



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL

GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL

CURSO 2024-2025

**APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO EN EDUCACIÓN INFANTIL.
PROPUESTA DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA BASADA EN EL JUEGO
DIGITAL.**

TUTORA: ADA FREITAS CORTINA

ALUMNA: LYDIA FRADEJAS BERNABE

INDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	6
2. OBJETIVOS	7
3. JUSTIFICACIÓN	8
4. MARCO TEÓRICO	10
4.1 IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EDUCACIÓN INFANTIL.....	10
4.2 APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO (ABJ).....	12
4.3 EL JUEGO DIGITAL COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE.....	14
5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	18
5.1 CONTEXTUALIZACIÓN Y JUSTIFICACIÓN	18
5.2 OBJETIVOS DE ETAPA.....	20
5.3 OBJETIVOS DE LA INTERVENCIÓN.....	20
5.4 CONTENIDOS Y COMPETENCIAS CURRICULARES	20
5.5 METODOLOGÍA.....	26
5.6 TEMPORALIZACIÓN	27
5.7 SECUENCIA DE ACTIVIDADES	28
5.8 RECURSOS.....	36
5.9 EVALUACIÓN	38
6. CONCLUSIONES:.....	41
7. PROSPECTIVA:.....	43
8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:.....	45
9. ANEXOS	47

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Herramientas digitales utilizadas para el ABJ en educación infantil.....	17
Tabla 2 Calendario de Temporalización de las actividades	28
Tabla 3 Descripción de la Actividad inicial.....	28
Tabla 4 Descripción de la Actividad 1	29
Tabla 5 Descripción de la Actividad 2.....	30
Tabla 6 Descripción de la Actividad 3.....	31
Tabla 7 Descripción de la Actividad 4.....	32
Tabla 8 Descripción de la Actividad 5.....	33
Tabla 9 Descripción de la Actividad 6.....	34
Tabla 10 Distribución de recursos por actividades.....	36
Tabla 11 Rúbrica de evaluación.....	38
Tabla 12 Rúbrica de evaluación de la propuesta	39

RESUMEN

El aprendizaje basado en el juego (Game-Based Learning) es una metodología efectiva para aumentar la participación, la motivación y el aprendizaje de contenidos en el alumnado de Educación Infantil. El uso de juegos digitales en entornos educativos ofrece una forma innovadora de combinar actividades lúdicas con fines pedagógicos, facilitando un proceso de enseñanza-aprendizaje más dinámico, interactivo y significativo.

Este trabajo de fin de grado presenta una propuesta de intervención educativa enfocada en el Aprendizaje Basado en el juego digital para su aplicación en el segundo ciclo de Educación Infantil. Para ello, se ha llevado a cabo un análisis sobre la importancia del juego en esta etapa, considerando su papel en el desarrollo integral del alumnado, además se ha investigado sobre el enfoque del aprendizaje basado en el juego desde su perspectiva global. Para finalizar la parte teórica, hablaré del juego digital como herramienta de aprendizaje.

Esta investigación fundamenta el diseño y la implementación de la propuesta de intervención basada en la metodología presentada y desarrollada dentro de un contexto escolar. El objetivo principal de este estudio es explorar el potencial del Aprendizaje Basado en el Juego digital para favorecer el desarrollo integral y la motivación por aprender de los niños de la primera etapa educativa, Educación Infantil.

PALABRAS CLAVE:

Aprendizaje basado en el juego, Educación infantil, Juego digital, Metodología, Motivación.

ABSTRACT

Game-Based Learning is an effective methodology to increase participation, motivation and content learning in Early Childhood Education students. The use of digital games in educational environments offers an innovative way to combine playful activities with pedagogical purposes, facilitating a more dynamic, interactive and meaningful teaching-learning process.

This final degree thesis presents a proposal for an educational intervention focused on digital game-based learning for its application in the second cycle of Early Childhood Education. To this end, an analysis has been carried out on the importance of the game at this stage, considering its role in the integral development of students, and research has also been conducted on the approach of game-based learning from its global perspective. To conclude the theoretical part, I will talk about the digital game as a learning tool.

This research supports the design and implementation of the intervention proposal based on the exposed methodology and developed within a school context. The main objective of this study is to explore the potential of Digital Game-Based Learning to favor the integral development and motivation to learn of children in the first educational stage, Early Childhood Education.

KEYWORDS

Game-Based Learning, Pre-school Education, Digital Game, Methodology, Motivation.

1. INTRODUCCIÓN

El juego es reconocido como una herramienta esencial y valiosa para el desarrollo integral del niño, lo que lleva a autores como Piaget (1945) o Vygotsky (1966) a señalar su importancia en el ámbito educativo, fomentando de esta manera la adquisición de conocimientos, el desarrollo de habilidades físicas, psíquicas, afectivas y sociales para un crecimiento sano y equilibrado.

Así, el juego se convierte en un principio metodológico indispensable en la etapa de educación infantil, donde es fundamental que el alumnado tome el protagonismo en el proceso de enseñanza-aprendizaje interactuando activamente con su entorno, explorando, observando y experimentando de forma creativa en un ambiente que favorezca la curiosidad, la imaginación y la motivación por aprender, contribuyendo a ser un pilar esencial del proceso educativo.

En este ámbito, el presente Trabajo de Fin de Grado (TFG) se centra en explorar el aprendizaje basado en el juego digital en la etapa de Educación Infantil, concretamente en el tercer ciclo. El objetivo principal es comprender y analizar cómo tanto el juego tradicional como la interacción con las tecnologías digitales sirven como piezas clave para favorecer el desarrollo integral de los niños en esta etapa inicial.

Para la realización de este TFG, se comienza con una justificación teórica en la que se analiza la importancia de este enfoque educativo, destacando su importancia para fomentar la motivación, el aprendizaje activo y la interacción entre el alumnado. Posteriormente, se lleva a cabo una revisión teórica sobre los principales autores y teorías que abordan en esta metodología, profundizando en los beneficios que implica aprender a través del juego, centrándose más detenidamente en el juego digital. Después, se desarrolla una propuesta de intervención para llevar a cabo en el aula de educación infantil del CEIP Miguel Delibes donde la autora está realizando prácticas, diseñando una página web que contiene información del tema que se va a trabajar y una serie de juegos digitales para fomentar la participación y el aprendizaje del alumnado de 5 años de la etapa infantil.

Finalmente, se hace una reflexión final acerca del trabajo realizado en torno a la propuesta de intervención, con un análisis detallado de los resultados obtenidos y de las oportunidades y dificultades que se presentaron en el contexto de desarrollo.

2. OBJETIVOS

Objetivo general:

El objetivo general de este trabajo es:

- Diseñar y desarrollar una propuesta de intervención del aprendizaje basado en juegos (ABJ) para un aula de 5 años de Educación Infantil que incluirá diversos juegos digitales creados en función de las características del alumnado.

Objetivos específicos:

1. Comprender cómo tanto el juego tradicional como la interacción con las tecnologías digitales sirven como piezas clave para favorecer el desarrollo integral de los niños en esta etapa inicial.
2. Profundizar en el concepto y aplicación del ABJ y sus características como una herramienta esencial en Educación infantil.
3. Analizar las teorías y enfoques de autores relevantes en relación con la importancia del juego, así como las diferentes estrategias didácticas para llevarlo al cabo en el aula de infantil.
4. Identificar las herramientas tecnológicas para adecuadas para la creación de diversos juegos digitales adaptados para un aula de 5 años.

3. JUSTIFICACIÓN

El juego cobra mucha importancia en la etapa de educación infantil, ya que Froebel (1826) lo consideraba fundamental para el desarrollo y aprendizaje de los niños, siendo el medio a través del cual los pequeños exploran, descubren y comprenden el mundo que les rodea, siendo una de las herramientas más esenciales, ya que favorece un aprendizaje significativo y natural en los primeros años de vida. Durante esta etapa, los niños y niñas están en pleno proceso de desarrollo cognitivo, emocional, social y físico, convirtiéndose en el vehículo ideal para potenciar todas estas áreas. Como afirma Piaget (1945) el juego permite a los niños construir su conocimiento del mundo de manera activa, adaptando su comprensión a través de la exploración y la interacción con su entorno.

La sociedad ha experimentado importantes transformaciones, lo que ha provocado un cambio en los intereses, gustos y expectativas del alumnado. Estos cambios implican nuevas estrategias y enfoques pedagógicos que permiten captar la atención de los niños de manera adecuada. Una de esas nuevas metodologías educativas que han ganado relevancia y se han implementado en las aulas de educación infantil es el Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ), basándose en la idea de que los niños aprenden más cuando están involucrados en actividades lúdicas ya que estimulan su curiosidad, creatividad y las interacciones sociales (Bruner, 1972). El ABJ favorece la motivación de los alumnos, generando un entorno en el que los niños se sienten atraídos por el proceso de aprendizaje. Al participar activamente en la actividad lúdica, los alumnos lo relacionan con una experiencia positiva, lo que favorece la comprensión y asimilación de conceptos más complejos.

El ABJ responde a un fenómeno ampliamente reconocido en la pedagogía infantil, los niños y niñas en esta etapa inicial educativa tienen una capacidad innata para aprender a través del juego (Vygotsky, 1978). Este enfoque es esencial para su desarrollo integral, permitiéndoles que estimulen su imaginación, creatividad y habilidades sociales para la resolución de conflictos. Además, aprenden a comunicarse con sus iguales, a compartir y a desarrollar las competencias fundamentales en esta etapa.

Por lo tanto, esta metodología ABJ se adapta al nivel educativo infantil y a las características del desarrollo cognitivo, afectivo y social que tienen los niños y niñas a estas edades. Están en una fase en la que su atención y capacidad son mínimas para conseguir esa concentración que se requiere en este nivel, durante largos períodos de tiempo, lo que hace que los métodos de enseñanza tradicionales sean menos efectivos (Piaget, 1952). El juego estructurado e

interactivo, en cambio, es un mecanismo que mantiene esa atención que se busca y les permite participar de forma activa, sintiéndose más motivados en su aprendizaje y fomentando una actitud positiva a su realización.

La propuesta de implementar el ABJ en un aula de educación infantil surge de las experiencias que la autora ha vivido como maestra de prácticas. Durante este tiempo, se ha tenido la oportunidad de observar de cerca cómo los niños interactúan con el contenido educativo en un entorno más libre y creativo, donde el juego es recurso y medio el protagonista. Se ha podido presenciar en estos momentos en un aula donde las maestras y maestros emplean el juego en ratitos de la mañana como estrategia pedagógica para enseñar y reforzar algunos de los contenidos de aprendizaje. Además, se ha notado que cuando las actividades incluyen juegos que integran elementos físicos, visuales y auditivos, el alumnado muestra una mayor curiosidad y deseo de explorar, lo que les facilita procesar y aprender los contenidos de manera más rápida y efectiva que de manera teórica.

Aplicar el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en los juegos educativos potencia significativamente en la dinámica y la interacción del alumnado en los procesos de aprendizaje, especialmente en las primeras etapas educativas. Según autores como Prensky (2001) y Gee (2003), las Tics facilitan ambientes de aprendizaje más atractivos e inmersivos, que fomentan la participación activa y la colaboración entre los niños.

Por lo que, la elección del ABJ a través de las herramientas digitales se fundamenta en el uso de juegos como herramienta pedagógica clave para potenciar significativamente el proceso educativo, fomentando un entorno de aprendizaje activo, participativo y motivador que también les permite las interacciones manipulativas con tecnologías.

4. MARCO TEÓRICO

A lo largo del Marco Teórico, se analizará la importancia del juego en Educación infantil, haciendo referencia a algunos autores que sustentan esta teoría, conocer que es el aprendizaje basado en el juego, su relevancia y características y, por último, el juego digital como herramienta de aprendizaje.

4.1 IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EDUCACIÓN INFANTIL

En el ámbito educativo, encontramos que el juego tiene una gran importancia tanto para los maestros como para los alumnos, ya que contribuye al desarrollo integral en todas sus áreas. Considerado un valioso recurso didáctico mediante el cual los niños y las niñas aprenden y adquieren conocimientos, habilidades y capacidades que posteriormente pueden aplicar en contextos de su vida cotidiana.

El juego, a diferencia de otros recursos educativos, está relacionado con el desarrollo integral del individuo en lo físico, mental, emocional y cultural. Por esta razón, es fundamental entender el juego como una actividad de carácter global, capaz de influir de manera transversal en el crecimiento del niño (Piaget, 1978). Constituye además un todo, puesto que exterioriza un comportamiento interno, manifestando la relación que guardan entre sí todos los elementos que conforman el pensamiento simbólico. Además, potencia la autonomía, ya que jugar implica tomar decisiones y controlar el desarrollo del juego.

Al mismo tiempo, desempeña un papel importante en el proceso de socialización, ya que implica la creación, aceptación y cumplimiento de reglas, lo cual requiere diálogo, entendimiento mutuo y colaboración entre todos. A través de estas interacciones, los niños aprenden a respetar turnos, a escuchar al otro, a ceder el turno cuando es necesario y a responsabilizarse de sus acciones, fundamentales para la construcción de habilidades sociales básicas como la empatía, la cooperación, el autocontrol y la resolución pacífica de conflictos.

Por otro lado, el juego permite la expresión de emociones y el aprendizaje de cómo gestionarlas en un entorno seguro. Algunas emociones como la alegría, la frustración, la sorpresa o el entusiasmo surgen de forma natural mientras se juega, y es precisamente en estas situaciones donde los niños comienzan a identificar, comprender y regular sus propias emociones, así como a reconocer las emociones en los demás.

Siendo abordado desde múltiples perspectivas teóricas, es considerado por varios autores como un factor importante y potenciador del desarrollo tanto físico como psíquico del ser humano, especialmente en su etapa infantil.

Autores tan importantes como Piaget y Montessori, han reconocido la importancia del juego en la educación. Piaget (1961) entiende el juego como “un hacer o participación del sujeto en el medio, que le permite asimilar e incorporar la realidad” y defiende que “los juegos tienden a construir una amplia red de dispositivos que permiten al niño la asimilación de toda la realidad, incorporándola para revivirla, dominarla o compensarla” (p. 266). Por otro lado, Montessori (1917), defiende que “existe una relación directa entre el modo en que el niño se mueve dentro del mundo circundante para organizar sus acciones de aprendizaje y la manera en la que interpreta ese mundo” (p. 92).

Vygotski en su teoría constructivista defiende que los niños aprenden a través de las experiencias sociales y de la interacción, considerando el juego como una potente herramienta de socialización, un instrumento sociocultural que fomenta el desarrollo de las capacidades intelectuales del niño (Min, 2006).

Para Vygotsky (1947), "El juego es una de las formas más importantes de la actividad infantil. En él, el niño trasciende los límites de su presente, realizando actividades que corresponden a un nivel superior de desarrollo. El juego crea la ZDP, un espacio en el cual los niños desarrollan habilidades que no podrían lograr por sí mismos."

El juego constituye una herramienta indiscutible e inigualable en la evolución y progreso personal, en el sentido que propone el planteamiento psicomotor donde todos los aspectos e interacciones del individuo se gestionan de manera conjunta (Berruezo y Lázaro, 2009).

En definitiva, el juego no solo es una herramienta lúdica, sino un recurso enriquecedor para el desarrollo integral en la Educación infantil. Como señalan Llopis y Balaguer (2016), el juego no solo motiva y compromete al alumnado, sino que favorece el desarrollo integral en su totalidad, abarcando dimensiones cognitivas, emocionales y sociales. También, mencionan que el juego se enmarca dentro de metodologías activas y globalizadoras que sitúan al niño como protagonista de su propio proceso de aprendizaje, y facilitando la construcción autónoma y contextualizada del conocimiento, adaptándose a las características y necesidades individuales de cada niño.

4.2 APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO (ABJ)

La Teoría del Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) es un modelo de enseñanza desarrollado por Seymour Papert en 1980. Este modelo de enseñanza se basa en el principio de que los niños aprenden mejor cuando se les da la oportunidad de aprender a través de la experiencia y la experimentación. Esta teoría se centra en el uso de juegos educativos para desarrollar habilidades cognitivas y creativas en los niños. Este enfoque está alineado con la teoría constructivista de Jean Piaget, que resalta la importancia de la interacción del niño con su entorno para construir significados y aprendizajes.

Según Danniels y Pyle (2018), el aprendizaje basado en el juego (ABJ) es un enfoque pedagógico en la que los niños aprenden mientras juegan, combinando la motivación y espontaneidad del juego con objetivos de aprendizaje. Los autores explican que este enfoque incluye tanto el juego libre, liderado por los niños, como el juego guiado, donde el adulto participa para enriquecer la experiencia sin controlar completamente la actividad. Esto permite que los niños experimenten una autonomía progresiva, lo que fomenta la creatividad, la toma de decisiones y la resolución de problemas de manera práctica y vivencial. El juego se convierte en una herramienta poderosa para alcanzar objetivos educativos, ya que el aprendizaje se realiza en un entorno menos formal y más atractivo, lo que incrementa la motivación intrínseca del niño.

Existen unos principios fundamentales del Aprendizaje basado en el juego (ABJ) atribuidos a Gamelearn (2015):

- Aprendizaje constructivista: consiste en dar las herramientas necesarias para que construyan sus propios procedimientos de resolución de conflictos, promoviendo un proceso participativo donde interactúan con su entorno para resolver las situaciones planteadas.
- Práctica, experiencia e interacción. Permite experimentar escenarios no amenazantes y adquirir conocimientos mediante la práctica y la interacción social con lo que le rodea, así como sus compañeros.
- Enfoque motivador. Capacidad para captar la atención de los alumnos garantizando una implicación total. El proceso de aprendizaje se convierte en dinámico e interesante, manteniéndose todo el desarrollo hasta la consecución de los objetivos.
- Fomento de la reflexión. Permite adquirir conocimientos y asimilar conceptos mientras desarrolla las capacidades de todos los ámbitos.

- Feedback y autocontrol. La persona que se forma tiene el control de su propio aprendizaje, siendo consciente de lo que aprende y de aquello que tiene que reforzar.
- Creatividad. Planteamiento de conflictos que se deben resolver con su imaginación.
- Soft Skills (habilidades sociales). Se centra en trabajar aspectos tales como la inteligencia emocional, la capacidad de liderazgo, la comunicación, el autocontrol, las habilidades de negociación y resolución de conflictos, etc.
- Digitalización. Permite mejorar sus conocimientos informáticos y el dominio de dispositivos digitales, indispensables en el desarrollo personal y profesional en el siglo XXI.

Estos principios resaltan que el aprendizaje se produce de forma vivencial, donde el alumno es el protagonista, creando sus propias soluciones para superar las dificultades que se plantean. Asimismo, les permite visualizar y reflexionar aquellas posibles situaciones que se puedan dar en la vida cotidiana, para que así se enfrenten y lo resuelvan por ellos mismos. Esto ayuda a los docentes a conocer cuáles son las necesidades e intereses del alumnado y ofrecerles un aprendizaje más completo y motivador para ellos.

Tras analizar los principios del aprendizaje basado en el juego desde la perspectiva de Gamelearn (2015) y conocer la relevancia que tiene en la educación infantil, conviene situar este enfoque pedagógico dentro de un marco conceptual más amplio conocido como Game-Based Learning (GBL), término utilizado en la bibliografía en inglés, conocido como Aprendizaje basado en el juego en inglés, ha sido ampliamente estudiado y promovido por varios autores en el ámbito de la educación infantil. Este enfoque educativo, se basa en que jugar es una herramienta poderosa para fomentar el aprendizaje en los niños dejando de lado métodos tradicionales e integrando una interacción lúdica, facilitando la adquisición de habilidades cognitivas, emocionales y sociales.

Uno de los autores fue James Paul Gee (2003), que sostiene que los videojuegos, cuando se usan adecuadamente, fomentan habilidades cognitivas esenciales como la resolución de problemas y el pensamiento crítico. Según él, los juegos permiten a los niños interactuar con el conocimiento de una manera activa y significativa. Además, dice que los juegos no son simplemente herramientas de entretenimiento, sino plataformas que promueven un aprendizaje significativo al involucrar a los alumnos en desafíos y contextos que requieren una participación reflexiva y activa.

Por otro lado, Pivec (2007) define el GBL como un enfoque educativo en el que los juegos, tanto digitales como no digitales, son utilizados para motivar a los alumnos y mejorar su aprendizaje a través de la participación y la resolución de problemas. Este enfoque permite a los niños experimentar la satisfacción inmediata de los logros obtenidos a través del juego, lo que mejora la autoconfianza y refuerza la conexión entre el esfuerzo y la recompensa.

Li y Tsai (2013), en su investigación, destacan que el GBL promueve un aprendizaje social y emocional importante en los primeros años. A través de los juegos, los niños aprenden a trabajar en equipo, a compartir, y a gestionar emociones, habilidades que son fundamentales para su desarrollo integral. El GBL también fomenta el aprendizaje autónomo, ya que los niños tienen la oportunidad de explorar, experimentar y aprender a su propio ritmo dentro del marco de los juegos.

Por lo tanto, el aprendizaje basado en el juego (ABJ) o Game-Based Learning (GBL), tiene una gran relevancia en la educación infantil, ya que se ajusta perfectamente a las características del desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños en sus primeras etapas (Papert, 1980). Una metodología a través de la cual el docente busca la mejor forma de facilitar el aprendizaje a cada alumno, de manera cercana y motivadora, permitiéndole ser el protagonista de su propio aprendizaje.

Considerando lo expuesto anteriormente, he elegido trabajar el aprendizaje basado en el juego porque considero que es una forma natural y efectiva para que los niños aprendan los contenidos y desarrollos sus capacidades, habilidades y conocimientos, a la vez que se integre con actividades lúdicas, de manera que se sientan motivados y participativos activamente en su proceso de enseñanza-aprendizaje.

4.3 EL JUEGO DIGITAL COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE.

Hoy en día, resulta casi imposible encontrar niños en edad preescolar que no crezcan rodeados de nuevas tecnologías. Desde sus primeros años de vida, los niños están expuestos de forma habitual a dispositivos como teléfonos móviles, tablets, y televisores convirtiéndose en algo rutinario. Tradicionalmente, los juegos digitales han sido percibidos siempre de forma negativa e incluso considerados perjudiciales para el proceso educativo de los más pequeños. Sin embargo, en los últimos años hay estudios que apoyan el uso de estos en las aulas como una herramienta para el docente, que favorece el aprendizaje activo, la motivación y el desarrollo de competencias en el aula.

El juego digital se ha consolidado como una herramienta pedagógica cada vez más relevante en el ámbito de la educación infantil, debido a su capacidad para facilitar el aprendizaje a través de la interacción lúdica. Mediante aplicaciones interactivas, videojuegos educativos y entornos digitales específicamente diseñados para infantil, es posible promover el desarrollo de competencias cognitivas, sociales y emocionales desde edades tempranas. Cuando estos recursos son cuidadosamente seleccionados y adecuadamente integrados por el docente, favorecen un aprendizaje activo, exploratorio y significativo, manteniendo la motivación y el interés por parte del alumnado en el proceso educativo.

Algunos autores relevantes respaldan, que el juego digital es una herramienta de aprendizaje. James Paul Gee (2003) defiende que los juegos digitales que se diseñen de forma correcta pueden fomentar habilidades como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la colaboración. Además, sostiene que el aprendizaje se potencia cuando se da en entornos interactivos y motivadores como los que ofrecen los juegos digitales.

En la actualidad, el juego digital se presenta como una herramienta clave en los entornos educativos, especialmente en la etapa infantil, donde el componente lúdico cobra gran importancia. En su obra Rodríguez-Rodríguez et al. (2024) analizan el impacto de la digitalización en los procesos de enseñanza-aprendizaje desde las primeras etapas educativas. Los autores sostienen que la infancia actual está profundamente marcada por un entorno digital que influye tanto en los modos de aprendizaje, como también en la forma de relacionarse con el conocimiento, los otros y el entorno. Por ello, defienden la necesidad de transformar la metodología de escuela tradicional al aprendizaje basado en el juego, adaptando las metodologías a las características, necesidades y formas de aprendizaje de los alumnos familiarizados con la tecnología desde edades tempranas.

Desde esta perspectiva, el juego digital no solo capta la atención del alumnado, sino que también puede potenciar habilidades fundamentales como la resolución de problemas, la toma de decisiones, el trabajo cooperativo y la alfabetización digital. Rodríguez-Rodríguez et al. (2024) señalan que la clave está en la intencionalidad didáctica con la que se utilicen estas herramientas, transformando el juego en un medio eficaz para desarrollar las competencias. Además, destacan la importancia de ofrecer propuestas que integren el desarrollo cognitivo, emocional y social, utilizando el entorno digital de forma crítica y creativa.

Por último, los autores piensan que la integración del juego digital en el aula sea de forma inclusiva y adaptada al contexto educativo. Esto implica una formación docente que permita

diseñar actividades significativas y adaptadas a las características del alumnado infantil. Así, el juego digital se convierte en una herramienta pedagógica poderosa que, bien empleada, puede enriquecer los procesos de enseñanza-aprendizaje desde las primeras edades (Rodríguez-Rodríguez et al., 2024).

Por tanto, los videojuegos constituyen un medio ampliamente conocido y familiar para el alumnado. Una adecuada selección de estos recursos puede convertirlos en una herramienta didáctica eficaz, que permite trabajar a los docentes de una forma interactiva, con contenidos curriculares y la aplicación de procedimientos de aprendizaje.

En el contexto de la educación infantil, los beneficios del juego digital son especialmente significativos y adquieren relevancia. Mediante propuestas lúdicas seleccionadas y planificadas de forma cuidadosa por la maestra, es posible potenciar el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales y sociales en un entorno estimulante para el alumnado. El empleo del juego digital favorece la adquisición activa y significativa de aprendizajes, estimula la creatividad, mejora la capacidad de atención y concentración, y promueve la autonomía en el proceso educativo. Asimismo, constituye una vía para la transmisión e integración de valores y actitudes positivas desde edades tempranas, contribuyendo a una formación integral del niño.

En la actualidad, el uso de las Tics en Educación infantil ha abierto nuevas posibilidades para la implementación de este enfoque pedagógico del aprendizaje basado en el juego digital. Algunas experiencias educativas reales en Educación Infantil que aplican el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) con TIC:

- **Aprendizaje de lectoescritura con juegos digitales:** En varios centros educativos se ha incorporado el uso de plataformas como “Smiley and learn” que ofrecen juegos digitales para trabajar la lectoescritura y el vocabulario. La integración de esta herramienta en el currículo favorece en el desarrollo del lenguaje de una manera motivadora. Esta experiencia educativa real se implementó en el Colegio Nuestra Señora de las nieves (Madrid), de manera que los niños aprendían grafía a través de juegos y videos, junto a un personaje llamado “el monstruo de las palabras” utilizando dispositivos digitales.
- **Programación básica con ScratchJr:** una plataforma de programación visual adaptada para niños de infantil para fomentar el pensamiento lógico y la creatividad creando sus propias historias y juegos mediante bloques gráficos. Está integrada en el currículo dentro del área de pensamiento computacional y habilidades digitales. Esta experiencia

real educativa se incorporó en el CEIP María Moliner (Madrid) como parte del proyecto de innovación educativa para desarrollar competencias digitales desde edades tempranas.

- **Realidad aumentada:** La incorporación de aplicaciones de Realidad Aumentada, como Aumentaty Viewer, permitiendo a los niños explorar contenidos como ciencias naturales de manera interactiva. Estas actividades se integran en el currículo para facilitar un aprendizaje multisensorial. Se implementó en un aula del CEIP Mare Nostrum (Ceuta) para trabajar un proyecto de realidad aumentada para enseñar sobre los dinosaurios. También, en el CEIP Villalpando (Segovia), se desarrolló un proyecto sobre el universo para explorar los planetas en 3D.
- **Robótica educativa con Cubetto:** Una herramienta con un robot programable Cubetto para introducir conceptos de programación y trabajo colaborativo. Los niños dan instrucciones al robot, lo que desarrolla habilidades de pensamiento secuencial. Se vincula con el currículo en el desarrollo de habilidades lógico-matemáticas y sociales. Este robot se utilizó en un colegio de Madrid, Colegio Base de San Sebastián de los Reyes, donde aprendieron a programar mediante bloques físicos.

A continuación, se detallan herramientas y juegos digitales más utilizados para el ABJ digital en Infantil

Tabla 1 Herramientas digitales utilizadas para el ABJ en educación infantil.

Herramienta/ Juego	Descripción	Utilidad en ABJ para educación infantil
Genially	Plataforma para crear contenidos interactivos y multimedia, como actividades y juegos digitales.	Permite diseñar actividades lúdicas e interactivas que fomentan la creatividad y el aprendizaje activo.
ScratchJr	Herramienta para programar historias y juegos mediante bloques gráficos	Desarrolla habilidades de pensamiento lógico, creatividad y resolución de problemas.
Smiley and learn	Aplicación educativa con juegos que trabajan la lectoescritura y el desarrollo cognitivo.	Refuerza habilidades básicas de lenguaje y atención de forma lúdica.
Kahoot	Plataforma de cuestionarios y juegos interactivos para repasar contenidos.	Ayuda a reforzar el aprendizaje de contenidos básicos.

5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

Esta propuesta de intervención ha sido diseñada con el objetivo de evidenciar la relevancia del juego en la etapa de Educación infantil, ya que influye de manera directa en la atención y motivación del alumnado. Estos factores contribuyen significativamente a una mejora en la adquisición de los contenidos propios de esta etapa educativa. Por ello, es fundamental destacar que el juego favorece de manera positiva en los niños, potenciando su autonomía, el desarrollo de la motricidad, la memoria, etc., como se ha visto en el marco teórico.

A lo largo del desarrollo de la propuesta, se abordarán diversos aspectos, como la contextualización y la justificación de la propuesta, los objetivos de etapa y objetivos de aprendizaje específicos, la relación con los aspectos del currículo, la temporalización en la que se va a llevar a cabo la propuesta, la metodología y los recursos digitales empleados y la secuencia de las actividades y, por último, la evaluación.

5.1 CONTEXTUALIZACIÓN Y JUSTIFICACIÓN

La presente intervención tendrá lugar en un aula del tercer nivel del segundo ciclo de Educación Infantil en el Colegio Miguel Delibes, ubicado en la localidad de Aldeamayor de San Martín. El grupo está formado por 15 niños y niñas que, en general, presentan un desarrollo evolutivo acorde a su edad, aunque se observan ciertas diferencias individuales en aspectos como la atención, el lenguaje y el ritmo de aprendizaje.

El centro educativo se encuentra en un entorno urbano y atiende a una población escolar heterogénea desde el punto de vista socioeconómico y cultural. El equipo docente promueve una metodología por ambientes de aprendizaje basada en la experimentación, el descubrimiento y el juego implementada en el aula, en diferentes espacios o zonas, cada una con propuestas didácticas específicas que permiten al alumnado trabajar de forma activa, autónoma y significativa.

Durante el prácticum, he observado que las actividades de tipo lúdico generaban una mayor implicación y motivación en el alumnado, lo que me llevó a reflexionar sobre la importancia de integrar el juego como un recurso metodológico dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. En este centro, no hacen uso significativo de las tecnologías, a pesar de contar con los recursos necesarios como pantallas digitales por cada aula, ordenadores y acceso a internet, ya que consideran que es esencial que los niños fortalezcan sus habilidades cognitivas, motrices

y sociales en un entorno libre de pantallas, que favorezca la interacción con el entorno y el aprendizaje a través de la manipulación, el movimiento y la relación con sus compañeros.

Ante esta situación, me surgió la idea de proponer una intervención que combine el uso de herramientas digitales con estrategias lúdicas, con la idea de aprovechar dichos recursos disponibles para enriquecer la propuesta didáctica y fomentar un aprendizaje más dinámico. Considero que la incorporación de las TIC, combinada con metodologías activas, contribuye a conectar con la realidad del alumnado ofreciendo entornos de aprendizaje más atractivos, interactivos y ajustados a las características del alumnado de infantil.

La propuesta que se plantea en este trabajo está relacionada con la temática de “Los animales de la sabana”, un contenido de gran interés para mi alumnado de educación infantil. Con el objetivo de fomentar el aprendizaje de manera lúdica e interactiva, se diseñarán seis juegos o actividades digitales, los cuales estarán integrados dentro de una página web educativa creada específicamente para este proyecto.

Cada uno de los juegos estará orientado al desarrollo de distintas competencias básicas, tales como la identificación de animales, la asociación de características, el reconocimiento de hábitats. Asimismo, se trabajarán valores como el respeto por el medio ambiente y la biodiversidad.

Cabe destacar que uno de los juegos digitales que voy a llevar a cabo en mi proyecto de intervención, se relaciona directamente con el ODS 12: Producción y consumo responsable, ya que va a fomentar el correcto reciclaje y clasificación de residuos. También apoya el ODS 13: Acción por el clima y el ODS 15, ya que trabajaremos el cuidado del medio ambiente y la protección de hábitats, en este caso la sabana.

Los objetivos de desarrollo sostenible (ODS), constituyen un llamamiento universal a la acción, para poner fin a la pobreza, a proteger el planeta y mejorar las vidas y las perspectivas de las personas de todo el mundo.

Por eso, los futuros docentes, debemos de ser las principales personas en trabajarlos para conseguir este cambio, ya que entre otros aspectos tenemos una gran influencia en los niños y la concienciación que en ellos podemos generar ante los problemas presentes y futuros que nos enfrentamos.

5.2 OBJETIVOS DE ETAPA

Los objetivos de la etapa son los establecidos en el artículo 6 del Decreto 37/2022, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León, y que voy a llevar a cabo en esta propuesta de intervención son:

- Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.
- Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales.
- Relacionarse con los demás en igualdad y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en el uso de la empatía y la resolución pacífica de conflictos, evitando cualquier tipo de violencia.
- Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lectura y la escritura, y en el movimiento, el gesto y el ritmo.

5.3 OBJETIVOS DE LA INTERVENCIÓN

Por otra parte, se pretenden conseguir una serie de objetivos específicos, y que son generales para todas las actividades que se lleven a cabo en el aula. Los principales son:

1. Diseñar y crear una página web con juegos digitales sencillos que permita a los niños y niñas reconocer y nombrar algunos animales característicos de la sabana de forma lúdica e interactiva.
2. Fomentar el interés y la motivación del alumnado hacia el conocimiento de la sabana mediante actividades lúdicas digitales.
3. Promover el desarrollo de habilidades cognitivas mediante actividades interactivas que impliquen la identificación y asociación de imágenes y sonidos de animales de la sabana.
4. Impulsar la conciencia ambiental y el cuidado del entorno a través de un juego digital en el que participen en la limpieza y protección de la sabana africana.
5. Promover el trabajo en equipo, asignando roles y responsabilidades dentro de la dinámica fina para que los niños aprendan a cooperar y trabajar en grupo.

5.4 CONTENIDOS Y COMPETENCIAS CURRICULARES

Los contenidos desarrollados en esta propuesta de intervención están recogidos en el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León.

Área 1. Crecimiento en armonía

Criterios de Evaluación

Competencia específica 1.

- 1.3 Manifestar sentimientos de seguridad personal en la participación dirigida en juegos y en las diversas situaciones de la vida cotidiana, reproduciendo acciones del adulto e identificando sus posibilidades.
- 1.4 Iniciarse en el uso de diferentes objetos, útiles y herramientas en situaciones de juego y en la realización de tareas cotidianas, mostrando un control progresivo y de coordinación de movimientos de carácter fino.
- 1.5 Participar en contextos de juego dirigido y espontáneo reproduciendo acciones del adulto e identificando sus posibilidades.

Competencia específica 2.

- 2.2 Ofrecer y pedir ayuda en situaciones cotidianas, con la mediación del adulto, reconociendo los beneficios de la cooperación y la ayuda entre iguales.
- 2.3 Identificar inquietudes, gustos y preferencias, mostrando satisfacción sobre los logros conseguidos

Competencia específica 3.

- 3.2 Respetar la secuencia temporal asociada a los acontecimientos y actividades, adaptándose a las rutinas establecidas para el grupo y desarrollando comportamientos respetuosos hacia las demás personas.

Competencia específica 4.

- 4.2 Identificar normas, sentimientos y roles interaccionando en los grupos sociales de pertenencia más cercanos para construir su identidad individual y social.
- 4.3 Participar en juegos y actividades colectivas con mediación del adulto, mostrando actitudes de afecto, respetando los distintos ritmos individuales, y evitando todo tipo de discriminación.

Contenidos:

A. El cuerpo y el control progresivo del mismo

- El juego como actividad placentera, fuente de aprendizaje y relación con los demás.
Normas de juegos sencillos. Juego dirigido.
- Iniciarse en la autonomía de la realización de las tareas.
- Destrezas manipulativas e iniciación de las habilidades motrices de carácter fino.

B. Desarrollo y equilibrio afectivo

- Habilidades elementales para desarrollar actitudes de escucha y respeto hacia los demás.
- Identificación y adecuación de estados emocionales a las diferentes situaciones
- Estrategias de ayuda en contextos de juego.
- Valoración del trabajo bien hecho: desarrollo inicial de hábitos y actitudes de esfuerzo, constancia, organización, atención e iniciativa.

C. Hábitos de vida saludable para el autocuidado y el cuidado del entorno.

- Iniciación en la utilización adecuada de espacios, elementos y objetos, y colaboración en el mantenimiento de ambientes limpios y ordenados.

D. Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás

- Habilidades socioafectivas y de convivencia: identificación de sentimientos y emociones y pautas básicas de convivencia.
- Estrategias de autorregulación de la conducta. Empatía y respeto.
- Resolución de conflictos surgidos en interacciones con los otros.
- Fórmulas de cortesía e interacción social positiva. Actitud de ayuda y cooperación.

Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno.

Criterios de Evaluación

Competencia específica 1.

- 1.1. Establecer relaciones básicas entre los objetos identificando sus cualidades o atributos mostrando curiosidad e interés.
- 1.2 Emplear los cuantificadores básicos más significativos en el contexto del juego y en la interacción con los demás.
- 1.3 Ubicarse adecuadamente en los espacios habituales, tanto en reposo como en movimiento, relacionando sus conocimientos acerca de las nociones espaciales básicas y jugando con el propio cuerpo y con objetos.

Competencia específica 2.

- 2.1 Gestionar situaciones, dificultades, retos o problemas mediante la planificación de secuencias de actividades, la manifestación de interés e iniciativa y la cooperación con sus iguales.
- 2.4. Explorar las estrategias para la toma de decisiones, de forma guiada, descubriendo el proceso de creación de soluciones originales en respuesta a los retos que se le planteen.
- 2.5 Programar secuencias de acciones o instrucciones para la resolución de tareas analógicas y digitales, desarrollando habilidades básicas de pensamiento computacional.
- 2.6. Participar en proyectos grupales compartiendo y valorando opiniones propias y ajenas.

Competencia específica 3.

- 3.1 Mostrar una actitud de respeto, cuidado y protección hacia el medio natural y los animales, identificando el impacto positivo o negativo que algunas acciones humanas ejercen sobre ellos.

Contenidos:

A. Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios.

- Cualidades o atributos de objetos y materiales. Relaciones de orden, correspondencia, clasificación y comparación.
- Noción espaciales básicas en relación con el propio cuerpo, los objetos y las acciones, tanto en reposo como en movimiento.

B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad.

- Pautas para la indagación en el entorno: interés, respeto, curiosidad, asombro, cuestionamiento y deseos de conocimiento.
- Estrategias de construcción de nuevos conocimientos: relaciones y conexiones entre lo conocido y lo novedoso, y entre experiencias previas y nuevas; andamiaje e interacciones de calidad con las personas adultas, con iguales y con el entorno.
- Modelo de control de variables. Estrategias y técnicas de investigación: ensayo-error, observación, experimentación, formulación y comprobación de hipótesis, realización de preguntas, manejo y búsqueda en distintas fuentes de información.
- Procesos y resultados. Hallazgos, verificación y conclusiones.

C. Indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto.

- Respeto y protección del medio natural.
- Empatía, cuidado y protección de los animales. Respeto de sus derechos.
- Respeto por el patrimonio cultural presente en el medio físico.

Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad.

Criterios de evaluación

Competencia específica 1.

- 1.1 Participar de manera activa, espontánea y respetuosa con las diferencias individuales en situaciones comunicativas de progresiva complejidad, en función de su desarrollo individual.
- 1.4 Interactuar con distintos recursos digitales, familiarizándose con diferentes medios y herramientas digitales.

Competencia específica 2.

- 2.2 Interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas, también en formato digital, reconociendo la intencionalidad del emisor y mostrando una actitud curiosa y responsable.

Competencia específica 3.

- 3.2 Utilizar el lenguaje oral como instrumento regulador de la acción en las interacciones con los demás con seguridad y confianza.
- 3.3 Evocar y expresar espontáneamente ideas a través del relato oral.
- 3.7 Expresarse de manera creativa, utilizando diversas herramientas o aplicaciones digitales intuitivas y visuales.

Competencia específica 5

- 5.3 Participar en actividades de aproximación a la literatura infantil, tanto de carácter individual, como en contextos dialógicos y participativos, descubriendo, explorando y apreciando la belleza del lenguaje literario.
- 5.5 Expresar gustos, preferencias y opiniones sobre distintas manifestaciones artísticas, explicando las emociones que produce su disfrute.

Contenidos:

A. Intención e interacción comunicativas

- Repertorio comunicativo y elementos de comunicación no verbal, manifestación de sentimientos, necesidades, deseos e intereses, comunicación de experiencias propias y transmisión de información atendiendo a su individualidad

- El lenguaje oral u otros sistemas de comunicación como medio de relación con los demás y regulación de la propia conducta. Espacios de interacción comunicativa y vínculos afectivos para todo el alumnado.

B. Las lenguas y sus hablantes.

- Repertorio lingüístico individual atendiendo a su edad evolutiva.

- La realidad lingüística del aula y del entorno. Fórmulas o expresiones que responden a sus necesidades o intereses.

C. Comunicación verbal oral: expresión, comprensión y diálogo.

- El lenguaje oral en situaciones cotidianas: asambleas, conversaciones en parejas, pequeño y gran grupo, rutinas, juegos de interacción social, juego simbólico y expresión de vivencias. El adulto como modelo de referencia.

-Normas que rigen la conversación: pedir la palabra, esperar el turno y escuchar activamente.

- Lenguaje descriptivo: objetos atendiendo a diferentes características (qué es, para qué sirve)

F. El lenguaje y la expresión musicales.

- Propuestas musicales en distintos formatos (canciones, bailes, ritmos, retahílas, instrumentos, juegos y audiciones).

I. Alfabetización digital.

- Función motivadora, lúdica y educativa de los dispositivos y elementos tecnológicos de su entorno.

- Aplicaciones y herramientas digitales con distintos fines: aprendizaje y disfrute.

- Descubrimiento y apreciación del arte audiovisual.

5.5 METODOLOGÍA

En cuanto a la metodología que se va a desarrollar durante esta propuesta de intervención será, globalizadora, buscando de esta forma que el aprendizaje mantenga cierta unión entre sí, de forma que los niños conecten dichos conocimientos y relacionen contenidos, logrando así un aprendizaje significativo, estableciendo conexiones entre sus experiencias previas y los nuevos aprendizajes.

La metodología es también activa, motivadora, participativa y cooperativa, ya que el alumnado va a intervenir de manera constante en las actividades y es protagonista en su proceso de enseñanza aprendizaje. Se fomentará que los niños y niñas construyan sus propios conocimientos a partir de lo que ya saben, utilizando como ejes principales el juego y la experimentación.

La propuesta se fundamenta especialmente en los principios del aprendizaje basado en el juego digital, aprovechando entornos interactivos que motiven a los alumnos a participar de forma activa y lúdica, además busca aprovechar el juego como una herramienta pedagógica para el desarrollo integral de los niños. Una forma de trabajo activa, buscando que el alumnado se sienta la pieza principal de su proceso de enseñanza-aprendizaje y promoviendo la curiosidad del niño, su capacidad de exploración y la interacción lúdica con los contenidos.

El trabajo en el aula se llevará a cabo de forma cooperativa y colaborativa, ya que muchas de las actividades digitales y la sesión final están diseñadas para ser realizadas con todo el grupo, favoreciendo así la comunicación, la toma de decisiones y la escucha activa y el respeto a los demás.

Asimismo, se han propuesto actividades centradas y contextualizadas en una temática concreta, intentando alcanzar el objetivo de que todas ellas resulten atractivas, cercanas motivadoras y estimulantes para el alumnado al que van dirigidas.

A lo largo de esta propuesta de aprendizaje, todo el alumnado participa activamente en el desarrollo de los juegos digitales educativos, diseñados para ser significativos, manipulativos y motivadores, favoreciendo el aprendizaje activo, autónomo y respetando los distintos ritmos de desarrollo del grupo. El rol del docente se centra en guiar, observar y acompañar, proporcionando apoyo y orientándoles a medida que se desarrollan las actividades. La evaluación se ha planteado como un proceso formativo y constante, a través de la observación directa y la recogida de evidencias del proceso de aprendizaje. Además, esta propuesta de

intervención en el aula se ha desarrollado desde un enfoque inclusivo, atendiendo a la diversidad del grupo y garantizando la participación de todo el alumnado en igualdad de oportunidades.

5.6 TEMPORALIZACIÓN

Esta propuesta se desarrollará a lo largo de 2-3 semanas aproximadamente, aunque la duración exacta podrá ajustarse en función de la respuesta de las distintas actividades y el ritmo de aprendizaje del alumnado, integrándose también de forma flexible en la programación del aula.

La propuesta está formada por seis sesiones y una última sesión como actividad final. Cada una de las seis primeras sesiones consistirá en un juego digital con una duración de unos 10-15 minutos aproximadamente, realizando dos o tres juegos por semana. La actividad final, que consistirá en un escape room desarrollado en el aula, tendrá una duración mayor de unos 50 minutos

Aunque la propuesta no ha sido implementada en el aula, se ha diseñado con una temporalización estimada que abarca las siete sesiones mencionadas anteriormente. La planificación se pensó para que fuera estructurado en dos fases principales: la primera fase, del 24 al 30 de abril, dedicada a la organización de dicha propuesta y a la preparación de los recursos digitales para el desarrollo de las actividades. La segunda fase, desde la semana 6 a la semana del 20 de mayo, correspondiente a llevar a cabo las sesiones en el aula.

Temporalización de las fases del proyecto

ABRIL						
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

MAYO						
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

Nota: Fase de preparación de la propuesta de intervención (color rojo). Fase de desarrollo de la propuesta de intervención. (color azul)

Tabla 2 Calendario de Temporalización de las actividades

MAYO				
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
			1	2
5 Actividad Inicial	6 Actividad Inicial	7	8 Actividad 1	9
12 Actividad 2	13	14 Actividad 3	15	16 Actividad 4
19 Actividad 5	20	21	22 Actividad 6 Final	23
26	27	28	20	30

La presente temporalización es orientativa y ha sido elaborada con fines de planificación, ya que la propuesta no ha sido llevada del todo a la práctica durante el periodo de desarrollo del TFG, de manera que solo pude implementar en el aula la presentación de mi trabajo y un juego digital. (ver *Anexo 3*).

5.7 SECUENCIA DE ACTIVIDADES

A continuación, se presentan las sesiones de trabajo llevadas a cabo dentro de la secuencia didáctica, en las que se detallan las actividades de la propuesta. Para su desarrollo se han diseñado un total de siete actividades, concretamente seis juegos digitales que se desarrollarán antes del recreo y una sesión final, con el objetivo de consolidar los aprendizajes adquiridos en los juegos lúdicos y cerrar la propuesta de forma significativa.

Todas estas actividades giran en torno a una idea central: el alumnado se convierte en exploradores de la sabana africana para ayudar a Kimbo, un mono muy curioso que necesita que le ayuden a superar cada juego para conocer y descubrir a los animales de la sabana y aprender sobre ellos.

Tabla 3 Descripción de la Actividad inicial

Sesión 1. Actividad Inicial	
Titulo	¿Quién nos mandará una carta?

Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Despertar el interés e introducir la propuesta de forma motivadora. - Presentar a Kimbo. - Conocer la página web en la que se desarrollarán los juegos digitales.
Agrupamiento	Todo el grupo
Duración	20 minutos.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> - Carta impresa - Pantalla Digital - Página web de la propuesta
Criterios de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Han mostrado interés y curiosidad por la carta. - Identifica al animal como protagonista. - Presta atención a la página web.

Como inicio de esta propuesta, llega al aula una carta misteriosa, que los niños y las niñas tendrán que leer para ver que les han escrito. La maestra la lee en voz alta, y en ella se presenta un animal secreto aventurero que necesita la ayuda de los niños y niñas de esta aula para conocer y superar distintos retos digitales.

Después, la maestra enseñará la página web explicando el inicio de ella y conocerán las curiosidades educativas de los animales que habitan en la sabana. Además, conocerán quien es el animal que les ha mandado la carta. (*ver Anexo 1*).

Tabla 4 Descripción de la Actividad 1

Sesión 2: Actividad 1	
Titulo	“Una sabana por descubrir”
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Estimular la atención visual - Resolver el puzzle de la sabana de forma cooperativa. - Participar de manera activa en el juego digital.
Agrupamiento	Todo el grupo
Duración	10-15 minutos aproximadamente
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> - Pantalla Digital

	<ul style="list-style-type: none"> - Página web de la propuesta
Criterios de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Muestra interés y curiosidad en el desarrollo de la actividad. - Participa activamente en la resolución del puzzle. - Reconoce e identifica los elementos visuales de la sabana.

Para el desarrollo de esta actividad 1, la maestra introduce el juego digital, donde se muestran piezas descolocadas y Kimbo nos ha dejado un mensaje: La sabana se ha desarmado ¿Me ayudáis entre todos a reconstruirla?

De manera, que, de forma grupal, los niños y las niñas irán resolviendo el puzzle en la pantalla digital.

Durante la actividad, la maestra formulará preguntas que estimulen la atención visual, el lenguaje oral, como, por ejemplo: ¿Veis algún animal de la sabana en las piezas? ¿Dónde creéis que va esta pieza?, etc. (*ver Anexo 2*).

Tabla 5 Descripción de la Actividad 2

Sesión 3: Actividad 2	
Titulo	¿Dónde está Kimbo?
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar la capacidad de atención y memoria mediante la identificación de imágenes. - Identificar animales característicos de la sabana. - Favorecer el pensamiento lógico en el juego.
Agrupamiento	Todo el grupo
Duración	10-15 minutos aproximadamente
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> - Pantalla Digital - Página web de la propuesta
Criterios de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Presta atención y memoriza la posición de las imágenes. - Reconoce todos los animales de la sabana. - Razona y piensa para resolver donde se encuentra kimbo de forma lógica.

Para desarrollar esta actividad 2, vuelve a aparecer Kimbo con otro mensaje y nos manda otra misión: Estaba descubriendo la sabana y me he perdido entre tantos animales parecidos, ¿Podéis encontrarme?

La maestra pulsa en el juego digital, y se muestran cartas visibles con animales de la sabana, donde los niños y las niñas tienen que memorizar donde este cada animal. Después, se muestran las cartas boca abajo y tienen que adivinar y descubrir donde se encuentran las dos cartas que ocultan a nuestro mono Kimbo.

El juego digital presenta dos niveles de dificultad: la primera son 6 cartas y la segunda 8 cartas.

Esta actividad se puede desarrollar uno por uno, es decir cada niño y niña levanta la carta en la que cree que está Kimbo o de forma cooperativa, levantando la mano para decir qué carta girar.

(ver **Anexo 2**).

Tabla 6 Descripción de la Actividad 3

Sesión 4: Actividad 3	
Titulo	“Cada animal a su hábitat”
Objetivos	<ul style="list-style-type: none">- Identificar y relacionar correctamente los hábitats de cada animal.- Desarrollar el pensamiento lógico a través de la clasificación de animales.- Conocer los distintos hábitats de la sabana.
Agrupamiento	Todo el grupo
Duración	10-15 minutos aproximadamente
Recursos	<ul style="list-style-type: none">- Pantalla Digital.- Página web de la propuesta.
Criterios de evaluación	<ul style="list-style-type: none">- Han relacionado correctamente cada animal en su hábitat.- Reconocen cual es el entorno donde vive cada animal.- Participa activamente en el juego.

Para esta actividad, Kimbo tiene otro mensaje: Hola amigos, gracias por encontrarme. He estado dando un paseo y me he dado cuenta de que muchos animales no están en su hábitat, ¿y si todos juntos les situamos en el lugar en el que viven? ¿Os parece? Vamos a ello...

Se trata de una actividad digital de clasificación en el que los niños deben arrastrar los distintos animales y colocarlos en el hábitat correspondiente (la charca, la zona de los árboles, la llanura de la sabana y las zonas rocosas).

Para la realización de la actividad, la maestra hará preguntas como: ¿Dónde creéis que vive la jirafa? ¿Este animal necesita agua para vivir? etc. Estas preguntas se harán con el fin de ayudar al alumnado a desarrollar correctamente el juego. (*ver Anexo 2*).

Tabla 7 Descripción de la Actividad 4

Sesión 5: Actividad 4	
Titulo	“Descubre los animales bajo la sombra”
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar las siluetas y las sombras de los distintos animales. - Desarrollar la memoria auditiva y visual. - Reconocer y leer la palabra que corresponde al nombre del animal.
Agrupamiento	Todo el grupo
Duración	15 minutos aproximadamente
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> - Pantalla Digital - Página web de la propuesta
Criterios de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica correctamente la silueta de cada animal de la sabana. - Asocia adecuadamente el sonido con la imagen. - Muestra atención durante la actividad.

Para comenzar la actividad, la maestra les pone el audio del mensaje de nuestro mono, Kimbo: En la sabana se ha hecho de noche y con tanta oscuridad, solo puedo ver las sombras de los animales, pero no sé quiénes son... Necesito vuestra ayuda para adivinar de quien se trata, para ello tenéis que fijaros muy bien en sus siluetas. ¿Estáis preparados?

En esta actividad digital interactiva, se presentará una silueta negra de un animal característico de la sabana, los niños deberán identificarla y seleccionar el sonido y el nombre correcto que corresponda al animal.

Cuando los niños hayan elegido la respuesta correcta, se mostrará una breve información sobre ellos o curiosidades educativas de ese animal que vimos en el inicio de la página web para recordarlas. (ver **Anexo 2**).

Tabla 8 Descripción de la Actividad 5

Sesión 6: Actividad 5	
Titulo	“Salvemos la sabana”
Objetivos	<ul style="list-style-type: none">- Comprender la importancia de cuidar el medio ambiente.- Concienciar sobre los residuos que se tiran al suelo- Responsabilizarse del cuidado de nuestro entorno
Agrupamiento	Todo el grupo
Duración	20 minutos aproximadamente
Recursos	<ul style="list-style-type: none">- Pantalla Digital- Página web de la propuesta
Criterios de evaluación	<ul style="list-style-type: none">- Han participado activamente en el cuidado de la sabana- Clasifica correctamente los residuos- Muestra actitud de respeto y cuidado hacia la naturaleza.

Llega un nuevo mensaje de Kimbo: Hola amigos, estoy muy feliz, me ayudasteis a identificar a los animales durante la noche. Pero ha pasado algo horrible, Han venido unos turistas a visitar la sabana y nos la han llenado de basura. Los animales están tristes, y algunas plantas están en peligro... ¿Me ayudáis a limpiar la sabana?

Antes de realizar el juego digital, la maestra les hará preguntas como, por ejemplo:

- ¿Qué hacemos cuando vemos basura por el suelo?
- ¿Por qué es importante no tirar basura al suelo?

- ¿Vosotros cuidáis el patio?
- ¿En qué contenedor tiramos una botella de plástico? ¿y una cáscara de plátano?

De manera que recuerden los conocimientos previos sobre el cuidado del medio ambiente y recuerden la clasificación de residuos en los diferentes contenedores. Además, sería interesante que con apoyo visual (tarjetas de cada contenedor), repasen entre todos los colores y su significado, aunque en esta aula lo practican a diario.

Para la realización de esta actividad, los niños deberán localizar los residuos que vean y arrastrarlos al contenedor correcto para limpiar la sabana. (*ver Anexo 2*).

Tabla 9 Descripción de la Actividad 6

Sesión 7: Actividad 6 (final)	
Titulo	“Aventura en la sabana”
Objetivo	Reforzar los aprendizajes adquiridos a lo largo de la propuesta de intervención mediante una actividad lúdica, en la que deben resolver retos relacionados con los juegos digitales que han realizado.
Agrupamiento	Grupos pequeños, 5 niños.
Duración	El tiempo total de la actividad final, se estima para unos 50 minutos. Los tres primeros retos deberían de durar de media unos 10 minutos, dependiendo del ritmo de cada grupo. Y el reto final, 20 minutos aproximadamente.
Recursos	<p>Para el 1º reto se va a utilizar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cartulinas de cada animal de la sabana, lápiz, goma de borrar. - Piezas del puzzle. <p>Para el 2º reto se va a utilizar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Arena, figuras de animales de la sabana, imágenes con huellas y siluetas, caja pequeña de madera carnets de exploradores. <p>Para el 3º reto se va a utilizar:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Bola simulando el sol, papel celofán, dibujo de un mapa, tarjetas con palabras, maicena y colorante amarillo <p>Para el 4º reto se va a utilizar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Residuos (botellas de plástico, cascarás de plátanos, briks de zumos...), guantes y bolsas <p>Para el final de la actividad, necesitaremos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Caja, diploma, Gafas de realidad virtual 360º, móvil
Criterios de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Participa activamente en los retos. - Refuerza lo aprendido en los juegos digitales. - Trabaja de manera adecuada con su grupo. - Se muestran felices por conseguirlo.

Esta sesión final va a consistir en superar retos para llegar a la pista final.

1º reto: en la zona de la palabra y la motricidad: los niños y niñas, tendrán que armar un puzzle en el que aparece un animal de la sabana. Cuando lo hayan conseguido, la maestra les dará una cartulina correspondiente a el animal que les ha tocado y tienen que escribir sobre él, es decir, un niño tendrá que escribir el nombre de ese animal, otro qué come, otro en que hábitat vive, porque es característico ese animal.

2º reto: en la zona del arenero: los niños y niñas, aprenderán que hacen los exploradores de la sabana, para ello se convertirán en pequeños aventureros y descubrirán lo que hay en el arenero. Los niños excavan con las manos vendrán que encontrar figuras de animales, tarjetas con sus siluetas y pistas enterradas en la arena. Su reto es clasificar las figuras de los animales con su silueta y sus huellas. Cuando lo hayan conseguido, tendrán que abrir una caja pequeña (tesoro) y leer cual será el siguiente reto (les habla Kimbo).

3º reto: Tendrán que pensar cual es la siguiente zona que tienen que visitar, en la caja pequeña había una nota de Kimbo que decía: Hola amigos, ¡¡ya os falta poco para llegar al final!! La siguiente pista que tenéis que superar está en una zona donde trabajamos todos los sentidos ¿Os acordáis cuál es? Los niños cuando lo adivinen irán a la mesa sensorial y en una parte de ella, se encontrarán con un sol brillante (característico de la sabana africana) qué si lo miran a trasluz verán que hay algo dentro que tienen que sacarlo, es un mapa que los lleva a la última misión.

En la otra parte de la mesa sensorial, se simulará el suelo amarillo de la sabana y los niños deberán introducir sus manos para buscar palabras y formar una frase.

Finalmente, cuando hayan formado la frase, con el mapa que han descubierto dentro del sol, se guiarán para ir al lugar final.

4º reto: El mapa les guiará hasta el patio y ahí realizarán su última prueba antes del final. En una mesa del patio hay un mensaje para ellos del mono Kimbo: que poquito os falta para conseguirlo y ver la sorpresa final. Pero primero escucharme con atención: Mientras superabais los otros retos, he estado dando una vuelta por vuestro patio y me he encontrado con algunos residuos tirados en el suelo. Tengo una idea, ¡Entre todos vamos a limpiar el patio! Cada grupo llevará una bolsa y la maestra les dará indicaciones y supervisará todo el proceso. Además, cuando encuentren algo los niños lo ensañarán y entre todos dirán a qué contenedor pertenecen.

Por último, debajo del tobogán, encontrarán una caja enorme con un mensaje y una sorpresa de todos los animales de la sabana. Tienen para ellos, un diploma para la clase y carnets como futuros exploradores de la sabana y unas gafas de realidad virtual donde los niños y niñas podrán ver el entorno de la sabana. (*ver Anexo 2*).

5.8 RECURSOS

Los recursos que se presentan en esta propuesta de intervención han sido creados específicamente para desarrollar el aprendizaje autorregulado en torno al tema de los animales de la sabana africana. Cada actividad digital y cada material ha sido pensado para despertar la curiosidad y el interés de los niños, promoviendo la participación activa, la toma de decisiones y la construcción activa del conocimiento. A continuación, se enumeran algunos de los materiales que he utilizado para el desarrollo de dicha propuesta; sin embargo, en la descripción de cada actividad se verá detalladamente los recursos utilizados.

- **Recursos humanos:** Alumnado y la maestra.
- **Recursos digitales e interactivos:** Pantalla digital, página web interactiva y gafas de realidad virtual.
- **Recursos materiales:** Cartulinas de cada animal de la sabana, lápiz, goma de borrar, piezas del puzzle, arena, figuras de animales de la sabana, imágenes con huellas y siluetas, caja pequeña de madera, carnets de exploradores, tarjetas con palabras, etc.

Tabla 10 Distribución de recursos por actividades.

Recursos	Sesión-1	Sesión-2	Sesión-3	Sesión-4	Sesión-5	Sesión-6	Sesión-7
Humanos	Maestra	Maestra	Maestra	Maestra	Maestra	Maestra	Maestra
Digitales	Pantalla digital	Pantalla digital	Pantalla digital	Pantalla digital	Pantalla digital	Pantalla digital	Pantalla digital Gafas de RV 360°
Materiales	Carta impresa Página web	Página web	Página web	Página web	Página web	Página web	Cartulinas, Lápiz, Piezas del puzzle, Arena, Figuras de animales, Imágenes con siluetas, Carnets de exploradores, Papel celofán, Colorante amarillo, Residuos, Caja
Espaciales	Aula	Aula	Aula	Aula	Aula	Aula	Aula, Patio exterior

5.9 EVALUACIÓN

La evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje será global, continua y formativa. Se llevará a cabo como técnica principal una evaluación a través de la observación directa y sistemática del alumnado a lo largo de las sesiones y de las actividades propuestas.

La evaluación de esta propuesta de intervención tendrá tres momentos o fases:

Evaluación inicial: se realizará al comienzo de la propuesta con el objetivo de obtener la información relevante sobre los conocimientos previos, intereses y necesidades del alumnado en relación con el tema de los animales de la sabana que se va a tratar en esta propuesta. Esta evaluación va a permitir adecuar la intervención educativa, diseñando actividades digitales ajustadas a las características del alumnado.

Evaluación del proceso: durante todo el proceso de intervención, se utiliza como método de evaluación principal la observación directa, ya que permite obtener información relevante sobre la interacción, participación y la evolución del alumnado en las distintas actividades digitales y en la final. Todo el proceso se irá recogiendo en un registro de aula, anotando el comportamiento, la participación de los niños y las niñas en las actividades planteadas y los resultados observados que permitirán mejorar los aprendizajes y el desarrollo de la propuesta. Para ello se utilizará una rúbrica con diferentes ítems:

Tabla 11 Rúbrica de evaluación

ÍTEM	Conseguido	En proceso
Participa activamente en las actividades		
Despierta interés por el contenido de la página web		
Reconoce e identifica los elementos visuales de la sabana		
Presta atención y memoriza la posición de las imágenes		
Aplica el razonamiento lógico		
Relaciona correctamente cada animal en su hábitat		

Identifica la silueta de cada animal		
Asocia adecuadamente el sonido con la imagen		
Observa y explora el entorno		
Toma conciencia sobre la importancia de cuidar el medio		
Reconoce la importancia del reciclaje y la limpieza de residuos		
Refuerza lo aprendido en los juegos digitales		
Trabaja de manera adecuada con su grupo		
Usa la pizarra digital correctamente		

Evaluación final: se realizará al final de la propuesta de intervención con la finalidad de saber si se han conseguido los objetivos planteados, si la metodología ha sido la adecuada y si las necesidades de los niños se han cubierto. Para esta evaluación, se utilizan instrumentos como el cuaderno de aula para anotar todo lo dicho anteriormente y además se utilizará otra rúbrica de evaluación:

Tabla 12 Rúbrica de evaluación de la propuesta

EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA	Conseguido	No conseguido
Los objetivos planteados han sido conseguidos		
La metodología ha sido adecuada		
Integra juegos digitales adecuados a la edad y nivel de los niños		

Se han cubierto las necesidades de los niños		
La duración de las actividades ha sido adecuada		
Se han respetado los ritmos de aprendizaje		
Las actividades han resultado adecuadas		
Ha despertado la motivación y el interés del alumnado		

6. CONCLUSIONES:

Tras la realización del trabajo de fin de grado y la observación directa de la experiencia vivida en el centro escolar donde he impartido el prácticum II, he identificado una serie de conclusiones relevantes, que se detallan a continuación.

En este Trabajo de Fin de Grado se ha logrado cumplir con los objetivos específicos propuestos para el desarrollo, aportando una visión global e integral sobre el juego digital y las tecnologías en el ámbito de Educación infantil.

Por un lado, la revisión teórica permitió comprender en profundidad cómo tanto el enfoque pedagógico tradicional como la interacción de juegos digitales en un aula constituyen ser dos piezas clave para el desarrollo integral de los niños desde estas edades tempranas. Ambas formas de trabajar contribuyen a estimular aspectos cognitivos, sociales y emocionales.

Por otro lado, se profundizó en el concepto y la aplicación del aprendizaje basado en el juego (ABJ), desde un enfoque teórico y práctico, que ha demostrado ser una metodología esencial para esta primera etapa educativa, ya que desde edades tempranas se tiene una capacidad innata para aprender a través del juego. Se demostraron experiencias que demostraron cómo el ABJ es esencial para un buen desarrollo integral, permitiéndoles que estimulen capacidades como la imaginación, creatividad y habilidades sociales para la resolución de conflictos, importantes en esta etapa. Tras la observación en el aula y la propuesta de intervención que he desarrollado, me han permitido comprobar cómo el juego, despierta el interés, la curiosidad por aprender y la motivación del alumnado.

El análisis de las teorías y enfoques de autores relevantes permitió comprender y reforzar la idea de que el juego no es solo una actividad lúdica, sino una vía esencial de carácter global, capaz de influir de manera transversal en el crecimiento del niño. En este sentido, la propuesta desarrollada respalda la idea de que el aprendizaje es integral en las distintas áreas del desarrollo, si se llevan a cabo actividades lúdicas con un enfoque pedagógico.

La revisión empírica realizada ha permitido identificar distintas herramientas tecnológicas como Genially y Puzzle.org que permiten diseñar actividades personalizadas, atractivas y adecuadas para la creación de juegos digitales dirigidos a un aula de 5 años. Por tanto, constituyen recursos muy valiosos para los docentes que buscan integrar el juego digital como metodología en el currículo de Educación infantil.

Respecto a la propuesta de intervención, ha sido diseñada siguiendo la metodología que está implantada en el aula y teniendo en cuenta las observaciones realizadas en el aula, viendo de cerca cómo los niños interactúan con el contenido educativo en un entorno más libre y creativo, donde el juego es un recurso y el niño es el protagonista. Me pareció una idea interesante e innovadora, el desarrollar una propuesta de intervención en la que integrará la metodología basada en el aprendizaje a través del juego en el aula, organizada por ambientes lúdicos y el uso de la tecnología y el juego digital como herramientas que complementen y potencien el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales y sociales.

Otra de las conclusiones que quiero destacar, es que no he podido llevar a cabo la propuesta de intervención en el aula de manera completa, y he podido realizar solo la presentación de la página web y una actividad digital. Debido a esto no he podido llevar a cabo la evaluación procesual ni la final, por lo que no he comprobado si se han ajustado y conseguido completamente los objetivos propuestos y la metodología.

Por otro lado, llevar a cabo esta pequeña intervención en el aula resultó favorable debido a la participación activa de los niños y niñas, lo que facilitó el trabajo y generó un clima de entusiasmo y motivación por parte del alumnado, una situación de aprendizaje muy novedosa y creativa para ellos, ya que trabajan de forma diferente, a través de experiencias directas y sensoriales que favorecen la interacción con el entorno a través de la manipulación, el movimiento y no emplean las TIC como un recurso pedagógico para el aprendizaje. Destacaría la presencia de contenidos vinculados con el aprendizaje basado en el juego, observados en el aula. Se da mucha importancia a este enfoque pedagógico donde el alumno esté presente, esté pensando y sea respetado. Por lo que, desde mi punto de vista, generar un entorno en el que los niños y niñas se sientan atraídos enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Como conclusión final, desarrollar una propuesta de aprendizaje basada en el juego digital puede resultar ser una iniciativa significativa en el aula, de forma que se implemente con medida y de forma pausada, manteniendo el equilibrio entre lo pedagógico y lo lúdico.

7. PROSPECTIVA:

La propuesta de intervención no ha sido viable de implementar en el aula de manera completa, solo he podido realizar solo la presentación de la página web y una actividad digital. Me hubiera encantado haber desarrollado toda la propuesta completa en el aula, ya que eso me habrá permitido observar de manera más precisa cómo respondían a las actividades, si era necesario realizar alguna adaptación, evaluar si se cumplían los objetivos planteados, si la metodología ha sido la adecuada y la dinámica del aula en general, con el fin de fortalecer la propuesta para futuras intervenciones.

Esta propuesta podría aplicarse en cualquier tipo de centro educativo, pero su implementación debe ser adaptada al contexto específico en el que se encuentre el alumnado. Los recursos de los que disponga el centro, el acceso a la tecnología, las necesidades educativas especiales y los objetivos pedagógicos influirán en la manera en la que esta metodología puede ser diseñada y llevada a cabo. También, considero que es fundamental ajustar los contenidos que se quieren trabajar y las estrategias para garantizar un buen resultado significativo y pedagógico.

Por un lado, considero que la propuesta sí que podría adaptarse para ponerla en práctica en diferentes niveles educativos. Pero, para desarrollarla sería conveniente hacerlo de manera efectiva, ajustando los objetivos y contenidos como el nivel de cada actividad, teniendo en cuenta las características cognitivas, emocionales y sociales que presente el alumnado y sean propias de esa etapa educativa. De esta forma, la metodología se mantiene, pero se adapta para el nivel educativo en el que se encuentren.

Por otro lado, se podría desarrollar a lo largo de más tiempo, profundizando más en los objetivos de aprendizaje, en la planificación de más actividades y en fortalecer las competencias a través de una práctica más duradera y continua. Convirtiéndose en un proceso dinámico y duradero que favorezca al aprendizaje basado en el juego digital y no viéndolo como una propuesta puntual.

Como he mencionado anteriormente, el llevar a cabo una propuesta basada en el aprendizaje digital presenta numerosos beneficios, pero también conlleva algunas limitaciones a tener en cuenta. Una de las principales limitaciones es el acceso a la tecnología o problemas de conectividad que interrumpan el proceso educativo o la ausencia de recursos digitales en el aula como las pantallas interactivas u otros dispositivos, por lo que es importante contar con otras ideas o materiales alternativos que permitan continuar el desarrollo sin depender exclusivamente de las tecnologías. Otra de las limitaciones que puede presentar es el exceso de

estímulos, pueden generar distracción en algunos niños, por lo que es conveniente diseñar actividades lúdicas simples, con instrucciones claras y un tiempo adecuado.

Otra de las limitaciones que he encontrado es el tiempo que conlleva crear y adaptar actividades digitales en la planificación ya que muchos docentes no tienen esa disponibilidad para invertir en ello y también, que algunos docentes desconocen como integrar el juego digital en sus situaciones de aprendizaje. Una solución a esta limitación sería ofrecer una formación continua y práctica en el uso de herramientas digitales educativas y fomentar el uso de compartir y reutilizar espacios colaborativos de recursos digitales que ya existen entre docentes, donde comparten actividades ya diseñadas y pueden adaptarlas a su proceso de enseñanza.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Berruezo, P., & Lázaro, A. (2009). *Jugar por jugar. El juego en el desarrollo psicomotor y en el aprendizaje infantil*. Sevilla: Eduforma.

Bruner, J. S. (1972). *Hacia una teoría de la instrucción* (R. M. Chocrón, Trad.). Ediciones Morata. (Obra original publicada en 1966)

Danniels, E., & Pyle, A. (2018). Definir el aprendizaje basado en el juego.

Enciclopedia sobre el Desarrollo de la Primera Infancia. Recuperado el 30 de mayo de 2025, de <https://www.encyclopedia-infantes.com/pdf/complet/aprendizaje-basado-en-el-juego>

Fröbel, F. (1826/1999). *La educación del hombre* (J. S. Roura, Trad.). Ediciones Morata. (Obra original publicada en 1826)

Gamelearn Team (2015). Gamelearn. *La teoría del game-based learning*.
<https://www.game-learn.com/la-teoria-del-game-based-learning/>

Gee, J. P. (2003). Lo que los videojuegos nos enseñan sobre aprendizaje y alfabetización [What video games have to teach us about learning and literacy]. Palgrave Macmillan.

Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León. Boletín Oficial de Castilla y León, núm. 28, 2 de febrero de 2022. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/02/01/95>

Decreto 37/2022, de 29 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León. Boletín Oficial de Castilla y León, (126). <https://bocyl.jcyl.es/boletines/2022/07/01/pdf/BOCYL-D-01072022-9.pdf>

Li, M.-C., & Tsai, C.-C. (2013). Game-based learning in science education: A review of relevant research. *Journal of Science Education and Technology*, 22(6), 877–898.
<https://doi.org/10.1007/s10956-012-9436-x>

Llopis, M., & Balaguer, P. (2016). *El uso del juego en la educación. Gamificación*. En O. Bartoll & M. Martí Puig (Eds.), *Métodos pedagógicos activos y globalizadores. Conceptualización y propuestas de aplicación* (p. 85). Barcelona. Graó Educación.

Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil (BOE n.º 28, de 2 de febrero de 2022; BOE-A-2022-1654) [PDF]. *Boletín Oficial del Estado*.

<https://www.boe.es/buscar/pdf/2022/BOE-A-2022-1654-consolidado.pdf>

Montessori, M. (1917). El niño: El secreto de la infancia. Ediciones Paidós.

Papert, S. (1980). *Mindstorms: Children, computers, and powerful ideas*. Basic Books.

Piaget, J. (1945). La formación del símbolo en el niño: Imitación, juego y sueño, imagen y representación. Delachaux et Niestlé.

Piaget, J. (1961). La formación del símbolo en el niño: Imitación, juego y sueño, imagen y representación. Fondo de Cultura Económica.

Piaget, J. (1978). La importancia del juego en la educación infantil: El papel del docente. Revista Debates, EducaMadrid.

<https://www.educa2.madrid.org/web/revistadebate/articulos/-/visor/la-importancia-del-juego-en-la-educacion-infantil-el-papel-del-docente>

Pivec, M., & Kearney, P. (2007). *Juegos para aprender y aprender de los juegos*. Informática, 31(6), 419–423

Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.

Rodríguez Rodríguez, J., Area Moreira, M., & San Martín Alonso, A. (2024). Infancia y transformación digital de la educación. Dykinson. <https://doi.org/10.14679/2861>

Vygotsky, L. S. (1947). Psicología del arte. Ediciones de la Academia de Ciencias Pedagógicas de la RSFSR. (Obra original escrita en 1925).

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes* (M. Cole et al., Eds. & Trans.). Harvard University Press.

9. ANEXOS

Anexo 1 “Diseño de página web”

Enlace a la página web: <https://lydiafradejas7.wixsite.com/my-site-6>

Fotos:

The homepage features a top navigation bar with links: INICIO, INTRODUCCIÓN, ACTIVIDADES, EVALUACIÓN, and CONCLUSIÓN. A logo of a zebra is on the left. The main content area has a title 'DESCUBRE LA SABANA' and a subtitle 'Diversión y entretenimiento Edad: 5-6 años'. It includes a welcome message 'Bienvenidos' and a large savanna-themed illustration with various animals like giraffes, zebras, lions, and elephants.

This section is titled 'Curiosidades Educativas' and contains facts about four animals: León, Elefante, Cebra, and Jirafa. Each animal has an illustration and a list of interesting facts. For example, lions can hear up to 8 km away, and giraffes have long necks.

This section is titled 'Curiosidades Educativas' and contains facts about four animals: Leopardo, ñu, cocodrilo, and hipopótamo. Each animal has an illustration and a list of interesting facts. For example, leopards are nocturnal and can see six times better than humans at night.

This section is titled 'Descubre los animales que rugen, corren y vuelan bajo el sol africano.' and includes a sun icon. It features a call-to-action button 'COMIENZA LA AVENTURA' and a footer with social media icons.

This section is titled 'INTRODUCCIÓN' and includes a map of Africa with savanna animals. It features a monkey mascot 'Kimbo' and a play button icon. Text explains the purpose of the game: to have fun and enjoy the entertainment while completing missions as an explorer.

This section is titled 'Uma sábana por descubrir' and features a monkey mascot. It includes a jigsaw puzzle of savanna animals and text explaining the goal: to help Kimbo reconstruct the savanna. It encourages users to click to play.

¿Dónde está Kimbo?



Hola de nuevo amigos!

Tengo otro mensaje para vosotros: Estaba descubriendo la sabana y me he perdido entre tantos animales parecidos. ¿Podéis encontrarme?

Para conseguirlo, tenéis que memorizar dónde está cada animal... y sobre todo dónde se esconde Kimbo!

Después, las cartas se dan la vuelta y tendrás que adivinar y descubrir qué dos cartas esconden a nuestro mono.

¿Estás listos? ¡Vamos a encontrarle!

JUEGO MEMORIA

Haz clic para jugar

"Cada animal a su hábitat"



Hola amigos. Soy Kimbo, el mono explorador. ¡Gracias por encontrarme en el último juego! Mientras daba un paseo por la sabana, me he dado cuenta de que muchos animales no están en su hábitat.

Todo está desordenado, les ayudaremos entre todos a volver al lugar donde viven. Con vuestra ayuda, seguro que cada animal encuentra su hogar.

¡Preparados para esta nueva misión? ¡Vamos a colocarlos en su hábitat!

"Cada animal a su hábitat"

ARRASTRA A CADA ANIMAL A SU HÁBITAT

Haz clic para jugar

"Descubre los animales bajo la sombra"



Tengo algo que deciros:

En la sabana se ha hecho de noche... y con tanta oscuridad, solo puedo ver las sombras de los animales, pero no sé quiénes son... ¡Necesito vuestra ayuda!

Para ello tenéis que fijaros muy bien en sus sombras y formas. ¿Es un elefante o una jirafa?...

¿Estáis preparados para esta misión nocturna? 🌙

Haz clic para jugar

"Salvemos la sabana"



Hola amigos, estoy muy feliz!

Me ayudasteis a identificar a los animales durante la noche. Pero ahora ha pasado algo horrible... Unos turistas han visitado la sabana y la han dejado llena de basura. Los animales están tristes y muchas plantas están en peligro.

Me ayudáis a limpiarla?

En el juego, tendréis que buscar los residuos que hay en la sabana y arrostrarlos hasta el contenedor correcto para dejarla limpia.

Haz clic para jugar

TPG-Aprendizaje basado en el juego digital | Hecho por Lydia Prodega

¡TOCA EVALUAR!

Actividad 1 "Una sabana por descubrir"

Este es la evaluación, sigue los pasos de Kimbo.

Actividad 2 "¿Dónde está Kimbo?"

Este es la evaluación, sigue los pasos de Kimbo.

Actividad 3 "Cada animal a su hábitat"

Este es la evaluación, sigue los pasos de Kimbo.

Actividad 4 "Descubre los animales bajo la sombra"

Este es la evaluación, sigue los pasos de Kimbo.

Actividad 5 "Salvemos la sabana"

Este es la evaluación, sigue los pasos de Kimbo.

Actividad 6 "Aventura en la sabana"

Este ejercicio será evaluado manualmente por el docente, ya que se vive y desarrolla en el aula.

VIAJA POR LA SABANA

INICIO INTRODUCCIÓN ACTIVIDADES EVALUACIÓN CONCLUSIÓN

Y por último...

• Esta WebQuest representa una pequeña pero significativa inmersión en el mundo de la tecnología, un ámbito fundamental que los niños y niñas deben explorar desde temprana edad. Despertar su curiosidad tecnológica no solo les permite comprender el entorno que los rodea, sino también prepararse para los desafíos del futuro.

• Esta propuesta demuestra que la tecnología puede ser una aliada poderosa en el aula de educación infantil, siempre que se utilice de forma intencional, lúdica y pedagógica. Los juegos digitales no sustituyen la enseñanza tradicional, sino que la enriquecen y la adaptan a los nuevos contextos de aprendizaje. Para lograrlo, se han considerado cuidadosamente sus intereses y los niveles adecuados de enseñanza-aprendizaje, asegurando que el contenido sea accesible, motivador y adaptado a su etapa de desarrollo.

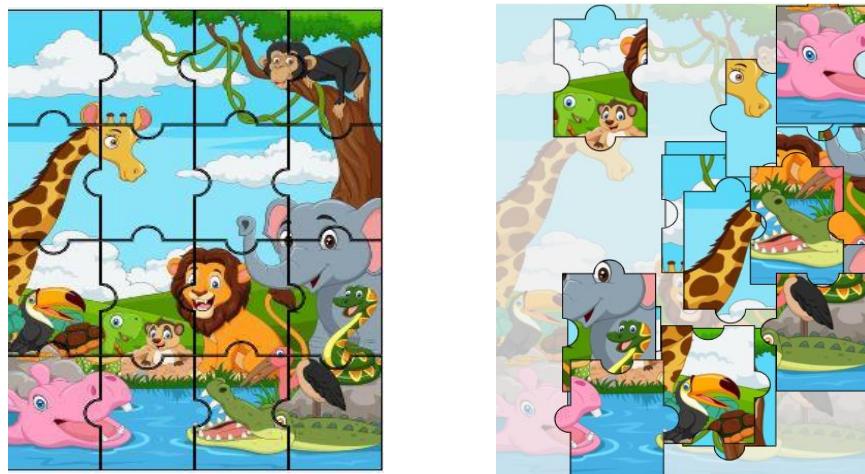
• El desarrollo de este proyecto ha supuesto un gran aprendizaje personal y profesional. Me ha permitido profundizar en el diseño de recursos digitales educativos, reflexionar sobre el papel del juego en la enseñanza y valorar la importancia de adaptar la educación a los tiempos actuales.

TPG-Aprendizaje basado en el juego digital | Hecho por Lydia Prodega

Anexo 2: Actividades y recursos

Actividad 1 “Una sábana por descubrir”

Enlace al juego: https://puzzel.org/en/jigsaw/play?p=-OSysMWxO7KMq_EIJa6m



Actividad 2 “¿Dónde está Kimbo?”

Enlace al juego: <https://view.genially.com/6851d0e49c9463b4263fa360/interactive-content-donde-esta-kimbo>



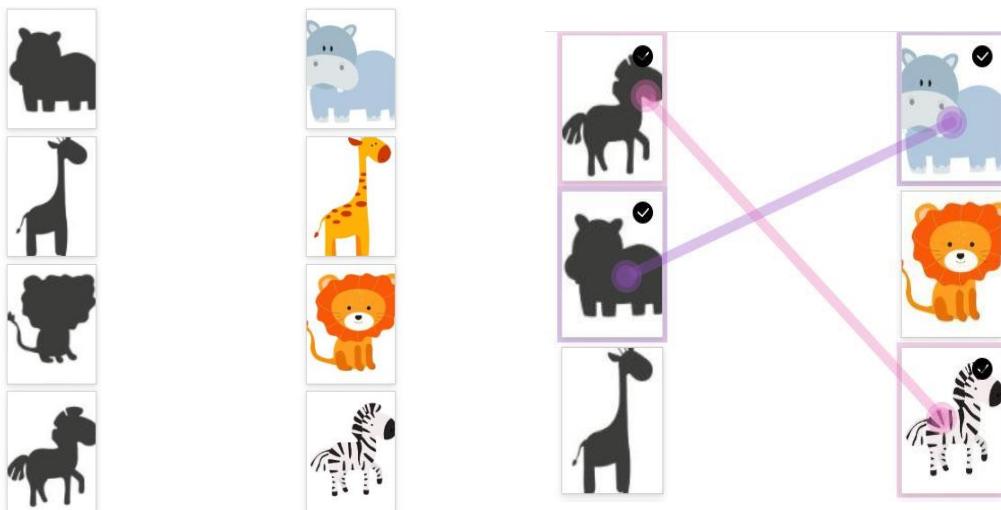
Actividad 3 “Cada animal a su hábitat”

Enlace al juego: <https://view.genially.com/6835a921c3e2e5a6d48ba6c4/interactive-content-cada-animal-a-su-habitat>



Actividad 4 “Descubre los animales bajo la sombra”

Enlace al juego: <https://puzzel.org/en/matching-pairs/play?p=-OT1lOmz2biTEbgCHr2Q>

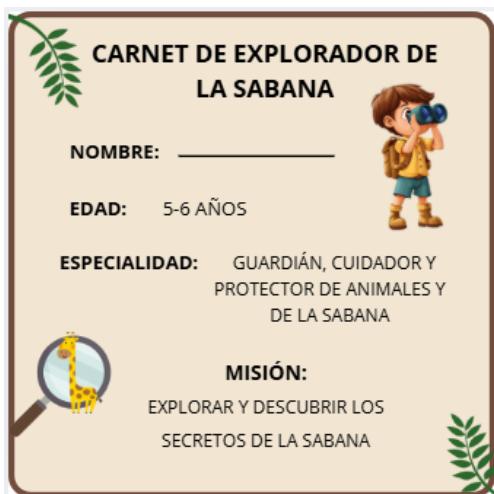


Actividad 5 “Salvemos la sabana”

Enlace al juego: <https://view.genially.com/6852cace1a4baacf185d0606/interactive-content-salvemos-la-sabana>



Actividad 6: “Aventura en la sabana”



Anexo 3: Implementación en el aula.

