



TRABAJO FIN DE GRADO
GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA
CURSO ACADÉMICO 2023/2024
CONVOCATORIA JUNIO

**EL APRENDIZAJE DE LA GEOGRAFÍA ESPAÑOLA A TRAVÉS DE LOS
JUEGOS DE MESA**

AUTOR(A): Del Barco Vique, M^a Del Mar

DNI 51484236R

En Pinto, a 11 de marzo de 2024

INDICE

INTRODUCCION.....	3
JUSTIFICACION.....	3
OBJETIVOS.....	6
MARCO TEORICO	6
I. Autores	6
EL CEREBRO Y EL JUEGO	8
I. El juego relacionado con el aprendizaje.....	8
1. ¿Qué produce en el niño el hecho de jugar?.....	8
¿QUE ES EL JUEGO?.....	9
LOS JUEGOS DE MESA	11
I. Aparición de los juegos de mesa	11
II. Importancia de los juegos de mesa.....	13
¿TODA PROPUESTA PEDAGÓGICA SE CONSIDERA APRENDIZAJE?	13
TÉCNICAS PARA UTILIZAR EL APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO DENTRO DEL AULA	14
GAMIFICACIÓN.....	14
I. ¿Es lo mismo juego que gamificación ?.....	15
APRENDIZAJE POR RINCONES.....	16
ESTACIONES DE APRENDIZAJE.....	16
II. ¿Qué son las estaciones de aprendizaje?	16
CÓMO INTRODUCIR EL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS DENTRO DEL AULA.....	17
CÓMO INTRODUCIR LOS JUEGOS DE MESA EN EL AULA	18
ENSEÑANZA TRADICIONAL, EN QUE CONSISTE	19
LA ENSEÑANZA DE LA GEOGRAFÍA ESPAÑOLA	19
I. Competencias que se desarrollan en la comunidad de Madrid.....	19
DIFICULTADES QUE TIENEN LOS ALUMNOS A LA HORA DE APRENDER GEOGRAFÍA.....	20
RECURSOS DIDÁCTICOS PARA EL APRENDIZAJE DE LA GEOGRAFÍA	21
I. Beneficios de los juegos de mesa	21
JUEGOS DE MESA QUE SON COMERCIALIZADOS PARA TRABAJAR LA GEOGRAFÍA.....	22
¿POR QUÉ SE HAN DISEÑADO ESTOS JUEGOS?.....	22

JUEGOS EDUCATIVOS DE GEOGRAFÍA: CREACIÓN PROPIA	23
I. Modificando el uno.....	23
II. Juego conquista la península	24
III. Juego comunidades autónomas “de red en red”	26
IV. “El más veloz”	27
V. Creando rutas.....	28
VI. Donde estoy	29
CONCLUSIONES.....	30
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	32

INTRODUCCION

A través de este trabajo se pretende afirmar y desarrollar la importancia del juego en el proceso de aprendizaje escolar. El siguiente documento muestra la importancia que tiene el juego dentro del aprendizaje en el contexto escolar.

Se analizan conceptos que hay que tener en cuenta para poder comprender la importancia del juego dentro de la enseñanza.

Desde la antigüedad más remota, el juego ha estado presente siempre en la naturaleza humana y ha formado parte esencial de la cultura. En todas las sociedades y civilizaciones el hombre juega y ha jugado. Esto se debe a que el juego es una actividad tan común como la de ir en busca de alimentos para sobrevivir, y por eso se ha convertido en parte de la actividad humana. A lo largo de este documento se puede ver cómo han evolucionado y cómo los juegos del pasado sirven de inspiración para crear nuevos juegos.

Enseñanza y juego deben ir de la mano si queremos que el alumno adquiera unos conocimientos significativos. Como docentes se debe hacer lo posible para que esto sea así y poner los medios para que disfruten jugando y a la vez aprendiendo.

El aprendizaje significativo solo se produce si el niño se encuentra motivado, en este caso se activan las neuronas que son necesarias para memorizar. Se ha podido investigar lo esencial que es la formación del maestro para que este pueda comprender cómo el niño almacena la información en su cerebro y cómo funciona este dentro del aprendizaje.

La idea de realizar esta investigación, sobre los juegos de mesa y querer educar en torno a ellos, surge ya que se ha podido demostrar científicamente, que el juego es necesario para todos.

Gracias al juego se fomentarán valores y se creará un aula feliz, una clase, participativa, en ocasiones hay niños que presentan más dificultades a la hora de adquirir nuevos conocimientos, gracias a los juegos, todos los niños serán partícipes de las actividades, sin necesidad de pasar desapercibidos, pudiendo atender a la mayoría de las necesidades de los alumnos.

El juego dentro del aula también surge gracias a personas referentes como Luis Sánchez Montero (1977) y María Couso (Vigo, 1986), ambos se encargan de fomentar el juego dentro del aula gracias a sus libros y sus formaciones para profesores.

Los juegos que se han creado son exclusivos, es decir se han diseñado pensando en el alumnado, en todos los niños, con el objetivo de formar personas ricas en conocimientos y en valores.

JUSTIFICACION

Es importante comenzar hablando del juego y conociendo los diferentes tipos de juegos y estilos que existen

La mayoría de los investigadores recogen una serie de características del juego que afirman su valor e importancia para el aprendizaje.

El aprendizaje de la geografía española a través de los juegos de mesa

El juego es LIBRE: es una actitud espontánea y autónoma, no condicionada desde el exterior. La mayoría de los juegos se deben definir por su carácter gratuito y no obligatorio.

Huizinga (1987) dice que “el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados., según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser - de otro modo- que en la vida corriente”.

El juego produce placer: se realiza por placer y proporciona satisfacción inmediata. Es por eso por lo que su utilización como medio de aprendizaje hace que el niño perciba que se divierte y aprende. Hay, además, una serie de conductas asociadas al juego como son la broma, la risa, la diversión, la relación social, el hecho de ganar etc El carácter gratificante del juego, convierte el deseo de jugar de las personas en una necesidad y en los niños esto además se acentúa y piden más.

“Esta propiedad ha sido reconocida por bastantes autores como: Freud, para quien el juego tiene una función equivalente a la de los sueños, o Piaget y Vygotsky, quienes coinciden, cada uno con sus matices, en que el juego es la necesidad de satisfacer deseos inmediatos, necesidades no satisfechas”.

“El juego implica actividad: No todos los juegos son motores o implican ejercicio físico pero el jugador está psíquicamente activo durante su desarrollo. Algunas de las capacidades implícitas al hecho de jugar son explorar, moverse, pensar, deducir, imitar, relacionarse y comunicarse con los demás.”

El juego es algo innato y se identifica como actividad propia de la infancia: Los bebés juegan con su cuerpo, en la etapa simbólica los niños se inventan ellos mismos historias y artefactos para jugar, y hasta los diez años de edad es la ocupación más importante de sus vidas”.

El juego tiene una finalidad intrínseca: En el juego son mucho más importantes los procesos que los fines. Lo importante es participar.

Pero el juego “se empieza a diferenciar de su primer objetivo, la acción en sí misma. cuando las actividades lúdicas se convierten en instrumentos para lograr resultados

exteriores “(Linaza ,2000); en nuestro caso para aprender, es decir, para jugar aprendiendo.

1. El juego organiza las acciones de un modo propio y específico: Una de sus características principales es que posee unas normas y procedimientos diferentes al resto de actividades que no son lúdicas.
2. El juego es una forma de interactuar con la realidad: El que juega realiza la actividad desde sí mismo, poniendo en práctica las capacidades propias que le exige el juego para lograr el éxito. Los niños aprenderán a resolver sus problemas de forma autónoma, sin necesidad de recurrir al adulto.
3. El juego es una vía de autoafirmación: ayuda a los niños a desarrollar estrategias para resolver sus problemas.

4. El juego favorece la socialización: Nos enseña a respetar las normas, a entendernos y relacionarnos con los demás. Mediante la comunicación y cooperación, se facilitan procesos de inserción social. Por eso también cumple una función compensadora de las desigualdades socioculturales.
5. Los juguetes y materiales lúdicos no son indispensables: Los juguetes son solo herramientas para el juego, pero si no existieran o tuvieran características diferentes a las que se requieren, se podrían eliminar, cambiar o adaptar.

También se puede jugar a inventar juegos. Lo esencial es la propia acción lúdica. Todo depende de la creatividad e imaginación de los que juegan.

1. Los juegos están limitados en el tiempo y en el espacio, pero son inciertos: El tiempo que dedicamos a jugar depende de la motivación y atractivo del juego. Los espacios de juego los podemos modificar y alternar según nuestras necesidades y posibilidades.
2. Por último, el juego constituye un elemento motivador: Es capaz de hacer atractiva cualquier otra actividad ya que le añade interés, emoción y una dimensión simbólica. Por eso se ha utilizado y utiliza en procesos educativos, para hacer más amena la tarea escolar o para conseguir determinados objetivos didácticos mediante la realización de una actividad lúdica. Esto último es lo que denominan “JUEGOS EDUCATIVOS”, porque al ser dirigidos, manipulados y creados, por un educador pierden algunas de las características anteriores.

Los juegos de mesa son muy beneficiosos para el aprendizaje; por ello se ha escogido hacer una investigación acerca del juego, creando recursos y nuevos juegos de mesa para ponerlos en práctica dentro del aula.

Hoy en día el mundo educativo está experimentando un gran cambio, ya que nos encontramos con muchos recursos creados por profesores, los cuales están llegando a las aulas, utilizando diferentes técnicas.

Podemos observar en el siguiente documento que hay pocos juegos de mesa comercializados, ya que la mayoría están naciendo de forma online. El uso de las tecnologías ha crecido notablemente llegando a utilizarse en exceso.

En este caso queremos que los juegos que se lleven al aula sean manipulativos, que no pierdan esa esencia de los juegos de mesa tradicionales.

Las carencias que hoy en día nos encontramos en la sociedad comienzan desde la infancia, hoy en día la mayoría de las familias ocupan mucho tiempo en trabajar, lo que dificulta dar tiempo de calidad a los hijos.

Con los juegos de mesa fomentamos las relaciones afectivas entre padres e hijos, ayudan a tomar decisiones, solucionar conflictos, el tiempo que se emplea en jugar es beneficioso para todos no solo los más pequeños tienen que jugar, las investigaciones encontradas y demostradas por varios autores dicen que el adulto no debe dejar de jugar, no hay límite de edad, ya que todo el mundo necesita de las relaciones sociales para sobrevivir. Desarrollando una actividad lúdica, divertida y en la mayoría de las ocasiones se produce un intercambio de información, estos fomentan el encuentro.

El aprendizaje de la geografía española a través de los juegos de mesa

Para poder crear los diferentes juegos y saber qué saberes básicos se enseñan en la etapa primaria, se ha tomado como referencia las siguientes leyes que hacen referencia a la enseñanza de las ciencias sociales.

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

Real Decreto 984/2021, de 16 de noviembre, por el que se regulan la evaluación y la promoción en la Educación Primaria, así como la evaluación, la promoción y la titulación en la Educación Secundaria Obligatoria, el Bachillerato y la Formación Profesional.

Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.

Decreto 61/2022, de 13 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establecen para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria.

Ha sido necesario realizar un estudio específico para poder desarrollar esta investigación y poder poner en marcha en el aula, de forma didáctica, los contenidos mostrados; para ello se ha leído el libro “En clase si se juega” escrito por Manuel Luis Sánchez Montero (1977)

La enseñanza de la geografía española a través de los juegos de mesa se ha llevado a cabo porque actualmente en España los contenidos que se adquieren en la etapa primaria son a corto plazo. La enseñanza de geografía habitualmente se realiza de forma memorística; este modo de aprendizaje se ha demostrado que no es efectivo.

Gracias a la utilización de los juegos de mesa se pretende que los alumnos consigan adquirir nuevos conocimientos a largo plazo. Podemos observar como hay un mínimo de personas que se preocupan por desarrollar una educación de calidad, por ello se ha querido estudiar sobre diferentes técnicas para que el aprendizaje sea más enriquecedor.

A lo largo del documento hay expuestos diferentes juegos que el mercado ha comercializado, estos abordan los contenidos geográficos, de forma general, con los recursos que se han creado para esta investigación, los alumnos aprenderán los saberes básicos para la etapa en la que se encuentran según establece el currículo.

OBJETIVOS

- Mostrar la importancia del aprendizaje a través de juegos de mesa
- Conocer diferentes recursos para trabajar la geografía dentro del aula
- Fomentar la participación de los alumnos dentro del aula.

MARCO TEORICO

I. Autores

En la actualidad podemos encontrar muchos autores que hablan de la gran importancia que tiene el juego dentro del desarrollo infantil. Froebel (1782-1852), por ejemplo, presenta su teoría basándose en los dones. Estas son cualidades específicas, puntos fuertes y todo aquello que obtenemos realizando una actividad.

Este los divide en dos grupos:

1. Formas de vida: Que es el contacto que tiene el ser humano desde que nace con objetos de su entorno, los cuales suelen ser objetos de apego.

2. Formas de conocimiento: relacionados con el pensamiento, en concreto con aspectos científicos y matemáticos, aquello que implica un desarrollo de la creatividad y el discernimiento.

De la experiencia nos habla Dewey (1859), la importancia de desarrollarse de forma involuntaria, inconsciente, dejando que se produzca un error y siendo el adulto, personas o de referencia, el que conduzca a la persona, todo esto cree que es necesario que se separe del trabajo.

Una de las personas que comenzó a hablar sobre los juegos de mesa fue Friedrich Froebel (1782-1852) estudio sobre la primera infancia, creía que la enseñanza tenía que apoyarse en los juegos de mesa, su método es denominado Froebeliano, el cual comenzó a introducir en las escuelas de Alemania. Para él los juegos eran cultura y fomento de valores.

Esta teoría se consideraba una de las mejores de la época, ya que estaban unidas al contacto con la naturaleza, siguiendo las etapas del desarrollo. Se hacían actividades de tipo manual, incluyendo también el movimiento. Era un aprendizaje espontáneo, de modo que no estaban a favor de actividades monótonas, repetidas, de memoria...

En la época en la que quiso instaurar su pedagogía, las escuelas eran esenciales, ya que era un modo de adoctrinar a la sociedad.

«La enseñanza especial de pedagogía aplicada a la de párvulos por el procedimiento denominado de Froebel (1826) se dará en un curso de lección alterna, que durará una hora, en la Escuela Normal Central de Maestros y en otro curso con las mismas circunstancias en la Escuela Normal Central de Maestras». El maestro tenía una posición muy importante siendo este el encargado de motivar, estimular, animar, todos estos principios educativos que desarrolló Froebel (1826) quiso extenderlos y llevarlos a cabo en la etapa de primaria.

Artículo 6.º: «La escuela de párvulos, sostenida en esta Corte a expensas del Estado, se trasladará a la Normal Central de Maestros con la denominación de escuela modelo respecto a las de su clase y quedando agregada en el concepto de práctica para los alumnos de aquella y para los de la cátedra especial de pedagogía del sistema Froebel. (1826)»

Fue tan importante su pensamiento pedagógico en la educación que se fueron recogiendo, en artículos de la ley educativa de la época, sus ideales. Uno de los individuos más importantes que nos encontramos, y es referente en la educación, es Jean Piaget. (1896 – 1980) Él, desarrolló una teoría en la que entendía el aprendizaje como un proceso que poco a poco el niño va construyéndose; de ahí el nombre de su teoría, como constructivista. Éste dividió en:

1. Sensoriomotriz (0 a 2 años): primera etapa que comienza en el nacimiento, el niño, que es un ser social por naturaleza, interacciona con el entorno. El juego que se produce se considera experimental, por el hecho de actuar, reaccionar y decidir si produce un bienestar o no.

El aprendizaje de la geografía española a través de los juegos de mesa

2. Preoperacional (2 a 7 años): los niños durante esta edad son más críticos, tienen un pensamiento crítico, toman decisiones, siendo estas simples, los juegos de rol son muy utilizados, ya que les conduce en la toma de decisiones.
3. En la etapa de operaciones concretas (7 a 12 años) el ensayo error, es esencial, la mente ya está preparada para dar respuestas a cierto tipo de preguntas, se deja atrás la imaginación, de manera que se es más selectivo en cuanto a la acción reacción.
4. La etapa que hace referencia a las operaciones formales (12 años en adelante), son analíticos, su forma de pensar es más compleja.

Todas estas etapas y todas las ideas que nos muestran estos autores son una guía que el maestro debe tener en cuenta pues no todos los niños pasan de una etapa a otra con el mismo ritmo. Estas solo son algunas de las teorías que hemos querido seleccionar ya que se adecuan al tema a tratar, pero en realidad hay muchas más, siendo algunas más clásicas y otras más modernas, en definitiva, concluimos que el juego ha estado presente durante miles de años.

Hoy en día una referente en el mundo educativo es María Couso (Vigo, 1986), es pedagoga, maestra con máster en Psicopedagogía Clínica y Neuroeducación y una de las mayores divulgadoras del país sobre la importancia de los juegos de mesa para el desarrollo durante la infancia y no solo habla de los juegos de mesa, habla del cerebro, la lectura y todo aquello que tiene que ver con el aprendizaje respetuoso, es decir, para ella es esencial que el aprendizaje sea por y para el niño.

EL CEREBRO Y EL JUEGO

I. El juego relacionado con el aprendizaje

1. ¿Qué produce en el niño el hecho de jugar?

El juego, desde que el niño nace, está sometido a una serie de estímulos, los cuales son innatos, como por ejemplo el llorar, el comer; al igual que estos, el juego, debe surgir de forma natural. La intención de jugar surge, gracias a los estímulos que recibe el niño del exterior y las conexiones neuronales que se producen, cada vez que realizamos una acción, es el cerebro el que se encarga de enviar la señal adecuada a nuestro cuerpo.

Toda persona necesita del juego para poder desarrollarse correctamente, ya que es un aprendizaje natural, intuitivo y social que provoca bienestar, estas características se ven en las primeras etapas de desarrollo del niño, todo aprendizaje comienza desde el juego.

El aprendizaje tradicional, como veremos a continuación, explicado se basa mayoritariamente en la memorización de contenidos. Pero desde la posición de maestro debemos tener en cuenta que la información se suele almacenar en la memoria a corto plazo, la memoria de trabajo actúa de manera que la persona pone a su interés para que los datos aprendidos se queden almacenadas, pero para ello es necesario que se ponga un foco de atención, la información debe ser escueta y directa ya que si aparecen elementos distractores ésta no cumplirá su función.

La importancia que tiene el juego y los beneficios que aporta para nuestro cerebro no se basan en aprender únicamente; el juego es socializador y está demostrado, que gracias al juego y la socialización, nuestra corteza prefrontal se activa. Esta parte del cerebro permite clarificar las conductas que realizamos, define nuestra conducta y personalidad, así como clasifica las emociones.

A la hora de hablar de juego y aprendizaje, lo importante no es aprender, sino el proceso cognitivo al que se expone el individuo. Gracias al aprendizaje basado en juegos obtenemos unos beneficios, es motivador, ayudando a que el alumno esté atento, prestando atención ya que les resulta curioso, divertido, el juego es capaz de que la clase sea dinámica, la autonomía y razonamiento lógico aparecerá de modo que serán capaces de establecer por sí solos nuevos pensamientos; se obtiene un aprendizaje activo, ya que se desarrolla la práctica de diferentes habilidades, se aprende de la experiencia, prueba-error. El alumno es el que dirige el proceso de aprendizaje, siendo consciente de lo que se aprende.



Ilustración 1 Ocho ventajas del aprendizaje basado en juegos

El maestro será capaz de detectar las dificultades a las que se enfrenta el alumnado y también aquello en lo que destaca; el juego potenciará la creatividad y la imaginación, fomenta las habilidades sociales y si los juegos utilizados son en formato online se potenciará el buen uso de las TIC.

¿QUE ES EL JUEGO?

Si tomamos como referencia la afeción de la RAE a la hora de analizar qué es el juego, veremos varias descripciones.

1. m. Acción y efecto de jugar por entretenimiento.

2. m. Ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde.

Pero no en todo juego debe darse el entretenimiento o la competición, en muchas ocasiones, el ser humano juega por jugar, motivado por acciones o estímulos, como se ha

mencionado anteriormente. En el juego nuestro cerebro está sometido a gran cantidad de estímulos.

La palabra entretenimiento resulta violenta a la hora de valorar un juego, pues un juego es más que entretenimiento. Si miramos unos años atrás los juegos se realizaban en las calles. Nuestros abuelos, e incluso nuestros padres salían por las calles de los pueblos a jugar y lo hacían por entretenimiento, no lo hacían motivados por sus amigos o por las relaciones sociales que establecen; Por lo que podemos decir que el juego es un acto social, forma parte del ser humano establecer relaciones sociales. El juego implica ocio, tiempo de disfrute, el tiempo que una persona comparte con los demás. El juego está y debe estar presente en todas las etapas de la vida.

La gran mayoría de las personas cuando llegan a una determinada edad dejan de jugar y yo me pregunto ¿Por qué? ¿Qué es lo que nos hace dejar de jugar?

Jugar se asocia a un acto infantil y cuando los niños llegan a una determinada edad los adultos acostumbramos a decir: “no puedes jugar, ya eres muy mayor”, pero se considera un error pensar así, es una equivocación, el juego tiene un principio, pero no un final.

“El hombre no deja de jugar porque se vuelve viejo. Se vuelve viejo porque deja de jugar” (George Bernard Shaw)(1856-1950).

Ganar o perder, analicemos estas palabras, ganar está asociado, a la victoria, es un modo de mejorar la autoestima de la persona que vence en esta tarea, bien, ahora pensemos en perder, asociado, a algo negativo, como se debe sentir una persona que pierde. Hay que tener en cuenta ambos papeles y a la hora de jugar con los niños presentarles estas dos palabras de la mejor forma posible ¿Qué quiere decir esto? No debemos eliminar estos papeles del juego, pero sí debemos de tener en cuenta y hacer que los niños sean conscientes de la importancia que se da al proceso de ganar o perder.

Hay que evitar que el objetivo del juego sea este, por eso en el momento que una persona queda eliminada de un juego debe tener otra función dentro de este juego.

El maestro como guía debe conducir a los alumnos, en el momento que se producen conflictos abordarlos a través del diálogo. Escuchar al alumno es fundamental, el perder en la mayoría de las ocasiones hace que el niño se enfade, frustre, aparece la comparación entre alumnos por ver quien es mejor que otro, los sentimientos y emociones no hay que eliminarlos sino conducirlos.

Toda persona que trabaja con niños o tiene hijos, tiene presente el juego. Esta simple palabra produce alegría, motivación, entusiasmo, se considera el juego un modo de aprender ya que se produce un contexto en el que se interactúa con los iguales, debe plantearse de forma ordenada, con las ideas claves de por qué se lleva a cabo dicha actividad.

El juego está diseñado con un fin que en ocasiones es modificado, es decir, en un solo juego se pueden desarrollar varias versiones, las cuales irán cambiando según lo que queramos obtener.

LOS JUEGOS DE MESA

I. Aparición de los juegos de mesa

En el año 3000 AC aparece el juego considerado con más antigüedad en Ur, Iraq, formado por un tablero y dados, también se dio a conocer otro juego llamado Senet, al que jugaban los egipcios, también compuesto por un tablero.



Ilustración 2 Mayans, C. (2021, febrero 17). El senet, un juego de mesa para alcanzar el inframundo. National geographic.

En el periodo romano, apareció un juego llamado de doce líneas y es en la edad media donde aparece el ajedrez.



Ilustración 3 Ferro, R. D. (2020, marzo 22). El juego y las apuestas en la Antigua Roma. Desperta Ferro Ediciones

La llegada del juego a España tardó en llegar, pese a ser hoy en día un tema de actualidad, muchos maestros están llevando el juego a sus aulas, pero esto no surgió hace “dos días” sino que en Egipto se han podido descubrir restos arqueológicos de juegos, aunque en dicha época era distinto al de hoy en día.

En el siglo XIX aparecen los llamados juegos “modernos”, teniendo como base la unión de la familia, pues en sus inicios estos eran sencillos, de fabricación artesanal, demostrando que en España estos eran de baja calidad ya que eran juegos copiados de otros ya existentes en el mercado estadounidense.

El primer juego creado para el mercado español era de la editorial Borrás (1894), en el año 1933 aparecieron juegos de magia, y en 1995 se extiende el desarrollo de estos, diseñando juegos como “Los colonos de Catán” .

El aprendizaje de la geografía española a través de los juegos de mesa

Desde la antigüedad el hombre ha buscado formas de entretenimiento y ocupar el tiempo de ocio mediante juegos. El juego ha ido evolucionando a lo largo de la historia al igual que ha ido cambiando el sentido del trabajo y del tiempo libre.

Los juegos y juguetes han cumplido siempre una función de aprendizaje y socialización muy importante. Por eso es transmisor y dinamizador de costumbres, conductas e imágenes sociales, y está presente en todas las civilizaciones.

A través de juego el niño va aprendiendo aspectos del contexto cultural en que vive, incorporándose progresivamente a la realidad del mundo que han edificado los mayores.

“En la mayoría de las culturas los niños juegan y han jugado con imitaciones en miniatura de herramientas que utilizaban los adultos (martillos, azadas, escobas, hoces etc) En la Edad media los niños jugaban con elementos naturales y los de clase social alta jugaban con juguetes que los artesanos elaboraban para ellos. Por ejemplo, en algunos cuadros de Velázquez, Chardin o Goya podemos ver niños jugando o acompañados de juguetes”.

Se conocen bastantes ejemplos de juego a lo largo de la historia; algunos han caído en el olvido, pero otros se mantienen actualmente. Historiadores y arqueólogos han logrado establecer el origen de algunos de ellos. Una leyenda griega cuenta que el columpio fue inventado por el dios Baco. En algunas excavaciones de Mesopotamia y Egipto se han encontrado canicas y dados de arcilla, en la ciudad de Ur se encontraron piezas de hueso que parecen pertenecer a una especie de dominó.

El juego de azar del cara y cruz se comenzó a usar cuando apareció la moneda. Hace unos 4000 años los egipcios jugaban a una especie de ajedrez que llamaban senet, aunque el ajedrez se inventó en la India en el S.VI d.C. Las marionetas, por ejemplo, tuvieron su origen en China y Egipto donde se utilizaban para algunas celebraciones religiosas, mientras que las muñecas (de hueso, cerámica, madera o marfil) han estado presentes en todas las épocas y civilizaciones desde la Prehistoria.

El juego de la oca se jugaba en la antigua Grecia, se propagó por el resto de Europa durante la Edad media. Otros juegos medievales fueron: las damas, el billar y los naipes, inventados en Francia en 1392 como forma de representación de la sociedad feudal. Finalmente, en el siglo XVIII fueron oficiales los sorteos de lotería en la mayoría de los estados europeos y durante el siglo XIX fueron definidas la mayoría de las reglas de los deportes que se practican en la actualidad.

El juego ha adquirido muy diferentes significados en cada época y funciones según la antropología:

1. Juego como entrenamiento de habilidades físico-motoras para la supervivencia.
2. Como manifestación simbólica asociada a ceremonias mágicas y religiosas.
3. Como terapia para relajación, evasión y autoafirmación.
4. Como actividad de ocio para distraerse o divertirse.

II. Importancia de los juegos de mesa

Anteriormente se ha explicado que es el juego, a continuación, se muestra todos los beneficios que tiene el jugar a juegos de mesa de manera específica. Los juegos de mesa surgieron hace miles de años, pero ha sido en el mundo moderno donde se han comercializado y se han hecho un hueco en la sociedad.

Te propongo que cierres los ojos y pienses cuando has jugado a un juego de mesa, estoy segura, que lo has hecho acompañada de gente querida, ese recuerdo está lleno de alegrías, de momentos únicos y probablemente volverías a repetirlos.

En definitiva, los juegos de mesa ayudan a establecer relaciones sociales de calidad, intercambiamos mucha información a la hora de jugar.

Dentro del aula, al igual que con nuestras relaciones más cercanas, se pueden y suelen aportar los mismos beneficios.

Que el alumno pueda decidir a qué jugar, hace que la clase sea más dinámica, facilitando la adquisición de conocimientos, siendo el niño el que decida que quiere aprender. El niño adquiere autonomía, potencia la memoria, la comunicación y creatividad.

Recordemos que no se pretende jugar por jugar, los alumnos, no son conscientes de todo lo que pueden aprender, pero para eso está el maestro. Son todo beneficios, la respuesta es no, en el momento que el maestro quiere llevar a el aula el APJ, se puede enfrentar a varios conflictos, el primero con el equipo directivo y todos los profesores que forman el colegio, os preguntareis porque, la respuesta es muy sencilla, todo lo nuevo da miedo, pero para eso debe de estar el maestro, bien formado, seguro de lo que va a realizar y como, con una justificación bien hecha todo puede salir bien, y si no es así ahí estas tu para modificarlo.

No tiene que ser todo perfecto, es imposible o muy complicado llegar a todo el mundo, pero para ello hay que comenzar, empezar de poco en poco, paso a paso para intentar llegar al mayor número de gente.

Podría seguir enumerando todos los beneficios que tiene enseñar a través de los juegos de mesa, pero os animo a que leáis, os forméis e investiguéis por vuestra cuenta.

¿TODA PROPUESTA PEDAGÓGICA SE CONSIDERA APRENDIZAJE?

Definimos propuesta pedagógica aquella *acción que promueve una aplicación de la didáctica para el desarrollo de ciertos conocimientos.*

Con esta definición podemos responder a la pregunta ¿Toda propuesta pedagógica tiene como objetivo que el alumno obtenga una enseñanza?

Esas propuestas pueden ir de lo simple a lo complejo, es decir, podemos realizar una actividad en la que tengan que contar una historia para enumerar el territorio español o podemos crear un recurso en el que manualmente construyan un mapa. Lo más importante de la propuesta pedagógica que realizamos son los objetivos, que deben estar

El aprendizaje de la geografía española a través de los juegos de mesa

diseñados según lo que queramos conseguir, teniendo en cuenta las necesidades de los alumnos.

TÉCNICAS PARA UTILIZAR EL APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO DENTRO DEL AULA

Los juegos, como se ha podido investigar, son esenciales; del mismo modo es muy importante cómo trabajarlos dentro del aula ya que es esencial que el maestro sea capaz de hacer ver al alumnado la importancia de estos.

Es necesario poner unas normas cuando el maestro comience a implantar en su aula los diferentes juegos. Es posible que no se cumplan; por ello, al igual que hay unas normas, se debe tener en cuenta por parte de los alumnos las consecuencias que tiene el incumplimiento de las normas establecidas.

En el aula pondremos en marcha el aprendizaje por rincones dependiendo del juego o material didáctico que se utilice. Estará separado según la materia que se trabaje, de modo que los alumnos pueden utilizar esta metodología para varias asignaturas, no solo en geografía.

La gamificación está actualmente presente en muchas aulas, se ha querido analizar porque en repetidas ocasiones se confunde con otras metodologías y cómo vais a comprobar la gamificación tiene unas características específicas, que la diferencian de las demás metodologías.

GAMIFICACIÓN

Actualmente encontramos varios artículos que hacen referencia a la gamificación dentro del aula. Se considera gamificación aquel proceso en el que interviene la motivación y el refuerzo positivo dentro del aprendizaje, en ella debe producirse un feedback por parte del maestro, haciendo saber al alumno las tareas que se han cumplido (Kapp, 2012).

Mark van Diggelen (2012) enumera el proceso de gamificación en diez puntos:

1. Tipos de competición: Esta propuesta se puede desarrollar de forma individual, por parejas o grupal
2. Presión temporal: es esencial que las personas que participan en la actividad sepan con el tiempo que cuentan. Hay juegos más tranquilos, en los cuales es indiferente el tiempo, pero también hay actividades contrarreloj.
3. Escasez: Las actividades irán de menos a más.
4. Puzzles: enigmas los cuales deben resolver.
5. Novedad: Es necesario que contemos con variedad de recursos, cada cierto tiempo se deben incorporar nuevos elementos.
6. Niveles y progreso: cada niño tiene un ritmo diferente, por ello se deben establecer diferentes niveles para que cada uno pueda avanzar siguiendo su ritmo.
7. Presión Social: cuando algo funciona todo el mundo quiere desarrollarlo; por eso tenemos que implantar este tipo de aprendizaje dentro de las aulas, porque se ha demostrado que produce muchos beneficios.

8. Trabajo en equipo: necesitamos de los demás para conseguir el objetivo.
9. Moneda de cambio: obtendrán una recompensa.
10. Renovar y aumentar poder: en constante cambio. De este modo la motivación no desaparecerá.

Este método de aprendizaje debe introducirse poco a poco, ya que lleva un proceso en el cual los niños deben ser consciente de sus normas y la finalidad que tiene.

Este enfoque cuesta introducirlo en la enseñanza tradicional, es necesario contar con la ayuda del centro educativo para poder implantarlo correctamente.

La gamificación es una adaptación de juegos, actividades, dinámicas... las cuales están formadas por el agente motivador; suele ser competitivo. Los alumnos podrán investigar, crear y solucionar los problemas que se encuentren.

I. ¿Es lo mismo juego que gamificación?

Una vez ha quedado claro qué es el juego y qué es gamificar podemos ver que hay diferencias:

Foncubierta y Rodríguez (2014), en su teoría argumentan que el juego es aquella actividad que tiene un principio y un final; en cambio la gamificación tiene como base un recurso didáctico «una actividad aderezada con elementos o pensamientos del juego», es decir, «con el espíritu del juego».

Ellos creen que cuando el maestro propone desarrollar actividades en torno al juego dentro del aula, ésta se convierte en un lugar mágico, rodeado de fantasía. En cambio, la gamificación con lleva la recompensa. Normalmente por cada logro conseguido el alumno obtiene una puntuación y cuando llegan a ciertos puntos obtienen beneficios los cuales pueden ser propuestos por el alumno o por el maestro.

Mediante la utilización de esta metodología, no solo aprenderán contenidos curriculares, también tiene el beneficio de modificar conductas. Hamari y Koivisto (2013)

Simões et al. (2013: 03) diferencia gamificar y jugar definiendo gamificar como la habilidad que tienen los alumnos de aprender, sin utilizar juegos específicos, ya que deben aprender como si estuvieran jugando.

Con toda esta información recogida en torno a gamificar y jugar podemos observar como el juego está dentro de la metodología gamificada. Ambas complementarias entre sí y pueden ser utilizadas de forma simultánea; no hay una mejor que otra.

En los juegos de mesa existen diferentes estrategias que se pueden llevar a cabo para utilizar la gamificación, como puede ser la obtención de premios por parte del alumnado.

Por ejemplo, crear un proyecto de aventureros, en el cual cada equipo debe buscar diferentes códigos para abrir un tesoro. Los códigos se obtienen al superar diferentes niveles, los niveles son las habilidades conseguidas en el área de ciencias naturales para aprender sobre las provincias, comunidades autónomas y ciudades de España.

El aprendizaje de la geografía española a través de los juegos de mesa

Cada vez que superen un nivel obtendrán una recompensa y podrán seguir avanzando, en cada nivel se encontrarán un juego de mesa diferente.

En este caso dirigido al área de ciencias naturales, del mismo modo podemos añadir contenidos de diferentes asignaturas.

APRENDIZAJE POR RINCONES

Los rincones son los diferentes espacios que encontramos en el aula, los cuales deben estar bien señalizados y pensados para la función que tienen; siendo accesibles y llamativos.

Se ha tenido en cuenta este tipo de metodología ya que se considera esencial para poder implantar el juego dentro del aula.

La manera de trabajar puede ser individual, por parejas o por grupos, los cuales pueden ser de cinco a seis personas como mucho.

Cada grupo se debe dirigir a un rincón diferente los cuales irán rotando, según indique el maestro y estos pueden estar separados en cuanto a asignaturas o a desarrollar habilidades más específicas que se desarrollaran dentro de esa zona.

En este caso tendremos el rincón de la geografía, en este no solo habrá los juegos de mesa que propongamos, sino que se pueden y se deben tener diferentes tipos de recursos. Para ello se debe tener en cuenta los diferentes rincones que hay en el aula y sus objetivos ya que con los juegos y con las propuestas didácticas se pueden incluir varios objetivos, en este caso, hay que tener en cuenta un objetivo general.

Los rincones sirven para estructurar el aula y las diferentes actividades que se proponen deben ser complementarias a una enseñanza tradicional.

Se debe tener en cuenta la dimensión cognitiva, afectiva y operativa planteando actividades, tareas y retos que impliquen las diferentes inteligencias y competencias. El maestro debe evaluar esta actividad. Es recomendable tener un cuaderno en el que vayamos anotando las nuevas adquisiciones por parte de los alumnos.

ESTACIONES DE APRENDIZAJE

II. ¿Qué son las estaciones de aprendizaje?

Las Estaciones de Aprendizaje es un modo de enseñar en el cual se enseñan diferentes contenidos, un tema o incluso un proyecto. Esta metodología consiste en dividir aquellas competencias que queremos que el alumno aprenda, trabajándose de manera individual o grupal.

Se puede decir que consiste en realizar diferentes actividades sobre un tema en concreto; estas actividades deben ser distintas y en cada una de ellas obtener nuevas competencias.

Las estaciones de aprendizaje nacen gracias a las inteligencias múltiples de Gardner (1998); ya que este propuso que los niños deben ser capaces de solucionar sus

problemas, sentirse libres, siendo capaces de tomar sus propias decisiones, él lo nombró como la “capacidad de solucionar problemas o elaborar bienes valiosos”.

La utilización de las estaciones de aprendizaje ayudará a realizar una observación individualizada por parte del maestro, cada actividad hace posible una visualización completa del aula. El maestro en todo momento puede captar lo que está realizando el alumno. Es un aprendizaje autónomo por lo que este se sentirá realizado en todo momento; la cooperación con los demás alumnos es esencial para poder llevar una dinámica activa. Estos podrán ayudarse, colaborando unos con otros, potenciando sus fortalezas.

Las estaciones son flexibles, están en continuo cambio, potenciando de este modo la motivación.

Para entender en el contexto en el que estamos trabajando, las estaciones de aprendizaje, en geografía, tenemos nuestra estación que podemos llamar un viaje a través del mundo; en ella aprenderán contenidos geográficos para reforzar los contenidos aprendidos en una sesión teórica. Se proponen los siguientes recursos. En este caso son los juegos que se han creado:

1. JUEGO CONQUISTA LA PENÍNSULA, es considerado un juego de rol, el alumno debe tener una estrategia para conquistar los territorios, debe conocer, las capitales, comunidades y provincias.
2. JUEGO COMUNIDADES AUTÓNOMAS “LA RED” en este juego hay que conseguir tener todas las cartas correspondientes, trabajando la memoria, recordando cuales son las comunidades autónomas y sabiendo donde se sitúan.
3. “EL MÁS VELOZ” una vez más se trabaja la memoria, realizando diferentes asociaciones.
4. CREANDO RUTAS con este juego se ha querido trabajar la geografía y los contenidos matemáticos ya que se realizan diferentes problemas u operaciones matemáticas para conseguir llegar a un lugar del mapa.
5. DÓNDE ESTOY: se trabaja la faceta artística. Deberán sacar el mapa y decorar. La competencia artística se ha querido trabajar con esta actividad y de este modo los contenidos geográficos también se reforzarán.

CÓMO INTRODUCIR EL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS DENTRO DEL AULA

El primer paso para introducir el ABJ deben ser las normas, no puede ser un caos, la clase tiene que estar en un ambiente tranquilo, el jugar no tiene por qué ser ruidoso.

El aula debe estar en las condiciones adecuadas, las mesas deben estar colocadas de modo que permita que nos podamos mover por el aula. Y de esto se debe encargar el maestro, de arbitrar, tener un control del aula etc.

El aprendizaje de la geografía española a través de los juegos de mesa

Normalmente cada equipo debe decidir un nombre que les identifique, una vez todos estén de acuerdo se le dirá al maestro y este diseñará un cartel con el nombre del equipo y sus integrantes, este cartel debe ser visible por todos los alumnos, en él se pondrá a que estación o rincón deben acudir en el momento que se realice la actividad.

Según la autonomía y el nivel de los alumnos los juegos deben estar diseñados de un modo u otro. Lo ideal es comenzar con juegos sencillos, llamativos, manipulativos y a poder ser que los alumnos conozcan.

No tienen porqué conocer el juego en sí, pero sí su dinámica. Por ejemplo, el alumno que sabe jugar a los dados cuenta historias; en este caso se puede crear un juego que siga la misma metodología. De este modo les resultará más fácil comenzar a jugar dentro del aula.

Una vez los alumnos conocen la metodología se puede modificar el modo de jugar o crear juegos nuevos que sigan la misma dinámica.

Los juegos deben cambiar ya que llegará un punto en el que los alumnos se aburran porque ya saben jugar y ya han llegado a el nivel más alto.

El maestro es el guía y solo intervendrá en caso de ser necesario.

CÓMO INTRODUCIR LOS JUEGOS DE MESA EN EL AULA

El maestro explicará en qué consiste el juego teniendo en cuenta las reglas y normas de cada uno de ellos. Presentará los materiales, es decir, enseña a los alumnos su composición y una vez explicados los alumnos pueden comenzar a jugar.

Existen muchas técnicas que podemos utilizar como maestros en nuestras aulas, pero realmente hay que hacer un desarrollo en el que se produce el ensayo- error.

No todos los grupos funcionan igual. El maestro debe estar dispuesto al cambio y si no funciona algo modificarlo.

Anteriormente se ha expuesto, la metodología por rincones, de modo que en el aula tendremos nuestros juegos de mesa diferenciados por áreas de aprendizaje.

Todo el material debe contener unas instrucciones para poder consultar en caso de ser necesario.

El maestro solo explicara los juegos la primera vez que entren estos en el aula; una vez los alumnos comprendan y sigan la dinámica establecida, los nuevos juegos que se introduzcan, el maestro no los explicará ya que, como muestra María Couso en su libro “Cerebro, infancia y juego”, el niño necesita de estímulos; en este caso cuando se ofrece algo nuevo se activa en el cerebro una parte que fomenta la curiosidad y esto hace que esté dispuesto a investigar y a conocer cosas nuevas.

La maestra deberá fomentar la curiosidad planteando diferentes preguntas sobre el juego, como en qué consiste, qué material lo forma.

Se ha querido utilizar la metodología por rincones ya que de este modo los alumnos tendrán mejor acceso a los juegos.

Los juegos que utilizamos en el aula se denominan serious games, este término indica que el objetivo principal es que el alumno aprenda acerca de unos contenidos, el fin, no solo se centra en la diversión del alumnado.

Todos los juegos de mesa deben estar registrados. En el aula hay una libreta en la que están anotados los juegos, describiéndolos, indicando los objetivos que se quieren conseguir y los contenidos a trabajar.

En primera persona puedo decir que es esencial tener una buena organización, ponerse en contacto con los demás profesores, aunque en este caso, los recursos se van a emplear como tutora del aula, es decir, si los demás profesores no quieren hacer uso de este recurso están en su derecho, del mismo modo se les indica a los niños que es el profesor que está dentro del aula quien debe indicar cuándo hacer uso del material.

ENSEÑANZA TRADICIONAL, EN QUE CONSISTE

Llamamos enseñanza tradicional a una situación de aprendizaje en la que se produce una explicación previa, por parte del maestro, teniendo como referencia un libro y teniendo el alumno un papel de escucha.

En la mayoría de las ocasiones el alumno se encuentra sentado e intenta escuchar al maestro ¿por qué hacemos referencia a la escucha con el término intenta? porque es muy complicado que los alumnos mantengan la atención durante tanto tiempo.

Actualmente encontramos diferentes tipos de colegio, en los que se enseña de forma tradicional, aunque hoy en día muchos están introduciendo nuevas metodologías, nuevos conceptos y variedad a la hora de enseñar.

Desde el punto de vista del maestro debemos tener en cuenta que no existe una metodología mejor que otra; del mismo modo que no todo lo que diseñemos puede funcionar.

La metodología tradicional no tiene por qué eliminarse, de hecho, según el currículo hay muchos puntos esenciales y no se pueden eliminar. Los beneficios de esta metodología es que es estructurada y comunicativa, ya que es necesario el intercambio de información maestro - alumno.

LA ENSEÑANZA DE LA GEOGRAFÍA ESPAÑOLA

I. Competencias que se desarrollan en la comunidad de Madrid

En la ley actual Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, se recoge la normativa

Las principales competencias que nos encontramos van dirigidas a formar una buena sociedad, indica cómo el individuo en particular debe actuar para crear un ambiente adecuado, un entorno potenciado por el respeto, teniendo en cuenta diferentes culturas, siendo esencial que el niño intervenga en la sociedad, haciendo especial énfasis en el compromiso que tiene cada persona con su país, con su territorio, cumpliendo las reglas,

El aprendizaje de la geografía española a través de los juegos de mesa

entendiendo que es necesario entender lo que somos hoy en día, así como conocer el pasado.

En el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria, muestra aquellas competencias que deben de adquirir los alumnos al acabar la etapa de primaria.

Para que el maestro pueda programar sus sesiones de la mejor forma posible debe tener en cuenta el perfil de salida, es decir, saber qué competencias han adquirido los alumnos, realizando una evaluación inicial al comienzo del curso.

En todas las etapas se deben trabajar las diferentes competencias, Competencia en comunicación lingüística, competencia plurilingüe, competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería, competencia digital, competencia personal, social y de aprender a aprender., competencia ciudadana, competencia emprendedora, competencia en conciencia y expresión culturales, estas se trabajarán transversalmente es decir, cuando se diseña una actividad no tiene por que ser solo trabajada una competencia de forma específica, sino que el niño puede aprender muchas más habilidades.

Los descriptores operativos,divididos por competencias, muestran los objetivos de cada etapa.

Gracias a la metodología del juego, se trabajan muchas competencias como :

1. Competencia en comunicación lingüística (CCL)CCL1. El alumno deberá ser capaz de expresarse con claridad, de forma oral y escrita, participando en diferentes actos comunicativos.

2. Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)CPSAA3. identifica las emociones, respetando las,participando de forma grupal y activa con las personas de su entorno.

3. Competencia ciudadana (CC)CC2. Vive en comunidad, respetando y solucionando situaciones conflictivas,hablando de un modo respetuoso.

4. Competencia emprendedora (CE) CE3. Tiene iniciativa para proponer ideas,ayudar y colaborar con trabajos en equipo.Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)CCEC1. Identifica diferentes características sobre el patrimonio cultural y artístico.

Los juegos que se han querido diseñar están dentro del área Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural trabajando de forma específica en torno al bloque «Sociedades y territorios» trabajando contenidos específicos como el entorno natural y la diversidad geográfica de España y de Europa con alumnos del tercer ciclo de primaria.

Es en esta etapa es dónde se comienzan a impartir, para poder seguir con las competencias que marca la Comunidad de Madrid es necesario que se aprendan correctamente estos contenidos geográficos ya que en futuras etapas también se trabajarán.

DIFICULTADES QUE TIENEN LOS ALUMNOS A LA HORA DE APRENDER GEOGRAFÍA

La principal dificultad que encontramos a la hora de aprender contenidos geográficos es el aspecto memorístico; los alumnos almacenan la información obtenida a corto plazo, en la mayoría de las ocasiones, para un examen, en el momento que realizan el examen los contenidos desaparecen si estos no se vuelven a trabajar.

Es común que los maestros enseñen contenidos, y en este caso en geografía, las diferentes localizaciones en el mapa de provincias españolas, así como el nombre de las diferentes comunidades autónomas, en el método tradicional utilizando , el libro de referencia, lápiz y mapas, el niño es el que localiza en su mapa las diferentes regiones para su posterior memorización.

A la mayoría de los alumnos les resulta difícil aprender dichos contenidos, ya que esta información nuestro cerebro la almacena en la memoria a corto plazo, como se ha comentado anteriormente; normalmente los alumnos aprenden la localización y el nombre de las diferentes situaciones geográficas y una vez se ha evaluado, nuestra memoria lo elimina si no seguimos trabajándolo.

En los puntos anteriores se ha mencionado la importancia de la motivación dentro del ámbito escolar, ya que es necesario para que los alumnos, mantengan la atención centrada.

Cuando se imparten contenidos del modo tradicional, normalmente no se establecen relaciones sociales, ya que el intercambio de información que se produce es dirigido. De este modo resulta difícil atender a los alumnos con dificultades de aprendizaje, ya que pasan a estar en segundo plano.

RECURSOS DIDÁCTICOS PARA EL APRENDIZAJE DE LA GEOGRAFÍA

I. Beneficios de los juegos de mesa

Hoy en día encontramos muchos artículos que consideran los beneficios que tienen los juegos de mesa, los cuales, producen una participación activa de todas las personas que intervienen en ellos; es una actividad que aporta un estímulo físico, cognitivo y social, desarrollando y haciendo hincapié en la interpretación de reglas y normas, las cuales son necesarias en la vida diaria.

En el año 1967 se fundo Asociación Española de Fabricantes de Juguetes (AEFJ), con el fin de regular la compraventa de estos.

En los juegos denominados de tablero se representa el juego predeportivo descifrando mentalmente lo que hace en persona en el momento que se juega. Fomenta la salud psicológica ya que se estimula el conocimiento, la inteligencia motriz, llevando a cabo diferentes procesos mentales.

Los juegos de mesa tienen la particularidad de ser capaces de llegar a todo el mundo; el jugar no tiene edad y estos pueden ayudar a todo el mundo a potenciar sus capacidades. Serán capaces de impulsar la concentración, fomentar el desarrollo mental y social, cumplimiento de normas, autonomía...

El juego de mesa es una herramienta pedagógica muy amplia con la que podemos trabajar muchas facetas del desarrollo cognitivo y personal del alumnado, cita Rodríguez.

JUEGOS DE MESA QUE SON COMERCIALIZADOS PARA TRABAJAR LA GEOGRAFÍA

En este apartado se muestran dos juegos de mesa que encontramos en el mercado. Han sido seleccionados los siguientes ya que cumplen con los objetivos que se quieren conseguir como son: el cumplimiento de las normas necesarias para considerarse juegos de mesa y que esté relacionado con lo que queremos que el alumno aprenda.

1. Clementoni - Descubriendo España - juego educativo a partir de 6 años, juguete en español ,el siguiente juego está formado por un puzzle, en forma de mapa físico y político de España, a su vez cuenta con una baraja de cartas con preguntas, incluyendo imágenes de diferentes monumentos.

2. Desafío Quiz - Descubrir España mediante este juego se podrá descubrir España resolviendo los enigmas que esconden cada carta.

Estos juegos son exclusivos para aprender contenidos geográficos. Actualmente el mercado español está creciendo y probablemente se comercialicen juegos creados con fin educativo, pero como hemos querido mostrar en esta investigación, que no estén creados para ese aprendizaje no quiere decir que no se puedan utilizar.

Los juegos no tienen un uso exclusivo. Hay juegos que son matemáticos, lingüísticos o incluso de rol que podemos emplear para aprender más competencias, es decir, podemos ir de lo simple a lo específico, por ejemplo, el juego conocido por la mayoría de las personas, “El Uno”, juego compuesto por una baraja de cartas las cuales tienen números de diferentes colores, para aprender sobre la geografía española. Se propone jugar del siguiente modo:

¿POR QUÉ SE HAN DISEÑADO ESTOS JUEGOS?

Se ha podido ver como en el mercado hay juegos que sirven para aprender sobre la geografía española. El diseño de estos juegos se ha hecho con el fin de ser más específico. Con la utilización de estos juegos el alumno puede avanzar según su ritmo de aprendizaje.

También es importante que a la hora de aprender tengamos un gran abanico de recursos. Estos juegos están pensados para los niños, en niños que pueden tener dificultades en el aprendizaje; esto no quiere decir que los juegos hagan milagros y con ellos los alumnos consigan saberse de memoria las comunidades autónomas o provincias, significa que en el momento que el alumno tenga que responder a ciertas preguntas sobre este temario, las conexiones del cerebro de las cuales hemos hecho hincapié anteriormente se activarán y tomarán como referencia los juegos de mesa.

No se puede olvidar que los juegos forman parte de un material complementario necesario a la hora de aprender, no podemos hacer uso en el aula solo de los juegos, sino que hay que elaborar clases teóricas, para poder jugar.

Todos los juegos, pueden modificarse: el material que utilizamos, como son las cartas, tienen muchos usos, no son exclusivas, las reglas e instrucciones, es posible que puedan cambiar, aumentando la dificultad y proponiendo nuevos retos.

JUEGOS EDUCATIVOS DE GEOGRAFÍA: CREACIÓN PROPIA

I. Modificando el uno

Se reparten siete cartas. Los niños deben de hacer diferentes agrupamientos, en este caso tienen que hacer escaleras del mismo color o tríos también del mismo color, una vez se termine, el jugador que completa primero las escaleras o tríos debe coger una carta, correspondiente al color y al número que tienen las cartas que él ha sacado, es decir, si el jugador saca (3,4,5 de color amarillo) debe coger del mazo amarillo, las cartas con dichos números, en caso de tener (7 rojo, 7 azul, 7 verde, 7 amarillo) coge las cartas de esos números de los diferentes colores.



Ilustración 4 Del Barco, M. (s/f-b). Cartas "Modificando el Uno".

Una vez tenga las cartas debe situar en el mapa qué provincia, ciudad, o comunidad autónoma corresponde, en el caso de no saberlo, otro jugador puede responder.



Ilustración 5 Del Barco, M. (s/f). Cartas complementarias.

Ilustración 6 Robbins, M. (1971). cartas juego "Uno"

El aprendizaje de la geografía española a través de los juegos de mesa



Ilustración 7 Del Barco, M. (s/f-b). Cartas complementarias "Modificando el Uno".

Una vez acaben la partida, se anotan los puntos. El jugador que ha respondido cuales son las regiones indicadas en las cartas se anota un punto por carta que responde, los jugadores que no responden no se anotan ningún punto.

Se juega con la baraja original del juego y como complemento se añaden cartas modificadas con provincias, ciudades y comunidades autónomas.

En este apartado se encuentran los recursos creados para el aprendizaje de la geografía española, se caracterizan por ser únicos, manipulativos, diseñados de forma específica pensando en los alumnos.

II. Juego conquista la península

Este juego lo podemos definir como un juego de rol en el que los alumnos deberán ser capaces de conquistar la mayor parte de los territorios, es necesario tener una táctica a lo largo que se desarrolla el juego para poder conseguir más territorios que los demás jugadores.



Ilustración 8 Del Barco, M. (s/f-d). Tablero juego "Conquista la Península".

INSTRUCCIONES

En este juego es necesario que los niños conozcan las capitales (de provincia), sus provincias y sus comunidades autónomas.

En el tablero hay dibujado un mapa de España y tres recuadros donde irán las cartas correspondientes a la capital, comunidad autónoma o provincia.

Para comenzar a jugar el tablero debe estar colocado y las cartas repartidas a cada jugador, las cartas sobrantes se colocan en el tablero.



Ilustración 9 Del Barco, M. (s/f-c). Cartas "Conquista la Península".

Cada jugador tiene un color asignado, este color corresponde a la de las fichas. Una vez se han repartido las cartas, se reparten las fichas, estas sirven para visualizar qué territorios han sido conquistados.

¿Cómo conquistar los territorios?

Cada jugador dispone de dos cartas de provincia, dos de capital y dos de comunidad autónoma.

Los lugares que indican las cartas ya son conquistados por el jugador correspondiente (ejemplo soy el color amarillo y tengo la carta de comunidad autónoma de Valencia, Provincia Madrid y capital Barcelona) en estos lugares debo poner mis fichas para indicar a los demás jugadores que zonas tengo conquistadas.

Los demás jugadores saben que zona es, pero no a que corresponde, si es una capital, una provincia o una comunidad autónoma, de manera que en la misma zona puede haber varias fichas de el mismo, o diferente jugador.

Para poder conquistar más territorios debo obtener en mi mano como mínimo tres cartas (carta de provincia, comunidad autónoma y capital) (jugador uno saca carta de Castilla y León, Provincia Burgos y capital Burgos) (jugador dos tiene dos provincias correspondientes a Castilla y León, pero necesita la comunidad autónoma, para poder conquistar ese área debe enfrentarse al jugador 1, jugando a piedra papel tijera, quien gane es el que conquista, en este caso si gana el jugador 2, el jugador 1 le debe entregar las cartas)

Una vez se han utilizado las cartas se ponen boca arriba, para que los demás jugadores vean que cartas es posible obtener.

La partida acaba cuando las cartas se han acabado y gana el jugador que más territorios conquista.

El aprendizaje de la geografía española a través de los juegos de mesa

III. Juego comunidades autónomas “de red en red”

Para que los alumnos conozcan las diferentes comunidades autónomas se ha diseñado el juego de “La red”



Ilustración 10 Del Barco, M. (s/f-e). Juego “De red en red”.

INSTRUCCIONES

Este juego consta de una baraja de cartas. Se repartirán cinco cartas, comenzando la partida el jugador que está a la derecha del repartidor y se continuará según las agujas del reloj.

Las cartas son las diferentes comunidades autónomas de España, las cuales tendrán que asociar los jugadores con su comunidad más cercana. (EJEMPLO, la comunidad de Madrid se puede asociar con Toledo)

El jugador debe ver sus cartas si no tiene ninguna carta que unir debe robar del mazo central y desechar la carta que menos le interese.



Ilustración 11 Del Barco, M. (s/f-e). Juego “De red en red”. Cartas obtenidas a la hora de repartir

Una vez tenga una red debe echarla a el centro diciendo la palabra “red”. Gana el jugador que consiga hacer más asociaciones. La partida termina cuando toda la baraja de cartas se ha terminado.

Al acabar se contarán los puntos de los jugadores.



Ilustración 12 Del Barco, M. (s/f-e). Juego "De red en red". Asociaciones creadas

PUNTUACIÓN

Cada carta tiene el valor de dos puntos que se multiplicará por el número de asociaciones, es decir si he hecho 4 asociaciones de tres cartas cada asociación, multiplicó cuatro por tres, siendo mi puntuación en esa partida de 12.

Se jugarán como mínimo tres partidas, ya que la primera suele ser de prueba en el caso de jugar por primer vez.

IV. "El más veloz"

La agilidad mental en este juego es esencial, gracias a ella la concentración y motivación del alumno estará presente en todo momento

Instrucciones



Ilustración 14 Del Barco, M. (s/f-f). Juego "El más veloz".

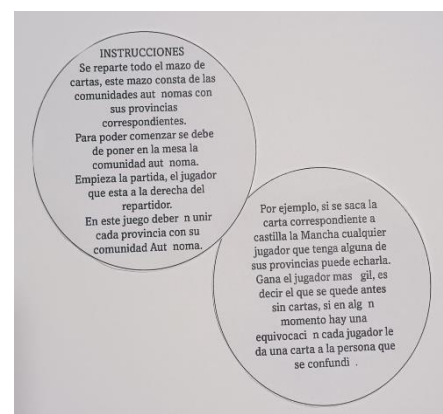


Ilustración 13 Del Barco, M. (s/f-f). Instrucciones Juego "El más veloz".

El aprendizaje de la geografía española a través de los juegos de mesa

Se reparte todo el mazo de cartas, este mazo consta de las comunidades autónomas con sus provincias correspondientes, para poder comenzar se debe de poner en la mesa la comunidad autónoma, comienza el jugador que está a la derecha del repartidor.

En este juego deberán unir cada provincia con su comunidad autónoma.

Una vez se ha echado una carta correspondiente a la comunidad autónoma deberá seguir el jugador que tenga algunas de las provincias pertenecientes a dicha carta.

Por ejemplo, si se saca la carta correspondiente a Castilla la Mancha cualquier jugador que tenga alguna de sus provincias puede echarla.

Gana el jugador más ágil, es decir el que se quede antes sin cartas, si en algún momento hay una equivocación cada jugador le da una carta a la persona que se confundió.



Ilustración 15 Del Barco, M. (s/f-f). Cartas Juego "El más veloz".

V. Creando rutas

España es un país con diferentes zonas geográficas, creando rutas llevará al alumno a crear sus propios caminos, los adultos en muchas ocasiones les resulta difícil que zona de España visitar, con este juego gracias a las matemáticas se crearán las mejores rutas, las cuales los niños pueden compartir con los adultos.

Instrucciones

El siguiente juego está formado por un mapa de España el cual iremos descifrando. En cada territorio hay un número, este nos servirá como guía para ver a dónde nos tenemos que dirigir. Cada niño tendrá un mapa diferente en el que los números están



Del Barco Vique, M^a Del Mar



Ilustración 16 Del Barco, M. (s/f-e). Tablero juego "Creando rutas".

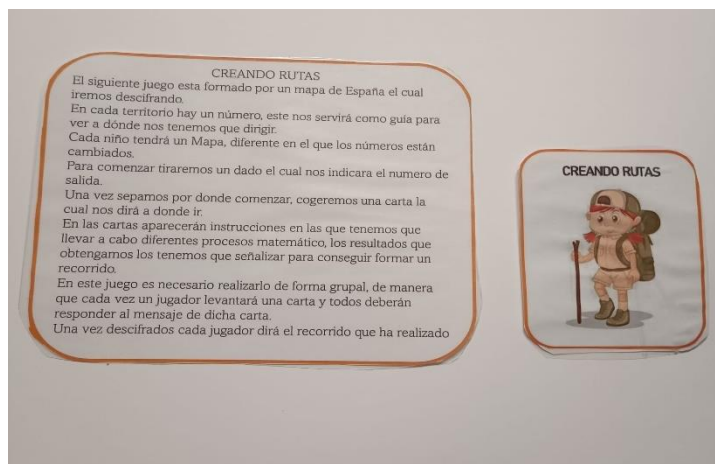


Ilustración 17 Del Barco, M. (s/f-e). Juego "Creando rutas".

cambiados. Para comenzar tiraremos un dado el cual nos indicará el número de salida. Una vez sepamos por dónde comenzar, cogeremos una carta la cual nos dirá a donde ir. En las cartas aparecerán instrucciones en las que tenemos que llevar a cabo diferentes procesos matemáticos, los resultados que obtengamos los tenemos que señalar para conseguir formar un recorrido.



Ilustración 18 Del Barco, M. (s/f-e). Cartas juego "Creando rutas".

VI. Donde estoy

Donde estoy con este juego potenciaremos la creatividad a la vez que aprenderemos sobre las diferentes regiones de la península, para evitar el movimiento continuo de los alumnos, como material complementario en este juego hay una caja con pinturas, plastilina, cera, en caso de disponer del material personal también se utilizará.

Instrucciones

En el siguiente juego debemos localizar donde se encuentran las diferentes comunidades autónomas según nos indiquen.

Para ello utilizaremos la creatividad. El juego está compuesto por unas tarjetas las cuales nos indicarán cómo colorear la región correspondiente.

Este juego se puede realizar de forma individual o grupal.

El aprendizaje de la geografía española a través de los juegos de mesa

En el caso de ser grupal cada vez una persona cogerá una tarjeta y será este quien tenga que leérsela a los demás integrantes del grupo.

Una vez completado el mapa podrán pegarlo en su cuaderno.



Ilustración 19 Del Barco, M. (s/f-g). Juego "Donde estoy".



Ilustración 20 Del Barco, M. (s/f-g). Cartas juego "Donde estoy".

CONCLUSIONES

Este documento destaca la importancia del juego en el aprendizaje escolar, resaltando que el juego ha sido una actividad humana fundamental desde tiempos antiguos y es esencial para el desarrollo cultural. Se argumenta que el juego en el contexto educativo promueve el aprendizaje significativo al motivar a los estudiantes y activar procesos cerebrales relacionados con la memorización.

Se mencionan investigaciones que respaldan la idea de que el juego es necesario para todos los niños, independientemente de sus dificultades de aprendizaje. Además, se hace referencia a expertos como Luis Sánchez Montero y María Couso, quienes promueven el juego en el aula a través de libros y formaciones para profesores.

La justificación del uso del juego en la educación se basa en varias características identificadas por investigadores, como la libertad, el placer, la actividad, la intrínseca finalidad del juego y su capacidad para organizar acciones, interactuar con la realidad, autoafirmarse, favorecer la socialización y motivar a los participantes.

Se argumenta que los juegos de mesa son beneficiosos para el aprendizaje y se destaca la importancia de crear recursos y nuevos juegos de mesa para su implementación en el aula. Además, se menciona la necesidad de incluir principios pedagógicos establecidos por la ley en la planificación educativa.

Se enfatiza la importancia de trabajar la lectura, la inclusión educativa, la educación emocional, la autonomía y la reflexión a través de juegos de mesa, así como la necesidad de una educación de calidad que fomente el aprendizaje a largo plazo. Además, se mencionan estudios específicos realizados para desarrollar e implementar esta investigación en el aula, incluyendo el uso de juegos de mesa para la enseñanza de la geografía española.

Finalmente me gustaría recalcar la importancia que tiene este trabajo y cumplir los objetivos propuestos ya que con ello se pretende demostrar la relevancia del aprendizaje mediante los juegos de mesa, presentar evidencia y argumentos que destaquen la importancia y los beneficios del uso de juegos de mesa como herramienta efectiva para el aprendizaje en el contexto educativo, tanto en términos de desarrollo cognitivo como socioemocional.

Es esencial poner en práctica en el aula pudiendo explorar a través de diferentes herramientas para enseñar geografía en el aula, investigando y familiarizándose con una variedad de recursos y metodologías pedagógicas que permitan abordar de manera efectiva los conceptos y contenidos relacionados con la geografía, con el objetivo de enriquecer las experiencias de aprendizaje de los estudiantes.

Del mismo modo no se puede olvidar promover la participación de los estudiantes en el proceso educativo

Implementando estrategias y actividades que fomenten la interacción, la colaboración y el compromiso de los alumnos dentro del aula, creando un ambiente propicio para el diálogo, la reflexión y el intercambio de ideas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Contreras Espinosa, R. S., & Luis, J. (s/f). *Gamificación en la educación*. Recuperado el 25 de mayo de 2023, de URL

Cuarto, E., et al. (s/f). UNA CUESTIÓN ACTUAL: SOBRE EL ACADEMICISMO EN LA ENSEÑANZA PREESCOLAR EN EL SIGLO XIX. Recuperado el 25 de mayo de 2023, de URL

De Belén Moreno Garrido, V. T. las E. (2022, enero 17). *En clase si se juega*. Recuperado de URL

Desafío Quiz descubrir España. (s/f). Recuperado el 25 de mayo de 2023, de URL

Autor(es) múltiple(s) (s/f). *Flipped Classroom*. Recuperado el 25 de mayo de 2023, de URL

Ferro, R. D. (2020, marzo 22). *El juego y las apuestas en la Antigua Roma*. Recuperado de URL

Francesc. (2022, agosto 10). *Estaciones de aprendizaje en clase*. Recuperado de URL

Guzmán-Rivera, M. Á., Escudero-Nahón, A., & Canchola-Magdaleno, S. L. (2020). "Gamificación" de la enseñanza para ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas. Revista, Volumen (Issue), DOI

María Couso. (s/f). *Planeta de libros*. Recuperado el 25 de mayo de 2023, de URL

Mayans, C. (2021, febrero 17). El senet, un juego de mesa para alcanzar el inframundo. National geographic.. Recuperado de URL

Orzaes, C. C. (s/f). LA FORMACIÓN DE MAESTRAS EN EL MÉTODO EDUCATIVO DE FRÖBEL EN ESPAÑA. Recuperado el 25 de mayo de 2023, de URL

Pérez Porto, J., & Merino, M. (2013, agosto 21). Propuesta pedagógica. Definición.de Recuperado de URL

Regader, B. (2015, junio 1). La Teoría del Aprendizaje de Jean Piaget. Psicologiaymente.com. Recuperado de URL

Revista de Psicodidáctica. (s/f). Las estrategias de aprendizaje: características básicas y su relevancia en el contexto escolar. Recuperado el 25 de mayo de 2023, de URL

Tiratu, A. (2018, octubre 16). Historia de los juegos de mesa ¡desde los inicios hasta hoy! Tiratu.. Recuperado de URL

Ventajas del aprendizaje basado en juegos o Game-Based Learning (GBL) [Infografía]. (s/f). Recuperado el 25 de mayo de 2023, de URL

Real Academia Española. (s/f). Rae. Recuperado el 25 de mayo de 2023, de URL