



---

# **Universidad de Valladolid**

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL  
GRADO EN MAESTRO/A DE EDUCACIÓN PRIMARIA  
MENCIÓN AUDICIÓN Y LENGUAJE

## **TRABAJO FIN DE GRADO**

**EL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS EN LA  
INTERVENCIÓN EN EL ALUMNADO CON TRASTORNO  
DEL DESARROLLO DEL LENGUAJE**

**AUTORA: BELÉN PUENTE GONÇALVES**

**TUTOR ACADÉMICO: JESÚS MARÍA GÓMEZ CAMPOÓ**

RESUMEN.....	4
ABSTRACT .....	5
ÍNDICE DE SIGLAS .....	6
1. INTRODUCCIÓN .....	6
2. OBJETIVOS .....	8
3. MARCO TEÓRICO.....	8
3.1. TRASTORNO ESPECÍFICO DEL LENGUAJE (TEL) O TRASTORNO DEL DESARROLLO DEL LENGUAJE (TDL) .....	8
3.1.1. CONCEPTUALIZACIÓN Y CARACTERÍSTICAS DEL TRASTORNO. EVOLUCIÓN DEL TÉRMINO.....	8
3.1.2. CLASIFICACIÓN DEL TRASTORNO DEL DESARROLLO DEL LENGUAJE (TDL).....	11
3.1.3. DETECCIÓN DEL TRASTORNO DEL DESARROLLO DEL LENGUAJE (TDL) .....	13
3.1.4. PRERREQUISITOS DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO TEL/TDL	14
3.2. METODOLOGÍAS ACTIVAS .....	16
3.2.1. DEFINICIÓN DE METODOLOGÍAS ACTIVAS.....	16
3.2.2. CARACTERÍSTICAS .....	18
3.2.3 TIPOS.....	20
GAMIFICACIÓN .....	21
LUDIFICACIÓN .....	24
3.3. APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS ABJ .....	25
3.3.1. DEFINICIÓN DE ABJ. CARACTERISTICAS Y FUNCIONES EN EL AULA.....	25
3.3.2. DIFERENCIAS CON OTRAS METODOLOGÍAS.....	28
3.3.3. CONCEPTO DE JUEGO.....	31
3.3.4. LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN TDL.....	32
3.3.5. VENTAJAS Y BENEFICIOS EN EL USO DEL ABJ EN EL AULA.....	34
4 EL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS EN LA INTERVENCIÓN EN EL ALUMNADO CON TRASTORNO DEL DESARROLLO DEL LENGUAJE.....	37
5 CONCLUSIÓN .....	53
6. BIBLIOGRAFÍA.....	55
7. WEBGRAFÍA .....	60

## **RESUMEN**

El Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) implica una base importante en la enseñanza, facilitando la adquisición de herramientas sociales e individuales usando el juego como conductor en el proceso de aprendizaje dentro del aula. En este caso, se pretende mejorar la intervención del alumnado con Trastorno del Desarrollo del Lenguaje (TDL) a través de esta metodología activa ayudando al maestro de Audición y Lenguaje en dicha tarea.

En el presente documento se realiza principalmente una revisión bibliográfica sobre este trastorno y sobre la metodología mencionada anteriormente. Así como el planteamiento de una tabla de juegos, que tienen como objetivo la planificación de una intervención significativa en este tipo de alumnado.

**PALABRAS CLAVE:** Trastorno del Desarrollo del Lenguaje, metodologías activas, Aprendizaje Basado en Juegos, juego, intervención

## **ABSTRACT**

Game-Based Learning (GBL) implies an important basis in teaching, facilitating the acquisition of social and individual tools using the game as a driver in the learning process in the classroom. In this case, the aim is to improve the intervention of students with Developmental Language Disorder (DLD) through this active methodology, helping the Hearing and Language teacher in this task.

In this document we mainly carry out a bibliographical review on this disorder and on the methodology mentioned above. As well as the approach of a working tool, which aims at planning a meaningful intervention in this type of students.

**KEY WORDS:** Developmental Language Disorder, active learning, Game-Based Learning, game, intercession

## ÍNDICE DE SIGLAS

Este apartado pretende clarificar las siglas que posteriormente se visualizarán en el presente trabajo.

- TEL: Trastorno Específico del Lenguaje
- TDL: Trastorno del Desarrollo del Lenguaje
- AL: Audición y Lenguaje
- ABJ: Aprendizaje Basado en Juegos

## 1. INTRODUCCIÓN

El presente Trabajo de Fin de Grado pretende plasmar los conocimientos, contenidos y competencias adquiridas a lo largo del Grado de Educación Primaria y la mención de Audición y Lenguaje en la Universidad de Valladolid. El tema principal que aborda es la importancia de la intervención en el alumnado con Trastorno Específico del Lenguaje (TEL) o del Desarrollo del Lenguaje (TDL) a través de la metodología activa del Aprendizaje Basado en Juegos en la etapa de Educación Primaria.

Cabe destacar que el desarrollo de la competencia comunicativa, el lenguaje en su parte, es un instrumento básico en el crecimiento del ser humano. Su evolución o adquisición en el contexto escolar favorece la capacidad de participación e interacción social del alumnado. Para Vygotsky (1979); Locke (1980); Brunner (1983) la interacción social es el elemento clave para que los niños aprendan el lenguaje, los intercambios comunicativos con otra persona les permite que el niño o niña aprenda y tenga un mayor repertorio de recursos lingüísticos y cognitivos.

Uno de los aspectos a potenciar es la capacidad del maestro de Audición y Lenguaje a facilitar los recursos necesarios que posibiliten una detección precoz de las posibles limitaciones del alumnado y una intervención educativa lo más temprana posible, como es lógico actuar. Es importante proporcionar ayudas en la tarea docente ya que es el profesional responsable en el contexto de la escuela al avance de las dificultades o limitaciones que se encuentran en las aulas de Audición y Lenguaje.

En una continua búsqueda de la mejora de la calidad educativa y, en concreto, de una mejora y progreso en las aulas son las metodologías activas. En este trabajo se indaga en

la metodología del Aprendizaje Basado en Juegos que se enfoca en potenciar los conocimientos del alumnado a través del juego mediante una experiencia enriquecedora, divertida y motivadora, siendo así su finalidad la consecución del aprendizaje. Es decir, esta metodología utiliza o adapta los juegos para usarlo más concretamente en el aula siempre con un enfoque de progreso.

Tal y como se ha justificado anteriormente en este apartado la finalidad es proponer una tabla de juegos que sirvan como estrategias al maestro, incluso a las familias, para trabajar en el aula de Audición y Lenguaje con el alumnado TEL/TDL a través de la metodología ABJ.

## **2. OBJETIVOS**

- Profundizar en el estudio del Aprendizaje Basado en Juegos como una metodología activa.
- Elaborar una tabla de juegos para una intervención basada en el Aprendizaje Basado en Juegos en el alumnado con Trastorno del Desarrollo del Lenguaje.

## **3. MARCO TEÓRICO**

### **3.1. TRASTORNO ESPECÍFICO DEL LENGUAJE (TEL) O TRASTORNO DEL DESARROLLO DEL LENGUAJE (TDL)**

#### **3.1.1. CONCEPTUALIZACIÓN Y CARACTERÍSTICAS DEL TRASTORNO. EVOLUCIÓN DEL TÉRMINO.**

El concepto de Trastorno Específico del Lenguaje (más adelante como TEL) ha evolucionado a lo largo de los años. Es un campo de plena actualidad que se sigue investigando y en la que diversos científicos abogan por la consecución de un concepto más integrador que sea claro ante estas dificultades del lenguaje.

El TEL no es un término novedoso ya que ha ido adquiriendo diferentes apelativos a lo largo de los años partiendo del estudio de Franz Gall, uno de los padres de la neuropsicología, que describió a un grupo de niños que tenían problemas específicos con el lenguaje en ausencia de otras alteraciones que explicaran esos problemas en la primera mitad del siglo XIX, siendo así uno de los grandes periodos centrados en el estudio de la localización anatómica de las funciones cognitivas en el cerebro hasta la actualidad. (Gall, F.J., 1835).

Diferentes nombres son los que se atribuyen a las características de este trastorno como disfasia, afasia congénita, afasia infantil, afasia del desarrollo o audiomudez hasta que Leonard (1981), acuñara el concepto *Specific Language Impairment* (SLI). Estos autores delimitan el concepto TEL como un trastorno del lenguaje lento y retrasado respecto a la edad cronológica que no tenga analogía con déficits neurológicos, funcionales y estructurales en el desarrollo (cognitivos, sensoriales, auditivos, motores, etc.).

En los estudios realizados por Rapin y Allen (1983) consideran que en estos niños se descarta cualquier deficiencia auditiva o motora a nivel psicológico y social, teniendo una inteligencia normal; e implícitamente excluyen el autismo. En 1996 citan la categorización más clásica del TEL usada hasta la actualidad desde el punto de vista clínico, basada en la clasificación en tres tipos principales de trastornos del desarrollo del lenguaje: trastornos mixtos receptivo-expresivo, expresivos y de procesamiento de orden superior.

Según Fresneda (2005) hace referencia a las dificultades o alteraciones en la adquisición del lenguaje como también en los procesos de comprensión, organización y expresión del lenguaje presentes en un alto porcentaje de niños que requieren de una intervención especializada y personalizada.

Para Arboleda-Ramírez (2007) constituye un grupo de alteraciones heterogéneas caracterizadas por un retraso y desarrollo alterado del lenguaje, en las que persisten durante el tiempo y que no pueden explicarse por deficiencias mentales, trastornos psicopatológicos, lesiones, disfunciones cerebrales evidentes o carencias socioafectivas.

En última versión actualizada del DSM-V (2013) opta por el diagnóstico de trastorno del lenguaje para niños con estructura de frase limitadas, vocabulario reducido y dificultades en el discurso, añadiendo una nueva categoría, Trastorno de la Comunicación Social, con una comorbilidad elevada con el TEL, referido a un déficit en el área pragmática con un lenguaje y vocabulario pobre. Existe la posibilidad de localizar distintos perfiles en tareas de tipo mentalista del TEL (Botting & Conti-Ramsden, 2003).

En la lengua castellana hay carencias en cuanto a los estudios propios de denominación de este trastorno ya que en la lengua inglesa se han llevado a cabo diversas investigaciones de las cuales Bishop, Snowling, Thompon, Greenhalgh & CATALISE consortium (2017) proponen el concepto de **Trastorno del Desarrollo del Lenguaje** (a continuación como TDL) recogido en el CIE-11 (World Health Organization, 2019), en inglés *developmental language disorder* (DLD), que ha tenido una gran aceptación en la investigación referida con el método Delphi desde el año 2018.

El método Delphi tiene como objetivo la consecución de un consenso basado en la discusión entre expertos mediante un proceso interactivo (Bishop, 2017). El consorcio CATALISE designa a aquellos niños con afectación grave en el lenguaje oral sin que



haya un trastorno asociado ni una explicación clara que lo justifique. Se define como un trastorno severo y persistente tanto a nivel expresivo como receptivo y que afecta al desarrollo social y/o escolar (Leonard, 1981).

Como el TEL, el TDL es un trastorno que presenta una gran heterogeneidad que puede afectar a una o varias de las siguientes áreas: fonología, sintaxis, semántica, morfología, acceso al léxico, discurso oral, pragmática, aprendizaje verbal y memoria.

Cabe destacar que si la afectación es exclusivamente en el área fonológica el diagnóstico más acertado es el de Trastornos de los Sonidos del Habla (TSH), como podemos observar en el gráfico de la Figura 1.



Figura 1. Áreas de afectación de las etiquetas diagnósticas según el consorcio catalise en relación con las necesidades del habla, el lenguaje y la comunicación (traducido de Bishop et al., (2017).

Se acepta este nuevo concepto de TDL en los diferentes autores (2021):

- como una alteración persistente en el tiempo que afecta de forma significativa en la adquisición, uso y comprensión del lenguaje en ausencia de patologías neurológicas, intelectuales o sensoriales, según Aguado (2015); Bishop (2016); Aguilar-Mediavilla (2019).

- como un trastorno “invisible” ya que tiende a pasar inadvertido. Por esta razón es por la que impide una correcta detección e intervención y que provoca a largo plazo un impacto en la vida de quien lo padece, ya que no solo afecta al lenguaje, sino que puede tener consecuencias graves a nivel académico, social, emocional y laboral, según Sala (2020).
- haciendo referencia a las dificultades persistentes en la adquisición, comprensión, producción o uso del lenguaje; generalmente presentes durante la infancia (Bahamonde, 2021).

El TDL es un trastorno del neurodesarrollo que afecta a la adquisición del lenguaje en la infancia y que continua hasta la edad adulta, con una prevalencia de entre un 2% - 7%. Son niños que suelen hablar más tarde de lo esperado y en los que se observan dificultades para poder expresarse verbalmente e interpretar y comprender con precisión los mensajes, tanto escritos como orales. Es por ello que mayoritariamente se apoyan con elementos visuales que les aporta un contexto para entender lo que se les dice.

### **3.1.2. CLASIFICACIÓN DEL TRASTORNO DEL DESARROLLO DEL LENGUAJE (TDL)**

La categorización o clasificación más clásica del TEL procede de Rapin y Allen (1983) en las que se basan tres tipos principales de TDL que son:

- Trastornos mixtos receptivo-expresivo
- Trastornos expresivos
- Trastornos del procesamiento de orden superior

En esa misma clasificación se distinguen subgrupos según la habilidad lingüística del sujeto TEL, el cual puede evolucionar y mostrar distintos aspectos de su desarrollo.

En los **trastornos mixtos receptivo-expresivos** se incluyen:

- La agnosia auditivo-verbal, por las serias dificultades del procesamiento auditivo central en los que presentan problemas para decodificar el lenguaje por vía

auditiva y la producción del habla se encuentra muy limitada incluso nula. Es decir, los niños afectados actúan como si fuesen “sordos” para el lenguaje por la problemática para reconocer y discriminar los sonidos del lenguaje; sin embargo, están en los límites de la normalidad.

- Los déficits fonológicos-sintácticos, anomalías en el desarrollo fonológico y sintaxis rudimentaria limitados en relación con el discurso narrativo y conversacional. Ambos casos se ven afectadas, tanto la expresión como la comprensión. Por lo tanto, existen complicaciones en la aparición de errores fonológicos (omisión, sustitución y distorsión) haciendo inteligible el lenguaje y cuando se incluyen estructuras sintácticas complejas.

En los **trastornos expresivos** se incluyen:

- La dispraxia verbal, en la que principalmente se ve afectada la articulación y la secuencia de los movimientos necesarios para la producción del habla.
- Los déficits de programación fonológica, que afectan principalmente a la inteligibilidad del habla por imprecisión y errores articulatorios.

Y, por último, en los **trastornos del procesamiento de orden superior** se incluyen:

- Los déficits semántico-pragmático, caracterizado por severos problemas de comprensión en las que el desarrollo semántico es insuficiente para almacenar o representar el significado semántico de las palabras. Va ligado a un déficit del uso cognitivo del lenguaje afectando a la parte pragmática en la comprensión literal del lenguaje usando frases sencillas y concretas.
- Los déficits léxico-sintáctico con dificultades para el hallazgo de las palabras y su deficiente comprensión.

### **3.1.3. DETECCIÓN DEL TRASTORNO DEL DESARROLLO DEL LENGUAJE (TDL)**

La detección precoz de cualquier tipo de trastorno es importante ya que se comienza a intervenir en edades más tempranas y facilita así unas mejoras significativas a lo largo de la vida del niño.

Para detectar el TDL hay que hacer referencia y especial atención a los hablantes tardíos, a los niños que comienzan su etapa de Educación Infantil sin apenas hablar, siendo así un hablante tardío los niños entre un año y medio y dos años que produzca menos de 10 palabras y hasta los dos años y once meses menos de 50 palabras (Paul, 1991).

No es hasta aproximadamente los 4-5 años de edad del niño cuando se puede llevar a cabo un diagnóstico de TDL, y, a su vez, es posible considerar si las dificultades que presenta se consideran persistentes y, por lo tanto, un desarrollo lingüístico atípico a lo que le corresponde por edad cronológica. Por ello es necesario hacer una intervención temprana en los casos que sean necesarios.

El retraso debe ser de al menos de dos años inferior e interfiere en otras áreas del aprendizaje escolar dando lugar a una variabilidad de complejidades que impide el establecimiento de unos criterios claros y concretos sobre un niño TDL.

Por este motivo, ante la detección precoz de estas señales es importante y adecuado realizar un seguimiento y una intervención preventiva durante el período crítico de adquisición del lenguaje con el objetivo de reducir esas dificultades y disminuir el riesgo de consecuencias futuras (Salguero Santana, 2015).

Es muy difícil asegurar si estos niños tendrán problemas a largo plazo en el resto de sus etapas educativas.

Los factores que se propone a los hablantes tardíos con problemas en el lenguaje se los diagnosticará como TDL si cumplen las siguientes características:

- Pobre comprensión del lenguaje
- Pobre uso de gestos
- Antecedentes familiares de dificultades del lenguaje o trastorno de lenguaje

Se suele detectar a partir de los 4 años, posee una prevalencia del 7,58% (Norbury, 2016).

No obstante, las diferencias metodológicas en el diagnóstico, los instrumentos de

evaluación o los criterios de cohorte empleados, no permiten confirmar con certeza la prevalencia exacta del TDL (Mendoza, 2016).

En última versión actualizada del DSM-V (2013) opta por el diagnóstico de trastorno del lenguaje para niños añadiendo una nueva categoría, Trastorno de la Comunicación Social, relacionado con la principal área del lenguaje: la pragmática.

#### **3.1.4. PRERREQUISITOS DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO TEL/TDL**

Como hemos mencionado anteriormente el TDL es un trastorno significativo muy heterogéneo que posee alteraciones en uno o varios componentes del lenguaje, como son la comprensión, la expresión o ambas, a nivel léxico, morfosintáctico, fonológico y/o en el uso comunicativo del lenguaje que no se corresponden a la edad del alumno. Es un trastorno del neurodesarrollo que no puede explicarse por discapacidad intelectual, motora, sensorial o por influencias de los factores socioculturales.

Puede afectar a una o varias de las siguientes áreas: fonología, sintaxis, semántica, morfología, acceso al léxico, discurso oral, pragmática, aprendizaje verbal y memoria.

En relación con el aprendizaje es un proceso mayoritariamente cognitivo ya que implica en ello relaciones entre el lenguaje, la cognición y el desarrollo del propio humano. Es por ello que el desarrollo del lenguaje depende del desarrollo cognitivo y es necesario que se den una serie de condiciones previas al habla a las que denominamos prerrequisitos.

Se entiende que por adquisición y desarrollo del lenguaje es un proceso largo a través del infante por el cual domina la lengua de su entorno para poder interactuar socialmente entre los miembros de la comunidad. Todo ello se da a edades muy tempranas. Es por ello que depende de variables ligadas al desarrollo cognitivo.

El principal autor que ha examinado la relación que hay entre el desarrollo del lenguaje y la cognición es Piaget en su Teoría del Desarrollo Cognitivo entre los años 1929-1952 (2018). Según expone el autor la cognición es el núcleo del organismo humano y el lenguaje depende de ese desarrollo cognitivo. Se diferencian cuatro etapas consecutivas en el desarrollo intelectual del ser humano:

- Etapa sensoriomotora de 0 a 2 años: en el que el niño aprende a conocerse a sí mismo a través de la experiencia corporal y el medio que le rodea y comienzan los primeros signos de representación mental.

- Etapa preoperacional de 2 a 7 años: el niño tiene adquirida una representación mental, aunque sus razonamientos no son lógicos. Esta etapa se subdivide en dos estadios: preconceptual (2-4 años) e intuitivo (4-7 años).
- Etapa operaciones concretas de 7 a 12 años: el niño lleva a cabo operaciones de primer grado como la noción de los objetos en su forma, materia, peso y volumen.
- Etapa operaciones formales de 12 años en adelante: el adolescente ya realiza operaciones propiamente de segundo grado y en el que se desarrolla íntegramente el razonamiento hipotético-deductivo.

Estas etapas que presenta Piaget representan las edades en las que el alumno está escolarizado entre las etapas educativas de Infantil y Primaria, propiamente dichas. Haciendo alusión de cada una de ellas y relacionadas con el TDL hace que seamos conscientes de dicha evolución para comprender las dificultades que puede presentar este tipo de alumnado. Por ello, y no menos importante, hay distintos autores que han hecho comparativas en la misma línea de investigación, entre ellos Vygotsky, que complementan las similitudes y discrepancias entre dicha teoría cognitiva haciendo referencia a la adquisición del lenguaje, entre ellas los modelos de intervención clásicos sobre el aprendizaje, como son el innatismo, cognitivismo, conductismo, enfoque socio-cultural, etc.

Siguiendo una investigación más actual las autoras Moreno González y Ramírez (2012) aseguran que los prerrequisitos del lenguaje no guardan una relación directa, aunque sí influye y se tiene en cuenta en la evolución del mismo, siendo así la atención, la percepción y la memoria a lo que atienden. También tienen en cuenta las bases funcionales del lenguaje (ritmo, órganos fonoarticulatorios y su movilidad, la respiración...) que son factores en las que se dé una buena condición para comenzar el habla.

Otros autores como González y García (2019) inciden en que, además de los prerrequisitos marcados por Moreno González y Ramírez, es necesario atender a la intención comunicativa del niño para que se dé un lenguaje oral con unas estructuras neurológicas consolidadas, capacidades cognitivas referentes a la simbolización, estimulación afectiva y social para una buena comunicación entre interlocutores.

Es importante destacar los precursores del lenguaje, es decir, el conjunto de componentes que ejercen de base para cimentar las habilidades comunicativas en el alumno. Estos precursores del lenguaje aparecen antes de que aparezca el lenguaje como tal, pero que gracias a ello favorecerá su desarrollo. Más concretamente estamos hablando de los actos de habla primitivos (sonidos vocales, balbuceo, llanto, contacto visual, etc.).

Estos indicadores no sólo nos van a servir para tener en cuenta para el TDL, sino que son aplicables a todo tipo de intervención para favorecer un diagnóstico correcto, ya que debemos observar y tener en cuenta el origen y la evolución del niño. Por ejemplo, se podría dar el diagnóstico de autismo ya que tienen una elevada comorbilidad con el TDL y dichos trastornos comparten similitudes al respecto.

## **3.2. METODOLOGÍAS ACTIVAS**

### **3.2.1. DEFINICIÓN DE METODOLOGÍAS ACTIVAS**

Según Fernando López-Noguero (2005) define metodología activa como un proceso de interacción comunicativa entre profesor-estudiante, estudiante-estudiante, estudiante-material didáctico, estudiante-medio que potencia la implicación responsable del estudiante y conlleva la satisfacción y enriquecimiento de ambos, docentes y estudiantes.

Con esta definición Noguero facilita la práctica educativa mucho más enriquecida sustituyendo la comunicación profesor-alumno por una intercomunicación de actores, recursos y medios.

Para M<sup>a</sup> José Labrador y M<sup>a</sup> Ángeles Andreu (2008) las metodologías activas suponen métodos, técnicas y estrategias que usa el maestro para transformar el proceso de enseñanza en actividades que fomenten la participación activa del alumno y lleven al aprendizaje.

Analizando estas dos definiciones inciden en la participación activa de los alumnos y la consecución de aprendizajes.

Las metodologías activas forman parte de un proceso de enseñanza-aprendizaje bidireccional de transmisión del conocimiento, es decir, el maestro transmisor de conocimientos aprende de su alumno ajustando la intervención a sus necesidades y

observando el proceso de aprendizaje y reformulándola respecto al nivel de expectativas o de respuestas del alumno y este respondiendo adecuadamente a sus demandas. El objetivo es transmitir ese conocimiento seleccionando qué, cómo, cuándo y dónde, sondeando el nivel de conocimiento del alumno lo que recibe el nombre de evaluación. (Baro, A. , 2011)

En función de los objetivos programados para las intervenciones es necesaria una metodología, que según De Miguel (2005) la define como un conjunto de oportunidades y condiciones que se ofrecen a los estudiantes, organizados de manera sistemática e intencional que, aunque no promuevan directamente el aprendizaje, existe alta probabilidad de que esto ocurra.

También se define metodología como el modo de desarrollar la práctica docente poniendo de manifiesto las intenciones educativas del docente y sus premisas didácticas, su concepción de la educación y la idea que tiene de alumno, así como sus valores educativos, su capacidad para gestionar la motivación y sus conocimientos aplicados a los elementos curriculares básicos (Herrán, 2008).

Las metodologías activas no son un concepto novedoso en nuestro sistema educativo, autores como Dewey (1962) ya utilizaban este término a principios del siglo XX, proponiendo así una propuesta metodológica abierta y centrada en el alumno como protagonista de su propio aprendizaje teniendo en cuenta cinco fases:

- Experiencia actual y real del alumno
- Problemas o dificultades a partir de las experiencias del alumno
- Búsqueda de soluciones viables
- Formular una hipótesis de solución
- Comprobar la hipótesis de acción

La incorporación de estas metodologías activas correlaciona de manera más directa con las necesidades de nuestro alumnado y sean funcionales y aplicables en la sociedad actual, requiriendo una formación mayor para la resolución de problemas y conflictos, la autonomía, la capacidad crítica, la atención a la diversidad, etc., al margen de lo que se ha considerado como metodologías tradicionales: la memorización y repetición de los contenidos (Muntaner Guasp, 2020).



Un estudio llevado a cabo en las Islas Baleares (Muntaner Guasp, 2020) pretende evidenciar que el uso de las metodologías activas utilizadas en la Educación Primaria favorece el rendimiento académico en la transición a la Educación Secundaria estando en igualdad de condiciones que el resto de los alumnos cuando cursan la Educación Secundaria.

Estas metodologías activas son un gran avance en la consecución de nuevas formas de enseñar al alumnado con necesidades educativas especiales y favorecer la inclusión en el aula, siendo un elemento motivador con el objetivo de entretener.

Para Vergara (2016) las metodologías activas “deben ser entendidas como un marco estratégico para la enseñanza que orienta el aprendizaje con unas características bien definidas y en el que se enmarcan diversas herramientas y procedimientos emergentes”.

Este autor añade que las metodologías son un gran avance de cambio en las aulas siendo utilizadas y aplicadas para el pleno desarrollo de los estudiantes mejorando su conocimiento y el estudio.

Entre las opciones para llevar a cabo el presente trabajo se propone proponer una serie de estrategias al maestro usando una tabla de juegos para aplicar en el aula de Audición y Lenguaje con el alumnado TEL/TDL a través de la metodología ABJ. Por ello es conveniente aclarar los diversos tipos de metodologías activas presentes en las aulas de Educación Primaria, en este caso, conociendo sus características y tipologías.

### **3.2.2. CARACTERÍSTICAS**

Las metodologías activas se consideran procesos de enseñanza y aprendizaje donde se índice en la función activa del alumnado y su capacidad crítica. Para llevarlas a cabo se necesitan técnicas y actividades que potencien el pensamiento alumno-profesor. Estas metodologías se basan en la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget el cual estudia la manera en que los humanos progresivamente construimos, adquirimos y analizamos los conocimientos gradualmente.

Hoy en día vivimos en un tiempo de continuas transformaciones, y ya desde los años 90 los modelos de clases magistrales y tutorías tradicionales dejaron de estar vigentes en las

aulas. Poco a poco se irían incorporando procesos de aprendizajes que derivaron en el aumento de la importancia del alumno por encima de papel del docente (López, 2002). Todo esto nos lleva a las metodologías activas, cuyas principales características son:

1. El alumno es protagonista activo de su aprendizaje, dentro de un proceso constructivo y no receptivo.
2. El aprendizaje es social, por lo que el alumnado aprende más de la interacción que de la simple exposición.
3. Los aprendizajes tienen que ser significativos, y el aprendizaje debe ser realista, viable, presentando situaciones lo más cercanas posibles y habituales a su entorno inmediato.

Y para que se genere un aprendizaje significativo se han de dar dos escenarios. Por un lado, la presentación de un material que contenga un significado lógico, interactuando con el alumnado que aprende. Por otro, el propio profesor ha de estar dispuesto a aprender en el proceso.

Se entiende como aprendizaje significativo cuando se produce una interacción entre los conocimientos nuevos, adquiridos de nuevas informaciones, con los conocimientos más relevantes que se encuentran en la estructura cognitiva, es decir, ocurre cuando una nueva información se adhiere con un concepto que ya existía y que estaba consolidado anteriormente. Este fenómeno es denominado anclaje, cuando una idea o concepto que se ha adquirido antes se relaciona con otra idea nueva y hace que el alumno pueda tener un aprendizaje más claro. (Ausubel, 1983).

Los aprendizajes significativos se relacionan de una manera muy estrecha con las metodologías activas ya que el alumnado, además de aprender relacionado sobre lo previamente aprendido, buscarán unos contenidos relevantes y aplicables a su vida cotidiana.

No podemos prescindir de la función dirigente del profesor, quien deberá lograr que quien aprenda, pueda “generar” sus contenidos y transformarlos en aprendizajes.

Las metodologías activas fomentan dos particularidades del aprendizaje, la sociabilidad del aprendizaje, es decir, la interacción con otros alumnos favorece el diálogo y el intercambio de opiniones, básicos en el proceso de aprender. Y una interactividad del

aprendizaje, relacionado con las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación), que facilitarán la interacción sin importar la distancia y el tiempo.

Para finalizar este apartado, queremos incidir en que, para tener resultados satisfactorios en la implementación de las metodologías activas debemos recordar que lo más importante es el alumno, que adquiera más fácilmente los conocimientos esenciales y pueda progresar a su propio ritmo.

La función del profesor en este éxito final residirá en que, como cita Thomas J. Shuell (Bernal González, 2017) “Para que los estudiantes consigan los resultados deseados de una manera razonablemente eficaz, la tarea fundamental del profesor consiste en lograr que sus alumnos realicen las actividades de aprendizaje que, con mayor probabilidad, los lleven a alcanzar los resultados pretendidos”.

### **3.2.3 TIPOS**

Todas las metodologías activas comparten factores comunes enfocadas en la participación activa y la adquisición de conocimientos en el aula de Educación Primaria. A continuación, citaremos los principales tipos de la web Thinko:

- Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP): su aplicación radica en la programación e implementación de una de actividades relacionadas con una misma temática. Aunque implique trabajos individuales preferiblemente se trabaja en grupo.
- Aprendizaje Basado en Retos (ABR): se les plantea a los alumnos que trabajen en la resolución de un caso real cerca de su entorno. Su objetivo final consiste en resolver la problemática más concreta e idónea posible.
- Aprendizaje Basado en Problemas (ABP): inicialmente se plantea un problema a los estudiantes que posteriormente encontrarán la solución más apropiada. El maestro es partícipe como guía facilitador de trabajo.
- Aprendizaje servicio: según las necesidades del entorno del centro o aula se le propone al alumnado dar un servicio que implique hacer un bien a su comunidad.

- Flipped Classroom: traducida aula invertida, los estudiantes desarrollan aprendizajes fuera del aula fomentando la autonomía liberando tiempo que se dedicará para otro tipo de actividades.
- Aprendizaje Cooperativo: es considerada como una estrategia de aprendizaje. Se organiza la clase en grupos heterogéneos donde los estudiantes trabajan conjunta y coordinadamente en la resolución de tareas.
- Aprendizaje por Descubrimiento: son los estudiantes los que encauzan su propio aprendizaje siendo así autónomos en el descubrimiento de las tareas propuestas.
- Desing thinking: su aplicación ayuda a reconocer de una manera precisa los problemas y necesidades individuales del alumnado y desarrollar durante su etapa educativa la creación y la innovación para lograr un grado de agradecimiento de los demás, ayudando a lograr soluciones reales y afectivas a cada uno de esos problemas.
- Game thinking o pensamiento del juego: presenta aproximaciones creativas derivadas de los juegos con el propósito de cambiar actividades en un principio complejas, en resolutivas y dinámicas que estimulen al alumnado, generando una colaboración lúdica dirigida a la creatividad y la innovación dentro del aula.

Citadas estas tipologías, entre otras muchas, son las más usadas en las aulas en los distintos ámbitos de la educación. No obstante, en los últimos años se han introducido nuevos conceptos y metodologías que ayudan al alumnado a aprender a través del juego, de la motivación y del disfrute, como es la gamificación, la ludificación y el aprendizaje basado en juegos por las similitudes que comparten. Hacemos una revisión bibliográfica y una comparativa entre las tres metodologías en los siguientes apartados.

## **GAMIFICACIÓN**

La gamificación es una metodología de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos en el ámbito educativo con el objetivo de conseguir unos mejores resultados académicos,

mejorar habilidades, favorecer la atención o recompensar acciones concretas entre otros muchos objetivos (Gaitán, V., 2013).

El ámbito de la gamificación es relativamente reciente, aparece en la primera década del siglo XXI primeramente en el ámbito empresarial (Martínez, 2019) y posteriormente aplicable a distintos ámbitos, en este caso en la educación. La palabra “Gamification” nace en 2002 de la mano de Nick Pelling, creador de juegos británico que tuvo interés en aplicar los conceptos del juego en aplicaciones para que fueran más agradables y rápidas. Más adelante Sebastian Detering, (2011), junto con otros autores, describe la gamificación como la puesta en práctica de elementos de diseño propios de los juegos en contextos no lúdicos.

El término gamificación tiene sus inicios en la industria digital, aunque desde una perspectiva científica alrededor de 2010 es cuando aparecen las primeras reflexiones del concepto.

Acorde con Werbach y Hunter (2012) *“Gamification is defined as the use of game elements and game design techniques in non-game contexts. It is based in the success of the gaming industry, social media, and decades of research in human psychology. Basically, any task, assignment, process or theoretical context can be gamified”*.

Esta definición se traduce como: "La gamificación se define como el uso de elementos y técnicas de diseño de juegos en contextos no lúdicos. Se basa en el éxito de la industria del juego, los medios sociales y décadas de investigación en psicología humana. Básicamente, cualquier tarea, asignación, proceso o contexto teórico puede ser gamificado".

Llorens Largo (2014) define gamificación como “el conjunto de técnicas y herramientas utilizadas en el diseño de los videojuegos en ambientes distintos al ocio siendo su aplicación a la docencia una de las líneas prometedoras”.

Este tipo de aprendizaje gana terreno sobre el resto de las metodologías por su cariz divertido que facilita que los alumnos interioricen los conocimientos de una manera diferente y genera una experiencia positiva entre ellos incentivando un mayor compromiso en el juego y un aprendizaje significativo en el alumno. También fomenta el uso de las nuevas tecnologías.

Esta técnica recompensa al alumno en función de los objetivos que ha alcanzado ya sea a través de puntos, un escalado de niveles, obtención de premios, regalos, clasificaciones por ranking, desafíos, misiones o retos.

Valda y Arteaga (2015) exponen tres pilares en los que se fundamenta la implementación de la gamificación:

- Dinámicas acordes con la motivación del jugador, es decir, tareas enfocadas a lo que le suscita emocionalmente al jugador apostando por un progreso, recompensas, cooperación y competencias en su propia experiencia.
- Reglas del juego, aplicadas como un sistema de puntuación
- Elementos de la estructura de juego, como niveles, procesos, gráficos, avatares, etc.

Al usar la gamificación se está aplicando “una capa de juego” en la que permite al alumnado, entre otras cosas, adquirir distintas instrucciones, rutinas, actitudes, en las áreas en las que es posible aplicar esta metodología, así como infinidad de recursos en los cuales hay que tener en cuenta las ventajas y errores que se pueden dar en la práctica. (Educational gamification vs. game based learning: comparative study, 2016)

Otra definición del concepto consiste en la aplicación de juegos en contextos no lúdicos incrementando la atención y la motivación ante la actividad que se realiza. De este modo en los últimos años se ha producido un incremento considerable de los estudios en el ámbito de la educación según autores como González y Blanco, 2008; Zhijiang, Untch y Chasteen, 2013; Barata, Gama, Jorge y Gonçalves, 2013; Nah, Zeng, Telaprolu, Ayyappa y Eschenbrenner, 2014; González y Mora, 2015; (De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados, 2015)

Atendiendo a lo expuesto anteriormente desde la perspectiva educativa es necesario aplicar en la actividad docente la motivación de los estudiantes, en este caso usar la gamificación como estrategia de aprendizaje, ya que cabe la posibilidad de poder abordar las dificultades en la realidad del aula y dota al alumnado de herramientas necesarias y funcionales también para la resolución de conflictos.

Todas y cada una de las estrategias consideradas favorecen considerablemente que los estudiantes se impliquen en el proceso y progreso del aprendizaje, como en el caso de esta metodología realizan un juego en el que aumentan y refuerzan sus habilidades personales y sociales afrontando nuevos retos hasta alcanzarlos y adueñarse de los conocimientos académicos propuestos de manera dinámica y divertida.

La idea principal de la gamificación no es crear un juego, es identificar cuáles son los objetivos que pretendemos, como docentes, alcanzar, cuáles son los elementos más motivadores para un mayor rendimiento, cuáles son los elementos del juego, cómo se pretende lograr la actividad y cómo se evaluará la eficacia de este sistema. (Ibáñez, M.B., 2016).

El término de gamificación mantiene más relación con el de ludificación que, en muchos casos, se pueden confundir.

## **LUDIFICACIÓN**

Actualmente ha cobrado más relevancia el término de gamificación debido también al gran avance de las nuevas tecnologías que han supuesto un cambio ya que se compromete con las demandas del entorno sociocultural actual para ayudar a las interrelaciones con el mundo global. El concepto mismo de ludificación puede descomponerse en tres elementos que permiten contextualizar su aplicación: juego, elementos, diseño y contexto-no juego. (Deterning, 2011).

La ludificación es un concepto que, a veces, es también usado como gamificación en el ámbito español y se refiere a la aplicación de mecánicas de juego en entornos no lúdicos (Deterning, 2011); utilizar el término de gamificación sería la traducción de ludificación, pero no parece ser un término adecuado ya que los derivados del juego se forman a partir de la raíz latina *ludus* (ludópata, lúdico, etc.). Se refiere más concretamente el término ludificación a las iniciativas motivadoras a través de la diversión del juego, tal y como se hacían tradicionalmente (Fundéu, 2012).

Del mismo modo que la gamificación se emplean sistemas de consecución de puntos o recompensas, desafíos, logros, retos, etc. La principal diferencia entre gamificación y ludificación consiste en que la gamificación utiliza elementos del juego para diseñar

experiencias de aprendizaje sin gozar de un componente lúdico, pero que resultan motivadoras y atractivas para el alumnado (Cornellá, 2020).

Estos términos se utilizan indistintamente como sinónimos, aunque lo cierto es que suelen distinguirse entre el uso ocasional del juego y la metodología que se pretenda utilizar para mejorar una determinada propuesta.

Así mismo, podemos diferenciar entre dos aspectos:

- Gamificación o Ludificación
- Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) o Game-Based Learning (GBL)

### **3.3. APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS ABJ**

#### **3.3.1. DEFINICIÓN DE ABJ. CARACTERÍSTICAS Y FUNCIONES EN EL AULA**

El Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), en inglés Games-Based Learning (más adelante como GBL) hace referencia a la aplicación de elementos de juegos, mecánicas, dinámicas y estéticas en el contexto educativo, de forma que son adaptados a la materia de estudio con el objetivo de crear un contenido instruccional (Campell, 2002), influir en el cambio de comportamientos y actitudes (Wilson, 2009) e intermediar la efectividad instruccional para mejorar la inmersión.

Referentes como Piaget y Montessori corroboraron la importancia del juego en la educación del infante desde edades más tempranas. Según el primero (1961) el juego es un hacer del sujeto en el entorno que le permite asimilar e incorporar la realidad y por otro lado Montessori (1917) mantiene que “existe una relación directa entre el modo en que el niño se mueve dentro del mundo para organizar sus acciones de aprendizaje y la manera en la que interpreta ese mundo” (Piaget, 1999).

Esta metodología consiste en la utilización del juego como herramientas de apoyo al aprendizaje, asimilación o evaluación basadas en aspectos lúdicos para motivar al estudiante en su aprendizaje (González González, 2015). Su principal característica es fomentar el aprendizaje significativo haciendo al alumno ser el protagonista de su aprendizaje.



Es una metodología que tiene como objetivo mejorar la experiencia de aprendizaje haciendo uso de juegos enriqueciendo su proceso y sus posibilidades van más allá de lo motivacional. Mingfong Jan y Matthew Gaydos plantean cuatro tipos de ABJ o GBL y los contrastan con tres modelos para el uso de los GBL haciendo una importante reflexión sobre sus implicaciones en la educación (Jan y Gaydos 2016, extraído de (Diseño e implementación de una estrategia de gamificación en una plataforma virtual de educación)).

<b>Modelos GBL</b>	<b>Conexión con el aprendizaje</b>	<b>Conexión con la enseñanza</b>
<b>GBL como un enfoque de aprendizaje conducido por la tecnología</b>	El aprendizaje se da como resultado de jugar	Adecuado para el aprendizaje autónomo
<b>GBL como enfoque de aprendizaje apoyado por las tecnologías del juego y los modelos pedagógicos correspondientes</b>	El aprendizaje se da como resultado del juego más actividades asociativas	Es el modelo más popular en las escuelas, pero requiere que los docentes tengan experiencia en su implementación
<b>GBL como un enfoque pedagógico fundamentado en conceptos del diseño de juegos</b>	El aprendizaje se da a través de actividades de aprendizaje gamificadas	Es el más prometedor, también requiere experiencia del docente

Tabla 1. Los tres modelos de GBL y su relación con el aprendizaje y la escolarización Fuente: Jan y Gaydos (2016)

El primer enfoque sobre un aprendizaje apoyado en las tecnologías, incluyendo los juegos digitales como soporte o herramienta de aula no siendo compatible con los juegos tradicionales. El aprendizaje sucede en el momento del juego.

El segundo enfoque sobre un aprendizaje apoyado por las tecnologías y metodologías del juego hace referencia a la conexión entre el jugador y el docente con los recursos del juego.

Y, por último, el tercer enfoque pedagógico en el diseño del juego, en ese caso siendo un modelo más tradicional de la gamificación puesto que se introducen principios de mecánicas de rol, desafíos, competencias, etc.

Este tipo de metodología de aprendizaje se enfoca en aquellos juegos cuyos objetivos son meramente educativos para potenciar la adquisición del conocimiento de las asignaturas mediante una experiencia divertida, interesante, y efectiva. (Prensky, M. , 2001). De una forma más específica el aprendizaje basado en juegos (ABJ) ha resultado ser un gran soporte para la enseñanza, promoviendo de tal forma, lo que llevamos describiendo en el apartado de metodologías activas, la toma de decisiones, la autonomía en el alumnado y valorar el cambio en los juegos impulsando las habilidades sociales y el trabajo en equipo. (Kim, 2009).

Según Erthel y Jamet (2013) destacan la incorporación de reglas y restricciones en el juego, las respuestas instantáneas del alumnado, los desafíos apropiados a la temática de estudio con autoeficacia y el aprendizaje progresivo de la dificultad.

Los autores Pere Cornellà, Meritxell Estebanell y David Brusi (2020) enfatizan que el juego se convierte en el vehículo para trabajar un concepto determinado. Es por ello que durante el juego el docente puede observar, anotar y reflexionar sobre la puesta en práctica acorde en torno a lo que está sucediendo y los contenidos que quiere trabajar. El ABJ o GBL es una metodología que no tiene límites ni una clasificación exacta por lo que depende fundamentalmente del docente los contenidos que quiere trabajar o no. La tipología puede ser diversa porque cualquier juego puede ser de gran utilidad sin ser necesariamente educativo pudiendo dar lugar a juegos que estén comercializados o juegos creados en una situación determinada.

Se puede decir a grandes rasgos que el ABJ supone la creación, adaptación o utilización de un juego para usarlo completo en el aula más concretamente para adquirir conocimientos y recompensando el juego con un enfoque de progreso, mientras que la gamificación se centra en incluir mecánicas, dinámicas y reglas propias del juego. (Gende, 2019).

En consonancia con lo anterior, podemos considerar que se puede educar e inculcar diversos valores y conocimientos, así como rutinas, a través del juego, atendiendo al mundo que nos rodea y las reglas sociales.

### 3.3.2. DIFERENCIAS CON OTRAS METODOLOGÍAS

La principal diferenciación de la metodología ABJ sería con la gamificación, ya que son dos metodologías similares en las que puede dar lugar de confusión al reconocer cuando se aplica una u otra.

Molaguero (2019) precisa una definición de este concepto con la gamificación. Por ello, ABJ conlleva emplear, adaptar o crear un juego para ponerlo en práctica dentro del aula. Tiene como principal objetivo fomentar el desarrollo de los niños de una manera alegre y amena siendo este desarrollo integral. Sin embargo, la gamificación utiliza detalla varias mecánicas de juegos, por ejemplo, las reglas o la consecución de puntos para trabajar contenidos curriculares.

Un concepto más preciso y esquemático sería del autor Avén (2017):

- Aprendizaje basado en juegos: es el uso de juegos para aprender contenidos didácticos.
- Gamificación: los juegos deben aplicarse al uso de técnicas propias en ambientes no lúdicos, tales como la educación o el entorno empresarial.

De esta forma aclaramos que el ABJ es el juego propiamente dicho que hace nuestros alumnos aprendan los contenidos propiamente usados en la práctica, mientras que la gamificación consiste en hacer modificaciones de los elementos del juego para aprender algo concreto.

Al-Azawi et al. (2016) realiza un análisis comparativo entre ABJ, gamificación y juegos educativos y compara aspectos como los conceptos, objetivos, beneficios, etc., como podemos observar en la siguiente tabla:

<b>Aspectos a comparar</b>	<b>Gamificación en educación</b>	<b>GBL</b>	<b>Juegos educativos</b>
<b>Concepto</b>	Idea o estrategia en la que se usan elementos de juego de una situación no jugable, se recompensa a los usuarios por determinados comportamientos	Uso de juegos para mejorar la experiencia de aprendizaje	Diseñados para ayudar a las personas en su proceso de aprendizaje sobre un tema determinado, expandir conceptos, reforzar habilidades o entender eventos culturales o históricos
<b>Objetivo</b>	Motivación	Enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje	Enseñar temas específicos
<b>Papel del desafío</b>	Hallar una nueva forma de usar y afrontar el desafío	El personaje se encuentra en una situación	Puede o no puede estar presente
<b>Técnicas</b>	Niveles, puntuajes, avatares, monedas virtuales, competencia con amigos	Motivación, practica, historia emocional, metas de juego, desafíos	Problema de aprendizaje, adaptación, interacción, disfrute y placer
<b>Beneficios</b>	Mejor experiencia de aprendizaje, mejor ambiente de aprendizaje, regeneración instantánea, promoción del cambio de comportamiento, puede aplicarse a la mayoría de las necesidades de aprendizaje	Aumenta la capacidad de memoria, fluidez de simulación, mejora pensamiento estratégico, resolución de problemas, desarrolla coordinación mano-ojo, desarrollo de habilidades (ejemplo, lectura de mapas)	Habilidades motoras, desarrollo social, enfoque y memoria, autoestima, creatividad
<b>Logros</b>	Gana puntos de experiencia y sube de nivel	Recompensar intrínsecamente; perder puede ser posible o no porque el objetivo es motivar a las personas a actuar y aprender	Puntuación
<b>Niveles- costos</b>	Bajo costo – fácil de implementar	Alto costo – implementación compleja	Alto costo
<b>Contenido</b>	Las funciones se agregan a sistemas	Generalmente modificado para adaptarse a la historia y las escenas del juego	Estructurad, diseño de actividades competitivas; Historia diseñada para el juego

Tabla 2. Análisis comparativo Fuente: Al-Azawi et al. (2016)

En consonancia con lo anterior el autor Torres-Toukoumidis expone las diferencias entre la gamificación con el aprendizaje basado en juegos (ABJ) se exponen en la siguiente tabla:

<b>Atributos</b>	<b>Gamificación</b>	<b>Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)</b>
<b>Plataforma</b>	No se usan plataformas lúdicas por su naturaleza	Adaptan contenidos de juegos (con o sin plataformas)
<b>Contenido instruccional</b>	La gamificación se fundamenta en la aplicación del contenido instruccional	El contenido instruccional es externo al diseño del juego
<b>Inmersión e intermediación</b>	No necesariamente es inmersivo	El juego es intermediario del contenido de aprendizaje
<b>Ámbito de aplicación</b>	Múltiple (marketing, educación, salud, etc.)	Educación
<b>Recursos motivacionales</b>	Insignias, trofeos, puntos de experiencia, niveles, etc.	Desarrollar objetivos de aprendizaje, interactividad, ambiente, recompensas inmediatas, competencia y colaboración.
<b>Elementos de juego</b>	Dinámicas, mecánicas, estéticas (opcional)	Dinámicas, mecánicas, estéticas (opcional)
<b>Finalidad</b>	Múltiple	Aprendizaje

Tabla 3. Atributos de la gamificación y el aprendizaje basado en juegos (ABJ). (Torres-Toukoumidis, 2018)

A pesar de que existen numerosas investigaciones que exponen experiencias en torno al tema de debate entre la gamificación y el ABJ es importante destacar que los maestros, en este caso de estudio en el presente trabajo de Educación Primaria y de Audición y Lenguaje, deben desarrollar materiales que les permitan llevar a cabo en sus aulas y reconocer las mejores vías o modelos de aprendizaje y estrategias basadas en el ABJ, así igualmente aplicables con cualquier tipo de metodología que se quisiera implementar en una situación determinada.

Podemos decir que el reconocimiento que tiene dicha metodología activa no solo tendrá como consecuencia una mejora en la respuesta educativa y de aprendizaje, sino que además es un avance imprescindible en la indagación, implementación y desarrollo de juegos educativos en el aula de Audición y Lenguaje.

### 3.3.3. CONCEPTO DE JUEGO

Como decía Ortega, 1990 *“Jugar no es estudiar ni trabajar, pero jugando, el niño aprende a conocer y a comprender el mundo social que le rodea”*.

Desde el comienzo del proceso de hominización, hace aproximadamente 5 millones de años, el juego es inherente al género *homo* y por lo tanto a la especie humana. En cualquier época de la historia y de la cultura el juego ha formado parte de la historia y de la cultura humana siendo un fenómeno antropológico, generador de cultura estudiados en las civilizaciones más antiguas de la humanidad teniendo constancia en la antigua Mesopotamia y en Egipto.

En la antigua Grecia y Roma tenemos constancia por filósofos como Platón y Aristóteles del uso del juego como un elemento esencial en un individuo para la formación de su personalidad y su carácter.

Dando un salto cuantitativo en el tiempo, para Freud el juego no necesita estímulo alguno ya que fluye en los niños de forma natural y espontánea, es decir, es inherente en el ser humano promoviendo la liberación de emociones y pensamiento lógico.

Llegados a este punto hemos de diferenciar entre “juego” y “jugar”. Según Borrás (2015) el juego implica un sistema explícito de reglas que encauzan a los usuarios en la consecución de metas y resultados. Sin embargo, jugar es libertad, pero dentro de unos límites basándose en el hecho de disfrutar del propio divertimento.

Son muchos los autores que han definido el concepto de juego, aunque no es exactamente el significado total del mismo, sino un acercamiento del fenómeno lúdico.

*“El juego es una forma privilegiada de expresión infantil”* (Gulton, 1968).

*“El juego hace experimentar una sensación de fluir que nos traslada a un entorno en el que nos abstraemos de la realidad y de otras situaciones cotidianas, para pasar a expresarse tal y como uno es, con toda la personalidad, nuestras carencias y virtudes”*  
(Ciszkzentmihalyi, 1997).

*“El juego es una de las manifestaciones más enriquecedoras del tiempo libre total, en la búsqueda del desarrollo, la ludicidad, la autonomía y disfrute activo de la persona”*  
(Lavega, 1997).

La propia particularidad del juego hace que sea un elemento vertebrador de la comunicación y el aprendizaje para el desarrollo de la personalidad e inteligencia emocional del niño lo que implica diversión, aprendizaje, sentimiento y placer en el proceso educativo.

En el siglo XX el juego ha trascendido más allá de su propio significado formando parte de la Declaración Universal de los Derechos del Niño (1959) que recoge en su artículo 7: “El niño disfrutará plenamente del juego y diversiones, los cuales deberán estar orientados hacia finalidades perseguidas por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán en promover el goce de este derecho”.

Aplicando el juego en el ámbito educativo hace que la participación tanto del docente como por parte del alumnado sea activa y ayude a enriquecer la iniciativa creadora imprescindible para afrontar la vida y es por ello que se pone de manifiesto en este Trabajo Fin de Grado la importancia de aplicar el juego o la metodología ABJ en la educación.

#### **3.3.4. LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN TDL**

Creemos que como especialistas en el área de Audición y Lenguaje el juego es una herramienta fundamental y facilitadora del aprendizaje de nuestro alumnado, siendo así también una estrategia de aprendizaje. Como hemos mencionado a lo largo del marco teórico son muchos los autores que han defendido y justificado que el juego ayuda a la adquisición de los aprendizajes, por lo tanto, es de gran importancia en la educación. Asimismo, Piaget (1999) y Vygotsky (1978) precisan que el juego contribuye a que el niño se esfuerce y aprenda, mejore su atención y su memoria aplicándola tanto en la práctica educativa como en su vida cotidiana.

Para que el alumno adquiera un aprendizaje significativo debe poseer una actitud favorable, y para ello debemos contar y conectar con aquello que le pueda interesar o le motive, aquello que forme parte de su mundo, de su rutina; y hoy en día el juego es el elemento clave, según comenta el autor Coll (1988).

Para Cornellá, Estebanell y Brusi (2020) el ABJ trata de utilizar el juego como un método de enseñanza. Generalmente son juegos que ya existen y que los docentes adaptan para crear un cómputo entre las habilidades del alumno, los contenidos que se pretenden trabajar y el juego, para poder aplicarlo en el mundo real, en la propia

experiencia del niño. Por lo tanto, el juego pasa a ser el medio por el que se elabora una idea en concreto o para realizar el aprendizaje.

Desde los estudios más clásicos de la Pedagogía y de la Psicología hasta recientes investigaciones científicas (Qian, 2016 ) se comprueba que es posible aprender a través del juego y que según las autoras citadas se adquieren unas destrezas de pensamiento crítico, resolución de problemas y comunicación (lo que en el artículo mencionan como “*21ST CENTURY SKILLS*”) que pueden ser desarrolladas a través de la metodología ABJ. Uno de los retos que debe conseguir el docente es recopilar información del alumno siendo esta un factor clave para captar su atención, su interés y su motivación frente al aprendizaje; y los juegos pueden llegar a ser una tarea sencilla.

Para implementar el uso del juego es importante saber qué juego elegir y los autores Shute y Ke, de la revista EDUCACIÓN 3.0, proponen una serie de ideas o principios para descubrir si un juego está bien diseñado:

- Resolución de problemas: el juego debe ser un proceso interactivo en el que el jugador esté en constante interacción con el juego y poder resolver los problemas a los que se enfrenta por su propia autonomía.
- Metas y reglas: estas deben ser específicas ya que son las que van a marcar el ritmo del juego y orientarán al niño el cuándo y el cómo debe hacer en cada situación.
- Retos: tienen que adaptarse a las necesidades que presente el alumno. Si se le presenta un reto que no pueda alcanzar o exija un nivel de dificultad superior al que puede llevar a cabo, el niño es muy posible que se frustre y acabe por abandonar la actividad. En el suceso contrario, si la dificultad que se le presenta es inferior a sus capacidades o el nivel es demasiado bajo se puede aburrir. Un buen juego mantiene un balance entre las competencias y las destrezas del jugador.
- Control: el jugador debe influir en el juego siendo el protagonista de la práctica y dicho así de la metodología ABJ.
- Feedback: debe ser constante entre el niño, el juego y, en este caso, el docente para reforzar el aprendizaje y la motivación del mismo.



- Incertidumbre: si el juego no predice cómo será su final, este se vuelve más atractivo y teniendo esa capacidad de enganchar al niño y descubrir cómo terminará.
- Estímulos sensoriales: a parte de incorporar la narrativa en el juego es importante introducir elementos gráficos y visuales, ya que facilitarán que el niño esté inmerso en el juego y estimulen sus sentidos. También facilitará su comprensión y cualquier elemento manipulativo puede desarrollar con mayor eficacia el aprendizaje significativo.

### 3.3.5. VENTAJAS Y BENEFICIOS EN EL USO DEL ABJ EN EL AULA

Teniendo en cuenta que la educación es activa y cambiante, tanto en los centros como los docentes, han de adaptarse e innovar en su forma de educar usando herramientas para lograr ese objetivo. Hoy en día el ABJ se considera una de las metodologías activas más usadas en el contexto escolar.

La aplicación de juegos en el proceso de aprendizaje ha ayudado a la praxis educativa ya que el alumnado tiene la posibilidad de aprender jugando. En el ABJ se propicia la actividad del estudiante dando la oportunidad de crear un pensamiento innovador, creativo y autónomo, mejorando su capacidad comunicativa, generando nuevas ideas, la resolución de problemas en situaciones que se pueden aplicar en su vida cotidiana (Ortíz Cueva, F. , 2021).



Figura 2. Infografía de las 8 ventajas del Aprendizaje Basado en Juegos. Fuente: Aula Planeta

En este plan de acción el ABJ presenta una serie de ventajas principales para desarrollar el aprendizaje en diferentes escenarios (Aula Planeta, 2015):

- **Motiva al alumno.** Una de las grandes aportaciones es la posibilidad potencial de atraer el interés del alumnado, facilitando un ambiente favorable, alegre, divertido, participativo y sobre todo motivador. El juego activa el grupo-clase, estimulando su atención e interés durante el tiempo que dure su puesta en marcha; y no únicamente por ganarlo, sino por el hecho de estar participando en el mismo.
- **Favorece el razonamiento y la autonomía.** El juego articula escenarios en los que se ha de razonar y ejecutar estrategias favorables, solucionar errores y entender y superar la posible derrota. Por lo tanto, el alumnado, además de asimilar los conocimientos de la materia o de la asignatura en la que se use el juego, será capaz de generar herramientas cognitivas mediante la aplicación del pensamiento crítico, la resolución de problemas y la observación de la realidad.
- **Admite el aprendizaje activo.** Esta metodología incluye la opción de llevar a la práctica los conocimientos previamente adquiridos. Al aprender creando el alumnado percibe, trabaja el método científico de ensayo-error, creando vínculos entre conocimientos anteriores y los adquiridos, lo que le dará la posibilidad de elegir las mejores opciones para poder y toma decisiones para poder ser mejor.
- **Facilita al alumnado el control de su aprendizaje.** A través del juego el estudiante recibe un *feedback* inmediato en relación a su aprendizaje sobre una materia o disciplina. Por lo tanto, esto le ayudará a darse cuenta del nivel de asimilación de los conocimientos adquiridos, favoreciendo la oportunidad de detectar las fortalezas y las debilidades; potenciando las primeras, minimizando y solventando las segundas.
- **Suministra información útil al profesor.** Independientemente del desenlace y el resultado final del juego, las opciones ejecutadas por el alumnado, las adversidades puntuales que puedan aparecer, los elementos en los que despunta o en los que se equivoca contribuirán a recabar la suficiente información para el docente, a la hora de descubrir fortalezas y debilidades en relación a la materia o comprobar el nivel de asimilación de conocimientos. Así, permite una

aproximación mucho más importante al alumnado, en cuanto a su facultad de razonamiento, solventar adversidades, tomar decisiones o subsanar errores.

- **Potencia la creatividad y la imaginación.** El juego implica también libertad de improvisación y capacidad de imaginar soluciones a cada reto, lo que contribuye a abrir la mente del alumno y su percepción del mundo. Este beneficio se multiplica si son los propios estudiantes quienes diseñan el juego o lo modifican y mejoran con una base ya suministrada por el docente, una práctica muy recomendable para dar un paso más allá en el GBL.
- **Fomenta las habilidades sociales.** El aprendizaje basado en juegos resulta perfecto para realizarse de forma colaborativa. Con esta práctica el niño interactúa y trabaja la educación emocional, la comunicación, el diálogo y la capacidad de liderazgo, la colaboración por un objetivo común, el autocontrol o la deportividad. Esto se traduce en un mejor clima en el aula, la cohesión entre sus miembros y la adquisición de valores.
- **Contribuye a la alfabetización digital.** Si optas por usar juegos *online*, videojuegos o aplicaciones lúdicas no solo estarás aprovechando las ventajas del juego, sino que, además, estarás sumando los beneficios de la aplicación de las TIC en el aula. Los alumnos afianzarán conocimientos sobre el tema central del juego mejorando su manejo de las nuevas tecnologías: practicarán el uso de herramientas informáticas y dispositivos digitales en un entorno seguro y pensado para el aprendizaje.

En consonancia con las ventajas que supone el ABJ en las aulas es importante dar visibilidad a aquellas experiencias en centros educativos que utilizan esta metodología en su proyecto educativo. Entre muchas destaca el estudio llamado Institute Of Play de Nueva York pionera del proyecto Quest To Learn basado en la aplicación del ABJ en su centro y donde todo pivota en torno al ABJ. El éxito de este proyecto nos hace pensar en la importancia del juego para el aprendizaje en el ámbito educativo, incluso más allá del centro, extendiéndose a otros contextos.

#### **4 EL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS EN LA INTERVENCIÓN EN EL ALUMNADO CON TRASTORNO DEL DESARROLLO DEL LENGUAJE**

Tal y como hemos desarrollado a lo largo del marco teórico, el TDL es un trastorno del neurodesarrollo, considerado como un trastorno invisible, grave y persistente que afecta a diversas áreas del lenguaje, principalmente su adquisición y desarrollo; comportando, por tanto, un retraso significativo, afectando la calidad de vida de quienes lo padecen. Sin embargo, la puesta en marcha de una intervención precoz ayuda a detectar aquellos signos de alarma, reduciendo las consecuencias negativas del trastorno. Debemos asegurarnos de que disponemos de un diagnóstico o informe psicopedagógico y neuropsicológico que nos permita comprobar que se han realizado las pruebas correspondientes.

Partiendo de dichas premisas, se ha llevado a cabo el proceso de investigación de este Trabajo de Fin de Grado a través de una revisión bibliográfica, utilizando diversas bases de datos (DIALNET, Google Académico, Scopus, Educalex, etc.). Se ha utilizado principalmente DIALNET para acceder a artículos académicos en español, usando las palabras clave de nuestro método de investigación: “trastorno específico del lenguaje”, “trastorno del desarrollo del lenguaje”, “metodologías activas”, “aprendizaje basado en juegos”, “juego” e “intervención”, en aquellos que las utilicen en los títulos o en los resúmenes de los documentos. Entre ellas, cabe destacar, que la búsqueda de la variedad de los conceptos TEL/TDL se explica por la falta de consenso en la terminología del trastorno, habiendo en los últimos años más resultados mencionando TEL que TDL.

Además, se han realizado búsquedas de los conceptos en la lengua inglesa, tales como SLI (Specific Language Impairment), DLD (Developmental Language Disorder), o GBL (Game-Based Learning). También se han considerado aquellos artículos que han permitido acceder a la información de diversas intervenciones en el ámbito educativo, social, familiar y clínico, independientemente del objetivo de la investigación. Otro criterio ha sido la búsqueda de publicaciones lo más recientes posibles, por lo que se han excluido aquellos documentos que no cumplieran con los criterios mencionados anteriormente y los que no se ajustaran a la actualidad en la educación.

En este trabajo se han propuesto los objetivos marcados inicialmente, que son:

- Profundizar en el estudio del Aprendizaje Basado en Juegos como una metodología activa.
- Elaborar una tabla de juegos para una intervención basada en el Aprendizaje Basado en Juegos en el alumnado con Trastorno del Desarrollo del Lenguaje.

Estos objetivos fueron propuestos por la necesidad de introducir las metodologías activas, más concretamente el ABJ, en la intervención en alumnado con TDL, tal y como hemos visto en el marco teórico entre las ventajas y beneficios que conllevan en el aprendizaje de este tipo de alumnado, favoreciendo su razonamiento, su autonomía, su motivación frente a la tarea, manteniendo un aprendizaje activo, facilitando el control del juego asimilando los conocimientos adquiridos, potenciando su creatividad e imaginación y fomentando las habilidades sociales. Además, contribuirá a la alfabetización digital que se ha convertido indispensable a día de hoy en nuestras aulas el manejo de la informática, teniendo en cuenta que la educación es cambiante y activa. Es decir, en la actualidad se está produciendo un cambio de tendencia a la hora de plantear una intervención en el aula. En este sentido, cada vez son más los estudios que se están llevando a cabo para saber qué metodología es la más adecuada y enfocando el estudio del ABJ como se observa en el presente trabajo.

Esto supone una formación por parte del profesorado para manejar este tipo de herramientas con el fin de lograr los objetivos propuestos en la intervención, ya que la práctica de esta metodología ABJ requiere conocimientos previos, atendiendo a las necesidades que surgen cada día en nuestras aulas. Como especialistas nos vemos en la obligación de adaptar constantemente las mecánicas de la praxis educativa, en este caso concreto, relacionadas con el juego a las demandas de nuestros niños, ya que nuestro objetivo es que desarrollen las competencias o aprendizajes que hemos establecido a través del ABJ.



Lo que se pretende con este estudio es demostrar que en Educación la metodología ABJ nos sirve a los docentes como estrategia de aprendizaje, el método conductor de los conocimientos que queremos que alcance nuestro alumnado. Es por ello por lo cual que se hace referencia al análisis y comparación, con evidencias prácticas, entre las diferentes investigaciones objeto de la presente revisión bibliográfica.

Asumiendo que el alumnado TDL posee dificultades para comprender el lenguaje abstracto, es decir, entiende el lenguaje literal afectando así a la comprensión de la ironía, el sentido figurado o los dobles sentidos, posee dificultades en la memoria lingüística, usa un vocabulario pobre y frases sencillas con un discurso desorganizado, tiene dificultades para seguir instrucciones, nociones espaciales y temporales, tiene problemas para expresarse y comunicarse con los demás, dificultades para comprender, tanto de forma oral como escrita, afectando directamente en la escuela y en su rendimiento académico. Siguiendo con lo anterior, encuentran dificultades en los procesos de lectura y escritura (omisión de letras, signos de puntuación, sustitución, inversión, errores gramaticales y ortográficos), dificultades en las matemáticas y la comprensión del tiempo, dificultades atencionales (memoria, concentración, percepción, orientación y secuenciación). A nivel social sus interacciones son escasas ya que propician que puedan verse poco integrados con sus compañeros de clase y con su entorno de edades similares, lo que ayudará a que tengan problemas emocionales, como baja autoestima o la aparición de conductas no deseadas derivadas de la frustración de no ser comprendidos.




Los pilares fundamentales sobre los que se basarán las recomendaciones en este trabajo comenzarán por adaptar nuestra forma de comunicarnos con ellos, usando apoyos visuales tanto en el aula como en casa; como, por ejemplo, el uso de pictogramas e imágenes como sistema de comunicación, calendarios, horarios, etc. Tenemos que ser un modelo de imitación para el niño en el ámbito social y en el juego, ya que esto último nos facilita la práctica como veremos a continuación, propiciando situaciones sociales en las que pueda participar. Debemos usar un lenguaje simple, hablar despacio y acompañar nuestro discurso con gestos de lenguaje no verbal y enseñarles a que aprendan el significado de estos. Es importante darles espacio y tiempo para que puedan responder y darles las instrucciones necesarias para que nos puedan comprender.



Con el propósito de la búsqueda de una herramienta de trabajo para la actuación se ha creado una tabla de juegos elaborada en función de las características mencionadas en TDL. Para la elaboración de esta tabla nos hemos basado en las editoriales comerciales, pero con una aplicación educativa en el aula. En las especificaciones del desarrollo de los juegos se indican unas funciones educativas de forma general, aunque hemos aportado más aplicaciones educativas en relación dependiendo del juego. Se han obviado las especificaciones centrándonos en un resumen en el contenido del mismo y

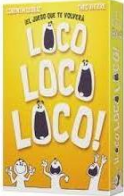


sus aplicaciones didácticas respecto al TDL. Todos los juegos seleccionados en la siguiente tabla son aplicables y adaptables en el aula en función de las características individuales de nuestro alumnado en el aula a través de la metodología ABJ.




JUEGO	EDITORIAL	EDAD	JUGADORES	DESARROLLO DEL JUEGO	APLICACIÓN TDL
<p><b>Animales del mundo</b></p> 	HABA	A partir de 6 años	De 2 a 4 participantes	<p>El objetivo es encontrar el animal en cada una de las tarjetas de los acertijos. En las esquinas de la tarjeta se encuentran las pistas para intentar adivinar el animal, con dos modalidades de resolución, utilizando otras tarjetas (piedra o prismáticos). El juego termina cuando se han terminado las cartas del acertijo o cuando se haya superado la casilla de salida. Cuantas menos pistas se den, más posibilidades hay de superar el juego.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memoria</li> <li>- Atención</li> <li>- Lenguaje oral, haciendo preguntas y respuestas entre los jugadores;</li> <li>- Habilidades sociales</li> <li>- Vocabulario de los animales, las regiones del mundo, los hábitats, etc.</li> <li>- Creatividad</li> <li>- Espontaneidad</li> </ul>
<p><b>Los países del mundo</b></p> 	HABA	A partir de 6 años	De 2 a 4 participantes	<p>El objetivo es ser el primero en regresar con la figura a la casilla de salida y haber dado la vuelta al mundo. Los niños deben adivinar los países con tres pistas: la capital, la bandera y la situación geográfica. Si uno de los jugadores se equivoca de país no mueve su figura.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memoria</li> <li>- Atención</li> <li>- Lenguaje oral, haciendo preguntas y respuestas entre los jugadores e intentando dar pistas.</li> <li>- Habilidades sociales</li> <li>- Vocabulario de los países, la cultura, etc.</li> <li>- Creatividad</li> <li>- Espontaneidad</li> </ul>








<p><b>El mapa del pirata</b></p> 	<p>TRANJIS GAMES</p>	<p>A partir de los 8 años</p>	<p>De 2 a 6 participantes</p>	<p>Un narrador, que es el capitán, y que se irá cambiando por turnos narra mediante unas cartas de historia dónde ha dejado escondido su tesoro, y los demás jugadores deberán reconstruir el mapa que ha sido narrado para poder buscar el tesoro; y si lo encuentran, poder repartirse el botín. Al final, quien consiga el botín más valioso, gana el juego.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memoria</li> <li>- Atención</li> <li>- Lenguaje oral</li> <li>- Ubicación espacial a la hora de localizar y crear el mapa.</li> <li>- Habilidades sociales, respeto de turno de juego y narración inicial.</li> <li>- Trabajo cooperativo (se puede jugar individual y en equipo).</li> </ul>
<p><b>El maestro</b></p> 	<p>TRANJIS GAMES</p>	<p>A partir de los 8 años</p>	<p>De 3 a 8 participantes</p>	<p>Un alumno dibuja objetos en el aire, como si fuera un director de orquesta, y el resto intentará adivinar de qué se trata. Después, cada uno plasmará su interpretación personal en un papel y si ha acertado, se llevará los puntos asignados.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ubicación espacial a la hora de crear la figura escogida.</li> <li>- Percepción</li> <li>- Memoria</li> <li>- Atención</li> <li>- Lenguaje oral</li> <li>- Habilidades sociales</li> <li>- Trabajo cooperativo (se puede jugar individual y en equipo).</li> </ul>
<p><b>Nubes</b></p> 	<p>KIBO Factory</p>	<p>A partir de 6 años</p>	<p>Sin límite de participantes</p>	<p>En un minuto la persona que tenga su turno coge una tarjeta del montón, sin que la vea el resto. Hace el objeto con las nubes y quien acierte, se lleva la carta. Si hay tiempo, el jugador en turno sigue cogiendo otra tarjeta y haciendo el objeto, hasta que acabe el tiempo. Se queda la tarjeta acertada y suma un punto por cada una. El juego acaba cuando cada jugador haya hecho un turno. Se suman los puntos ganados en su turno, más las cartas de objeto que hayas acertado, lo que dará el ganador final.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Flexibilidad cognitiva</li> <li>- Visión espacial</li> <li>- Abstracción</li> <li>- Percepción</li> <li>- Lenguaje oral</li> <li>- Habilidades sociales</li> <li>- Trabajo cooperativo (se puede jugar individual y en equipo).</li> </ul>




<p style="text-align: center;"><b>Space</b></p> 	<p style="text-align: center;">KIBO Factory</p>	<p style="text-align: center;">A partir de 7 años</p>	<p style="text-align: center;">Sin límite de participantes</p>	<p>Un astronauta en el espacio y una marciana en la Tierra se tendrán que enfrentar a diferentes dificultades en forma de retos que los alumnos deberán resolver con su imaginación. Desde ayudarle a cómo rascarse la espalda con el traje espacial puesto, generar un sistema de comunicación entre ellos, conseguir que la marciana se adapte a la Tierra o lograr que pase desapercibida cuando sea descubierta. Se elige una tarjeta de retos y en el reverso está escrito el problema a solucionar. Se realiza el invento: se puede dibujar y pintar, hacerlo con plastilina o con un juego de construcción.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Creatividad</li> <li>- Resolución de conflictos</li> <li>- Habilidades sociales</li> <li>- Percepción</li> <li>- Lenguaje oral</li> <li>- STEM (<i>Science, Technology, Engineering, Mathematics</i>), vital para impulsar su ingenio y despertar su vocación técnica</li> <li>- Pragmática</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Monster Match</b></p> 	<p style="text-align: center;">Mercurio</p>	<p style="text-align: center;">A partir de 6 años</p>	<p style="text-align: center;">De 1 a 5 participantes</p>	<p>Una ciudad ha sido invadida por monstruos que comen donuts y hay que atraparlos. Se barajan las cartas de monstruo colocando 10 boca arriba y una carta especial (Poff) en el centro. Las cartas de monstruo puntuarán según los donuts que tengan en la ilustración. En cada turno se tiran los dados con números y partes del cuerpo, y hay que señalar el monstruo con la cantidad de ojos, brazos etc., que se indique. Si lo que sale en los dados no es posible señalarlo en los monstruos que están en la mesa, se señala a Poff y se reponen las cartas de nuevo. Se juegan diferentes rondas hasta que se acaben las cartas y quien tenga más donuts con los monstruos que ha conseguido, ha ganado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memoria</li> <li>- Atención</li> <li>- Lenguaje oral</li> <li>- Ubicación espacial</li> <li>- Habilidades sociales</li> <li>- Vocabulario de las partes del cuerpo</li> </ul>

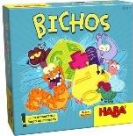

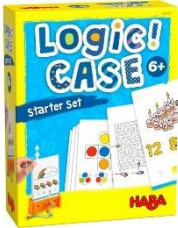
<p><b>¡LOCO, LOCO, ¡LOCO!</b></p> 	<p>ZACATRUS</p>	<p>A partir de los 6 años</p>	<p>De 2 a 8 participantes</p>	<p>Es un juego cuyo objetivo es leer la regla escrita en la tarjeta que se tome del montón y el jugador deberá hacer lo que esté escrito en ella. En cada turno aparecerá una nueva regla a la cual se sumarán las anteriores. Cada vez habrá más reglas que recordar y si se olvidara alguna de ellas, se pierde un punto; si se pierde tres puntos, se pierde la partida.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memoria</li> <li>- Atención</li> <li>- Lenguaje oral</li> <li>- Ubicación espacial</li> <li>- Habilidades sociales</li> <li>- Comprensión de las normas</li> </ul>
<p><b>Thinko</b></p> 	<p>KIBO Factory</p>	<p>A partir de los 8 años</p>	<p>De 2 a 6 participantes</p>	<p>De un montón de fichas con un objeto se debe extraer una y de otro montón de cartas con diferentes escenarios escogerá otra. El jugador deberá escribir en un papel 5 usos distintos para ese objeto en ese contexto, con una serie de normas en un minuto. Se podrá modificar el objeto o cambiar su material, aunque llevará una penalización. El juego finalizará tras 6 rondas y quien tenga más puntos y más objetos sumados en su poder.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memoria</li> <li>- Flexibilidad mental</li> <li>- Visión espacial</li> <li>- Creatividad del alumnado</li> <li>- Lenguaje oral, la atención</li> <li>- Habilidades sociales</li> <li>- Pragmática</li> </ul>
<p><b>Time's Up Kids</b></p> 	<p>ZACATRUS</p>	<p>A partir de 4 años, dependiendo del nivel de dificultad</p>	<p>De 2 a 8 participantes</p>	<p>En la primera ronda, de un mazo de cartas se seleccionan 20 que contienen objetos y bajo la supervisión del docente, uno o varios jugadores tratarán de describir el objeto sin decir su nombre, en un tiempo de 10 minutos. Una vez adivinadas el tiempo se detiene, se barajan las cartas adivinadas y comienza la segunda ronda, haciendo lo mismo pero esta vez con mímica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Flexibilidad cognitiva</li> <li>- Visión espacial</li> <li>- Abstracción</li> <li>- Percepción</li> <li>- Lenguaje oral</li> <li>- Vocabulario específico</li> <li>- Atención</li> <li>- Habilidades sociales</li> <li>- Trabajo cooperativo</li> <li>- Pragmática</li> </ul>

<p><b>Cargolino Valentino</b></p> 	<p>Átomo Games</p>	<p>A partir de 6 años</p>	<p>De 2 a 6 participantes</p>	<p>El objetivo es conseguir que el caracol del jugador sea el último en llegar a la meta. Los jugadores desconocen de quién es cada caracol. Con estrategia y razonamiento cada jugador deberá mover los caracoles de los demás jugadores según lo que muestren los dados, para que avancen más y que el propio sea el que llegue el último y gane la partida.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memoria</li> <li>- Planificación</li> <li>- Organización</li> <li>- Estrategias</li> <li>- Habilidades sociales</li> </ul>
<p><b>Baby Dino</b></p> 	<p>Átomo Games</p>	<p>A partir de 6 años</p>	<p>De 2 a 4 participantes</p>	<p>El objetivo es conseguir completar un dinosaurio, que está dentro de un huevo, retirando los trozos de huevo y añadiendo las partes del dinosaurio ayudado de las tiradas por turnos de dados. Durante el juego y mediante unas cartas de eventos de la Prehistoria, el jugador deberá intentar colocar partes de un avestruz en los jugadores rivales para impedir que puedan completar su dinosaurio.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Habilidad óculo-manual</li> <li>- Razonamiento</li> <li>- Imaginación</li> <li>- Creatividad</li> <li>- Habilidades sociales</li> </ul>
<p><b>Los busca pistas</b></p> 	<p>Átomo Games</p>	<p>A partir de 6 años</p>	<p>De 2 a 4 participantes</p>	<p>El objetivo del juego es conseguir el máximo de puntos de misterio al finalizar la partida, bien avanzando las 25 casillas de la carta de puntuación o bien siendo el que ha avanzado más casillas si aparece la carta final. Cada jugador moverá los personajes en los diferentes lugares de la ciudad de Basketville realizando la acción correspondiente: lanzar el dado, coger una carta pista o coger una carta de ayuda para resolver los misterios y sumar el máximo de puntos; quien más puntos de misterio gana la partida.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Atención</li> <li>- Habilidades sociales</li> <li>- Visión espacial</li> <li>- Imaginación</li> <li>- Trabajo cooperativo</li> </ul>


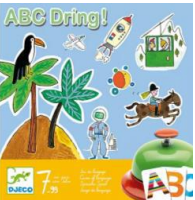
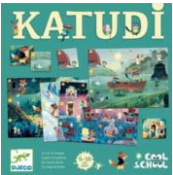
<p><b>Luca el escritor de Club A</b></p> 	<p>Átomo games</p>	<p>A partir de 6 años</p>	<p>De 1 a 3 participantes</p>	<p>El objetivo es alcanzar un total de 8 aciertos en los diferentes retos de cada palabra, acertando el número de consonantes, vocales y sílabas, o diciendo una palabra del mismo campo semántico y con el mismo número de sílabas. Los jugadores observarán la carta con la palabra, y en secreto deberán elegir la carta con el número correcto, según el reto que se le proponga mediante unas cartas de relato; a continuación, serán giradas, se verá quién ha acertado y por lo tanto el ganador de la partida.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memoria</li> <li>- Atención</li> <li>- Lenguaje oral</li> <li>- Lenguaje escrito</li> <li>- Acceso al léxico</li> <li>- Comprensión</li> <li>- Vocabulario</li> <li>- Razonamiento</li> <li>- Habilidades sociales</li> </ul>
<p><b>Blurp el extraterrestre de Club A</b></p> 	<p>Átomo games</p>	<p>A partir de 6 años</p>	<p>De 1 a 3 participantes</p>	<p>Con 2 niveles diferentes de dificultad en el que el jugador tiene que contar cuántos dibujos de la carta empiezan con la letra indicada y un nivel más difícil para contar cuántas veces aparece la letra entre los nombres de los dibujos. En el primer nivel los jugadores deben identificar cuántos objetos comienzan con la letra del reto. En el segundo, los jugadores deben identificar cuántas veces aparece la letra del reto en las palabras de las ilustraciones. Una vez escogido el nivel se gira la carta con las ilustraciones y los jugadores, en secreto, eligen la carta con el número correcto de letras encontradas. Posteriormente se voltean y se verá quién ha acertado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memoria</li> <li>- Agudeza visual</li> <li>- Acceso al léxico</li> <li>- Vocabulario</li> <li>- Imaginación</li> <li>- Razonamiento</li> <li>- Habilidades sociales</li> <li>- Lenguaje oral</li> <li>- Lenguaje escrito</li> </ul>
<p><b>Verita la monstruita de Club A</b></p> 	<p>Átomo games</p>	<p>A partir de 6 años</p>	<p>De 2 a 4 participantes</p>	<p>El objetivo del juego es conseguir el mayor número de cartas monstruitos, siendo el más rápido en acertar sus comidas saludables favoritas. A partir de la cuadrícula que crearemos con las cartas de monstruitos y los alimentos, tendremos que ser los más rápidos en decir qué dos comidas saludables son sus favoritas, observando las cartas de alimentos que quedan en su eje. Para ello deberemos ser los más rápidos en colocar las cartas respuesta y tapar con la mano la carta monstruito.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Atención</li> <li>- Destreza óculo-manual</li> <li>- Orientación espacial</li> <li>- Velocidad</li> <li>- Estimulación sensorial</li> <li>- Pragmática</li> <li>- Lenguaje oral</li> <li>- Habilidades sociales</li> </ul>

<p><b>Hungry shark</b></p> 	<p>Átomo games</p>	<p>A partir de 6 años</p>	<p>De 2 a 8 participantes</p>	<p>El objetivo es conseguir el mayor número de cartas. Para conseguirlas el jugador deberá ser el más rápido en contar el número de peces salvados en cada ronda. Con tres modalidades de juego de diferente dificultad: Pezqueñines (contar peces), Tiburón comilón (contar los peces que no son comidos por el tiburón) y Burbujas marinas (contar los peces que no son comidos por el tiburón siguiendo las acciones que indican las burbujas laterales).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memoria</li> <li>- Atención</li> <li>- Razonamiento</li> <li>- Lenguaje oral</li> <li>- Lenguaje escrito</li> <li>- Destreza óculo-manual</li> <li>- Habilidades sociales</li> </ul>
<p><b>Emotio</b></p> 	<p>Átomo games</p>	<p>A partir de 4 años</p>	<p>De más de 2 participantes</p>	<p>El objetivo del juego es conseguir el máximo de puntos, demostrando una mayor habilidad emocional, realizando las acciones que irá mostrando el dado, se lanza el dado y se realiza la acción indicada: inventa una historia en la que aparezcan las emociones de las cartas, explica un recuerdo, adivina la emoción que te describan, representa la emoción con mímica, empatiza con un jugador y pregunta sobre una emoción. Se aprende a identificar, nombrar y verbalizar hasta 40 emociones si se juega.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memoria</li> <li>- Atención</li> <li>- Conciencia emocional</li> <li>- Autonomía</li> <li>- Habilidades sociales: empatía y autoestima</li> <li>- Lenguaje oral</li> <li>- Lenguaje escrito</li> <li>- Inteligencia emocional</li> </ul>

<p><b>Jessie The Tourist de Club A</b></p> 	<p>Átomo games</p>	<p>A partir de 8 años</p>	<p>De 1 a 8 participantes</p>	<p>El objetivo del juego es conseguir obtener un total de 8 aciertos, eligiendo la carta correcta en cada tirada. Un jugador leerá la frase de la carta y los demás jugadores deberán decidir en secreto si es correcta o incorrecta. Después girarán la carta y se verá quién ha acertado. Se trabaja la gramática inglesa y la comprensión lectora en este idioma, mientras vives muchas aventuras y se conoce los grandes monumentos del mundo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memoria</li> <li>- Atención</li> <li>- Vocabulario</li> <li>- Lengua inglesa</li> <li>- Lenguaje oral</li> <li>- Pragmática</li> <li>- Razonamiento</li> <li>- Habilidades sociales</li> </ul>
<p><b>Rally de operaciones</b></p> 	<p>HABA</p>	<p>A partir de 6 años</p>	<p>De 2 a 5 participantes</p>	<p>Depende del grado de dificultad pudiendo elegir entre 4 niveles. El piloto de carreras tiene prisa y quiere ganar la carrera, pero para ganar la carrera hay que resolver las operaciones correctamente. Para ello el primer jugador tira 3 dados, suma todos los números que haya sacado y se dice el resultado en voz alta. El juego termina cuando el piloto cruce la línea de meta y ganará aquel que tenga más cantidad de cartas delante de él.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memoria</li> <li>- Atención</li> <li>- Lenguaje oral</li> <li>- Velocidad</li> <li>- Razonamiento</li> <li>- Habilidades sociales</li> <li>- Cálculo matemático / mental</li> </ul>
<p><b>Guisantes</b></p> 	<p>HABA</p>	<p>A partir de 6 años</p>	<p>De 2 a 5 participantes</p>	<p>El objetivo del juego es colocar los guisantes en el orden correcto del uno al seis y acumular mega guisantes como recompensa. Se distribuyen las cartas con el reverso hacia arriba. Los turnos de los jugadores constan de las siguientes acciones: destapar cartas, colocar cartas con puntos-guisante e intercambiar cartas con puntos-guisante. El juego termina cuando se hayan retirado y utilizado todas las cartas de guisantes en el medio de la mesa. Ganará el que tenga más mega guisantes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memoria</li> <li>- Atención</li> <li>- Razonamiento</li> <li>- Lenguaje oral</li> <li>- Cálculo mental</li> <li>- Habilidades sociales</li> </ul>

<p><b>Bichos</b></p> 	HABA	A partir de 6 años	De 2 a 4 participantes	<p>El objetivo del juego es contar los bichos que han recopilado los alumnos. Deben memorizar donde se esconden las cucarachas, los escarabajos, etc. Se mezclan las cartas boca abajo y en el centro de la mesa y comienzan lanzándose los dados. Se suma la cantidad de los dos dados y se dice el resultado en voz alta. Ganará el jugador con el mayor número de fichas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memoria</li> <li>- Atención</li> <li>- Lenguaje oral</li> <li>- Comprensión de reglas sencillas</li> <li>- Competencia matemática</li> </ul>
<p><b>¡Chócala, monstruo!</b></p> 	HABA	A partir de 6 años	De 2 a 5 participantes	<p>El objetivo del juego es acumular el mayor número de fichas de monstruos. Se colocan las fichas que componen las cuatro manos de los monstruos separadas en el centro de la mesa. Se ponen las fichas boca abajo y uno de los jugadores dará la vuelta una carta para comenzar el juego. Empieza lanzando un dado y según el número que muestre el dado hay que buscar cuantas veces se repiten los monstruos en la mesa y chocan la mano del monstruo. Ganará el jugador que cierre todas las trampillas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memoria</li> <li>- Atención</li> <li>- Velocidad</li> <li>- Destreza óculo-manual</li> <li>- Razonamiento</li> <li>- Lenguaje oral</li> <li>- Habilidades sociales</li> </ul>
<p><b>Logic case</b></p> 	HABA	A partir de 6 años	Para 1 participante	<p>Consiste en una serie de acertijos variados. Contienen 40 tarjetas con 77 acertijos. Se coloca la pila de tarjetas con acertijos sin mezclar en la caja, la pantalla se coloca delante del todo. Las tarjetas siguen una misma estructura, en la parte inferior hay cuatro posibles soluciones en relación con la imagen. Cuando creas que es la solución correcta solo tienes que introducir el punzón en el orificio de abajo. Si la tarjeta no sale, la solución no es correcta.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memoria</li> <li>- Atención</li> <li>- Razonamiento</li> <li>- Pragmática</li> <li>- Lenguaje oral</li> <li>- Comprensión de reglas sencillas</li> <li>- Vocabulario: hay distintos acertijos de distintas temáticas, por ejemplo, naturaleza.</li> </ul>



<p><b>Link Blox</b></p> 	Mercurio	A partir de 6 años	De 2 a 6 participantes	<p>El objetivo del juego es encontrar la palabra. Hay una serie de dados en los que se rigen a través de distintas categorías. Según las categorías que salgan en los dados se debe pensar en algo que corresponda con la mayor cantidad de categorías. Ganará el primero que llegue a 25 puntos, es decir, de adivinar 25 palabras.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memoria</li> <li>- Atención</li> <li>- Vocabulario</li> <li>- Lenguaje oral</li> <li>- Pragmática</li> <li>- Habilidades sociales</li> </ul>
<p><b>ABC Dring</b></p> 	DJECO	A partir de 7 años	De 2 a 6 participantes	<p>Se colocan 4 cartas ilustradas encima de la mesa, coged una carta letra y el primer jugador que encuentre un objeto entre las cartas que tenga la letra, deberá tocar el timbre lo más rápido posible. Si acierta, ganará la carta-letra, y de nuevo colocaremos 4 nuevas cartas en la mesa con una nueva letra. Un juego de observación, lenguaje y rapidez ¡para jugar en cualquier idioma. Además, también se puede decidir entre todos si la palabra debe empezar, finalizar o tener la letra de la tarjeta. El primer jugador en ganar 10 cartas-letra ganará la partida.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memoria</li> <li>- Atención</li> <li>- Observación</li> <li>- Razonamiento</li> <li>- Habilidades sociales</li> <li>- Lenguaje oral</li> <li>- Estimulación sensorial</li> <li>- Velocidad</li> </ul>
<p><b>Juego de lenguaje KATUDI</b></p> 	DJECO	A partir de 4 años	De 2 a 4 participantes	<p>Es un juego de lenguaje, escucha y observación, con preciosas ilustraciones llenas de detalles. Uno de los jugadores será el encargado de describir con la mayor precisión posible y los demás tendrán que ser los más rápidos en encontrar la casilla que coincida con la descripción. Un osito marrón tocando el piano, una rana nadando en el fondo del lago o un ratoncito sentado encima de una seta. El narrador deberá elegir una carta y describirla con la mayor precisión posible. Los demás jugadores tendrán que buscarla en el tablero y seguidamente decir el símbolo de color asociado a dicha casilla. Quien adivine más casillas y se lleve más cartas gana la partida</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Atención</li> <li>- Escucha</li> <li>- Lenguaje oral</li> <li>- Razonamiento</li> <li>- Pragmática</li> <li>- Habilidades sociales</li> <li>- Creatividad</li> <li>- Imaginación</li> </ul>


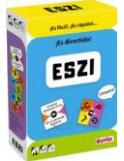
<p><b>Balón prisionero</b></p> 	<p>Átomo Games</p>	<p>A partir de 8 años</p>	<p>De 2 participantes</p>	<p>El objetivo es conseguir eliminar a seis rivales teniendo puntería y suerte con los dados. El dado de lanzamiento indicará que tipo de tirada se ha hecho y las posibles acciones (volver a tirar, restar o sumar 1 punto, poder elegir al rival, eliminar automáticamente al adversario o lanzamiento fallido). A continuación, una batalla de dados con el otro jugador y se deberá comparar la puntuación obtenida con la de la carta de jugador activo, para eliminar al contrincante o perder a tu jugador.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Atención</li> <li>- Destreza óculo-manual</li> <li>- Razonamiento</li> <li>- Orientación espacial</li> <li>- Habilidades sociales</li> <li>- Lenguaje oral</li> </ul>
<p><b>ESZI</b></p> 	<p>Lúdilo</p>	<p>A partir de 8 años</p>	<p>De 2 participantes</p>	<p>El objetivo es conseguir que un jugador sea el primero en deshacerse de sus 5 cartas. Para ello deberá decir una palabra relacionada con la pista y que empiece por una de las letras de sus cartas. Tiene diferentes modalidades de juego: modo de juego libre (eligiendo la letra que quieras de tu carta) o modo de juego color (usando la letra que indica la carta pista).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Atención</li> <li>- Memoria</li> <li>- Lenguaje oral</li> <li>- Lenguaje escrito</li> <li>- Vocabulario</li> <li>- Velocidad</li> <li>- Percepción visual</li> </ul>

Tabla 4. Tabla de elaboración propia<sup>1</sup>

<sup>1</sup> La imagen de cada juego está referenciada con su correspondiente página web. Ver también en Webgrafía.

## 5 CONCLUSIÓN

A día de hoy los juegos han estado conectados al aprendizaje más de lo que parece, siendo así de gran ayuda y utilidad para las personas y puedan experimentar y explorar sus límites.

En consonancia con las características de nuestro alumnado con TDL hemos tenido presentes las áreas en las que poseen dificultades, como son la fonología, sintaxis, pragmática, acceso al léxico, morfología, semántica, memoria y discurso oral.

El ABJ es una herramienta que nos permite trabajar dichos contenidos o áreas del aprendizaje en el aula y gracias a ello como docentes debemos adaptar esta herramienta a las necesidades que nos presenta dicho trastorno. Como hemos visto anteriormente disponemos de una gran batería de juegos que están comercializados en el mercado y que en muchas ocasiones nos permite trabajar uno o más contenidos propuestos en nuestra programación o intervención. Debemos considerar que no todos los juegos son adaptables a nuestro estilo de enseñanza-aprendizaje, aunque es posible que se puedan modificar algunas de sus mecánicas. Incluso, en algunas ocasiones, podemos realizar nuestro propio juego utilizando los componentes que nos ofrece el juego que ya tenemos y adaptarlos a los objetivos que queremos alcanzar con ellos.

En Audición y Lenguaje es muy complicado establecer un grupo homogéneo en el aula porque no todos los alumnos requieren de las mismas dificultades, aunque, en ocasiones, las debilidades o dificultades de un niño pueden ser las fortalezas del otro y viceversa, haciendo así un balance positivo en el caso de hacer una intervención conjunta y con alumnos que puedan complementarse entre sí. Es por ello que utilizamos herramientas digitales (Canva, Genially, etc.) para elaborar nuestros propios recursos. Además, si usamos un videojuego para nuestra intervención, fomentamos el uso de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) tan necesario en nuestra sociedad actual.

Tras una síntesis de la bibliografía consultada considero que es necesario que, a la par que sucedan cambios en nuestra sociedad actual, se puedan ofrecer nuevos modelos didácticos basados en el estudiante adaptados siempre, y cuando el alumnado lo requiera, ajustándose sus necesidades o demandas. Es por ello que la metodología ABJ es una gran propulsora ya que ofrece una cantidad de posibilidades en las que podemos fomentar, más

concretamente en la línea de investigación sobre el TDL, habilidades como la creatividad, la espontaneidad, la estimulación del lenguaje oral, así como la propia autonomía del alumno y aumentar su motivación, así como hemos expuesto las ventajas y beneficios que conlleva.

A pesar de las ventajas que supone el uso de la metodología ABJ hemos comprobado que es necesaria la formación del profesorado ante las nuevas metodologías emergentes, reconociéndolas y valorándolas como alternativas útiles para desarrollar las clases, ya que los docentes somos los verdaderos agentes del cambio en las escuelas. También, una de las desventajas a la hora de adaptar nuestra intervención a un alumnado en concreto, como es en el aula de Audición y Lenguaje en la que nuestro alumnado es muy heterogéneo, el diseño de nuestros propios recursos implica una gran inversión de tiempo en la elaboración de materiales. Es por ello que consideramos en la ecología del material, es decir, el uso del mismo recurso para trabajar ante distinta tipología de alumnado nos facilitará nuestra tarea docente.

Gracias a la elaboración de este trabajo fin de grado me he inmerso en esta nueva metodología y considero que podría llegar a ser efectiva para el alumnado con TDL, ya que sufren varias dificultades en su desarrollo a lo largo de todas las etapas de la Educación Primaria, que en algunos casos se pueden complicar a medida que vayan avanzando a su edad adulta. Por lo tanto, se puede considerar que los objetivos principales que se han propuesto estén presentes para diseñar cualquier tipo de intervención basada en la metodología activa, como lo es el ABJ, que favorecerá y facilitará el aprendizaje del alumnado TDL.

## 6. BIBLIOGRAFÍA

- Al-Azawi et al. (2016). Educational gamification vs. game based learning: comparative study. *International Journal of Innovation, Management and Technology*, 7, 132-136.
- Alonso, A. M. (2003/2004). *Un estudio de las dificultades del lenguaje en Educación Infantil*. Servicio de Publicaciones Universidad de la Laguna.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders. DSM-5*.
- Andrés, N. (s.f.). *Mercurio*. Obtenido de Adaptar juegos de mesa para trabajar en el aula.
- Arboleda-Ramírez, A. L.-V.-H. (2007). Trastorno específico del desarrollo del lenguaje: problema selectivo o generalizado de la cognición. *Revista de Neurología*, 596-600.
- Aula Planeta*. (2015). Obtenido de Ventajas del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) o Game-Based Learning (GBL).
- Ausubel, D. (1983). Teoría del Aprendizaje Significativo. *Fascículos de CEIF*, 1, 1-10.
- Bahamonde, C. S. (2021). Intervención en Trastorno del Desarrollo del Lenguaje (TDL). Una revisión sistemática (2000-2020). *Revista de Investigación y logopedia*, 11, 21-38.
- Baro, A. . (2011). Metodologías activas y aprendizaje por descubrimiento, nº 40. *Innovación y experiencias educativas*.
- Bernal González, M. M. (2017). Metodologías activas para la enseñanza y el aprendizaje. *Revista panamericana de pedagogía*, 25, 271 - 275.
- Bishop, D. S. (2017). A multinational and multidisciplinary Delphi consensus study of problems with language development. *The Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 1068-1080.
- Campbell, J. y. (2002). Individual and team training. En N. D. Anderson, *Handbook of industrial, work and organizational psychology* (págs. 278-312). Thousand Oaks.
- Claudio Bahamonde, E. S. (2021). Intervención en Trastorno del Desarrollo del Lenguaje (TDL). Una revisión sistemática (2000-2020). *Revista de Investigación de Logopedia*, 21-38.
- Coll, C. (1988). Significado y sentido en el aprendizaje escolar. Reflexiones en torno al concepto de aprendizaje significativo. *Infancia y aprendizaje*, 41, 131 - 142.
- Cornellá, P. E. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. Consideraciones generales y algunos ejemplos para la Enseñanza de la Geología. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 5 - 19.

- De Miguel, M. (2005). *Modalidades de Enseñanza centradas en el desarrollo de Competencias: orientaciones para promover el cambio metodológico en el Espacio Europeo de Educación Superior*. Proyecto EA.
- Detering, S. e. (2011). *Gamification: toward a definition*.
- Dewey, J. y. (1962). *Schools of tomorrow*. New York: Dutton.
- Educación 3.0 (2020) Aprendizaje Basado en el Juego: pedagogías emergentes para tiempos de confinamiento (V). Obtenido de <https://educaciontrespuntocero.com/noticias/aprendizaje-basado-en-el-juego/>
- Erthel, S. y. (2013). Digital game-based learning: impact of instructions and feedback on motivation and learning effectiveness. *Computers & education*, 156-167.
- Francisco J. Gallego, C. J. (2014). Panorámica : serious games, gamification y mucho más. *Asociación de Estudiantes Universitarios de la Información* , 13-23.
- Fresneda, M. M. (2005). Trastorno Específico del Lenguaj: concepto, clasificaciones y criterios de identificación. *Revista de Neurología*, S51-S56.
- Fundéu. (22 de junio de 2012). *Ludificación, mejor que gamificación como traducción de gamificación*. Obtenido de <https://www.fundeu.es/recomendacion/ludificacion-mejor-que-gamificacion-como-traducion-de-gamification-1390/>
- Gaitán, V. (2013). *Gamificación: el aprendizaje divertido*. Obtenido de [educativa.com: https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/](https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/)
- Gende, I. M. (22 de 03 de 2019). *¿Gamificas o juegas? Diferencias entre ABJ y gamificación*. Obtenido de [www.unir.net](http://www.unir.net)
- González González, C. (2015). *Estrategias para trabajar la creatividad en la Educación Superior: pensamiento de diseño, aprendizaje basado en juegos y en proyectos*. . *Revista de Educación a distancia (RED)*.
- González, J. G. (2019). Trastornos del lenguaje y la comunicación. *Congreso de Actualización Pediatría*, 569-577.
- Herrán, A. (2008). *Metodología didáctica en Educación Secundaria: Una perspectiva desde la Didáctica General*. Madrid: Mc Graw-Hill.
- Ibáñez, M.B. . (2016). Gamificación: el arte de aplicar el juego en la biblioteca. *VIII Jornada profesional de la red de bibliotecas del instituto cervantes*.
- Kim, B. P. (2009). Not just fun, but serious strategies. *Computers & Education*, 800-810.
- Leonard, L. (1981). Facilitating linguistic skills in children with specific language impairment. *Applied sycholinguistics*, 89-118.
- Leonard, L. (1981). Specific language impairment. *The MIT Press*.

- M<sup>a</sup> José Labrador Piquer, M. Á. (2008). *Metodologías Activas*. Valencia: Editorial UPV .
- Manuel Area Moreira, C. S. (2015). De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados. *Revista de Educación de la Universidad de Murcia*, 15 - 38.
- Martínez, C. H. (2019). La definición de gamificación y su esencia: aprendiendo gamificación. *Comunidad iebschool*.
- Mendoza, E. (2016). *Trastorno específico del lenguaje (TEL)*. Avances en el estudio de un trastorno invisible. Madrid: Pirámide.
- Molaguero Yera, C. (2019). Aprendizaje basado en el juego en Educación Infantil.
- Moreno González, R. y. (2012). Las habitaciones de la dislalia. *RelDoCrea*.
- Muntaner Guasp, J. P. (2020). El impacto de las metodologías activas en los resultados académicos: un estudio de casos. *Revista de curriculum y formación del profesorado*.
- Noguero, F. L. (2005). *Metodologías participativas en la enseñanza univertaria*.
- Norbury, C. G. (2016). The impact of nonverbal ability on prevalence and clinical presentation of language disorder: evidence from a population study. *The Journal of child psychology and psychiatry*, 1247-1257.
- Ortíz Cueva, F. . (2021). El Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) como una herramienta de innovación educativa. *Revista Educ@arnos*, 109-116.
- Panigrahi, D. B. (2018). Cognitive Prerequisites and Language Acquisition: A Developmental Perspective. *International Journal of Innovative Research in Science, Engineering and Technology*.
- Paul, R. L. (1991). Communication And Socialization Skills At Ages 2 And 3 In "Late-Talking" Young Children. *Journal of speech, language and hearing research*, 858-865.
- Pere Cornellá, M. E. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos .
- Piaget, J. (1999). *Play, dreams and imitation in childhood*. Routledge.
- Prensky, M. . (2001). *Digital game-based learning*. New York : McGraw-Hill.
- Qian, M. C. (2016 ). Game-Based Learning and 21 st century skills: a review of recent research. *Elsevier*, 50-58.
- Quest to learn (2011) Developing the school for digital kids. MACARTHUR. Macfound.org
- Rapin, I. A. (1983). *Developmental Language Disorders: Nosologic Considerations*. Neuropsychology of language, reading and spelling.

- Salguero Santana, M. á. (2015). El desarrollo del lenguaje. Detección precoz de los retrasos/trastornos en la adquisición del lenguaje. *Revista Cubana de Tecnología y Salud*, 6, 43-57.
- ScopusTorres-Toukoumidis, Á. R.-M.-R. (2018). Valoración y evaluación de los Aprendizajes Basados en Juegos (ABP) en contextos e-learning. *EKS*.
- Thinko (2020) Qué son las metodologías activas y cómo aplicarlas en el aula. Obtenido de <https://thinkieducation.com/metodologias-activas/>
- Valda, F. y. (2015). Diseño e implementación de una estrategia de gamificación en una plataforma virtual de educación. *Fides et Ratio-revista de difusión cultural y científica de la universidad La Salle en Bolivia*, 9, 65-80.
- Vygotsky, L. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wilson, K. B. (2009). Relationships between game attributes and learning outcomes. Review and reseachr porposals. *Simulation y Gaming*, 217-266.
- World Health Organization. (2019). *International classification of diseases*.



## 7. WEBGRAFÍA

<b>JUEGO</b>	<b>EDITORIAL</b>	<b>PÁGINA WEB</b>
<b>Animales del mundo</b>	Editorial HABA	<a href="https://www.haba-play.com/es_ES/animales-del-mundo--306565">https://www.haba-play.com/es_ES/animales-del-mundo--306565</a>
<b>Los países del mundo.</b>	Editorial HABA	<a href="https://www.haba-play.com/es_ES/los-paises-del-mundo--304216">https://www.haba-play.com/es_ES/los-paises-del-mundo--304216</a>
<b>El mapa del pirata.</b>	Editorial TRANJIS GAMES	<a href="https://tranjisgames.com/tienda/el-mapa-del-pirata/">https://tranjisgames.com/tienda/el-mapa-del-pirata/</a>
<b>El maestro.</b>	Editorial TRANJIS GAMES	<a href="https://tranjisgames.com/tienda/el-maestro/">https://tranjisgames.com/tienda/el-maestro/</a>
<b>Nubes</b>	Editorial KIBO Factory	<a href="https://www.kibofactory.com/product/nubes/">https://www.kibofactory.com/product/nubes/</a>

<b>Space.</b>	Editorial KIBO Factory	<a href="https://www.kibofactory.com/product/space/">https://www.kibofactory.com/product/space/</a>
<b>Monster Match.</b>	Editorial Mercurio.	<a href="https://zacatrus.es/monster-match.html">https://zacatrus.es/monster-match.html</a>
<b>Loco, loco, ¡loco!</b>	Editorial ZACATRUS.	<a href="https://zacatrus.es/loco-loco-loco.html">https://zacatrus.es/loco-loco-loco.html</a>
<b>Thinko.</b>	Editorial KIBO Factory	<a href="https://www.kibofactory.com/product/thinko/">https://www.kibofactory.com/product/thinko/</a>
<b>Time's Up Kids</b>	Editorial ZACATRUS	<a href="https://zacatrus.es/time-s-up-kids.html?gclid=Cj0KCQjwhqaVBhCxARIsAHK1tiNE2R0qRMbC4BoVjdjitd1RCpEKrgtqgoHkY_UvYkhAuoktRdgP9lkaAuJ6EALw_wcB">https://zacatrus.es/time-s-up-kids.html?gclid=Cj0KCQjwhqaVBhCxARIsAHK1tiNE2R0qRMbC4BoVjdjitd1RCpEKrgtqgoHkY_UvYkhAuoktRdgP9lkaAuJ6EALw_wcB</a>
<b>Cargolino Valentino</b>	Editorial Átomo games	<a href="https://www.minikidz.es/cargolino-valentino">https://www.minikidz.es/cargolino-valentino</a>
<b>Baby Dino</b>	Editorial Átomo games	<a href="https://www.minikidz.es/baby-dino">https://www.minikidz.es/baby-dino</a>

<b>Los busca pistas</b>	Editorial Átomo games	<a href="https://www.minikidz.es/juego-los-buscapistas">https://www.minikidz.es/juego-los-buscapistas</a>
<b>Luca, el escritor de Club A</b>	Editorial Átomo games	<a href="https://www.minikidz.es/luca-el-escritor-de-club-a">https://www.minikidz.es/luca-el-escritor-de-club-a</a>
<b>Blurp, el extraterrestre de Club A</b>	Editorial Átomo games	<a href="https://www.minikidz.es/blurp-el-extraterrestre-de-club-a">https://www.minikidz.es/blurp-el-extraterrestre-de-club-a</a>
<b>Verita, la monstruita de Club A</b>	Editorial Átomo games	<a href="https://www.minikidz.es/verita-la-monstruita-de-club-a">https://www.minikidz.es/verita-la-monstruita-de-club-a</a>
<b>Hungry Shark</b>	Editorial Átomo games	<a href="https://www.minikidz.es/hungry-shark">https://www.minikidz.es/hungry-shark</a>
<b>Emotio</b>	Editorial Átomo games	<a href="https://www.minikidz.es/emotio">https://www.minikidz.es/emotio</a>
<b>Jessie, the tourist de Club A</b>	Editorial Átomo games	<a href="https://www.minikidz.es/jessie-the-tourist-de-club-a">https://www.minikidz.es/jessie-the-tourist-de-club-a</a>

<b>Rally de operaciones</b>	Editorial HABA	<a href="https://www.haba-play.com/es_ES/rally-de-operaciones--304075?search-action=suggest&amp;search-term=rally">https://www.haba-play.com/es_ES/rally-de-operaciones--304075?search-action=suggest&amp;search-term=rally</a>
<b>Guisantes</b>	Editorial HABA	<a href="https://www.haba-play.com/es_ES/guisantes--304278?search-action=suggest&amp;search-term=guisantes">https://www.haba-play.com/es_ES/guisantes--304278?search-action=suggest&amp;search-term=guisantes</a>
<b>Bichos</b>	Editorial HABA	<a href="https://www.haba-play.com/es_ES/bichos--304111?search-action=suggest&amp;search-term=bichos">https://www.haba-play.com/es_ES/bichos--304111?search-action=suggest&amp;search-term=bichos</a>
<b>¡Chócala, monstruo!</b>	Editorial HABA	<a href="https://www.haba-play.com/es_ES/chocala-monstruo--305503?search-action=suggest&amp;search-term=chocala">https://www.haba-play.com/es_ES/chocala-monstruo--305503?search-action=suggest&amp;search-term=chocala</a>
<b>Logic case</b>	Editorial HABA	<a href="https://www.haba-play.com/es_ES/logic-case-set-de-ampliacion-naturaleza--306127?search-action=suggest&amp;search-term=logic%20case">https://www.haba-play.com/es_ES/logic-case-set-de-ampliacion-naturaleza--306127?search-action=suggest&amp;search-term=logic%20case</a>
<b>Link Blox</b>	Editorial Mercurio	<a href="https://www.mercurio.com.es/linkblox.html">https://www.mercurio.com.es/linkblox.html</a>
<b>ABC Dring</b>	Editorial DJECO	<a href="https://www.minikidz.es/abc-dring">https://www.minikidz.es/abc-dring</a>
<b>Juego de lenguaje KATUDI</b>	Editorial DJECO	<a href="https://www.minikidz.es/juego-de-lenguaje-katudi">https://www.minikidz.es/juego-de-lenguaje-katudi</a>

<b>Balón prisionero</b>	Editorial Átomo games	<a href="https://www.minikidz.es/balon-prisionero">https://www.minikidz.es/balon-prisionero</a>
<b>ESZI</b>	Editorial Lúdilo	<a href="https://www.minikidz.es/eszi">https://www.minikidz.es/eszi</a>