntesis, nos gustaría destacar que, gracias a los datos expuestos con anterioridad, deducimos que cada vez son más los colegios, los que actualmente utilizan esta metodología para la enseñanza de los distintos aspectos del currículo de la etapa de Educación Primaria. Ahora bien, si queremos que siga ocurriendo y vaya, incluso, a más, es vital formar a los futuros profesores sobre esta metodología.

Asimismo, debemos ser conscientes de que, como cualquier otra metodología, si no se usa del modo esperado los resultados que se obtendrán no serán los adecuados. Por este motivo, es primordial que los docentes conozcan no solo tanto sus ventajas como sus inconvenientes, sino que también que sean capaces de valorar su potencial que tienen en el desarrollo del alumnado.

Ahora bien, esto conlleva que sean capaces de obviar los tópicos que encontramos acerca de la utilización de los juegos como herramientas educativas, ya que, si tu consideras que es eficaz, la frecuencia con la que los utilices no debería ser un problema.

Esto se debe a que por emplearlos todos los días o cada semana los docentes no van a demandar el empleo de otras metodologías, debido a que ellos mismos se darán cuenta que estos recursos les aportan mucho más que cualquier otro. Por este motivo, los docentes no deberían tener miedo a que se acostumbren a ello, sino que más bien deberían replantearse si son tan útiles, ¿por qué no se utilizan también en etapas educativas posteriores?

## **2. Resultados y análisis de las entrevistas al profesorado**

Para hacer un mejor análisis de las entrevistas efectuadas vamos a dividir las en varias secciones, para lo cual atenderemos a las distintas subcategorías que se han mencionado con anterioridad en el apartado 3 del capítulo III.

### **2.1. Datos personales: personalidad docente**

Nos gustaría comenzar aclarando que los tres participantes que han participado en este estudio tienen una característica común, su implicación y pasión por la labor docente, que son las que nos han llevado a seleccionarles para participar en el estudio y que pasamos a mostrar a continuación.

En primer lugar, en lo que respecta a la formación docente que tiene cada uno de ellos, destacar que todos tienen la carrera de Magisterio. No obstante, cuando la acabaron, cada uno se formó en cosas que le interesaban a nivel individual, por ejemplo, una participante hizo el

Máster en Tecnologías de la Información y Comunicación aplicadas a la enseñanza y los otros dos el Máster de Investigación.

En segundo lugar, en relación a su vinculación con el mundo de la educación, destacar que todos ellos llevan años ejerciendo labores docentes, es cierto que, como hemos podido comprobar en las transcripciones de las entrevistas realizadas, unos llevan más que otros. Pero, a todos ellos les encanta su trabajo y van con mucha ilusión a la escuela todos los días.

A causa de llevar tantos años, cada uno de ellos ha pasado por muchos colegios diferentes, desde públicos hasta concertados y en todos ellos han aprendido muchas cosas que les han servido para mejorar su labor como docente, ya que todos ellos coinciden que nada tiene que ver el docente que eran al principio como con el de ahora, ya no solo a nivel académico sino también a nivel personal, ya que el hecho de estar con otras personas les ha servido para aprender cosas que desconocían de todas ellas.

Relacionado con esto que comentábamos anteriormente, todos ellos coinciden que al principio usaban una metodología más tradicional, en la cual primaba el libro de texto, ya que, al no tener suficiente experiencia y conocimientos, utilizaban lo que ellos conocían y lo que les habían enseñado. Ahora bien, a medida que iban cogiendo más experiencia, provocado por trabajar durante más años en diferentes escuelas, e iban formándose más apostaban por la utilización de metodologías más innovadoras, lo cual consideran que fue un cambio muy enriquecedor para ellos.

La razón de esto es porque una participante afirma “sobre todo, lo que a mí me cambió muchísimo fue el Máster de Investigación, porque yo sentí como que me abría una ventana en el que me entraba un aire maravilloso que me hizo cambiar cantidad de cosas. Entonces a raíz del Máster pues descubrí un montón de metodologías nuevas y empecé a trabajar mucho” (E2, p. 104), mientras que otra considera que “gracias a que fui pasando por diferentes colegios y conociendo a diferentes tipos de profesores y sus metodologías, pude ir abriendo la mente y empezar a cambiar mi forma de enseñar (Entrevista 3, p. 117).

Por todo esto, como síntesis de este apartado, llegamos a la conclusión de que los tres entrevistados son amantes del mundo de la educación y, pese a llevar varios años trabajando, consideran que nunca es tarde para aprender, ya que son conscientes de que mundo evoluciona y, por eso, un buen maestro le tiene que ofrecer al alumnado una educación basada en sus intereses y preferencias, y para conseguirlo tiene que conocer distintos tipos de metodologías,

ya que tal cual afirma Mosquera (2017) “ninguna metodología es perfecta. Metodologías tradicionales y actuales se entremezclan, y deben entremezclarse, desde mi punto de vista, para ofrecer una experiencia más enriquecedora para los estudiantes” (s.p.).

## 2.2. Uso de los juegos de mesa

Como hemos comprobado en el capítulo II, los juegos de mesa de mesa, en función de a quien le preguntes, son una cosa diferente, en el caso de los entrevistados todos ellos coinciden que son una forma de divertirse tanto con la familia como con los amigos y ya si nos centramos en el ámbito educativo, todos ellos afirman que son un gran recurso para que los discentes aprendan. Incluso aparte de esto uno de ellos afirma que para él “son mucho, mucho tiempo de mi vida ahora mismo” (Entrevista 1, p. 91).

A causa de lo que son para ellos los juegos de mesa, todos ellos han apostado por su inclusión en las aulas en las que actualmente imparten clase. Ahora bien, hemos de reconocer que no todos los usan con la misma frecuencia, ya que una lo usa con mucha frecuencia, como mínimo una vez a la semana, otro un día a la semana, cada 15 días y la restante cuando lo necesite lo emplean, ya que si ve algo que la sirve para lo que están trabajando lo utiliza.

Pese a todo esto, todos ellos coinciden que los juegos de mesa se pueden usar en todas las asignaturas, para trabajar cualquier contenido o cualquier otro elemento del currículo, debido a que todos ellos han comprobado su eficacia en las distintas asignaturas de esta etapa y el resultado que obtuvieron es altamente positivo y enriquecedor para el alumnado.

Asimismo, todos ellos coinciden en que la duración de los juegos de mesa no puede ser muy amplia, ya que, si no los niños y niñas pierden la atención y comienzan a aburrirse, si no se les hace ameno el juego o no están entretenidos. Por este motivo, estos docentes han decidido que cuando usan los juegos de mesa la duración no puede ser superior a 30 minutos, aunque reconocen que esta es flexible, pudiendo, en algunos casos, ser menor, todo dependerá de cómo se lo estén pasando los niños, si consiguen resolver el juego muy rápido, entre otras cosas.

Relacionado con esto que comentábamos anteriormente, una de los participantes señala que “con dedicar 10-15 minutos, la actitud de los alumnos cambia radicalmente hacia el trabajo” (Entrevista 3, p. 119).

Adicionalmente, muchas veces, tendemos a pensar que para utilizar los juegos de mesa o cualquier otro recurso hay alguien que te tiene que impulsar a ello y, en este caso, los tres participantes afirman que el hecho de ver a gente que los iba usando y que funcionaban les ha

hecho sentir atracción por ellos y querer utilizarlos en el aula, por ejemplo, una de ellas afirma que “uno de los profesores con los que estuve trabajando me abrió los ojos con todo lo que se puede conseguir usando los métodos y otras formas de enseñanza” (Entrevista 3, p. 119).

Pese a esto, cada uno tuvo unos motivos diferentes para introducirlos en sus clases, entre los cuales nos gustaría mencionar a modo de ejemplo los siguientes: “al usar los juegos, los niños están más motivados y tienen más predisposición al aprendizaje” (Entrevista 3, p. 119) o “el ver qué hay muchas cosas que con otros recursos o con otras metodologías es muy difícil de trabajar pues con el juego de mesa la verdad es que es muy natural y te pongo un ejemplo qué es la tolerancia a la frustración” (Entrevista 1, p. 94-95).

Relacionado con esto último, nos gustaría destacar que todos ellos coinciden en que los juegos de mesa son una buena estrategia para trabajar los distintos elementos del currículo, ya que como menciona el participante en la frase anterior, con este tipo de recursos se puede conseguir muchas más cosas que con otras metodologías son inalcanzables.

No obstante, consideran que el hecho de trabajar con juegos de mesa supone una carga mayor para el docente, debido a que como dice una participante “hay muchos contenidos que es complicado trabajarlos con juegos, ya que es complicado o no existen” (Entrevista 3, p. 120). Asimismo, hace hincapié en que, por desgracia, hay muchos centros que no disponen de este tipo de recursos y les toca hacerlos a ellos, aunque como hemos podido comprobar, tanto en la entrevista 2 como en la 3, a muchos profesores no les importa y les agrada hacerlo, ya que son conscientes de que con ellos los niños aprenderán mucho más y, al final, todo esfuerzo tiene su recompensa.

Para finalizar, destacar que todos ellos son conscientes tanto de sus beneficios como de sus inconvenientes, ya que todos ellos, a pesar de considerar que tienen más ventajas, encuentran, también, algún que otro inconveniente, como, por ejemplo, el tiempo, el alumnado que juega por jugar, el ruido que se hace, el jaleo que montan, que se enfaden entre ellos y dejen de querer de jugar o las propias diferencias entre el alumnado.

A modo de síntesis, nos gustaría destacar que, como hemos podido comprobar, los juegos de mesa son un gran recurso a la hora de utilizarlos tanto en la escuela como fuera de esta. Ahora bien, si nos centramos, únicamente, en el ámbito educativo, los docentes si quieren introducirlos tienen que tener en cuenta muchos aspectos, ya que como dice este aforismo “no es oro todo lo que reluce”.

Personalmente, creemos que tener en cuenta este aforismo es fundamental porque, es cierto que, los juegos de mesa podrán ser muy útiles para el alumnado, pero debemos darnos cuenta de que esto no siempre ocurre. Por este motivo, si queremos conseguir este propósito, es vital que el docente, por un lado, tenga claro para que quiere utilizarlos, con el fin de evitar lo que decía un participante de que jueguen por jugar más que por aprender. Y, por otro lado, tenga en cuenta todos los factores adversos que pueden producirse en el aula con su utilización, ya que, si de antemano los tienes en cuenta, muchos de ellos, podrás evitarlos.

### 2.3. Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)

En general, la utilización de metodologías activas es considerada positiva para el alumnado en el ámbito educativo. Si nos centramos en ABJ, todos los entrevistados consideran que es adecuado utilizar esta metodología en la etapa de Educación Primaria, ya que una de ellas afirma con total certeza que “sí, por todos los beneficios que aportan a los alumnos: repasar y afianzar contenidos, tener una predisposición positiva hacia el aprendizaje, estar motivados y venir motivados al colegio, mejorar relaciones con sus compañeros, respetar normas y turnos de juego, ayudar a controlar impulsos y la frustración, pasarlo bien...” (Entrevista 3, p. 121), mientras que otra considera que “es importante que los alumnos reciban la información de diferentes formas y que los juegos también les ayudan a demostrar lo que saben. Pero, sin que sea por medio de un ejercicio, de un control o lo que sea” (Entrevista 2, p. 112).

Como se pueden observar, a pesar de tener diferentes perspectivas, todos ellos coinciden en que esta metodología es adecuada para esta etapa. Ahora bien, cuando les preguntas que, si lo usarían en otras etapas, hay controversia entre las opiniones ya que uno considera que sería adecuado para todas las edades, y en Infantil y en Secundaria sí (E1, p. 91), mientras que otra piensa que es una herramienta muy útil y que ellos además van a entrar rápido no es como a lo mejor en Secundaria que se puede liar ahí una guerra mundial, pero con Primaria entran fácil (Entrevista 2, p. 113).

En otro orden de ideas, somos conscientes de que la metodología del ABJ conlleva el uso del juego, pero, en la actualidad, existen numerosos juegos. Si nos centramos en los juegos de mesa, como hemos comprobado en el capítulo II puede haber diferentes tipos y unos pueden ser individuales o grupales y a causa de esto cada docente utiliza los que más le interesan.

Por ejemplo, en nuestro estudio dos de las participantes, únicamente utilizan grupales, debido a que ambas trabajan en grupos cooperativos y el alumnado siempre está sentado en



grupo, mientras que el otro docente del estudio utiliza ambos tipos de juegos, puesto que durante un trimestre entero les tenían agrupados en grupos, y en cada mesa había 4 juegos y según iban llegando cogían uno y jugaban.

Conviene aclarar que esto lo hacían porque como afirma el participante “yo en el cole este año y el año pasado no según llegan los chicos al cole van entrando en clase, porque yo no hago filas ni cosas de estas. Entonces van llegando y desde las 8:50, más o menos, tengo un goteo de gente entonces pues según van llegando cogen el juego y ya estaban jugando en lo que llegaban sus compañeros” (Entrevista 1, p. 99).

Adicionalmente, recalcar que en el caso de los juegos grupales los participantes coinciden en que los grupos los hace el propio maestro, ya que, así, evitan que los grupos estén descompensados o se quieran poner con sus amigos y dejen a alguien de lado. Asimismo, todos ellos coinciden en que estos deben ser heterogéneos, ya que esto le beneficia mucho más al alumnado, aunque una de las participantes que estos grupos deberán ser flexibles e ir cambiando a lo largo del curso escolar. Esto se debe a que “cada trimestre se cambia, porque se queman mucho. Porque el que tiene un buen equipo es maravilloso, pero el que tiene ahí la joya de la corona, pues acaban quemados. Y no es justo quemar a un alumno, porque, a veces, dices es un alumno muy bueno y le puede llevar muy bien a este otro, ya, pero es que estás hipotecando también a él que llega todos los días enfadado y cansado y no es justo” (Entrevista 2, p. 114).

Como hemos podido comprobar previamente, todos ellos consideran que la metodología del ABJ es muy adecuada para esta etapa, pero cuando les preguntan si consideran que los juegos de mesa están conectados con otras actividades, dos de los participantes consideran que sí, ya que afirman que “cuando usamos con los juegos no es simplemente “jugar”, sino que estamos trabajando otros muchos aspectos” (Entrevista 3, p.124). Mientras que la restante tiene ciertas dudas de ello, ya que considera que “lo ideal sería, pues claro, que el equipo de profesores que entra en un curso, pues hablará al principio del curso, o al principio de trimestre para que digan lo que van a trabajar cada uno, de cara a ver si de alguna manera se pudiese juntar contenidos y crear, así, un juego. Eso sería genial, pero yo no lo he vivido todavía” (Entrevista 2, p. 116).

Relacionado con esto que comentábamos anteriormente, todos los participantes consideran que la metodología del ABJ requiere de una organización específica del aula, ya que para ello afirman que es necesario que estén juntos.

Pese a esto, para ninguno de ellos la distribución habitual del aula es un problema para llevar a cabo dinámicas con este tipo de metodología, ya que todos ellos tienen a sus discentes sentados por grupos, por ejemplo, uno de ellos les tiene sentados en pupitres individuales que van encajando en un círculo o en mesas grandes, mientras que las otras les tienen, en un caso, de 2 en 2 y, en el otro caso, de 5 en 5.

Todo esto provoca que, como afirma una de las participantes, “al tener las mesas juntas, me sobra mucho espacio en la clase para poder usarlo en el caso de algún equipo lo necesite” (Entrevista 3, p. 124), lo cual será beneficioso para todos ellos, ya que, así, los distintos grupos no se molestan los unos a los otros y cada uno dispone su espacio para jugar tranquilamente.

Para finalizar, antes comentábamos que los docentes no dejaban hacer al alumnado los grupos por temor a que dejaran a algún alumno o alumna sola. Pese a esto, cuando les preguntas que, si esta metodología es inclusiva, todos ellos lo tienen claro y consideran que sí que lo es, ya que, por sus experiencias, en las distintas aulas, han comprobado que todos los discentes pueden aportar algo y esto provoca que aprendan los unos de los otros. Incluso uno de ellos afirma que “y en otras ocasiones que lo usado en otros centros, pues mezclando edades y sin ningún tipo de problema” (Entrevista 1, p. 102).

Relacionado con esto que comentaban los entrevistados hay diversos autores que coinciden con su perspectiva, ya que consideran que “las características del ABJ favorecen la participación del alumnado y de las familias, esta participación potencia un aprendizaje de mayor calidad, lo que deriva en el progreso de todos los estudiantes, y en especial de aquellos con alguna dificultad” (García et al., 2020, p. 822).

A modo de síntesis, nos gustaría destacar que, como hemos podido comprobar, la metodología del ABJ, por sus características, puede llegar a ser muy útil en cualquier etapa educativa, ya bien sea Educación Infantil, Primaria o Secundaria, ya que autores como Aguirregabiria y Ariceta (2021); Benet y Pardo (2019), Mora y Rubio (2018), Calderón et al. (2018) o Deulofeu (2016) han concluido que estos sirven para trabajar numerosos de los aspectos que la ley vigente estipula para la etapa de Educación Primaria.

Asimismo, los docentes deben ser conscientes de que esta metodología puede contribuir a desarrollar numerosos aspectos de la personalidad del alumnado (autonomía, responsabilidad, mayor tolerancia a la frustración...) y no solo eso, sino que también puede

contribuir a que el clima del aula mejore, ya que, como hemos podido comprobar, esta favorece la inclusión de todo el alumnado, sin importar sus características ni su situación personal.

No obstante, para que esto se consiga del modo deseado la recomendación que dan los participantes es que si se quieren usar juegos de mesa grupales es mejor que los grupos les haga el docente y estos sean heterogéneos y flexibles. Por otro lado, para llevar a cabo este tipo de juegos sería recomendable que el docente dispusiese del espacio adecuado, bien sea en su aula, o en otra diferente que disponga el centro.

#### 2.4. Formación y futuros consejos

Muchas veces, tendemos a pensar que sin formación no seremos capaces de hacer las cosas, pero los participantes no opinan del mismo modo, ya que cuando les preguntas acerca de la formación que han recibido todos los participantes afirman no haber recibido ningún tipo de formación acerca de este tema durante la carrera, ya que consideraban prioritario enseñar otro tipo de cosas.

Pese a este, dos de las participantes consideran que la formación es necesaria para tener una base teórica sobre el uso del juego en el aula, pautas sobre cómo llevarlo a cabo y, lo más importante, ideas y recursos (Entrevista 3, p. 127). Aunque, aparte de esto, consideran que hay otros aspectos más importantes, como, por ejemplo, los siguientes:

- “Lo primero que hay que hacer es querer jugar tu. Segundo, conocer juegos y, una vez que tienes esas dos cosas, seguro que lo quieres llevar a tu clase para que lo prueben los chicos. Pero creo que lo que es importante es tener la experiencia previa de jugar. O sea, el tener el conocimiento del juego, de haber experimentado ese juego para llevarlo a clase” (Entrevista 1, p. 104-105)

- “La formación nunca está de más, pero lo más importante es tener la convicción de sus beneficios y querer llevarlo a la práctica. Yo no he hecho ninguna formación y al final lo que mejor funciona no es un libro o un profesor que te diga cómo hacerlo, sino tu propia experiencia y práctica docente: ensayo y error” (Entrevista 3, p. 127).

Vinculado con esto que comentábamos anteriormente, una de las entrevistadas considera que ella ha recibido formación después de la carrera, pero esta era voluntaria, lo cual considera que es un problema, ya que el alumnado o docentes al no ser obligatoria no va y, por eso, no están al tanto de las posibles opciones que hay para utilizar los juegos en las escuelas en la actualidad.

A causa de esto, se considera necesario que en la Universidad se les deje jugar, ya que ella les dice a sus alumnos de la Universidad que “no solamente es conocer la teoría, sino que es vital que ellos lo hagan, porque hay juegos que están muy bien [...] Porque, ellos van a ver y van a recordar lo bueno y lo malo. Por ejemplo, pueden haberse dado cuenta que lo malo es que nos ponemos a gritar muchísimo o lo malo es que hemos dejado de lado a fulanito, o lo que sea. Entonces, ellos lo ven y es más fácil poner solución cuando lo has vivido en primera persona” (Entrevista 2, p. 120).

Para finalizar, destacar que son muchos los consejos que dan a los futuros maestros para que estos se inicien y utilicen estos recursos, entre los cuales me gustaría destacar los siguientes:

- “Que jueguen con sus amigos, que conozcan juegos y que si creen que o ven la posibilidad de poder usar en clase o si consideran que puede ser un buen recurso pues que lo intenten y ya está” (Entrevista 1, p. 108)

- “La enseñanza no es como antes y hay que adaptarse a los tiempos, pero buscando también sin perder de vista lo educativo” (Entrevista 2, p. 122)

- “No tener miedo, principalmente, ya que no hay mejor maestro que la propia experiencia, así que, si se quiere probar algo y poner en práctica hay que lanzarse a la piscina, que ya se irá cambiando el rumbo durante el proceso” (Entrevista 3, p. 128).

A modo de síntesis, nos gustaría destacar que formación del profesorado en este tipo de metodología siempre ha sido un tema cuestionado por los distintos autores. Esto se debe a que varios autores resaltan la necesidad de que para ponerla en práctica es necesario estar formado en ella, lo cual muchos de ellos lo consideran un problema a causa de no disponer del tiempo y las ganas necesarias.

Sin embargo, esto no es un problema, ya que, si quieren introducir los juegos de mesa a tu clase, los propios entrevistados o autores como Garrido (2020), Remón (2019) o Sanmartí y Granados (2018), te ofrecen diversos consejos sobre cómo hacerlo de una manera sencilla.

Por todo esto, consideramos que la formación que tenga el profesorado, a priori, no es uno de los problemas más graves a la hora de utilizar estos recursos en el aula, ya que si verdaderamente crees en su potencial, harás lo posible por encontrar la manera de utilizarlos, bien sea a partir de tu experiencia, por los compañeros y compañeras con los que trabajes, por la formación o por el ensayo-error. Y es cierto que, a la primera vez, quizás, no te salga, al alumnado no le guste, o cualquier otra cosa, pero, lo importante es que, si tú crees que puede

ser útil para ellos, hay que seguir a delante, puesto que, a medida que vayas realizándolo con más frecuencia, te acabará costando menos y los discentes, al final, te lo acabarán agradeciendo, ya que como dice el dicho “todo esfuerzo tiene su recompensa”.

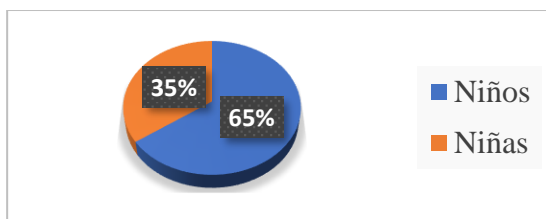
### 3. Resultados y análisis de los cuestionarios pasados a los escolares

Nos gustaría comenzar aclarando que lo hemos pasado a única clase, la cual se encuentra compuesta por 15 niños y niñas, escolarizados en la etapa de Educación Primaria.

Ahora bien, como los niños y niñas son menores, como hemos indicado el capítulo III, les pasamos un consentimiento informado a sus familias para que nos diesen su autorización y, finalmente, de los 15 han contestado el cuestionario 10, una proporción considerable al ser tan pocos alumnos en dicha clase. De estos, como podremos observar en el gráfico 4, en esta clase hay más niños que niñas.

#### Gráfico 4.

*Diferenciación por sexos de los participantes*

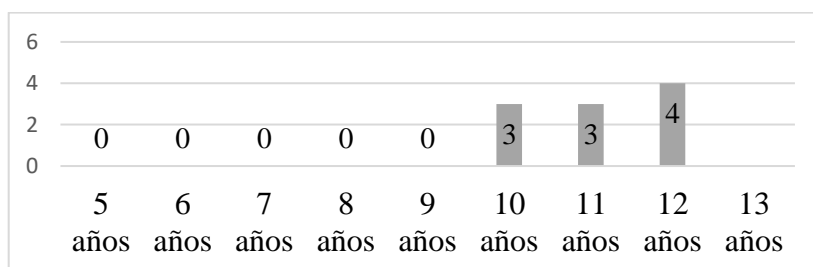


*Fuente.* Elaboración propia a partir de las respuestas del cuestionario.

Conviene aclarar que, como podremos observar en el gráfico 5, en esta clase hay niños y niñas de diferentes edades, lo cual para unos puede parecer una ventaja, pero para otros una desventaja. Asimismo, destacar que todos ellos están escolarizados en 5º o en 6º de Educación Primaria.

#### Gráfico 5.

*Edad de los participantes*



*Fuente.* Elaboración propia a partir de las respuestas del cuestionario.

Vinculado con esto, Carrasco (2017) considera que:

La heterogeneidad de edades en las clases posibilita que los maestros se liberen, en parte, de cuestiones relacionadas con el comportamiento durante la clase. Los niños más expertos enseñan a los recién llegados dónde está el material, cómo repartirlo y cómo moverse por el aula. Aprenden unos de otros y se ayudan entre sí. De esta forma, los docentes pueden centrarse en dar un apoyo más personalizado (s.p.).

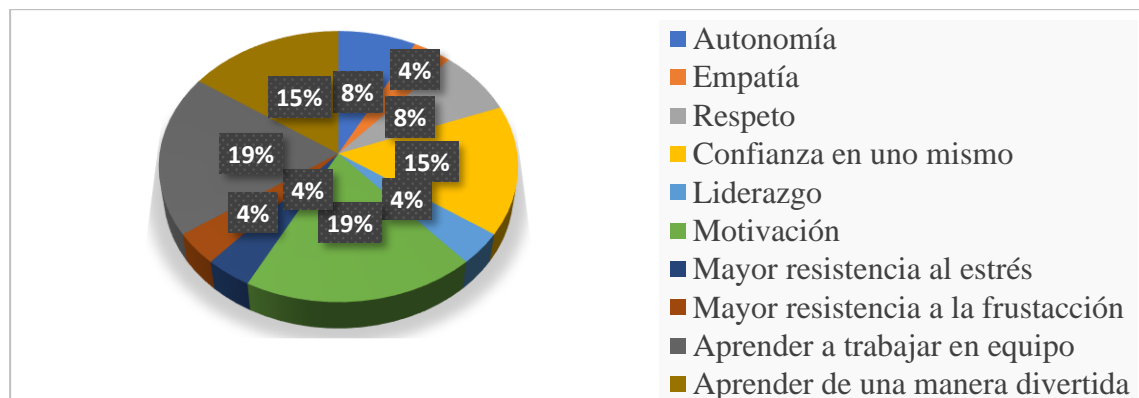
Centrándonos ya más en profundidad en la utilización de los juegos de mesa en el aula, el alumnado considera que cuando su profesor o profesora los utiliza tienen la sensación de que se lo van a pasar bien, se van a divertir y están contentos por ello. A causa de esto, cuando los niños y niñas juegan a los juegos de mesa sienten emociones variadas, como, por ejemplo, alegría, frustración, emoción, diversión, nervios y curiosidad. No obstante, de estas las que priman son la alegría y la diversión.

Relacionado con esto, los docentes tendemos a pensar que lo que más les importan a los discentes cuando están jugando es divertirse y aprender. Pero, aparte de esto, también les importa: jugar con sus compañeros y compañeras; entender el juego y hacerlo bien; no aburrirme mientras estoy jugando; no dejar a ningún compañero de lado y participar durante todo el juego.

Como hemos podido comprobar en el párrafo anterior, a cada niño y niña le importan cosas diferente mientras están jugando a los distintos juegos de mesa. Por este motivo, en función de sus intereses y preferencias, como veremos en los gráficos 6 y 7, consideran que durante su puesta en práctica desarrollan unas aptitudes y unas habilidades determinadas.

### Gráfico 6.

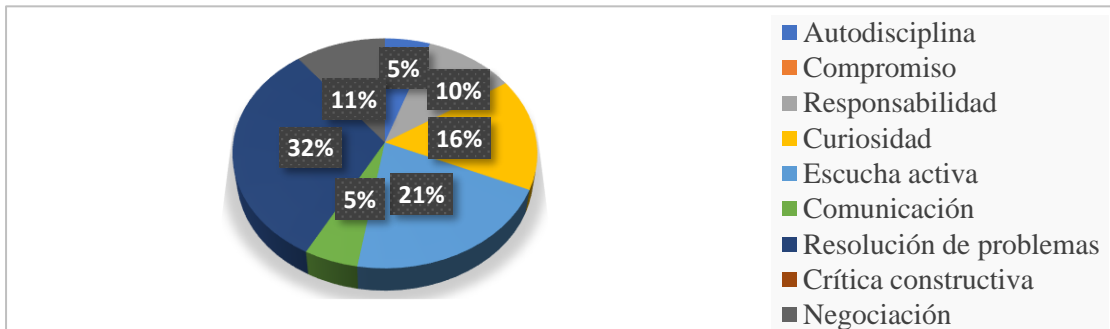
*Aptitudes que desarrolla el alumnado*



Fuente. Elaboración propia a partir de las respuestas del cuestionario.

## Gráfico 7.

### Habilidades que desarrollan



*Fuente.* Elaboración propia a partir de las respuestas del cuestionario.

Asimismo, el alumnado es consciente de que en función de los juegos que se lleven a la práctica se desarrollan unas funciones u otras, entre las cuales destaca la memoria. Aunque, aparte de esta, piensan que se trabajan otras como son: el razonamiento, la toma de decisiones, la organización, el establecimiento de metas, la planificación, anticipación y desarrollo de la atención o flexibilidad al cambio.

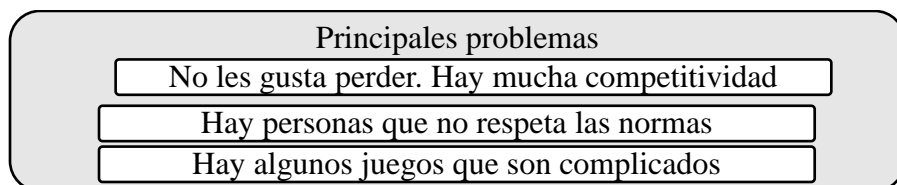
Conviene aclarar que están mencionadas de esta forma, porque en función de las respuestas del alumnado son las que consideran que se desarrollan más menos, siendo la primera la memoria, la segunda el razonamiento y la última la flexibilidad al cambio.

En otro orden de ideas, la mayor parte del alumnado considera que es mejor utilizar los juegos de mesa para aprender diversos contenidos, ya que consideran que aprendes de una manera diferente y divertida. Ahora bien, uno de ellos considera que no es apropiado, porque se aprende mucho menos con que con otro tipo de recursos. Por este motivo, podemos concluir que habrá alumnos y alumnas que les guste más que a otros, pero el docente deberá atender los gustos de todos ellos y utilizar distintos recursos, a pesar de que a la gran mayoría les guste trabajar con juegos de mesa.

Para finalizar, destacar que la mayoría de los niños y niñas no perciben ningún tipo de problema a la hora de utilizar los juegos de mesa en el aula, aunque es cierto que alguno de ellos no opina del mismo modo y entre los problemas que perciben destacan:

**Figura 9.**

*Principales problemas*



*Fuente.* Elaboración propia a partir de las respuestas del cuestionario.

Conviene aclarar que, ante estos casos, sería favorable que el maestro detectase estos problemas previos a su realización o si no los detecta preguntar al alumnado, ya que, de esta manera podrá evitarlos proponiendo alternativas basadas en el diálogo y consenso con los participantes y conseguir, de este modo, que los juegos salgan con el éxito esperado.

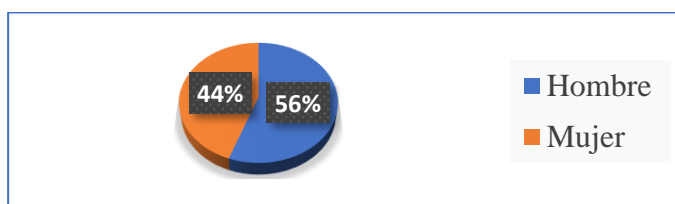
A modo de síntesis, nos gustaría destacar que el alumnado experimenta unas emociones favorables a la hora de utilizar los distintos juegos de mesa. Ahora bien, muchos de ellos son conscientes de que la utilización de estos recursos trae implícitos una serie de inconvenientes, los cuales el maestro debería controlar con el fin de que todos ellos, independientemente de sus características o nivel educativo en el que estén logren adquirir un desarrollo íntegro y de calidad.

#### **4. Resultados y análisis de los cuestionarios pasados a las familias**

Nos gustaría comenzar aclarando que el cuestionario lo han contestado 20 padres y madres del alumnado, una proporción bastante considerable, dado que se ha pasado a las familias del alumnado que se encuentra escolarizado en una sola clase. De estos, como podremos observar en el gráfico 8, el número de madres que han contestado al cuestionario cuadriplica al número de padres.

**Gráfico 8.**

*Diferencia por sexos de los participantes*



*Fuente.* Elaboración propia a partir de las respuestas del cuestionario.

Siendo honestos, esto era algo que nos esperábamos, ya que, normalmente, las madres suelen mostrar una actitud más favorable a la hora de participar en temas vinculados en la

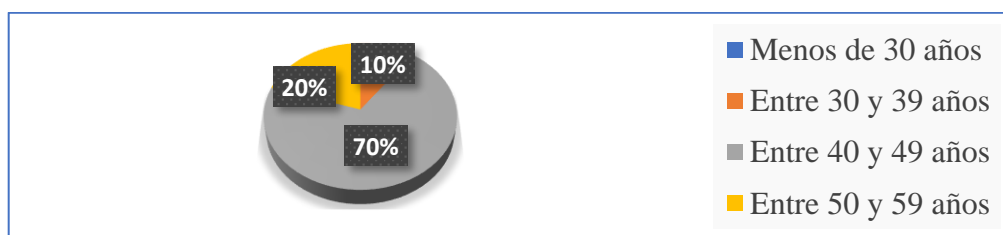


educación de sus hijos. Ahora bien, hemos de reconocer que esto con el paso del tiempo está cambiando y cada vez más padres se involucran también, lo cual nos parece muy favorable, puesto que, personalmente, creemos que es mucho más beneficioso si se involucran ambos, ya que no solo será útil para los pequeños, sino también para ellos.

En relación con la edad, como se puede observar en gráfico 9, podemos deducir que, en su gran mayoría, son familias jóvenes, ya que la edad predominante está entre los 40 y 49 años. Personalmente, esto no es algo que nos haya sorprendido bastante, debido a que, somos conscientes de que en la actualidad las familias cada vez tienen más tarde a su primer hijo. La razón principal de esto es porque “España no es país para madres jóvenes: el primer hijo se retrasa más allá de los 31 años” (Cortés, 2021, s.p.).

### Gráfico 9.

*Edad de los participantes*

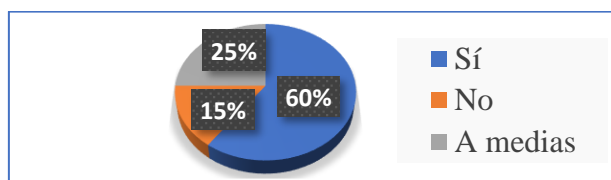


*Fuente.* Elaboración propia a partir de las respuestas del cuestionario.

Aclarado, brevemente, la información personal de los participantes si nos centramos más en profundidad en la metodología del ABJ y los juegos de mesa descubrimos que la gran mayoría de familias sabe lo que es dicha metodología. No obstante, es cierto que, como podremos observar en el gráfico 10, hay algunas familias que consideran que sus conocimientos acerca de esta metodología no son completos e incluso alguno no sabe lo que es.

### Gráfico 10.

*Conocimientos acerca del ABJ*



*Fuente.* Elaboración propia a partir de las respuestas del cuestionario.

Estos datos nos llaman especialmente la atención, ya que, del cuestionario del alumnado de prácticas hemos descubierto que, la gran mayoría de centros sí que utiliza esta metodología en sus aulas, si bien el hecho de que el centro las usa, no significa que las familias las conozcan,

lo cual puede deberse a que no se les informe lo suficiente o a ellos no les interese conocerla en profundidad.

No obstante, de todos estos datos nos gustaría recalcar, sobre todo, que nos parece muy adecuado que haya familias que consideren que lo conocen a medias, ya que para conocer una metodología en profundidad hay que formarse mucho en ella y si hay docentes que no tienen adquiridos todos los conocimientos, es lógico que las familias tampoco los tengan.

Pese a esto, todos los participantes coinciden en que es adecuado que el maestro de sus respectivos hijos utilice los juegos de mesa para trabajar diversos aspectos del currículo. No obstante, todos ellos son conscientes de que el hecho de que el maestro emplee estos recursos lleva implícitos una serie de beneficios e inconvenientes, entre los cuales destacan los siguientes:

**Tabla 13.**

*Beneficios e inconvenientes del uso de juegos de mesa en el aula*

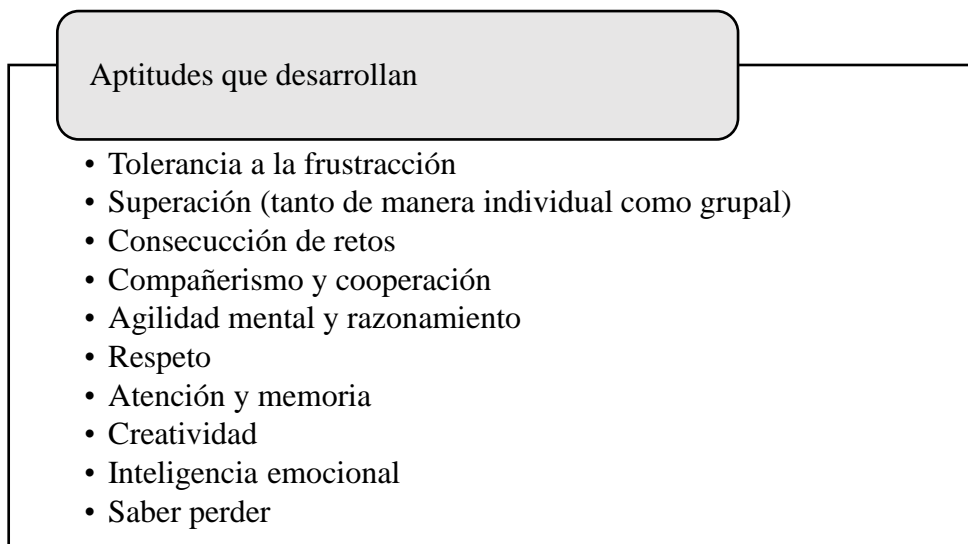
Beneficios	Inconvenientes
Aprendizaje lúdico	Competitividad
Mejora la relación entre el alumnado	En Secundaria el aprendizaje suele ser memorístico y los niños pueden sentirse inseguros y creer que no saben estudiar
Se trabajan muchas competencias con ellos	No se disponga del tiempo necesario para realizarlo en el aula
El alumnado está mucho más motivado	Abuso de los juegos de mesa en el aula para aprender
Desarrollan su pensamiento divergente	
Desarrollan diversas habilidades sociales	
Evita la monotonía	
Aumenta su implicación y responsabilidad en las tareas	
Aumenta su interés	
Aprenden a la vez que se divierten	

*Fuente.* Elaboración propia a partir de las respuestas del cuestionario.

En otro orden de ideas, en lo que respecta a las aptitudes que creen que estos desarrollan las ideas que exponen son muy variadas, pero todas son realmente interesantes

**Figura 10.**

*Aptitudes que desarrolla el alumnado*



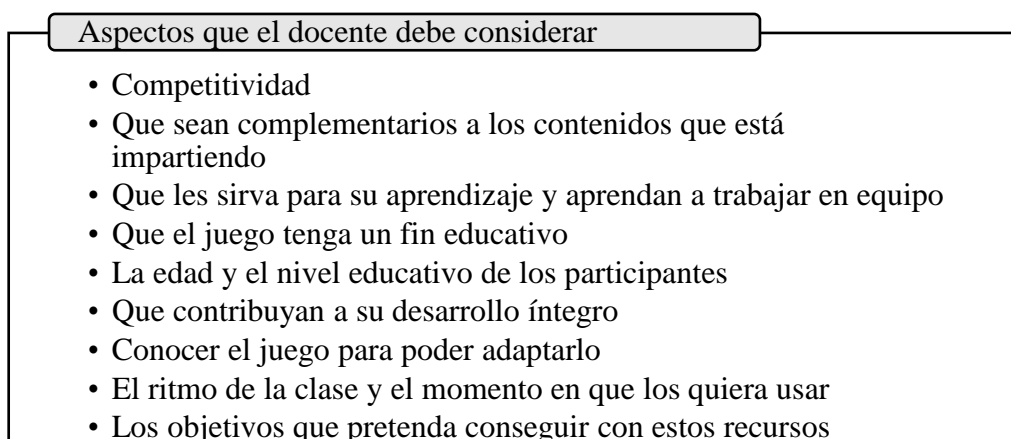
*Fuente.* Elaboración propia a partir de las respuestas del cuestionario.

De todo esto, podemos deducir que, pese a no tener unos conocimientos máximos acerca de esta metodología, muchos de los beneficios e inconvenientes, aptitudes coinciden con los que diversos autores reseñan, los cuales se han explicado, previamente, en el capítulo II.

En otro de orden de ideas, las familias consideran que el docente debe tener en cuenta los siguientes aspectos a la hora de introducir los juegos de mesa en las aulas:

**Figura 11.**

*Aspectos a considerar por el docente*

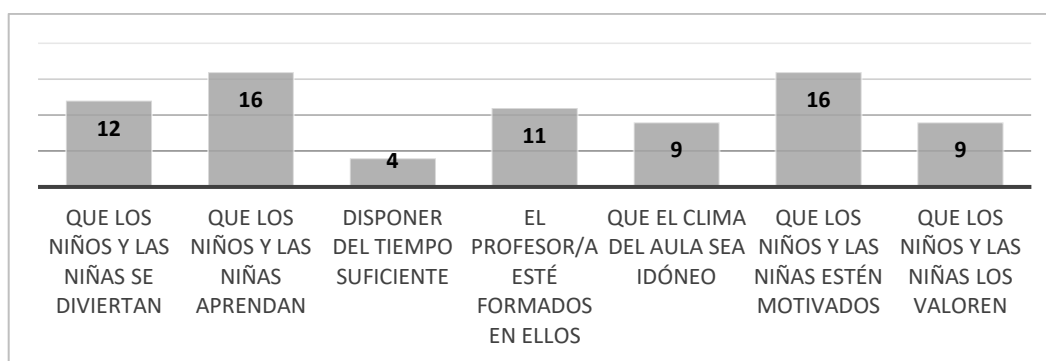


*Fuente.* Elaboración propia a partir de las respuestas del cuestionario.

Relacionado con todo esto, como se puede observar en el gráfico 11, los aspectos que las familias consideran más importantes a la hora de utilizar los juegos de mesa son que el alumnado aprenda y esté motivado.

**Gráfico 11.**

*Aspectos importantes*



*Fuente.* Elaboración propia a partir de las respuestas del cuestionario.

Adicionalmente, la mayor parte de familias (15 de los 20 participantes) consideran adecuado que se lleven a cabo jornadas sobre juegos de mesa a las cuales puedan acudir. La razón de esto es porque lo ven muy positivo, por las siguientes razones: trabajar en comunidad siempre es positivo, aprenden cosas nuevas que luego ellos pueden utilizar en sus hogares y fomenta la interacción entre familia-colegio.

Relacionado con esto, numerosos autores coinciden con la opinión que tienen las familias, ya que, por ejemplo, Razeto (2016) estipula que:

si el complemento entre las familias y la escuela tiene su foco puesto en apoyar el aprendizaje y el desarrollo de los estudiantes, entonces el involucramiento de la familia en la educación debería desarrollarse tanto en los tiempos y espacios institucionales escolares —en las distintas actividades e iniciativas que la escuela gesta— como en los extraescolares o en los distintos momentos de la vida cotidiana familiar. Ambos tipos de involucramiento son indispensables para fomentar el aprendizaje integral y sostenible en el tiempo de los niños y jóvenes. (p. 4).

Asimismo, este tipo de jornadas no solo les aporta estos beneficios, sino que todas las familias consideran que con su utilización contribuye a fortalecer el vínculo familiar. Conviene destacar que todas las familias son conscientes de que para reforzar este aprendizaje que el alumnado adquiere en la escuela, ya bien sea en las aulas o en las jornadas, es necesario seguir jugando con los niños y las niñas en sus respectivos hogares, ya que, así, los aprendizajes de todos ellos serán mucho mayores.

Para finalizar, mencionar que las familias consideran que los maestros de Educación Primaria deberían utilizar los juegos de mesa en el aula para complementar otros recursos más habituales por las siguientes razones:

**Figura 12.**

*Razones por las que usar estos recursos con otros*

- Razones por las que usar los juegos
- Para fijar mejor ciertos contenidos
  - Porque así su concentración en sus aprendizajes es mayor
  - Porque son más dinámicos y atractivos para los más pequeños
  - Los niños y niñas estarían más motivados a la hora de aprender
  - Para aprender de otras formas diferentes a la memorización
  - Ayudan a los niños y niñas a perder la vergüenza y hablar en público
  - Todo bien usado implica un aprendizaje
  - Los libros no suelen resultar atractivos
  - Para que el aprendizaje sea más variado y dinámico
  - A través de los juegos se experimentan situaciones reales
  - Porque no todo está en poner codos, también hay que fomentar que los niños se diviertan
  - Para que el aprendizaje se interiorice

*Fuente.* Elaboración propia a partir de las respuestas del cuestionario.

A modo de síntesis, nos gustaría destacar que, gracias a los datos expuestos con anterioridad, deducimos que las familias tienen una opinión muy favorable no solo acerca de la utilización de estos recursos en las aulas de Educación Primaria, sino también a que desde las escuelas se lleven a cabo jornadas sobre el empleo de estos recursos, a las cuales puedan acudir, ya que todo esto les permite tanto involucrarse en los procesos de enseñanza-aprendizaje de sus hijos e hijas como aprender.

## Capítulo V. Conclusiones

### 1. Conclusiones relacionadas con los objetivos del trabajo

Antes de comenzar a adentrarnos con las conclusiones que hemos extraído relacionadas con los objetivos que pretendíamos alcanzar, nos gustaría aclarar que, a partir de los resultados que se han mostrado en el apartado anterior, hemos podido valorar el grado de consecución de todos los objetivos, tanto generales como específicos expuestos en el primer capítulo.

Como son varios los objetivos específicos que nos hemos planteamos, consideramos que la mejor opción para comprobar, con un mayor rigor y eficacia si se han alcanzado o no, los analizaremos cada uno de ellos por separado.

- *Saber con qué frecuencia utilizan los docentes de Educación Primaria los juegos de mesa en sus clases y las áreas en las que suelen emplearlos*

Tanto con los cuestionarios como con las entrevistas hemos podido extraer la conclusión de que la mayor parte del profesorado o alumnado en prácticas utiliza los juegos de mesa.

Ahora bien, no todos lo emplean con la misma frecuencia, ya que, como hemos podido comprobar en las entrevistas, los participantes lo utilizan con mucha más frecuencia que el alumnado de prácticas o sus respectivos tutores, ya que, en este caso, son personas que les apasiona este mundo y han encontrado que con este tipo de recursos pueden conseguir muchos más beneficios que empleando otros recursos.

Pese a esto, en el estudio se muestra la coincidencia con la idea de que los juegos de mesa se pueden utilizar para trabajar en cualquier asignatura de la etapa de Educación Primaria. Esto se debe a que, en la actualidad, existen muchos juegos que te permiten trabajar numerosos elementos del currículo.

Adicionalmente, comprar juegos no es la única opción, ya que, tal cual nos han comentado varios de los entrevistados, también se puede adaptar los juegos que existen a lo que tú quieras trabajar y para eso podrás crearlos tú mismo o, incluso, dejar que sea el alumnado el que los haga, consiguiendo, así, no solo trabajar de manera transversal en varias asignaturas sino también desarrollar numerosos aspectos de la personalidad del alumnado, los cuales les serán muy útiles para su día a día, como, por ejemplo, la toma de decisiones, la autonomía, la responsabilidad o el trabajo en equipo.

Por todo esto, podemos afirmar que los juegos de mesa están cada vez más presentes en los distintos centros educativos, y aunque haya profesores que no les utilicen con la frecuencia deseada, lo importante es que los vayan utilizando, ya que si no les usas estas privando a tu alumnado de aprender de una forma mucho más lúdica e interesante.

• *Estimar los conocimientos que poseen los docentes, el alumnado de prácticas y las familias acerca de los juegos de mesa como herramientas educativas*

En el estudio hemos llegado a la conclusión de que los conocimientos que poseen tanto los docentes y el alumnado de prácticas como las familias acerca de los juegos de mesa como herramientas educativas y, más concretamente, acerca de la metodología del ABJ son bastante adecuados. Esto se debe a que la gran mayoría de ellos, pese a no tener una formación específica acerca de ella, sabe lo que es el ABJ.

Sin embargo, creemos que para que sus conocimientos sean completos, desde los centros, o bien desde otras instituciones educativas, se deberían proponer más cursos no solo el ABJ o los juegos de mesa como recursos didácticos, sino también sobre el resto de metodologías activas que existen, ya que son necesarios para que tanto las familias como el alumnado de prácticas y los docentes puedan incrementar, de esta forma, sus conocimientos iniciales.

Con esto conseguiríamos que muchas de las cosas que quieren aprender el alumnado de prácticas, las cuales se han mencionado en el apartado de resultados, lograsen adquirirlas. Gracias a esto, tendrían los medios necesarios para utilizar los juegos de mesa tanto dentro como fuera del aula, lo cual no solo es beneficioso para el alumnado, sino también lo es para ellos mismos.

Por todo esto, podemos afirmar que si hacemos una estimación sobre sus conocimientos sobre este tema podríamos decir que es un conocimiento básico ya que, como hemos podido comprobar, muchos de ellos son conscientes de que, aunque tienen unas ideas mínimas, aún hay cosas que les faltan por aprender.

• *Descubrir si las familias, los docentes y el alumnado de prácticas son conscientes tanto de los beneficios como de los problemas que aportan el empleo de los juegos de mesa en los escolares.*

Tras las distintas entrevistas y los cuestionarios realizados, llegamos a la conclusión de que todos ellos son conscientes tanto de los beneficios como de los inconvenientes que puede aportar el empleo de los juegos de mesa en la formación de los niños.

Asimismo, nos gustaría destacar que en el caso de los docentes o alumnado en prácticas, no solo tienen asimilados ambos aspectos, sino que también los tienen en cuenta a la hora de utilizar estos recursos en sus clases, lo cual nos parece altamente positivo, ya que antes de llevar cualquier cosa al aula, primero piensan en lo que les puede aportar a sus discentes y los posibles problemas que puedan surgir con el fin de no solo tenerlos presentes de antemano sino también poder evitar alguno de ellos.

Por todo esto, podemos afirmar que, pese a que los juegos de mesa se han incorporado recientemente al mundo de la educación, los distintos miembros de la comunidad educativa son conscientes de los beneficios e inconvenientes que estos aportan. Aunque, es cierto, que, para nuestra sorpresa, hay alguna familia que solo ve los beneficios, lo que pensamos que no es lo más adecuado, ya que conviene tener una visión amplia y crítica para poder hacer un uso positivo de los recursos educativos.

• *Conocer qué emociones sienten los niños y niñas cuando están jugando a los juegos de mesa*

En nuestro estudio llegamos a la conclusión de que no solo, como explicaremos en el siguiente objetivo específico, los niños y niñas ven muy útil la utilización de este tipo de recursos en las aulas de Educación Primaria, sino también estos consideran que con su uso aprenden a la vez que se divierten.

Conviene aclarar que esto provoca diversas emociones en los más pequeños, unas veces, como hemos podido comprobar en el apartado de resultados, positivas, mientras que otras negativas. Ahora bien, lo importante es que durante los juegos aprendan a controlar todas ellas, ya que, todo esto les será beneficioso para su día a día.

Asimismo, es fundamental, si quieren aprender a controlarlas, que el maestro les haga hincapié, desde un primer momento, que en los juegos unas veces se gana y otras se pierde,



pero lo importante de todo esto no solo es aprender de lo que has hecho mal, para en futuras ocasiones no volverlo a cometer, sino también nunca olvidar que lo vital es que aprendan a la vez que se lo pasan bien y lo hagan siempre con actitudes respetuosas, ya sea hacia las reglas del juego, con los compañeros o con los rivales en el juego, en caso de ser competitivo.

Por todo esto, podemos afirmar que los niños y las niñas valoran muy positivamente que el maestro utilice los juegos de mesa en sus clases, ya que, pese a su edad, son conscientes de que con su uso aprenden muchas cosas, no solo vinculadas con el currículo sino también otras que les ayudarán a ser mejores personas, las cuales contribuirán al pleno desarrollo de su personalidad.

• *Valorar la utilidad de los juegos de mesa para contribuir al aprendizaje de determinados contenidos y desarrollo de diversas competencias en Educación Primaria*

Tanto de los cuestionarios como de las entrevistas hemos podido extraer la conclusión de que todos los miembros de la comunidad educativa (docentes, familias y alumnado) consideran que los juegos de mesa son muy útiles para alcanzar los distintos aspectos del currículo, como pueden ser los contenidos o las competencias.

Ahora bien, conviene aclarar que si el docente quiere utilizarlos debe tener en cuenta los distintos problemas que estos pueden conllevar, ya que si este recurso, como cualquier otro, no se emplea del modo deseado, el alumnado no logrará obtener los objetivos, contenidos, competencias... previstos.

Asimismo, pese a que todos lo ven muy útil, consideran que es necesario que se combine con otro tipo de recursos u metodologías, ya que, de esta manera el aprendizaje del alumnado será mucho más fructífero.

Por todo esto, podemos afirmar que los juegos de mesa son un brillante recurso que facilita la labor al profesorado y con el cual los distintos miembros de la comunidad educativa están encantados.

Ahora bien, como todo en la vida, tampoco hay que abusar de ellos y estar todos los días utilizándolos, ya que es bueno aprender de diferentes maneras, para evitar que en otros niveles educativos puedan tener dificultades de aprendizaje.

La razón de esto es porque, a medida que vas ascendiendo de cursos, la dificultad es mayor y la metodología que suelen emplear los docentes es más tradicional. Por eso, desde

edades tempranas se deben combinar distintos tipos de recursos (juegos de mesa, libro de texto, tablet, juegos online...) y diversas metodologías (ABJ, tradicional, Aprendizaje Cooperativo, Aprendizaje Basado en Retos, entre otras).

• *Ofrecer consejos a futuros profesores de cara a la incorporación de los juegos de mesa en sus clases*

En el estudio llegamos a la conclusión de que al haber vivido cada participante una experiencia diferente, a causa de los años que llevan utilizando estos recursos en sus clases, son numerosos los consejos que estos dan, los cuales se han especificado en el apartado de resultados.

Por todo esto, podemos afirmar, sin ninguna duda, que cualquier docente, independientemente de la etapa educativa en la que esté, si lleva muchos o pocos años en el mundo de la educación o si está estudiando el Grado de Maestro, debería de atender a estos sabios consejos que los entrevistados nos dan. La razón por la que decimos esto es porque, muchas veces, tenemos miedo a salir de nuestra zona de confort y, por eso, utilizamos las cosas que han empleado con nosotros o hemos visto que funcionan sin atrevernos a nuevas alternativas que pueden ser apropiadas.

En definitiva, no deberíamos tener miedo a probar nuevas cosas, ya que, como hemos podido comprobar en el caso de los docentes entrevistados, todo es posible y si tú tienes fe en que puede ser útil tienes que seguir para adelante con ello, aunque el resto piense que no lo sea y pese a que, muchas veces, las primeras veces no se obtengan los resultados deseados, pero no hay que rendirse y pensar que, con insistencia, los resultados van a llegar si el planteamiento es el adecuado.

Para finalizar este apartado, destacar que todas las conclusiones que hemos expuesto con anterioridad, nos sirven para dar respuesta al objetivo general que nos planteábamos en este trabajo *“conocer cuál es la opinión de la comunidad educativa acerca de la utilización de los juegos de mesa como recursos útiles para la enseñanza de los distintos elementos curriculares”*. Vemos, por tanto, que la comunidad educativa ve muy positiva la utilización de los juegos de mesa como herramienta educativa y que la incorporación de estos recursos a las aulas ha supuesto un gran cambio para todos los miembros de la comunidad educativa.

## **2. Limitaciones de la investigación**

Una de las principales limitaciones que encontramos a la investigación es que la introducción de los juegos de mesa en el ámbito educativo, como hemos venido diciendo a lo largo del trabajo, es un tema controvertido, ya que numerosos autores consideran que en las escuelas se deben seguir utilizando metodologías tradicionales, pero otros deciden apostar por metodologías activas. Ahora bien, si queremos introducir los juegos de mesa en las aulas “es necesario que el profesorado utilice nuevas metodologías con un nexo común: el rol activo de los estudiantes en su aprendizaje” (Rascón, 2019, p. 51).

Una segunda limitación se relaciona con los participantes del estudio. Esto se debe a las siguientes razones:

Por un lado, en relación con las entrevistas, únicamente, hemos podido entrevistar a las personas con las que teníamos contacto y han accedido a participar en el estudio. Por lo que consideramos que el estudio hubiese estado más completo si hubiésemos podido entrevistar a más personas que utilizan los juegos de mesas en sus clases, o incluso a docentes que se oponen a su uso o no los utilizan, para conocer sus razones y puntos de vista.

Por otro lado, en relación con los cuestionarios, se los hemos pasado a personas de nuestro entorno cercano. Como propuesta de futuro, se podría hacer llegar el estudio a un número superior de alumnos y alumnas en prácticas de otras universidades, a niños y niñas de otros colegios y a sus respectivas familias. En este sentido, el sesgo de utilizar los cuestionarios con familias que están participando en jornadas familiares de juegos de mesa, impulsadas desde el propio centro educativo, condiciona la respuesta positiva de las mismas a su uso, pero era el grupo que queríamos conocer con mayor detalle para nuestro estudio de caso, siendo conscientes del carácter previsible de sus respuestas.

Otra limitación que hemos visto en los cuestionarios, una vez pasados, es que los que aplicamos a los escolares deberían haber utilizado en algunos de los ítems un lenguaje más sencillo. Habría que tenerlo en cuenta para futuros estudios.

Una cuarta limitación tiene que ver con los conocimientos acerca de la metodología del ABJ y su puesta en práctica en los colegios educativos. Esto se debe a que, actualmente, existen diversas barreras de distinto carácter (formativas, curriculares, culturales, sociales...) que están obstaculizando el correcto desarrollo e inclusión de los juegos de mesa en las aulas de Educación Primaria. Como propuesta de futuro, se podría hacer un análisis más exhaustivo

sobre esta metodología, con el fin de valorar no solo si los docentes, verdaderamente, lo conocen, sino también el motivo de por qué no lo quieren utilizar.

Una quinta limitación que hallamos es relación al número de documentos que hay publicados acerca de los juegos de mesa como recursos didácticos en las aulas de Educación Primaria. Esto se debe a que, como hemos comentado en el apartado del estado de la cuestión, no son muchos los documentos que tratan de este tema y, quizás, esto nos haya limitado más el estudio, ya que, al no haber suficientes experiencias, probablemente, se nos haya podido pasar por alto algún aspecto que deberíamos haber considerado.

Para finalizar, la última limitación que localizamos guarda relación con el momento en el que se ha llevado a cabo, debido a que la sociedad evoluciona a pasos agigantados y, quizás, en unos años, los juegos de mesa cambien, los docentes estén más formados en esta metodología, los usen más o han desaparecido de las escuelas. Por este motivo, como propuesta de futuro, sería recomendable hacer de nuevo una investigación similar a esta para conocer cómo están las escuelas dentro de unos años.

### **3. Futuro de la investigación**

Realizando un análisis de la situación en la actualidad en el mundo de la educación, desde los últimos veinte años, podemos afirmar con certeza que las escuelas están cambiando cada vez más. Esto se debe a que cada vez son más las escuelas que deciden dejar de lado las metodologías tradicionales e introducir otros métodos de trabajo, como, por ejemplo, el Aprendizaje Basado en Juegos.

Por este motivo, pensamos que es necesario continuar investigando acerca de este ámbito, con el fin de que los docentes de cualquier etapa educativa, en especial, de Educación Primaria, cambien su modo de ver la enseñanza y apuesten por la incorporación de esta metodología durante su día a día.

Relacionado con esto, consideramos que esta metodología, siempre y cuando se use del modo deseado, puede ser un gran acierto, ya que, como hemos podido comprobar a lo largo del trabajo, los discentes no solo aprenden mucho más, sino que también están más motivados, se involucran de un modo activo en sus procesos de enseñanza-aprendizaje, tienen curiosidad por tratar los contenidos y muchas otras cosas más.

Asimismo, nos gustaría señalar que el ABJ se puede utilizar con distintos tipos de juegos, como, por ejemplo, videojuegos, juegos de mesa, juegos digitales... No obstante, en el

caso de los juegos de mesa, que es lo que a nosotros nos interesa, son una gran herramienta para introducir en las aulas de cualquier etapa educativa, ya que estos tienen un gran potencial para conseguir no solo trabajar determinados contenidos curriculares de cualquier área o las competencias clave, sino que estos también contribuyen al pleno desarrollo del alumnado y, además, como hemos podido ver, favorecen la socialización y cercanía entre los participantes.

Por todo esto, pensamos que este trabajo puede ser una gran oportunidad no solo para dar a conocer al mundo lo que son los juegos de mesa y cómo estos pueden utilizarse como un recurso educativo, sino también para abrir los ojos a todos los maestros, ya que muchos de ellos, al no tener los conocimientos necesarios y no querer salir de su zona de confort, están anclados a las metodologías tradicionales.

Gracias a este trabajo verán que es posible dar un paso más allá y utilizar otro tipo de métodos más atractivos y motivadores para los discentes. En este sentido, sería positivo realizar en el futuro investigaciones sobre la aplicación de los juegos en el aula con mayor profundidad, por ejemplo, valorando su utilización en diferentes áreas y niveles educativos, qué estrategias utilizar, cómo promover su continuidad en las familias, ...

Por último, nos gustaría terminar el trabajo dando un consejo de cara a futuros maestros, ya que haciendo este trabajo nos hemos dado cuenta de que, aunque consideremos que, por haber utilizado durante nuestra infancia diversos juegos de mesa, esto no quiere decir que tengamos adquiridos todos los conocimientos vinculados con este tema.

Por todo esto, si queremos ofrecer al alumnado la educación que se merece es primordial formarse en este tema, e independientemente de que creamos que es suficiente, continuar aprendiendo, no solo porque, a medida que transcurre el tiempo, todo va cambiando en la sociedad actual, sino, también, porque nunca es tarde para aprender algo nuevo.

## Referencias bibliográficas

- Alejaldre, L., Álvarez, E. y Mateos, B. (2021). El recuerdo y la emoción en la adquisición del hábito lector. Un estudio de caso. *Tejuelo. Didáctica de la Lengua y la Literatura. Educación 34*, en prensa.
- Alfaro, A., García, F., Hernández, A. y Molina, M. (2006). Diseño de Cuestionarios para la recogida de información: metodología y limitaciones. *Revista Clínica de Medicina de Familia, 1*(5), 232-236.
- Alvarado, L. J. y García, M. (2008). Características más relevantes del paradigma socio-crítico su aplicación en investigaciones de educación ambiental y de enseñanza de las ciencias realizadas en el Doctorado de Educación del Instituto Pedagógico de Caracas. *Sapiens, (2)*, 187-202.
- Álvarez, A. y Polanco, N. (2018). La gamificación como experiencia de aprendizaje en la educación. *Revista Docentes 2.0, 17*(1), 19–23.
- Anónimo (s.f.). Beneficios de los juegos de mesa para niños de todas las edades. *EDUCAPEQUES*. <https://www.educapeques.com/familia-y-ninos/beneficios-juegos-de-mesa.html>
- Anónimo (2016, septiembre 01). Las 10 ventajas de la gamificación. *Wessual*. <https://www.wessual.com/blog/las-10-ventajas-de-la-gamificacion/>
- Anónimo (2021, noviembre 04). Se incrementa la demanda de los juegos de mesa en el aula respecto a años anteriores. *Interempresas*. <https://www.interempresas.net/Tecnologia-aulas/Articulos/369022-Incrementa-la-demanda-de-los-juegos-de-mesa-en-el-aula-respecto-a-anos-anteriores.html>
- Attia, P. (2016, febrero 09). La muy, muy larga pero imprescindible historia de los juegos de mesa. *Magnet*. <https://magnet.xataka.com/en-diez-minutos/la-larga-historia-de-los-juegos-de-mesa>
- Aulaplaneta (2015, julio 21). Ventajas del aprendizaje basado en juegos o Game-Based Learning (GBL) [Infografía]. *Aulaplaneta*. <https://www.aulaplaneta.com/2015/07/21/recursos-tic/ventajas-del-aprendizaje-basado-en-juegos-o-game-based-learning-gbl/>

- Blanco, V. (2012, noviembre 12). Teorías de los Juegos: Piaget, Vigotsky, Groos. *Actividades lúdicas*. [https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/#:~:text=Para%20Jean%20Piaget%20\(1956\)%2C,cada%20etapa%20evolutiva%20del%20individuo](https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/#:~:text=Para%20Jean%20Piaget%20(1956)%2C,cada%20etapa%20evolutiva%20del%20individuo).
- Biblioteca CEPAL (2020, diciembre 18). Selección de datos. *Biblioguias Cepal*. <https://biblioguias.cepal.org/gestion-de-datos-de-investigacion/seleccion-datos>
- Cano, A. y González, T. (2010). Introducción al análisis de datos en investigación cualitativa: Tipos de análisis y proceso de codificación (II). *Nure Investigación*, (45), 1-10.
- Carrasco, L. (2017, noviembre 21). Aprender en aulas de diferentes edades. Avanza en tu carrera. <https://www.avanzaentucarrera.com/orientacion/orientacion-academica/colegios/aprender-aulas-diferentes-edades/#:~:text=La%20heterogeneidad%20de%20edades%20en,c%3%B3mo%20moverse%20por%20el%20aula>.
- Centro De Investigación De Empresas (2018). Diseño de la Investigación. *Centro de Investigación*. <https://www.uprm.edu/ademinvestiga/disenio-de-la-investigacion/>
- Coffey, H. (2009). Digital game-based learning. <https://www.medicina.univr.it/documenti/Avviso/all/all036209.pdf>
- Corella, F. E. (2013). Lineamientos para diseñar un estado de la cuestión en investigación educativa. *Revista Educación*, 37(1), 65-87.
- Cortés, H. (2021, marzo 04). España no es país para madres jóvenes: el primer hijo se retrasa más allá de los 31 años. *ABC*. [https://www.abc.es/familia/bebes/abci-espana-no-pais-para-madres-jovenes-primer-hijo-retrasa-mas-alla-31-anos-202103040120\\_noticia.html](https://www.abc.es/familia/bebes/abci-espana-no-pais-para-madres-jovenes-primer-hijo-retrasa-mas-alla-31-anos-202103040120_noticia.html)
- Daviau, R. (2011). Design intuitively. In M. Selinker (Ed.), *The kobold guide to board game design* (pp. 1-173). Open Design. <https://img.fireden.net/tg/image/1527/70/1527702629793.pdf>
- Decreto 26/2016, 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León. *Boletín Oficial del Estado*, 142, de 21 de julio, 34184- 34746.

<https://www.educa.jcyl.es/es/resumenbocyl/decreto-26-2016-21-julio-establece-curriculo-regula-implant>

- Díaz, L., Martínez, M., Torruco, U. y Varela, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en Educación Médica*, 2(7), 162-167.
- Eisenack, K. (2012). A Climate Change Board Game for Interdisciplinary Communication and Education. *Simulation & Gaming*, 44(2-3), 328-348.  
<https://doi.org/10.1177/1046878112452639>
- Fichas y Datos (2014, octubre 01). Pros y contras de los juegos de mesa. *FichasyDatos*.  
<https://fichasydatos.wordpress.com/2014/10/01/pros-y-contras-de-los-juegos-de-mesa/>
- Freire, P. (1973). *Pedagogy of the oppressed*. Seabury Press.
- García, N., Pinedo, R., Caballero, C., y Cañas, M. (2020). Inclusión educativa a través del Aprendizaje Basado en Juegos de mesa. En E.J. Díez y J.R. Rodríguez (Dirs.), *Educación para el Bien Común. Hacia una práctica crítica, inclusiva y comprometida socialmente* (pp. 819-827). Octaedro.
- Gonzalo, J. L., Lozano, N. y Prades, J. (2018). Evaluando el uso de juegos de mesa no educativos en las aulas: Una propuesta de modelo. *Communication Papers*, 7(14), 37-48. [http://dx.doi.org/10.33115/udg\\_bib/cp.v7i14.22274](http://dx.doi.org/10.33115/udg_bib/cp.v7i14.22274)
- Guba, E. G. (1989). Criterios de credibilidad en la investigación naturalista. En J. Gimeno y A. Pérez (Eds.), *La enseñanza: su teoría y su práctica* (pp.148-165). Akal.
- Guba, E. G., & Lincoln, Y. S. (1981). *Effective evaluation: Improving the usefulness of evaluation results through responsive and naturalistic approaches*. Jossey-Bass.
- Guba, E. G. (1978). *Toward a methodology of naturalistic inquiry in educational evaluation*. Center for the Study of Evaluation, UCLA.
- Guzmán, N. (2016). *Neuroeducación y juego de mesa. Propuesta de innovación educativa para desarrollar competencias del alumnado (ABJ)*. Devir.
- Huang, A. & Levinson, D. (2012). To Game or Not to Game: Teaching Transportation Planning with Board Games. *Transportation Research Record*, 2307(1), 141-149.  
<https://doi.org/10.3141/2307-15>



- Jorge, J. (2012). *El juego como estrategia didáctica en la Expresión Plástica. Educación Infantil* [Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Valladolid]. UVaDOC.  
<https://uvadoc.uva.es/handle/10324/1123>
- Krueger, R.A. & Casey, M.A. (2000). *Focus groups: A practical guide for applied research* (3rd ed.). Sage.
- Lather, P. (1986). Issues of Validity in Openly Ideological Research: Between a Rock and a Soft Place. *Interchange*, 17(4), 63-84.
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, 106, de 04 de mayo de 2006, 1-112. <https://www.boe.es/buscar/pdf/2006/BOE-A-2006-7899-consolidado.pdf>
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, 340, de 30 de diciembre de 2020, 122868-122953. [https://www.boe.es/diario\\_boe/txt.php?id=BOE-A-2020-17264](https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2020-17264)
- Marín, L. F. (2007). La noción de paradigma. *Signo y Pensamiento*, 25(50), 34-45.
- Miranda, S y Ortiz, J. A. (2020). Los paradigmas de la investigación: un acercamiento teórico para reflexionar desde el campo de la investigación educativa. *Ride*, 11(21), 1-18.  
<https://doi.org/10.23913/ride.v11i21.717>
- Mosquera, I. (2020, diciembre 23). Juegos de mesa en el aula: ¿a qué estas esperando? *UNIR*.  
<https://www.unir.net/educacion/revista/juegos-de-mesa-en-el-aula-a-que-estas-esperando/>
- Mosquera, I. (2017, marzo 22). Metodologías educativas: ¿por qué escoger solo una? *Tiching*.  
<http://blog.tiching.com/metodologias-educativas-por-que-escoger-solo-una/#:~:text=Tener%20en%20cuenta%20diferentes%20metodolog%C3%ADas,nunca%20debemos%20perder%20la%20perspectiva>
- Muguira, A. (2020). Diferencia entre investigación cualitativa y cuantitativa. *QuestionPro*.  
<https://www.questionpro.com/blog/es/diferencia-investigacion-cualitativa-y-cuantitativa/>
- Muguira, A. (2020). Diseño de investigación. Elementos y características. *QuestionPro*.  
<https://www.questionpro.com/blog/es/disenio-de-investigacion/>

- Opazo, H. (2011). Ética en investigación: desde los códigos de conducta hacia la formación del sentido ético. *REICE*, 9(2), 62-78.
- Ortega, C. (2020). Diferencia entre el método cuantitativo y cualitativo. ¡Decide cuál necesitas! *QuestionPro*. <https://www.questionpro.com/blog/es/diferencia-entre-el-metodo-cuantitativo-y-cualitativo-decide-cual-necesitas/>
- Palomar, G. (2012). *Los juegos de mesa. Creación y producción* [Trabajo Fin de Máster, Universidad de Granada]. DIGIBUG: Repositorio Institucional de la Universidad de Granada.10.30827/Digibug.29363
- Parra, A. (2020). ¿Cuáles son los métodos cuantitativos de recolección de datos? *QuestionPro*.<https://www.questionpro.com/blog/es/metodos-cuantitativos/>
- Paz, E. J. (2018). La ética en la investigación educativa. *Revista Ciencias Pedagógicas e Innovación*, 6 (1), 45-51. <http://dx.doi.org/10.26423/rcpi.v6i1.219>
- Peña, N. y Sedano, M. (2014). Una experiencia de Serious Game como herramienta para el aprendizaje. En Global Knowledge Academics (Eds.), *Revista Internacional de Tecnologías en la Educación* (1º ed., pp. 1-71). Colección de Educación y Aprendizaje.
- Razeto, A. (2016). El involucramiento de las familias en la educación de los niños. Cuatro reflexiones para fortalecer la relación entre familias y escuelas. *Revista Páginas de Educación*, 9(2), 1-26.
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. *Boletín Oficial del Estado*, 52, de 01 de marzo de 2014,1-57. <https://www.boe.es/buscar/pdf/2014/BOE-A-2014-2222-consolidado.pdf>
- Rodríguez, J. A. (2016). Aprendizaje basado en juegos. En Comarca de la Sierra de Albarracín (Eds.), *IX jornadas nacionales de ludotecas, juegos y juguetes: ponencias y comunicaciones juegos y juguetes en la vida social* (1º ed., pp. 1-188).
- Salas, D. (2019, febrero 26). ¿Qué es el Estado de la cuestión en la investigación? *Investigalia*. <https://investigaliacr.com/investigacion/que-es-el-estado-de-la-cuestion-en-la-investigacion/>

Santamaría, A., Utrilla, S. y Victoria, R (2017). Diseño de juegos de mesa. Una introducción al tema con enfoque para diseñadores industriales. *Revista Legado de Arquitectura y Diseño*, 12(21),1-12.

Universidad de Valladolid. (2022). *Guía del Trabajo de Fin de Máster*. Máster en Investigación e Innovación Educativa (SG) [web institucional].

Vives, V. (2018, noviembre 28). Los juegos de mesa y sus beneficios educativos. *Vicens Vives blog*. <https://blog.vicensvives.com/los-juegos-de-mesa/>

Whitton, N. (2012). The place of game-based learning in an age of austerity. *The Electronic Journal of e-Learning*, 10(2), 249-256. <https://academic-publishing.org/index.php/ejel/article/view/1630>

Yin, R. (1994). *Case Study Research: Design and Methods*. Sage Publications.

## Anexos

### Anexo 1. Consentimiento informado para las familias

Estimadas familias:

Les informamos que desde la Universidad de Valladolid se está llevando a cabo un proyecto de investigación vinculado con la utilización de los juegos de mesa como recursos didácticos para trabajar distintos elementos del currículo en la etapa de Educación Primaria.

El propósito del cuestionario, que realizarán sus hijos/as, va encaminado a conocer cuál es la opinión que tienen los más pequeños acerca de la utilización de estos recursos en las aulas.

La participación en este estudio es estrictamente voluntaria. Los resultados que se recojan serán totalmente anónimos y no se emplearán para ningún otro propósito fuera de los de este trabajo de investigación.

Por este motivo, tras haber leído y entendido toda la información expuesta en esta declaración, declaro:

Yo, \_\_\_\_\_, como padre/madre/tutor legal de

\_\_\_\_\_ autorizo voluntariamente

su participación en este trabajo de investigación, conducido por Malena Sanz San Frutos y bajo la dirección de Roberto Monjas Aguado.

Y para que, así, lo conste lo firma:

En Segovia, a \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2022

Firma del padre/madre/tutor legal

## **Anexo 2. Enlaces a los cuestionarios creados**

Enlace al cuestionario del alumnado en prácticas

[https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=rOBSzPiXMEyCPjy\\_U4m\\_716iT4IBx6RFmNJmH1GWCVdUQzgwMFdWQ01JNTVaS0IEVUozT1RKUEVTMy4u](https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=rOBSzPiXMEyCPjy_U4m_716iT4IBx6RFmNJmH1GWCVdUQzgwMFdWQ01JNTVaS0IEVUozT1RKUEVTMy4u)

Enlace al cuestionario de los niños y niñas del colegio

[https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=rOBSzPiXMEyCPjy\\_U4m\\_716iT4IBx6RFmNJmH1GWCVdUOU1GTjE0NTFVOE1RME8yU0xYWIUzNVRyMS4u](https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=rOBSzPiXMEyCPjy_U4m_716iT4IBx6RFmNJmH1GWCVdUOU1GTjE0NTFVOE1RME8yU0xYWIUzNVRyMS4u)

Enlace al cuestionario de las familias

[https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=rOBSzPiXMEyCPjy\\_U4m\\_716iT4IBx6RFmNJmH1GWCVdUNTJDSzIITkZIRFZZRVBOVE42Nk4zRk42WC4u](https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=rOBSzPiXMEyCPjy_U4m_716iT4IBx6RFmNJmH1GWCVdUNTJDSzIITkZIRFZZRVBOVE42Nk4zRk42WC4u)

### **Anexo 3. Consentimiento informado**

Estimado participante,

Le informamos que desde la Universidad de Valladolid se está llevando a cabo un proyecto de investigación vinculado con la utilización de los juegos de mesa como recursos didácticos para trabajar distintos elementos del currículo en la etapa de Educación Primaria.

El presente trabajo tiene como objetivo principal conocer si los docentes de Educación Primaria utilizan los juegos de mesa como recursos útiles para la enseñanza de los distintos elementos curriculares. Valorando, de este modo, la utilidad de los mismos para contribuir al aprendizaje de determinados contenidos y desarrollo de diversas competencias en Educación Primaria.

La recopilación de dicho material se está llevando a cabo a través de la alumna Malena Sanz San Frutos, bajo la dirección de Roberto Monjas Aguado, para el Trabajo Fin de Máster en Investigación e Innovación Educativa.

Toda la información recopilada a lo largo de la entrevista será tratada con las exigencias requeridas por la legislación vigente en relación con la protección de datos.

Es por ello que, D./ Dña. \_\_\_\_\_, declara que:

1. He leído y entendido toda la información expuesta en esta declaración.
2. He sido informado/a del objetivo principal de la investigación realizada.
3. He sido informado/a de que los resultados obtenidos en las entrevistas, únicamente, serán utilizados para la elaboración del TFM.
4. He sido informado/a de que puedo compartir la información que considere relevante, pudiendo decir lo que deseo que se publique y lo que no.
5. He sido informado acerca de que los investigadores preservarán mi privacidad, intereses, mis derechos y mi anonimato (si lo deseo).

Y, tras su lectura, autorizo a publicar el contenido transcrito de la entrevista y para que, así lo conste lo firma:

En Segovia, a \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2022.

Firma del entrevistado/a

#### **Anexo 4. Transcripciones entrevistas**

##### **TRANSCRIPCIÓN ENTREVISTA 1**

Entrevistado(E): Buenas tardes, lo primero de todo, darte las gracias por participar en el estudio. Como ya has leído y firmado el consentimiento informado, comenzamos con la entrevista. Las primeras preguntas están encaminadas para conocer un poco de tu formación y dónde estás impartiendo clase y un poco en esa línea. La primera es que formación docente tienes o que estás cursando ahora mismo

Entrevistado (EN): Yo estudié magisterio con la especialidad educación física cuando existía y luego hice ciencia de actividad física y deporte. Y luego lo último que he hecho ha sido un Máster de Investigación y eso fue lo último de educación formal que he hecho.

E: qué interesante, y ¿cuántos años llevas ejerciendo en el mundo de la educación?

EN: En primaria llevo desde el año 2009, yo creo que son 12 o 13 cursos y luego en la universidad he estado 2 años sin compaginarlo y otros 2 años compaginándolo.

E: ¿y en qué tipo de colegios has estado y estás impartiendo ahora clase?

EN: Pues a ver ahora mismo estoy en el CEIP La Pradera de Valsaín que llevo 2 años y los 4 años anteriores, perdón, los cinco años anteriores estuve en el CEIP San José de Segovia (que cuatro estuve de director y el primero estuve de coordinador bilingüe) y los dos anteriores a eso (no te sé decir los años exactamente) estuve 2 años en la Escuela Hogar de la Saleta de Santa María, cuando estaba abierta, y luego los 4 anteriores que fueron los que estuve en Madrid estuve Madrid, estuve 2 años en el Carlos Ruiz de Galapagar y dos en Los molinos, en el colegio Divino Maestro.

E: al haber estado en tantos colegios seguro que la metodología que has usado será diferente. Por eso quiero preguntarte, ¿qué tipo de metodología sueles usar en tus clases, tanto ahora como en tus inicios?

EN: Pues en mis inicios el libro de texto, qué es lo que había allí, y es lo que trabajaba muy paralelos y demás. Ya en los últimos años que estuve en Madrid menos eh, en Galapagar menos porque era un colegio, así, más grande, paradójicamente, cada uno iba más a su rollo. Y luego ya cuando llegué al San José pues ya cambió un poco porque lo primero al ser coordinador bilingüe pues estaba solo y hacía un poco según cómo me iba cuadrando a mí y luego bueno los años de dirección nada, porque no daba, prácticamente, clases daba clases de educación física, alguna plástica y cosas así. Estos dos últimos años pues es que estamos dos maestros

dentro de clase y no hay libros. Entonces es un poco distinto, pero, la verdad, es que estoy disfrutando mucho.

E: normal la verdad que estés disfrutando, yo también lo haría.

EN: y allí se trabaja, por ejemplo, por proyectos, porque no las ciencias y las sociales están unidas. Se trabaja por proyectos con la plástica, pero bueno bien.

E: Bueno tras conocerte en profundidad, ahora pasamos con las preguntas vinculadas con los juegos de mesa. Y la primera es ¿qué son para ti los juegos de mesa?

EN: ¿En general?

E: Sí, en general.

EN: pues son cultura, un ocio personal, familiar. Ya entrando más educación me parece que es una forma de acercar determinados conceptos o determinados procedimientos estupendos. No sé, mucho. Mucho tiempo de mi vida ahora mismo.

E: Bueno está ya, más o menos, me la has respondido, pero... ¿alguna vez los has utilizado en tus clases? De ser así, ¿en qué clase y con qué frecuencia los utilizas?

EN: pues sí que los he usado y los juegos de mesa pues a ver, por ejemplo, este año pues en valores, por ejemplo, que imparto valores pues no sé si habitualmente, pero sí que los uso. Los juegos como tal, como recurso. Ya no tanto como lo que puede ser con un objetivo concreto, sino más bien un poco por la dinámica y un poco tal me pueden valer. Y luego, por ejemplo, en matemáticas lo hemos usado mucho este año, quincenalmente usamos una sesión de unos 30 minutos, un día a la semana. Y luego, pues, por ejemplo, en las propuestas que hay en el centro de los grupos interactivos y estas cosas, pues la verdad es que lo hemos usado pues en lengua mucho y en matemáticas igual. Así que si lo he usado. También los chicos lo tienen a disposición en el aula y los días que no se puede salir al patio y demás, en el recreo, pues sí que, la verdad es que los usan y les gustan mucho.

E: y vinculado con esto que me cuentas ¿por qué decidiste usar los juegos de mesa en tus clases? ¿Te impulsó alguien a hacerlo?

EN: No, impulsarme, bueno no sé me... supongo que sí que él ver a gente que los iba usando y que funcionaban y que la verdad es que el ambiente que se genera es muy bueno. Y también el ver qué hay muchas cosas que con otros recursos o con otras metodologías es muy difícil de



trabajar pues con el juego de mesa la verdad es que es muy natural y te pongo un ejemplo que es la tolerancia a la frustración. En el juego de mesa se pierde habitualmente y es una frustración que hay que tolerar y es más natural que a lo mejor en otro usarlo o trabajarlo con otra metodología o con otro recurso o lo que sea. Entonces a mí me parece que es un método o un recurso estupendo no sé qué en otra parte había en la pregunta.

E: Que por qué los decidiste usar y que si te impuso alguien a hacerlo.

EN: pues eso, así que, y luego sí que ha habido algún año, ya hace tres o cuatro años que, pues cuando empecé yo creo así un poco más a meterme en el mundo que sí que investigue, así, informalmente qué beneficios o qué tal y sí que la verdad es que hay cosas publicadas que realmente te das cuenta que es una ayuda muy grande y que además es muy fácil de usar y de meter en clase.

E: y, ¿crees que son una buena estrategia para trabajar los distintos elementos del currículum?

EN: Sí sí sí, yo para mí pues te pongo como ejemplo lengua, ya que están hablando constantemente y, a raíz de lo que hayan jugado, se les puede proponer que lo escriban o que te lo cuenten. En este mismo apartado, por ejemplo, todo lo que son los turnos de palabra. En matemáticas hay un montón de juegos que requieren cálculos, planificación, programación por lo cual y luego pues hay muchos juegos de conocimiento de la historia o de conocimiento del medio que lo estamos viendo ahí. Y luego si entramos en las plásticas pues también hay juegos orientados a eso y siempre además el trabajo de después de la reflexión o de no sé qué pues siempre puede ser pues con estos métodos a lo mejor más plásticos. Así que yo creo que sí que tiene cabida absolutamente en todas las áreas.

E: absolutamente de acuerdo, porque también has dicho lo de la frustración antes y, al fin y al cabo, ya no solo son contenidos, son también otros: las competencias, los elementos transversales....

EN: todas las off skill que hablan los anglosajones que son las habilidades no sé cómo se llaman ahora espera en psicología hablan de las... tiene un nombre (me vendrá luego) y sí se habla de eso de todo la frustración, la planificación, la inhibición, todo ese tipo de cosas que es más difícil trabajar con otro tipo de recursos. Con los juegos de mesa la verdad es que es muy sencillo, está, prácticamente, implícito en ello.

E: Bueno si te acuerdas luego me dices lo que era. Pasamos a la siguiente pregunta, ¿consideras que los alumnos aprenden más con este tipo de recursos?

EN: No sé si más pero distinto sí y otras cosas yo todo este tipo de habilidades o de competencias que estábamos hablando antes, justo en la pregunta anterior, con otras metodologías ni se aproximan y con esta sí y el resto de cosas lo pueden aprender. Porque, a lo mejor, hay cosas pues que tiene que ser más específicas hacer, pero entiendo que son muy complementarias y que no hay que dejarlo fuera porque no lo conozcamos o porque no nos parezca que es un juego.

E: A la hora de introducir los juegos de mesa en tus clases, ¿eres consciente tanto de los beneficios como de los inconvenientes que aportan a los alumnos?

EN: yo creo que sí porque a lo mejor el, así como el mayor inconveniente que yo ahora mismo puede encontrar sea aquel que diga bueno ahora nos toca jugar y no quiero saber nada más. Que puede ser inconveniente porque pueda trastear un poco más lo que pasa es que también se suele meter en el juego y entonces ese problema no surge. Así de encontrarme con problemas ha sido todo de frustración, que se enfaden y no quieran seguir o quieran cambiar de grupo o digan que mis compañeros me están haciendo trampa o este tipo de cosas. Pero bueno...

E: ¿y qué haces ante esos casos?

EN: Pues de todo, permitirle cambiar de grupo, sentarme con ellos a jugar, normalmente tengo juegos solitarios en clase y le dejo jugar con solitarios. Pero, me ha pasado pocas veces, sí me ha pasado, pero, pocas veces. Y, así, como inconvenientes puedo decir esos, porque luego me pueden decir pues que se aburren, lo que pasa es que me pasa pocas veces, y si me pasa que quieran cambiar de juego para que les llegue uno que les que les guste más, pero porque a ellos les guste más no porque se aburran, ya que juegan a cualquier otra cosa y juegan. Es cierto que al principio pueden gruñir un poco, pero en cuánto están jugando, están jugando y ya está, no hay que darlo más vueltas.

E: qué curioso esto que me estás contando. Y tras esto, ahora vamos a pasar a preguntas más centradas con la metodología del ABJ y la primera pregunta es ¿Consideras adecuado usar la metodología del ABJ en Educación Primaria? De no ser así ¿por qué no lo crees?

EN: Yo lo considero muy adecuado.

E: ¿para todas las edades?

EN: Si sí para todas las edades, y en Infantil y en Secundaria sí. Pero lo considero que me parece estupendo. Y no hacerlo todo el rato entiendo que esto no... pero sí que me parece adecuado

ya que es el mundo de los chicos, o sea los chicos de primaria hasta los 12 años su vida es el juego y más mayores y más pequeños, con lo cual si les estamos facilitando en lo que es su vida y si encima les dices que lo que hay que hacer es jugar en clase pues ya está no hay que discutir mucho más. Otra cosa es que la selección de los juegos o la aplicación que hagamos sea la correcta, pero ya está no creo que sea complicado.

E: y ¿sueles utilizar juegos de mesa individuales o grupales? En el caso de usar los grupales, ¿cómo formas los grupos?

EN: Pues uso de los dos, uso individuales y uso grupales. Este año por ejemplo los lunes a primera hora, nada más llegar, nosotros en el cole, normalmente, a primera hora hacemos una pequeña asamblea. Los lunes a mí se me alarga y sí que es cierto que ha habido, como un trimestre entero, que lo primero que tenía eran 4 juegos, los tenemos agrupados en grupos, entonces tenía 4 juegos por mesa y cogían uno y jugaban los primeros 5 minutos, 10 minutos de clase para para que fueran entrando ya en la dinámica y demás.

E: ¿el que ellos querían cogían?

EN: de los cuatro que había en su mesa sí. Porque yo en el cole este año y el año pasado no según llegan los chicos al cole van entrando en clase, porque yo no hago filas ni cosas de estas. Entonces van llegando y desde las 8:50, más o menos, tengo un goteo de gente entonces pues según van llegando cogen el juego y ya estaban jugando en lo que llegaban sus compañeros. Normalmente, los juegos individuales suelen ser puzzles del tipo que sean da igual yo tengo los cococrash de cuando era pequeño, el Tangram, los pentominós y yo qué sé hay diversos. Entonces pues ellos iban jugando y si terminaba o querían cambiar hablaban con un compañero y si lo ambos querían lo cambiaban y ya está. Y luego los juegos grupales pues como los tenemos por grupos en clase pues normalmente los tenemos mes y medio y cada mes y medio los cambiamos de equipo y en ese tiempo tienen que jugar con su equipo.

E: ¿y son los equipos mixtos, intuyo?

EN: Claro sí

E: ¿y los haces tú? o ¿cómo los haces?

EN: los hacemos nosotros sí. Y además son mixtos de chicos chicas, de quinto y de sexto, de todo. O sea, lo más heterogéneo que podemos, lo que pasa es que tampoco tenemos muchos niños, tenemos 16, entonces pues no podemos hacer muchas cosas, ya que llega un momento

en el que las combinaciones se te acaban. También buscamos que cuadren, dentro de todo lo heterogéneo que se pueda, para que puedan trabajar. Y así es como juegan, yo no les cambio, aunque ellos quieren eh,

E: normal querrán estar con sus amigos

EN: pues lo intentan, pero saben que están en ese grupo y es lo que hay. Además, no discuten mucho porque al ser 16 se tienen que llevar bien a la fuerza allí en el pueblo. Pero bueno siempre hay afinidades y quien quiera jugar con otro en vez de con quien les ha tocado. Pero bueno no hay muchos problemas.

E: Y ¿Consideras que los juegos de mesa están conectados con otras actividades? o, por el contrario, ¿crees que se utilizan de manera aislada?

EN: pues nosotros intentamos conectarlo con otras actividades. Si hay estamos trabajando la aritmética, por ejemplo, pues intentamos que los juegos que usamos esos días sean más de aritmética que de lógica a lo mejor, pero no sé. Y cuando hemos estudiado Geografía y demás cosas hemos usado juegos de países y estas cosas. Así que sí que intentamos que estén más relacionados.

E: A la hora de utilizar la metodología del ABJ, ¿consideras que un factor importante es la organización del aula, es decir, la disposición, la organización del mobiliario...? De ser así, ¿consideras que es necesario cambiar la organización habitual del aula para trabajar con los juegos de mesa?

EN: ¿cuál es la organización habitual?

E: no sé, ¿cómo está en tu clase habitualmente?

EN: yo tengo pupitres individuales que van encajando en un círculo y luego tengo mesas grandes. Entonces nosotros estamos sentados así y, por eso, no tenemos que cambiar nada. Pero en los centros que he estado que están centrados de uno en uno, hay que cambiar el aula. En el San José cuando lo hacíamos íbamos a alguna aula que teníamos libre, y las veces que lo aplicaba me los llevaba a ese aula porque tenía las mesas por grupos y era más fácil. Pero claro si el aula está de forma individual es más difícil hacer actividades en grupo ya bien sea jugar a estos juegos de mesa o hacer un trabajo en equipo. Pero bueno que nosotros, ahora mismo, sí que tenemos la clase preparada para trabajar en equipo constantemente y por eso no tenemos que modificar nada.

E: y ¿consideras que la metodología del ABJ es inclusiva?

EN: claro sí sí, porque juegan todos, se igualan. Si busca juegos en los que ninguno tenga experiencias previas pues todos parten al mismo nivel, así que, y ya te digo nosotros en nuestro caso que están constantemente en grupos heterogéneos pues totalmente inclusiva. Y, en otras en otras ocasiones que lo usado en otros centros, pues mezclando edades y sin ningún tipo de problema. De hecho, teníamos una actividad en el San José, el último año o los dos últimos años que estuvimos allí, que empezamos haciendo Educación Física en familia, lo hacíamos por las tardes, y luego algún año después hacíamos un día Educación Física en familia y la semana siguiente hacíamos juegos de mesa en familia y hay nos venían de todas las edades y había que venir a jugar con un padre o una madre, con un adulto y había de todo y se jugaba absolutamente a todo y la verdad es que muy bien.

EN: mira por ejemplo nosotros tenemos este tipo de mesas y el día que hay que tirar los dados ponemos una tabla en medio y ya está. Pero si no todas las mesas que tenemos son para trabajar en grupo

E: claro entonces, así, no tenéis que cambiar muchas cosas

EN: nada. Incluso hay veces que juegan en el suelo y siempre están así sentados

E: Es curioso, nunca había visto una clase con unas mesas así. ¿Y los niños llevan siempre con estas mesas desde Infantil?

EN: No, esto tenemos un aula así, pero en Infantil tienen mesas más grandes que son circulares y luego de primero a cuarto están con los pupitres normales, pero agrupados de tres en tres o de cuatro en cuatro. El año pasado cómo había que mantener distancias se ponía una mesa en medio y si eran 4 por grupo se sentaban en aspa y si eran tres formando un triángulo. A nosotros estas mesas nos las trajeron las navidades pasadas y están muy bien porque tienen ruedas, permiten ajustar la altura...

E: pues es una buena opción esas mesas, para obviar a las tradicionales. Bueno y después de esta brillante alternativa seguimos con la entrevista. ¿Crees que es necesario una formación específica para poder trabajar los juegos de mesa en educación Primaria?

EN: Hombre yo creo que formación específica no, no creo que haga falta. Pero lo primero que hay que hacer es querer jugar tu. Segundo, conocer juegos y, una vez que tienes esas dos cosas, seguro que lo quieres llevar a tu clase para que lo prueben los chicos. Pero creo que lo que es

importante es tener la experiencia previa de jugar. O sea, el tener el conocimiento del juego, de haber experimentado ese juego para llevarlo a clase. Yo muchas veces cuando juego con mis amigos, y estoy probando un juego, digo joer pues este me lo voy a llevar a clase. Porque creo que tiene muchas posibilidades para llevar a jugar a clase, y luego cuando vas a clase lo que sí que tienes que tener es pues el conocimiento porque van a surgir dudas, el juego hay que explicárselo a los chicos y tal, pero que yo, por ejemplo, te hago un inciso de lo que hablamos al principio de la relación con el currículum una actividad muy muy muy muy muy buena es que se lean los reglamentos y lo comprendan y sean, posteriormente capaces de explicárselo entre ellos. Para mí esa es una actividad muy interesante. Por ejemplo, cuando hay un alumno que ya sabe jugar es mucho más fácil que se lo expliquen entre ellos a que llegemos nosotros, porque ellos se entienden mucho mejor. Pero, el juego sí que hay que saberlo porque siempre van a surgir me está haciendo trampas o qué hacemos aquí o que no sé qué. Entonces pues hay que tener el suficiente conocimiento para saber cómo, rápidamente, lo solucionamos.

E: ¿y los juegos que usas son siempre un juego que existe ya? o ¿hay veces que tú les has adaptado?

EN: Yo normalmente llevo juegos que existen, pero sobre esos juegos que existen adaptamos lo que según los intereses. A mí me gusta mucho llevar un juego que se llama cerrar la caja, es un juego alemán de dados. Tiene 9 números y se tiran dos dados y lo que hay que hacer es con los resultados de los dos dados tú tienes que componer sumarlos y lo que tienes que hacer es bajar el mayor número de fichitas arriba posibles y luego sigues tirando hasta que puedes. Pues los chicos hay veces que preguntan podemos restar, podemos multiplicar, si ellos se ponen de acuerdo son sus reglas y es su juego. Pero, se tiene que poner de acuerdo yo lo que digo yo pongo unas normas y luego dicen no vamos a jugar de esta forma si estáis todos de acuerdo perfecto

E: y si no se queda lo que tú has puesto, ¿no?

EN: claro, sí sí. Porque si no discutirán. Pero, es que es eso, me parece muy interesante el que discutan e intenten ponerse de acuerdo y que lleguen a un acuerdo y que digan oye mira pues vamos a jugar hoy restando, vale sumar y restar perfecto. Es distinto al original sí, pero a mí me viene bien porque además restan.

E: A mí también me parece interesante la verdad, así, aprenden también otras cosas aparte de las del propio juego y al mismo tiempo aprenden a tomar decisiones, dialogar... y de todo esto

me surge una gran duda, ¿Has recibido alguna formación específica durante la carrera, o posteriormente, sobre los juegos de mesa como recursos didácticos? De no ser así, ¿consideras que deberían haberte formado más?

EN: -no lo sé, no la he recibido y lo que me he formado ha sido por leyendo o yendo algún curso. Que sí que es un curso de juegos de mesa hace años, pero sin no tenía nada que ver con la con la educación y jugando y ya está. Hombre ahora sí que es cierto que hay muchas editoriales y demás y distribuidoras pues que están, evidentemente, el campo de la educación pues les atrae mucho. Pues al final es un material que se puede vender fácilmente a los centros educativos, a los padres o a quien sea. Entonces pues es un cliente potencial y sí que hay sí que hay dossieres de distintas editoriales donde explican pues todas los beneficios. Pero ya no sé si luego ya desde la neurociencia y cosas de estas lo van explicando y demás. Yo sí he leído y escuchado cosas de esas, pero yo por lo que es formación en la Universidad, evidentemente, que no, porque no claro si existían. Yo creo que el dominó, los dominos estos para hacer fracciones o de números o potencias y tal eso se han usado siempre. Pero, yo más de ahí a lo que ese juego formal hombre pues yo qué sé te quiero decir que la oca para contar se ha usado o el parchís se ha usado mucho, a mí un juego de cartas como puede ser la escoba que se juega con la baraja española, el sumar el buscar las combinaciones que te da, simplemente eso te puede valer. Pero que no formación como tal como tal no y que se habría que tenerla no lo sé, no tengo ni idea.

E: eso ya depende de cada uno, ¿no?

E: pues sí, pero no nos podemos formar o la formación inicial yo creo que es muy difícil que se os forme o que nos formemos en todo aquello que hay actualmente, porque si no pues no nos daría tiempo ya no solo el contenido. Pero claro que ahora mismo cada día va a salir una cosa distinta. O sea, habría que tener formación sobre robótica, sobre radio o sobre yo qué sé. Entonces pues supongo que habría que definir. Que hacer alguna dinámica en algunas de las áreas que se estudian en la carrera, pues seguro que sí. Pero el profesor, también tiene que conocerlo, saberlo...

E: y tú crees que... haber es que leyendo he visto que hay profesores que no quieren meterlos porque les supone un esfuerzo y es como lo consideran una pérdida de tiempo para ellos. A ver, supongo que a ti también te costará, pero ¿cómo lo haces?

EN: A mí me puede suponer un esfuerzo el ver qué a qué jugamos, el planificar un poco, el decidir cómo lo vamos a meter, el buscar el hueco. Todo eso, evidentemente, es un esfuerzo y es mucho más fácil seguir con el temario en la forma de trabajar que tengo todos los días si yo uso mi libro de texto mañana me toca la página la 30 y la 31. Pues eso es mucho más fácil que esto pues sí, porque, además, los chicos el primer día se me van a revolucionar, se va no sé se va a no sé cuál. Que pasa, que si crees en ello el segundo día mucho más fácil y el tercero porque además no es que vaya a funcionar seguro, pero yo desde mi experiencia tiene muchas posibilidades entonces a los chicos por ejemplo les vas a tener muy enganchados, entonces van a querer hacerlo. Y luego pues el trabajo que quieras hacer después puede ser simplemente jugar y que se queden con eso, el decir bueno pues hemos trabajado lo que nos va a dar propiamente el juego que puede ser pues: el cálculo, la programación, la planificación, el desarrollo del lenguaje... y luego se les puede plantear un trabajo posterior que haya que hacer en casa que te reflexión sobre ese trabajo. Entonces que eso lleva más trabajo pues sí pero también es mucho más rico.

E: ¿y tú con tus niños se queda ahí o va más allá?

EN: Pues hay días que se queda simplemente en jugar y hay otros días que en base de lo que se haya hecho hay que hacer en casa. Pero, eso también en función de cómo lo vayas viendo.

E: y ya la última pregunta, va a ser un poco compleja, pero bueno ¿qué consejos les darías a los jóvenes para que estos se inicien y utilicen estos recursos?

EN: que jueguen con sus amigos, que conozcan juegos y que si creen que o ven la posibilidad de poder usar en clase o si consideran que puede ser un buen recurso pues que lo intenten y ya está. A mí me parece que... o sea a mí no me parece muy difícil, porque no es muy difícil meterlo y luego al final yo lo que pues lo que te llevo diciendo todo el rato que al final es que los juegos son divertidos para que juguemos nosotros. Por lo cual, para que jueguen los chicos pues tampoco hay que hacer mucho más. Y es eso, el consejo es que primero jueguen, que jueguen ellos y que intenten meterlo en el aula, en sus clases y ya está. Y que a lo mejor el primer día hay que jugar al ahorcado en inglés, que hemos jugado toda la vida, o a estos dominós que hay en las clases de recursos y poco a poco que se vayan metiendo cosas distintas que vayan conociendo ellos. Que ahora ya te digo que hay de todo y no es complicado.

E: y si el centro o sea no te deja a lo mejor utilizar esta metodología, porque es como algo más tradicional ¿tú irías a tu bola, por así decirlo, y apostarías por ellos?



EN: sí, hombre te quiero decir que al final en el cole siempre tienes tiempo, que, aunque tengas una vamos a decir una metodología súper tradicional de todo el día libre texto, de dictado, de cálculo mental o de tal. Pues siempre hay un rato que tú vas a decir estas actividades las podéis empezar ahora y el que no termine pues para casa no. Pues en vez de eso, en vez de empezar a hacer la actividad que las hagan en casa y jugamos. El hecho de los recreos el día que no se puede salir al recreo, que siempre hay uno a lo largo del curso, juego de mesa. Tienes tus juegos de mesa los sacamos y aprendemos. Siempre hay algunas jornadas de lo que sea, yo en el San José empecé un año con Halloween, en unas jornadas que iba a ver de Halloween teníamos distintos talleres, yo propuse uno de juegos de mesa y lo que hice fue las dos semanas anteriores en algunos recreos enseñar algunos alumnos a jugar para que luego me ayudaran en el taller y luego son cosas que te van pidiendo. Y al final con los chicos es fácil y habrá gente que diga que no vale para nada y dice que solo vale lo suyo pues ya está, ya hay que discutir y listo. Que te pueden decir sí, te pueden decir que no se puede, pero es complicado y no es estar jugando no todo el rato de todos los días, pero un ratito siempre se puede encontrar para poder hacer este tipo de actividades. Y yo creo que justificando y viendo, sobre todo, los beneficios que puede tener no deberían poner pegas.

EN: habilidades no, capacidades ejecutivas se llama

E: ah las funciones ejecutivas sí

EN: las funciones ejecutivas eso es, eso sobre lo que se centra totalmente que es muchísimo más fácil que en cualquier otro tipo de metodología sin lugar a dudas eh. O sea, eso son 7 o 8 que se ve clarísimo. Yo es lo que digo que eso que puedes decir, pero es que esto no lo veo yo sí, pero.... y además el trabajo en grupo se genera mucho y cualquier juego cooperativo, al final, les va permitir el hacer piña muy bien y este tipo de cosas. Entonces si ya desde el primer día les mandas a casa una redacción con los story cubes, ya sin querer están jugando. Entonces es que es eso que no me parece muy complicado que te digan en un centro es que esto no se puede porque no se va a poder si van a escribir, si van a hablar o hacer matemáticas. Por eso me cuesta que en algún sitio te digan, pero que te lo pueden decir eh, no digo que no.

E: todo es posible en este mundo.

EN: efectivamente, todo es posible.

E: pues muchas gracias por tu colaboración, ya no hay más preguntas

EN: Muchas gracias a ti por dejarme participar, ha sido un placer

## TRANSCRIPCIÓN ENTREVISTA 2

E: lo primero de todo, buenas tardes, yo soy Malena y cómo te ha dicho Roberto estamos llevando a cabo un estudio sobre la utilización de los juegos de mesa. Nos hemos puesto en contacto contigo porque hemos visto que tú eres una experta en esto.

EN: uy no sé yo eso, si seré una experta del todo o no

E: bueno, al menos, tienes un documento que me ha servido mucho, la verdad. Y queremos que nos cuentes un poco sobre tu información personal, cómo pones en práctica los juegos de mesa y un poco todo eso. Las primeras preguntas están destinadas a conocer tu experiencia, un poco quién eres... y la primera pregunta es ¿qué formación docente tienes o que estás cursando ahora mismo?

EN: Vale, yo soy filóloga licenciada en música y en magisterio por inglés, entonces he estado unos años trabajando en Secundaria y ahora llevo unos cuantos años 8 o 10 trabajando en Primaria. Entonces yo doy las asignaturas de Lengua Castellana, inglés, social science, natural science, Arts y música. Hay años que doy todas y años que doy algunas, entre 3º y 6º de primaria me he movido. Y no sé si quieres que te cuente algo más, bueno también doy clase en la universidad, pero no he trabajado juegos todavía lo haré

E: en un futuro

EN: sí

E: Bueno, ¿Cuántos años llevas ejerciendo en el mundo de la educación?

EN: pues llevo trabajando como profesora como 15 años o así. La primera vez con un 18, porque daba clase de guitarra de extraescolar y luego pues he trabajado en academias pues eso en secundaria en primaria y en la universidad. O sea que abarcó...

E: uy todo

EN: sí y es enriquecedor, eh, conocer todo es muy enriquecedor

E: y ¿qué es lo que más te ha gustado, así por curiosidad?

EN: es que me gusta todo. Secundaria es lo que menos, porque a mí me gusta trabajar con juegos y hacer cosas diferentes y en Secundaria es muy difícil hacer todo eso. Pero no sé a mí es que el mundo de la educación me encanta, entonces pues me gusta todo

E: se nota que tienes pasión por tu trabajo y bueno ¿en qué tipo de colegios has estado y estás ahora impartiendo clase?

EN: empecé en la enseñanza pública en institutos de enseñanza pública y luego ya en colegios concertados, en las Concepcionistas y en Maristas. Aunque, ahora actualmente, solamente en Maristas aquí en Segovia

E: ¿y nunca te has movido fuera de Segovia?

EN: sí, sí.

E: ¡digo si no que suerte!

EN: en la pública me tocó los primeros años en Villafranca del Bierzo, en Aguilar de Campoo en Miranda de Ebro, o sea los pueblos más lejanos me tocaron

E: bueno ahora estás cerquita

EN: sí ahora sí

E: y al haber estado en colegios diferentes, ¿qué tipos de metodología sueles usar en tus clases tanto ahora como en tus inicios?

EN: pues he evolucionado mucho, porque en un principio, pues el no conocer tanto pues hace que de alguna manera imites lo que conocías de tu experiencia como estudiante y luego intentar no cometer los errores que recuerdas de tus profesores

E: sí fundamental

EN: porque claro yo hice filología y ahí no había una didáctica. Luego hice Magisterio y aprendí algo de Didáctica, pero, sobre todo, lo que a mí me cambió muchísimo fue el Máster de Investigación, porque yo sentí como que me abría una ventana en el que me entraba un aire maravilloso que me hizo cambiar cantidad de cosas. Entonces a raíz del Máster pues descubrí un montón de metodologías nuevas y empecé a trabajar mucho. Por ejemplo, he trabajado la cooperativa. Aunque también es verdad que, en mi colegio, en los Maristas, nos han dado muchísima formación en metodologías activas desde el principio. Desde que empezó a oírse nos empezaron a dar formación, entonces hemos trabajado con las paletas de inteligencias, trabajamos con cooperativo, trabajamos con el pensamiento visible y luego a mayores pues a mí me gustó, por ejemplo, el aprendizaje basado en problemas, intenté hacer algo que no salió bien, el ABJ que me parece muy interesante. Y me gusta mucho trabajar desde el razonamiento

y desde la deducción, o sea no que sea yo la que suelte la “chapa” y ya está. Si no que ellos puedan hacer conexiones, que puedan deducir por qué algo es una manera o de otra y más o menos de esta forma. Y me gusta si puedo hacer cosas manipulativas me parece también interesante

E: ¿y tus alumnas que piensan al respecto de esto de que no sea la típica metodología tradicional?

EN: es que claro en el colegio nuestro todo es nuevas metodologías

E: ah o sea ya desde pequeño ya...

EN: sisisis, entonces están metidos en esa en esa forma de trabajo,

E: ah claro entonces están acostumbrados

EN: cuando les hacemos la evaluación trimestral, ¿qué te ha parecido?, ¿os lo habéis pasado bien?, o sea hay veces que a mí me da miedo que piensen que es pasárselo bien (que eso a lo mejor luego sale más en la entrevista), pero, a veces, les digo que vamos a aprender pues, a veces, jugando o tal. Pero, a veces, me da miedo que se pierda el aprendizaje en el juego o que ellos no se den cuenta, aunque es bueno que no se den cuenta no, pero que pierdan el punto de estamos haciendo esto porque nos sirve para aprender

E: claro fundamental que no lo vean solo como venga vamos a jugar, sino que hay algo más detrás del juego

EN: claro porque, muchas veces, las nuevas metodologías tengo la sensación, no siempre ocurre, pero hay veces que oyes cosas y dices, pero no somos un circo los profesores no somos payasos y no estamos para divertir, estamos para enseñar. Que es verdad que tenemos ahora nuevas herramientas que son fenomenales y se pueden utilizar, pero, muchas veces, empiezas a un juego, un juego y al final el motivo de usar el juego es como que se desdibuja y ya pues... por ejemplo: un ahorcado, hemos jugado todos al ahorcado en inglés, pero un ahorcado para repasar qué, o sea qué función tiene en esa sesión precisamente. Entonces, a veces, eso me da miedo.

E: qué curioso esto que nos cuentas y que razón llevas. Bueno y tras estas preguntas introductorias, ahora ya vamos a preguntas más vinculadas a los juegos de mesa. La primera es un poco abierta ¿qué son para ti los juegos de mesa?

EN: para mí son una forma de divertirme, de socializar y yo lo asocio mucho con ratos de familia o de estar con gente a la que quiero. Entonces pues poder estar juntos compartiendo momentos así lúdicos y también un punto de competición

E: eso que no falte

EN: yo sí me pico, lo reconozco

E: ¿alguna vez lo has utilizado en tus clases? De ser así, ¿en qué clases y con qué frecuencia los utilizas?

EN: he estado pensando y los he utilizado en todas las asignaturas que doy. Pero, no hay una frecuencia determinada si se me ocurre un juego o si veo algo y lo puedo de alguna manera adaptar a lo que estoy trabajando, pues lo utilizo. Entonces, bueno, pues no, no te voy a decir que en todas las unidades didácticas trabajo el juego, pero si lo hago en todas las asignaturas. En Arts, por ejemplo, me inventé un juego que tenía que ver con los colores. En música los he creado tipo Domino's o cartas o memories en inglés es muy fácil también utilizarlo y en lengua también. Y en sociales alguna cosa también he hecho pues a lo mejor de hacer una línea de tiempo con cartas. Muchas veces, me inspirado en juegos reales que existen, muchísimas

E: y con esto que comentas me entra una duda, ¿por qué decidiste utilizar los juegos de mesa en tus clases? ¿Te impulsó alguien a hacerlo?

EN: siempre me ha parecido que es bueno buscar un lado más divertido, más lúdico, más atractivo para que los niños aprendan y una herramienta puede ser el juego. Y luego es también cierto que me he formado en ABJ y es que me parece que tiene una gran cantidad de recursos y posibilidades brutal. Hicimos un par de formaciones en la universidad, que nos trajeron juegos educativos, y eso fue como una ventana también a un mundo de posibilidades. Y luego en el CFIE de Segovia, también ha habido algo de formación, no directamente de ABJ, pero, por ejemplo, tipo escape room. Y, además, es un señor que lo hace super bien, que se llama Antonio y está trabajando no sé si en San García o en Garcillán por ahí, y es una máquina en eso. Entonces bueno, te formas y es como jo qué cantidad de cosas puedes hacer de una manera diferente: para repasar o para conocimientos previos

E: ¿y te supone mucho esfuerzo? Es que, a ver, hay profesores que dicen yo no me quiero formar, ya no solo porque el centro no les da la posibilidad como a ti, dicen es que prefiero utilizar otra cosa. En tu caso, cuando tú pensabas en eso, pensabas más en algo que fuese útil para tus alumnos o algo para tu formación que te viene bien

EN: algo que sirva a mis alumnos y es que me pasa que me ilusiono a mí misma, por ejemplo, no está preparado ni nada, pero tengo unos dados aquí, que los compré en el Chollo, así una gomaeva de tres colores y lo compré porque dije tengo un juego toca hacer tengo que hacer unos dados no sé qué, entonces, ahora, estoy con los tiempos verbales y le estoy dando vueltas a ver de qué manera puedo usar los dados para que los niños juegan y repasen los tiempos verbales. Entonces a mí me es algo que me ilusiona y me motiva muchísimo el pensar a ver de qué manera puedo hacer para que esto lo puedan aprender o a lo mejor ves en Internet en Pinterest una foto de un tablero qué chulo pues también tengo otra ahí que le tengo que dar vueltas para ver cómo lo hago, a lo mejor ya para este año no, pero al año que viene sí. Si que es verdad que lleva mucho tiempo el pensarlo, pero luego es un banco de recursos que tienes y que lo puede seguir utilizando y dices a los niños vamos hacer con un juego, entonces es como me interesa

E: y hay alguna persona de tu familia o algo que te apoyase durante todo este proceso o sea que te ayude a buscar los juegos a construirlos...

EN: no

E: ¿solo tú?

EN: solo yo, es que me gusta. A mi mis hijos me dicen que me interesa todo hasta cómo crece una berza. No sé es que me parece que es muy bonito y el proceso de estar ahí rumiando, pensando a ver cómo lo hago. Bueno y más bien hacerlo, porque a mí hacerlo me gusta mucho, me gusta, también, el tema de manualidades y luego ya cuando lo llevas a clase es la ilusión de a ver qué cara ponen, a ver si les gusta, a ver si les engancha, si sirve...

E: y luego les acaba enganchando seguro

EN: bueno hay algunos que más y otros que menos, pero sí, sí sí

E: ¿crees que son una buena estrategia para trabajar los distintos elementos del currículum, ya no solo los contenidos sino también las competencias, los elementos transversales...?

EN: yo creo que sí, porque está claro que tiene que tener los contenidos y si no les puede ayudar a irlos adquiriendo. Pero, también pues en cuanto a, pues eso, la competencia social, por ejemplo, o hablamos, por ejemplo, de inteligencia interpersonal, el tener que hablar y comunicarse entre ellos, pues hay un montón de cosas. Luego el razonamiento, porque, muchas veces, hay juegos que tienen que ver con el razonamiento o con hacer algún tipo de hipótesis o

lo que sea, entonces bueno pues se trabajan otro tipo de cosas tanto a nivel de movimientos del pensamiento como de inteligencias o de competencias

E: ¿y los niños cuando están jugando son conscientes de ello? o sea lo que aprenden

EN: no pero no sé hasta qué punto eso puede ser la riqueza o no deja de ser, a veces, como una especie de engañabobos, ¿no? Venga vamos a vamos a jugar y entonces es como que ya cambian el chip y no se dan cuenta. Incluso, hay veces que se enfadan porque es que me he ganado, porque dice que me ha ganado tres veces y tal y yo les digo, no, pero si habéis ganado los dos o los cuatro del equipo. Habéis ganado todos porque todos habéis aprendido. Pues yo sí que se lo digo mucho, porque hay veces que se enfada, porque han hecho trampas y entonces por eso me ha ganado, no habéis ganado todos

E: y ¿consideras que los alumnos aprenden más con este tipo de recursos?

EN: no sé si más el caso es que aprender y a mí me parece importante que el maestro tenga un amplio repertorio de posibilidades de enseñar, que los juegos puede ser uno, otro puede ser pues, yo qué sé, el aprendizaje basado problema o la gamificación. Yo, por ejemplo, gamificación no he hecho, pero mi compañero de línea sí, pero yo no. No sé qué que ellos puedan aprender diferentes maneras para que estén motivados, porque, ahora mismo, está sociedad con este tipo de alumnos y más a raíz de la pandemia, enseguida se distraen. No son capaces de prestar atención mucho tiempo seguido. Entonces, si todo el tiempo es de la misma manera todo, pues acaban desconectando. Entonces bueno pues si un día la clase se lleva de una manera, otro día metes un juego, otro día haces una actividad de cooperativo. Todo es motivarlos y que no se distraigan

E: ósea tu consejo para los futuros profesores es que no usen nunca una sola metodología, ¿no?

EN: nunca, y aparte es que no son iguales todos los niños. Entonces si usas siempre la misma metodología va a haber niños que les va a ir súper bien, pero va a ver otros que van a estar perdidos, y van a estar perdidos siempre, porque nunca vas a hacer el esfuerzo de intentar cogerlos de otra manera, entonces a mí eso me parece que es más fácil atender a la diversidad de la clase o utilizando diferentes metodologías

E: ¿a la hora de introducir los juegos de mesa en tus clases eres consciente tanto de los beneficios como de los inconvenientes que aportan a los alumnos?

EN: sí, eso hay que valorarlo, porque hay beneficios, que lo hemos hablado, pero también está que uno de los aspectos negativos es el tiempo, que es como una espada que siempre está encima del profesor. Pero, es verdad que el hecho de tener que ponerse, pues eso, a repartir el material, a explicar las instrucciones, no sé qué. Hace que dediques un tiempo a eso que es mayor que si simplemente les das una fotocopia y les pides que hagan un ejercicio. O sea, yo, por ejemplo, el último juego que hemos hecho era en inglés, con las horas. Entonces tenían que hacerlo pues con matamoscas claro es mucho más rápido, quizá, el darles una fotocopia y tienen 10 relojes y tienen que poner la hora. Pero, me parece que es más interesante hacerlo lúdico, porque ya harán otro tipo de ejercicios de ese estilo. Entonces, lo negativo es el tiempo

EN: ¿y cuánto tiempo dedicas más o menos a cada juego?

E: es que depende hay juegos que necesitas más tiempo, pero estar una hora entera no. Yo, normalmente, hago juegos pequeños, que duren poco tiempo, por ejemplo, en música tenía una batería de 4 o 5 juegos diferentes, terminaban uno cogían otro. O juegos que pueden durar 2 minutos o pueden durar 10 minutos, pero una hora entera tampoco

E: es que, sino también se pueden distraer y todo eso, y les puede costar

EN: sí

E: ¿y algún inconveniente más así que veas?

EN: muchas veces el número de alumnos, porque claro si quieres hacer un juego con toda la clase a ver si es un juego de mesa con toda la clase es difícil ¿no?, bueno es imposible, más o menos, pero las agrupaciones que creo que me vas a preguntar más adelante sobre las agrupaciones

E: sí eso está más adelante

EN: vale, entonces ahí no entro ahora. Pero, sí que es verdad que hay veces que, pues eso, sí es una clase es muy numerosa o si es muy ruidosa o si son de perder cosas. En general, ahora los alumnos son muy descuidados. Entonces yo les digo a ver que no se pierdan las piezas por favor, porque me ha supuesto muchísimo tiempo cortar, plastificar, no sé qué. Y entonces, hay veces que te pierden piezas, entonces luego, de repente, aunque mira que tenía aquí... Entonces ahora, estoy enumerando las bolsas y voy mirando los grupos para evitarme eso, porque es que si no dedicas un montón de tiempo a preparar el juego y luego te pierden piezas y ya no sirve tienes que volver a hacer de nuevo. Entonces el tema de que, a veces, son descuidados o si ya



has preparado un juego que es para grupos de 4, por ejemplo, y ese día te falta gente pues ya te descoloca un poco para las normas y hay veces que claro como ellos sienten que están jugando pues se olvidan estar en clase y pues a lo mejor gritan más es verdad que desde hace un poco más de ruido y entiendo que puedan molestar a las clases de al lado

E: ¿consideras que es adecuado usar el ABJ en Educación Primaria? De no ser así ¿por qué no lo crees?

EN: yo creo que sí, por lo que te he dicho, de que es un elemento motivador, de que es importante que los alumnos reciban la información de diferentes formas y que los juegos también les ayudan a demostrar lo que saben. Pero, sin que sea por medio de un ejercicio, de un control o lo que sea. Entonces a mí me parece que sí que es una herramienta muy útil y que ellos además van a entrar rápido no es como a lo mejor en Secundaria que se puede liar ahí una guerra mundial, pero con Primaria entran fácil

E: ¿y para Infantil lo harías?

EN: es que infantil realmente la enseñanza es a través del juego. Entonces sí que... claro yo es que en Infantil no he dado, solo he entrado a sustituir solamente. Y ahí sí que es verdad que es una edad que me cuesta mucho, yo veo que es vocacional y que las maestras que van a infantil tienen una valía brutal, porque yo no puedo. Pero si es que, si no lo haces por medio del juego, yo la experiencia que he tenido, sobre todo, este año que he dado un taller es que si no se te van

E: ¿sueles utilizar juegos de mesa individuales o grupales? En el caso de usar los grupales ¿cómo formas los grupos?

EN: Grupales, los hago grupales. Individuales no los hago a no ser que algún año lo he hecho se los mandaba por si querían imprimirlo en casa y jugar ellos en casa para repasar. Pero, normalmente, prefiero que sea o en parejas o en grupos de cuatro. Y los grupos están hechos porque nosotros en el colegio, como trabajamos en cooperativo, pues tenemos que formar grupos de 4 pues que tenga, pues eso, un alumno muy bueno, un alumno que le cuesta más....

E: sí mezclado sí

EN: Sí, así como una especie de clase media. Entonces sí que están mezclados, están pensados ya para que puedan trabajar

E: ¿y están siempre así todo el curso?

EN: por trimestre, cada trimestre se cambia, porque se queman mucho. Porque el que tiene un buen equipo es maravilloso, pero el que tiene ahí la joya de la corona, pues acaban quemados. Y no es justo quemar a un alumno, porque, a veces, dices es que dices es un alumno muy bueno y le puede llevar muy bien a este otro, ya, pero es que estás hipotecando también a él que llega todos los días enfadado y cansado y no es justo

E: y ¿alguna vez habéis dejado hacer a los alumnos los propios grupos? o ¿eso es un caos?

EN: Si se deja hacer los grupos pasan dos cosas, una, que a mí me parece muy grave, que siempre se quedan solos los mismos y a mí eso me pone enferma. Y dos que se crean grupos que claro se juntan por afinidades, entonces a lo mejor resulta que hay gente muy buena toda junta y gente que le cuesta más todas juntas también. Entonces, la riqueza está en que haya un poco de todo. No es la mejor opción, hay veces que, para chantajearlos, les dices, venga sí que en este podéis hacerlo juntos, pero no es lo recomendable

E: ¿y en la pandemia usabais juegos también? O sea, ¿les mandabais a los padres algún tipo de juego o algo?

EN: no, solo les mandé, creo no, no es que claro con la pandemia no podríamos avanzar contenidos era repaso, por lo menos nuestro colegio nos dijo que era repaso

E: ay no sabía yo eso

EN: pues sí, entonces no podíamos avanzar y como la situación era muy compleja porque había niños que sí que tenían ordenador, niños que solo lo tenían un tiempo determinado, niños que a lo mejor no podían acceder a Internet todo lo que querían, entonces nos dijeron que intentáramos facilitar lo más posible, simplificar lo más posible y lo que hicimos como repaso. Y yo personalmente, porque yo estaba en casa con mis hijos y se nos acabó el cartuchos de la impresora y fue un problema gordísimo. Pues yo tampoco quería hacer imprimir porque, muchas veces, pues eso, puedes mandarles yo este año he mandado un par de juegos por TEAMS por si se querían, les dije os lo podéis bajar, lo recordáis vosotros, lo hacéis igual que lo tenemos aquí en clase y os sirve para repasar. Pero me daba apuro porque comprar cartuchos de la impresora era como encontrar un tesoro casi, entonces lo que sí que se podía era hacer juegos online de estos de las páginas web, pero claro ya no son juegos de mesa

E: y vinculado con esto que nos cuentas, ¿consideras que los juegos de mesa están conectados con otras actividades? O, por el contrario, ¿crees que se utilizan de manera aislada?

EN: ¿en el colegio?

E: sí en el colegio

EN: en el colegio yo creo que se utilizan de manera aislada y yo no sé cómo podría, bueno sí que se podría a lo mejor intentar hacerlo de una manera interdisciplinar. Es verdad que, por ejemplo, Educación Física se basa mucho en juego, no en juego de mesa, pero sí en juego y el resto de áreas no siempre se basan en el juego. Entonces, lo ideal sería, pues claro, que el equipo de profesores que entra en un curso, pues hablará al principio del curso, o al principio de trimestre para que digan lo que van a trabajar cada uno, de cara a ver si de alguna manera se pudiese juntar contenidos y crear, así, un juego. Eso sería genial, pero yo no lo he vivido todavía todavía

E: es raro que haya en un centro eso la verdad

EN: si tienes que sintonizar muy bien con los compañeros que estén más o menos en tu línea de pensamiento, de cómo tienes la educación y que tengan ganas, que eso también es muy personal porque a lo mejor este año yo no puedo porque tengo mucho lío fuera a nivel personal o lo que sea y bueno pues es muy respetable

E: A la hora de utilizar la metodología del ABJ, ¿consideras que un factor importante es la organización del aula (disposición y organización del mobiliario)? De ser así, ¿consideras que es necesario cambiar la organización habitual del aula para trabajar con los juegos de mesa?

EN: sí, sí que se hace necesario, porque lo suyo es que estén juntos, que los pupitres estén juntos. Entonces, nosotros, ahora, por ejemplo, con la pandemia estamos todos, o sea todos los niños en fila, separados. Entonces en el momento en el que vamos hacer algún juego tienen que juntar mesas, con lo que supone de ruido y de tiempo, porque si se cae todo lo de un cajón y hay que recogerlo y ese tipo de cosas. Pero si ya de...o sea nosotros, por ejemplo, antes sí que estaban de dos en dos, entonces es más sencillo porque simplemente es que los de delante cambien la silla de posición y ya estaban frente a frente los 4. Entonces sí que es importante que la clase esté organizada para poder jugar

E: ¿y tenéis algún aula, así, más específica, más destinada para eso?

EN: no, no esto es todo en el aula. Cada grupo en su aula, pues eso lo vas moviendo según las necesidades y ya está o si sale al patio

E: y con esto que comentabas anteriormente de la formación de los grupos, los posibles problemas que puede tener, ¿consideras que la metodología del ABJ es inclusiva?

EN: Sí, es inclusiva, porque todos los alumnos pueden aportar algo. Eso es verdad que suena como muy a teoría. Pero, también, es cierto que, muchas veces, pues, también, tiene que ver no solamente con los contenidos, que te acuerdes de los contenidos sino pues con algún tipo de pillería o alguna cosa y ahí pues otros pueden ayudar. Es verdad que hay algunos a los que se le deja a un lado, muchas veces, si les cuesta mucho o si son muy lentos, por ejemplo, a mí me ha pasado que en algún juego que era de rapidez, pues que se pasaban a una niña que era muy lenta. Entonces me di cuenta y dije no, no, no esto es cada vez uno y es así. Entonces la idea es que sea inclusivo, pero hay veces que ellos también hacen su propia segregación. Nosotros escribimos un artículo, pero era de gamificación con Ruth Pinedo, que se hablaba del tema de la inclusión, si eso luego te paso la referencia

E: vale, ¡muchas gracias! y ¿crees que es necesario una formación específica para poder trabajar los juegos de mesa en Educación Primaria?

EN: No y sí. No es necesario, porque, muchas veces, vas viendo y se te van ocurriendo cosas, pero sí que es verdad que si recibes una formación puedes ver muchísimo más recursos y más posibilidades de juegos que antes no conocías. O sea, yo, por ejemplo, de las formaciones que hice de juegos educativos pues me dieron cantidad de ideas para poder luego adaptarlos. Es decir, tú les puedes comprar ahí editoriales que venden juegos que son, además, fenomenales. Pero, también, es verdad que los puedes crear o incluso crearlos con los propios niños. Entonces, a mí personalmente, sí que me parece que es buena la formación, aunque al principio haya dicho no pero sí, ya que si quieres hacerlo bien y quieres salir del típico parchís o la típica oca que la adaptas para trabajar los tiempos verbales no sé qué. Pues es bueno una formación en el sentido de ver qué posibilidades puede haber. Porque hay cantidad de diferentes posibilidades. La gente es muy imaginativa

E: y ¿has recibido alguna formación específica durante la carrera, o posteriormente, sobre los juegos de mesa como recursos didácticos? De no ser así, ¿consideras que deberían haberte formado más?

EN: en la carrera no, pero ya te digo que yo he estudiado, además, hace muchos años y de didáctica no nos dieron nada. Y en el magisterio que yo hice, que no fue aquí en Segovia, tampoco. Lo que he recibido ha sido después, pero ha sido formación de la Universidad y ya te

digo que en el CFIE que es el centro de formación de profesores también se da algo de formación. Pero claro, eso es libre vas si quieres.

E: ya eso un problema a mi parecer

EN: sí, por eso a mí sí que me parece que los alumnos del grado de Educación deberían conocerlo como otra metodología más. Porque, yo además se lo digo a mis alumnos aquí, que no solamente es conocer la teoría, sino que ellos lo hagan, porque hay juegos están muy bien. Nosotros, por ejemplo, jugamos con dados o juegos que tienen que ver con un tablero de lo que nos queramos vale, eso es la teoría, pero yo creo que sí ellos, aparte de la teoría, lo vivencian es muchísimo más rico. Porque, ellos van a ver y van a recordar lo bueno y lo malo. Por ejemplo, pueden haberse dado cuenta que lo malo es que nos ponemos a gritar muchísimo o lo malo es que hemos dejado de lado a fulanito, o lo que sea. Entonces, ellos lo ven y es más fácil poner solución cuando lo has vivido en primera persona

E: pero, eso es complejo porque en la carrera, pufff yo creo que, haciendo memoria, rara vez he jugado

EN: ya, es que es complicado porque no hay tiempo para todo. O sea, yo, por ejemplo, doy dos asignaturas, literatura Infantil y ahí no he hecho nada de juegos. Bueno he hecho una cosa, pero que era más tipo lúdico, pero no juego de mesa. Y en aprendizaje temprano no, pero ahí sí que quiero hacer algo, de cara al año que viene me gustaría meter algún tipo de juego, porque también tiene que ver con cómo enseñar el inglés de una manera diferente y demás. Pero, si es que también es tiempo el pensarlo y luego prepararlo o sea que para el profesor también tiene sus desventajas, es más cómodo, a veces, preparar una hoja porque resulta más sencillo preparar una hoja de ejercicios a lo mejor o decir vais a hacer un proyecto, en el cual llevéis a cabo una investigación sobre algo o cualquier otra cosa

E: todo tiene sus pros y sus contras

EN: todo, sí

E: Bueno y ya la última pregunta ¿qué consejos les darías a los jóvenes para que estos se inicien y utilicen estos recursos?

EN: ¿a los jóvenes maestros o a todo el mundo en general?

E: a ambos

E: vale, pues en general que los juegos de mesa son una oportunidad maravillosa de compartir tiempo, diversión y experiencias en general me parece genial. Yo, por ejemplo, una de las cosas que recuerdo de cuando estuvimos confinados fue que jugamos otra vez a los juegos de mesa con mis hijos y disfrutamos cantidad. Entonces, pues eso, el poder pasar tiempo jugando, algo que no sea ver la tele o tal. Entonces, me parece fenomenal. Y luego a nivel educativo por lo que conlleva de motivacional para los alumnos y el hecho de que ofrecerles muchas posibilidades de aprender, porque alguna va a valer para todos. Entonces, yo creo que eso, que la enseñanza no es como antes y hay que adaptarse a los tiempos, pero buscando también sin perder de vista lo educativo

E: ¿y crees que es fundamental que ellos antes de poner en práctica un juego lo hayan experimentado?

EN: ¿los alumnos de magisterio?

E: sí, cuando, por ejemplo, un profesor, o sea te pongo a ti, por ejemplo, vas a tu clase, ¿es fundamental que conozcas tu juego?

EN: sí, porque pueden surgir cosas que tú no has previsto. O sea, yo qué sé, si tú te pones a jugar con un juego que es nuevo, pues, de repente, empiezas a ver otras posibilidades que a lo mejor no están en el libro de instrucciones o te surge una situación que dices ¿ay y cómo hacemos esto si ocurre con los alumnos? Pues tener la respuesta rápida, entonces a mí me parece que sí, que hay que haber hecho el juego previo

E: vale, pues con esto todo esto la entrevista ya estaría acabada. De nuevo, darte las gracias por querer colaborar y si quieres o si estás interesada en recibir cualquier cosa del trabajo, para saber cómo ha salido de todo yo te lo pasa encantada

E: vale, muchas gracias a ti por contactar conmigo y querer que fuese parte del estudio. ¡Ha sido un placer!

### TRANSCRIPCIÓN ENTREVISTA 3

E: buenos días, lo primero de todo agradecerte que hayas querido participar en el estudio. Como sabrás el estudio va encaminado a conocer cuál es tu opinión acerca de la utilización de los juegos de mesa en las aulas de Educación Primaria y como he visto por Instagram que los utilizas mucho y haces unas cosas muy chulas sería muy interesante que nos contases cómo lo haces y tu opinión

EN: muchas gracias a ti, ha sido toda una sorpresa que quisieses que participase y te pusieses en contacto conmigo

E: bueno pues si estás lista comenzamos la entrevista, ya sabes que puedes contarnos todo lo que quieras porque todo será tratado con confidencialidad

EN: ¡perfecto, estoy lista!

E: pues haya vamos, las primeras preguntas son para conocerte un poquito en profundidad

EN: uy que nervios jajajaj

E: tranquila son preguntas sencillas, la primera es ¿qué formación docente tienes o que estás cursando?

EN: esta es fácil, pues a ver tengo el grado de Educación Primaria y un Máster en Tecnologías de la Información y Comunicación aplicadas a la enseñanza

E: ¡qué interesante, nunca había oído hablar de ese máster! y ¿Cuántos años llevas ejerciendo en el mundo de la educación?

EN: llevo 6 años, desde 2016

E: pues sí que llevas un tiempo trabajando ya, e imagino que no siempre habrás estado en los mismos coles, ¿no?

EN: ojalá, pero no ha sido posible jajajaj

E: entonces, podrías contarnos ¿en qué tipo de colegios has estado y estas impartiendo clase?

EN: pues a ver, siendo sincera, he pasado por diferentes tipos de colegios y alumnado, desde un público situado en un barrio de clase alta, donde incluso los alumnos llevaban uniformes y se les dotaba de material digital, a un colegio en un barrio muy humilde donde la mayoría de la

población es inmigrante. También he estado un CRA en la sierra de Madrid, donde se unían varios niveles en una misma aula y actualmente estoy en un colegio en Rivas.

E: que interesante, seguro que el hecho de haber estado en colegios tan variados te ha servido muchísimo para aprender y formarte

EN: la verdad es que sí, si analizo mis primeros años con los de ahora, nada tiene que ver

E: bueno y ¿qué tipo de metodologías sueles usar en tus clases, tanto ahora como en tus inicios?

EN: pues si te soy sincera, mi metodología ha cambiado con el paso de los años. Cuando comencé tenía una metodología mucho más tradicional, ya que era lo que conocía y lo que me habían enseñado. Gracias a que fui pasando por diferentes colegios y conociendo a diferentes tipos de profesores y sus metodologías, pude ir abriendo la mente y empezar a cambiar mi forma de enseñar.

En un primer momento le daba muchísima importancia a acabar el libro, hacer todas las actividades, no hacía juegos por miedo a que se me descontrolara la clase... Ahora combino el trabajo del cuaderno, con actividades orales, actividades en equipo (aprendizaje cooperativo), juegos y metodología por rincones. También tengo ya unas tablas que me permiten tener a la clase controlada, algo que al principio no conseguía.

E: guay que gran cambio, la verdad pocos se atreverían a hacer lo que tú has hecho

EN: la verdad es que sí, pero lo importante son mis alumnos y todo lo que les pueda ser útil intento aprovecharlo, aunque me suponga un esfuerzo

E: ojalá más profesores tuvieran tu mentalidad. Bueno tras esto, pasamos ya a las preguntas más vinculadas con los juegos de mesa en Educación Primaria, y la primera es ¿qué son para ti los juegos de mesa?

EN: pues para mí son un recurso para pasarlo bien con amigos y familiares. Me gustan y tengo muchos de ellos en casa.

E: y ¿alguna vez los has utilizado en tus clases? De ser así, ¿En qué clase y con qué frecuencia los utilizas?

EN: Sí, los juegos de mesa los uso una vez a la semana aproximadamente en lengua y matemáticas. Reparto a los alumnos en diferentes grupos y a cada uno le toca un juego diferente relacionado con esas áreas. Aparte de juegos de mesa, suelo improvisar diferentes juegos a lo



largo de la semana para trabajar con todas las áreas, que pueden durar entre 10 y 30 minutos. Puede ser un concurso por equipos, juegos online (boom, pasapalabra...), juegos de movimiento en clase o en el patio, juegos manipulativos que usamos entre toda la clase para repasar algún contenido, juegos para descansar entre clase y clase (tabú, gestos...).

E: que alegría escuchar que los usas tan a menudo y de una manera tan variada y una duda que me surge, ¿por qué decidiste utilizar los juegos de mesa en tus clases?; ¿Te impulso alguien a hacerlo?

EN: pues como te he comentado anteriormente, pasar por diferentes colegios me dio la oportunidad de conocer a muchos profesores y sus metodologías. Uno de ellos me abrió los ojos con todo lo que se puede conseguir usando los métodos y otras formas de enseñanza. Al usar los juegos, los niños están más motivados y tienen más predisposición al aprendizaje. Sin emoción no hay aprendizaje y eso es lo que se pretende conseguir con los juegos: crear una emoción positiva en los alumnos. Por supuesto, no estamos todo el día jugando, pero con dedicar 10-15 minutos la actitud de los alumnos cambia radicalmente hacia el trabajo.

E: que razón llevas en esto que dices y con esto intuyo que consideras que son una buena estrategia para trabajar los distintos elementos del currículo, pero por si acaso, ¿crees que son una buena estrategia para trabajar los distintos elementos del currículo?

EN: por supuesto que la respuesta es sí, aunque es cierto que supone una tarea extra para el docente, ya que hay muchos contenidos que es complicado trabajarlos con juegos, ya que es complicado o no existen. Por eso, es un trabajo extra para el docente. El problema es que la mayoría de centros no están dotados con estos recursos.

E: que razón, yo en los centros en los que he estado en prácticas por suerte tenían varios juegos, pero no los suficientes y claro por no dedicar un tiempo extra los docentes no les hacían ellos o les mandaban hacer a los alumnos o familias

EN: que pena de verdad

E: la verdad es que sí, pero bueno a veces es difícil cambiar la mentalidad de un profesor que lleva muchos años impartiendo clase. Y, ¿consideras que los alumnos aprenden más con este tipo de recursos?

EN: Por supuesto. La atención que ponen para aprender no tiene nada que ver a la atención que ponen en una clase tradicional. Lo mismo ocurre con la retención: si juegan con los contenidos

los retienen muchísimo más que si solo los trabajan en el cuaderno. El inconveniente es que los centros no suelen estar dotados con estos recursos, por lo que es el profesor quien tiene que buscarlos, comprarlos e incluso elaborarlos. Un trabajo extra que no todos están dispuestos a llevar a cabo

E: claro, muchos centros no pueden permitirse gastarse tanto dinero en estas cosas, porque no lo ven prioritario y prefieren gastárselo en otras. Y claro alguno juegos son algo caros y un maestro no se puede permitir comprar tantos

EN: es verdad, pero lo que no se dan cuenta de que existen otras alternativas para acabar con este problema, porque como te he comentado antes los pueden hacer en clase con los propios alumnos y se trabaja de manera transversal en las asignaturas

E: y una cuestión que me inquieta demasiado, a la hora de introducir los juegos de mesa en tus clases ¿eres consciente tanto de los beneficios como los inconvenientes que aportan a los alumnos?

EN: Sí. No todo es un camino de rosas. Pueden surgir conflictos, el nivel de ruido es alto, hay niños que por diferentes características no van al mismo ritmo que sus compañeros... Pero en general, creo que son más los beneficios. Aunque como todo en la vida, hay que usarlos en su justa medida y combinar diferentes tipos de metodología.

E: qué razón llevas en lo que dices, yo opino lo mismo, ya que, por suerte o por desgracia, no hay una metodología que sea perfecta

EN: exacto

E: bueno y tras esto vamos a centrarnos más en el ABJ y la primera pregunta es ¿consideras adecuado usar el ABJ en Educación Primaria?, De no ser así ¿por qué no lo crees?

EN: Sí, por todos los beneficios que aportan a los alumnos: repasar y afianzar contenidos, tener una predisposición positiva hacia el aprendizaje, estar motivados y venir motivados al colegio, mejorar relaciones con sus compañeros, respetar normas y turnos de juego, ayudar a controlar impulsos y la frustración, pasarlo bien...

E: la verdad es que según lo que nos cuentas parece muy útil y has dicho que utilizabas con cierta frecuencia los juegos de mesa en tu clase, ¿sueles utilizar juegos de mesa individuales o grupales? En el caso de usar los grupales, ¿cómo conformas los grupos?

E: pues en su mayoría son grupales. Para jugar a estos juegos lo hacen con sus equipos (están sentados en grupos cooperativos) o bien los creo yo por nivel

EN: ¿o sea que les dejas hacer a los propios alumnos los grupos?

E: Sí a veces sí sé que es complejo porque tienden a querer ponerse con sus amigos, pero les tengo enseñado que no siempre pueden estar con quien les gustaría y al final acaban aceptándolo y sin problemas trabajan con otros compañeros que no sean sus amigos

E: que curioso esto que dices, es cierto que los niños quieren ponerse con sus amigos y para evitar problemas los grupos los hace el profe, pero gracias a esta experiencia podemos comprobar que también los alumnos son capaces de hacerlo, y ¿consideras que los juegos de mesa están conectados con otras actividades? O, por el contrario, ¿crees que se utilizan de manera aislada?

EN: pues a ver yo creo que sí que están conectados con otras actividades, porque cuando usamos con los juegos no es simplemente “jugar”, sino que estamos trabajando otros muchos aspectos como he mencionado anteriormente

E: es verdad además un mismo juego puede trabajar muchas cosas diferentes aparte de los propios contenidos específicos de los que trate el juego como contenidos de otras asignaturas, las competencias, funciones ejecutivas...

EN: exactamente

E: ¿A la hora de utilizar la metodología del ABJ consideras que un factor importante es la organización del aula (disposición y organización del mobiliario)? De ser así, ¿consideras que es necesario cambiar la organización habitual del aula para trabajar con los juegos de mesa?

EN: en mi caso, tengo los alumnos sentados en equipos (en total 5 equipos), lo que me ayuda a que pueda proponer los juegos sin tener que cambiar la disposición. Además, al tener las mesas juntas, me sobra mucho espacio en la clase para poder usarlo en el caso de algún equipo lo necesite

E: entonces así es mucho más fácil porque no tienes que estar cambiando nada de la clase y, personalmente, pienso que el hecho de estar sentados, así, o de otra forma, pero en grupos, favorece mucho más a los alumnos

EN: sí, yo por eso no lo dude a la hora de colocarlos

E: y ¿consideras que la metodología del ABJ es inclusiva?

EN: sí, pero también hay que tener en cuenta que, dependiendo del nivel de exigencia curricular del juego, habrá alumnos que no puedan competir de forma igualitaria con sus compañeros. En estos casos, es bueno crear grupos por niveles

E: es verdad, esto es uno de los principales problemas que yo detecto, y la alternativa que nos comentas me parece muy positiva, ya que, así, no surgen tantos problemas y no los resuelves siempre el más listo o el que mejor se le da

EN: exacto, yo esto es algo que siempre tengo en cuenta a la hora de utilizarlos, ya que quiero que todos ellos aprendan y nadie se sienta excluido

E: y hasta ahora no ha salido nada acerca de este tema, pero, ¿crees que es necesario una formación específica para poder trabajar los juegos de mesa en educación Primaria?

EN: la formación nunca está de más, pero lo más importante es tener la convicción de sus beneficios y querer llevarlo a la práctica. Yo no he hecho ninguna formación y al final lo que mejor funciona no es un libro o un profesor que te diga cómo hacerlo, sino tu propia experiencia y práctica docente: ensayo y error. Aunque como digo, siempre es recomendable hacer una formación, ya que en ella te dan una base teórica sobre el uso del juego en el aula, pautas sobre cómo llevarlo a cabo y, lo más importante, ideas y recursos. Habrá profesores que quieran empezar con esta metodología y no sepan cómo

E: y bueno más o menos me lo has respondido ya en la respuesta que me acabas de dar, pero, ¿has recibido alguna formación específica durante la carrera, o posteriormente, sobre los juegos de mesa como recursos didácticos? De no ser así, ¿consideras que deberían haberte formado más?

EN: no como te he dicho antes no he recibido ningún tipo de formación. Todo lo que sé hasta ahora ha sido por ensayo y error. Cuando hice la carrera (2010-14) todo era muy tradicional y sí, hablaban de jugar en clase como forma de motivar a los alumnos, pero no te explicaban cómo ni daban ejemplos. Lo mismo me ocurrió con el máster TIC. Todos los profesores decían que había que innovar y usar las TIC, que es una herramienta muy potente para captar la atención de los alumnos, pero no nos decían la forma de hacerlo. En mi caso, todos los años de formación han sido muy deficientes

E: que pena de verdad que no te expliquen cómo hacerlo, a mí me ha pasado lo mismo y eso que la he terminado más recientemente, y no ha sido hasta el master y más concretamente con el TFM en la que he profundizado más en este tipo de metodologías.

EN: que pena de verdad, esto debería cambiar, pero qué difícil parece

E: y bueno la entrevista ya está llegando a su fin, vamos ya con la última pregunta. ¿Qué consejos les darías a los jóvenes para que estos se inicien y utilicen estos recursos?

EN: jo que pena, está siendo realmente entretenida. Pues a ver no tener miedo, principalmente. El miedo y la inseguridad de cuando empezamos siempre está ahí: ¿Y si no me sale bien? ¿Y si se portan mal? ¿Y si no sirve para nada? No hay mejor maestro que la propia experiencia, así que, si se quiere probar algo y poner en práctica hay que lanzarse a la piscina, que ya se irá cambiando el rumbo durante el proceso

E: muchas de estas preguntas que dices me las he planteado alguna vez, pero que útil es esto que dices, espero que a la gente que lea el trabajo les sirva tanto como a mí

EN: eso espero, mi intención es ayudar en todo lo posible a aquellos futuros profes

E: bueno pues ya sí que, si esto ha terminado, agradecerte de nuevo tu participación y espero que el rato que hemos estado hablando se te haya hecho ameno. Todo lo que has dicho ha sido muy enriquecedor y da gusto escuchar a jóvenes maestras como tu con tanta ilusión

EN: muchas gracias a ti por hablarme al Instagram y querer que participase en este estudio, ¡ha sido todo un honor!