



UNIVERSITAT OBERTA DE CATALUNYA

MÁSTER UNIVERSITARIO DE EDUCACIÓN Y TIC
(E-LEARNING)

TRABAJO FIN DE MÁSTER

**ANIMACIÓN A LA LECTURA EN 2º DE
EDUCACIÓN PRIMARIA A TRAVÉS DEL
APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS**

Especialidad: Docencia en línea

Modalidad teórica

Alumna: Arantza Martín Lorente Salvador

Profesor colaborador: Agustí Cerdan

6 de junio de 2021

La Vall d'Uixó (Castellón)

Resumen

La lectura se entiende como un conjunto de procesos que permiten la comprensión de un mensaje escrito. Los procesos que forman parte de la lectura son perceptivos, léxicos, sintácticos y semánticos. En la actualidad las cifras referentes al hábito lector no son negativas ni desesperanzadoras, sin embargo, se podrían mejorar atendiendo a los intereses del alumnado. Las nuevas tecnologías, han favorecido el surgimiento de diferentes soportes para la lectura los cuales se deberían aprovechar en la educación para fomentar el hábito lector de los más pequeños. Asimismo, existen muchas metodologías que se pueden utilizar para fomentar el interés hacia la lectura. En este trabajo la metodología escogida es el Aprendizaje Basado en Juegos, dada la importancia de la actividad lúdica y su relación con el aprendizaje.

En este ensayo se presenta una revisión bibliográfica en la que se analiza cómo el Aprendizaje Basado en Juegos puede favorecer la animación a la lectura, ampliando el conocimiento sobre esta estrategia metodológica y su aplicación en segundo de primaria a través de la educación en línea. Para conseguir este propósito se definirá el Aprendizaje Basado en Juegos, las teorías que lo sustentan y las características que presenta, así como la relación entre esta metodología y el *e-learning*.

Palabras clave: hábito lector, aprendizaje basado en juegos – *game-based learning*, educación primaria, animación a la lectura, tecnologías de la información y comunicación

Índice

1. Introducción	1
2. Planteamiento del problema y justificación	2
3. Objetivos.....	3
4. Antecedentes y marco teórico.....	3
4.1. El Aprendizaje Basado en Juegos	3
4.1.1. Teoría de Sigmund Freud	4
4.1.2. Teoría de la derivación por ficción de Édouard Claparède	5
4.1.3. Teoría de la interpretación del juego por la estructura del pensamiento de Piaget	5
4.1.4. Teoría sociocultural del juego de Vygostky y Elkonin	6
4.1.5. Teoría del juego como instrumento de afirmación del yo de Jean Chateau ..	7
4.1.6. Teoría de la enculturación de SuttonSmith y Roberts	7
4.1.7. Otras teorías	8
4.2. El <i>e-learning</i> o docencia en línea	10
4.3. El <i>e-learning</i> y el Aprendizaje Basado en Juegos	12
4.4. La lectura.....	13
4.5. La animación a la lectura en Educación Primaria	14
4.6. Definición de las TIC y su relevancia en la educación	16
5. Análisis y discusión del tema	18
6. Conclusiones	21
7. Limitaciones.....	22
8. Líneas futuras de trabajo	23
9. Referencias bibliográficas.....	24

1. Introducción

Actualmente y desde la llegada de las nuevas tecnologías el hábito lector se ha modificado ligeramente, tanto en cifras como en soportes utilizados. Tomando como referencia el Informe de resultados sobre los hábitos de lectura y compra de libros en España del año 2019 (Federación de Gremios de Editores de España, 2020), se observa que, respecto a otros años, la cifra de usuarios que utiliza su tiempo libre para leer es del 41% mientras que en 2018 era del 38,3%. En cuanto a los soportes de lectura, el digital va tomando importancia, de modo que las descargas de libros digitales aumentan en comparación a años anteriores.

El presente trabajo se centrará en el segundo curso de Educación Primaria. Las cifras que se muestran en el informe anteriormente mencionado, y concretamente, en el apartado de *iniciación de la lectura en los niños (hasta nueve años)*, no son negativas: con respecto al año anterior, se observa que en las edades de entre seis y nueve años, el porcentaje de lectores y lectoras se mantiene, siendo este de 86.8% y destinan una media semanal de tres horas para la lectura, cifra que desciende desde el anterior informe realizado. En cambio, se considera que con la utilización de las nuevas tecnologías podría mejorar todavía más este porcentaje de lectores y lectoras de entre siete y ocho años.

Además de repercutir en el hábito lector, las nuevas tecnologías también han favorecido el surgimiento de diferentes estrategias metodológicas que pueden utilizarse para ofrecer experiencias educativas innovadoras y motivantes para los alumnos y alumnas.

La finalidad de este Trabajo de Fin de Máster es analizar la metodología del Aprendizaje Basado en Juegos como una estrategia metodológica aplicable en segundo de primaria mediante la modalidad de aprendizaje en línea.

Para ello, este ensayo se estructura en diferentes apartados. El punto de partida es el planteamiento de la necesidad educativa y la justificación de la elección de la estrategia metodológica. A continuación, se establecen tanto el objetivo general como los objetivos específicos que se persiguen en este informe y se incluye una revisión teórica sobre el Aprendizaje Basado en Juegos, la docencia en línea, la lectura, las TIC y la animación a la lectura, así como sus antecedentes. Seguidamente se expone y analiza la evolución de la metodología, así como las limitaciones encontradas a la hora de realizar este trabajo. Para finalizar se extraen las principales conclusiones de este ensayo, se muestran las limitaciones propias de este trabajo y se establecen futuras

líneas de investigación tomando como referencia el presente TFM, incluyendo un apartado de referencias bibliográficas, las cuales han sustentado el trabajo y se han utilizado a lo largo de este.

2. Planteamiento del problema y justificación

Hoy en día, el sistema educativo debe hacer frente a diversos retos. Algunos de ellos son la utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y la elección de metodologías activas para desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La animación a la lectura en la actualidad se sigue llevando a cabo del mismo modo que en décadas anteriores motivo por el cual el hábito lector no se desenvuelve adecuadamente y los niños y niñas toman la lectura como una obligación en lugar de como una actividad placentera (Díez, 2013). La falta de interés y motivación que recaen sobre la lectura necesitan de una forma de solucionar esta problemática y como afirma Aguilar (2012), se puede realizar a través del uso de las TIC y mediante la utilización de una metodología innovadora como es el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ).

Algunos autores como Álvarez (2013) analizan los motivos de este desinterés hacia la lectura. Entre ellos se destacan: la ausencia de estímulos en el contexto familiar; la falta de un tiempo y espacio para llevar a cabo la lectura; el exceso de actividades escolares y extraescolares y los pocos criterios que se tienen a la hora de escoger un libro, el cual resulta poco interesante por su formato (tipo y tamaño de la letra, extensión...).

El componente lúdico presente en esta metodología tal y como expone Rodríguez (2015), proporciona una serie de beneficios entre los que se destacan “motiva al alumnado, dinamiza la clase, ayuda a razonar y ser autónomo, permite el aprendizaje activo, proporciona información útil al docente, potencia la creatividad y la imaginación, fomenta las habilidades sociales” (p.139). De este modo, mediante la utilización del Aprendizaje Basado en Juegos, se puede hacer frente a la problemática expuesta en las líneas anteriores.

Otro aspecto muy importante a tener en cuenta es la situación pandémica que en el año 2020 imposibilitó la educación presencial y obligó a los maestros/as a llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje de una forma poco usual, como es mediante la modalidad en línea.

Por tanto, el presente trabajo surge de la necesidad de encontrar nuevos modos de motivar el hábito lector de los niños y niñas de 2º de Educación Primaria y, por tanto, la

animación a la lectura, teniendo presente que es necesario que la forma de realizarlo se adapte a la sociedad actual y a los recursos que se tienen hoy en día en el ámbito educativo.

Para finalizar este apartado, se mencionan los criterios éticos que se han aplicado con la finalidad de garantizar la sostenibilidad, calidad y responsabilidad social del presente trabajo. Al tratarse de una revisión bibliográfica y, por tanto, de un trabajo teórico, el primer criterio al que se hace referencia es a la fundamentación que se ha utilizado para ello. En segundo lugar, se ha revisado toda clase de documentos interesantes y trascendentes para la comprensión del tema en el que se centra este informe. Estos documentos son variados y entre ellos se destacan libros, artículos y tesis de autorías anteriores, los cuales se encontrarán citados de forma adecuada, indicando su autor, el año de publicación y el número de página en aquellas citas que sea necesario incluirla. El último criterio al que se debe hacer referencia es la originalidad de este trabajo, el cual está completamente elaborado por la alumna que lo entrega y presenta.

3. Objetivos

El objetivo general que se plantea el presente trabajo es analizar el Aprendizaje Basado en Juegos como estrategia metodológica para la animación a la lectura en segundo de primaria a través de la educación en línea.

En base a este objetivo general establecido, los objetivos específicos que se pretenden conseguir con este Trabajo de Fin de Máster ayudan a completar la comprensión del objetivo general, el cual es una suma de todos ellos. Estos son:

- Mostrar la metodología del Aprendizaje Basado en Juegos como evolución del uso del juego en la educación.
- Profundizar en la importancia de la animación a la lectura en Educación Primaria.
- Detallar las ventajas e inconvenientes de utilizar el ABJ para fomentar la lectura.
- Relacionar la metodología ABJ con el *e-learning*.

4. Antecedentes y marco teórico

4.1. El Aprendizaje Basado en Juegos

Para conceptualizar el Aprendizaje Basado en Juegos, se parte de las ideas presentadas por Herranz (2013), quien afirma que el juego es una actividad que favorece el desarrollo afectivo, social, moral, físico, cognitivo y emocional del ser humano. Si bien es cierto que esta actividad lúdica proporciona muchos beneficios, este apartado se centra en revisar los fundamentos pedagógicos que lo respaldan.

Dada la importancia que se le atribuye al juego desde siglos anteriores, se considera necesario realizar una revisión de distintas teorías que sustentan esta línea de investigación. Algunas de las teorías a presentar tienen más trascendencia y relevancia que otras, pero todas ellas son necesarias para la fundamentación de muchas metodologías actuales.

A continuación, se detallan algunas de las teorías más importantes y conocidas, desarrolladas durante el XX, que sustentan el juego como un recurso cuyo uso y aplicación pedagógica puede favorecer el aprendizaje. Para destacar los aspectos más importantes de estas teorías se toman como referencia los trabajos de Gallardo y Gallardo (2018), Meneses y Monge (2001), Herranz (2013) y Gallardo-López, García-Lázaro y Gallardo-Vázquez (2019).

4.1.1. Teoría de Sigmund Freud

Este autor realizó ensayos en los que estableció hipótesis sobre diferentes temas importantes para la comprensión del juego y el desarrollo de los niños/as. Se resalta la idea de que los niños y niñas pequeños poseen escaso dominio sobre lo que Freud determina *fuerzas*, las cuales son de carácter biológico y social y son las encargadas de sostener ciertos impulsos las cuales constituyen la base de sus pensamientos y conductas. Estableció la existencia de tres fuentes de energía: la sexualidad, las pulsiones (hambre y dolor) y la agresión.

Las ideas fundamentales de esta teoría son la existencia de unas zonas erógenas sobre las que se basan las etapas del desarrollo psicosexual. En cada una, el niño/a se centra en una parte distinta del cuerpo que le produce placer. Tanto la superación como el fracaso de estas etapas marcará a la persona y si aparecen condiciones adversas que impidan el progreso de la maduración emocional, la superación de las etapas puede verse afectada. Las *etapas* que se proponen son seis: fase oral (0-18 meses), la fase anal (18-36 meses), fase uretral (sin edades orientativas), fase fálica (3-6 años), fase de latencia (6-11 años) y la fase genital (11-adolescencia).

En cuanto a la actividad lúdica, se vincula a la expresión de los deseos más ocultos de los menores a través del juego simbólico, en el que pueden representar situaciones que les producen placer y que en la vida real no pueden llevar a cabo. Estas situaciones están motivadas por los impulsos energéticos, mencionados con anterioridad. Por tanto, este autor propuso que el juego estaba ligado al subconsciente y a la resolución de conflictos de forma simbólica.

Sin embargo, en ensayos realizados posteriormente, se descubrió que en el juego también son relevantes las experiencias reales cotidianas e incluso situaciones

traumáticas. En este caso el juego les permite canalizar las emociones negativas que produjeron estos acontecimientos.

4.1.2. Teoría de la derivación por ficción de Édouard Claparède

La teoría propuesta por este autor señala que el aspecto más relevante en la vida de los niños y niñas es el juego. Lo considera como un ensayo de las diferentes actividades que posteriormente pondrán en práctica en la vida adulta. Asimismo, en el momento de juego los niños y niñas pueden representar papeles ficticios que les ayudan a prepararse para la vida adulta.

Esta teoría se toma como referencia al hablar de escuela nueva ya que el juego “es el puente que va a unir la escuela y la vida; el puente levadizo mediante el cual podrá penetrar en la fortaleza escolar, cuyas murallas parecían separarla para siempre” (Gallardo y Gallardo, 2018, p.43).

Otra idea destacable de esta teoría es que considera que el niño/a quiere ser el protagonista de su vida, sin embargo, en algunas situaciones y actividades, la atención recae sobre los adultos. En este sentido, el juego le permite ser el protagonista de modo que pueda autoafirmarse y mejorar su autoestima. Desde este punto de vista el juego es una actividad de compensación afectiva.

4.1.3. Teoría de la interpretación del juego por la estructura del pensamiento de Piaget

Este autor propuso que el juego va evolucionando a medida que las estructuras cognitivas se van transformando. Así pues, el juego ayuda al desarrollo de estructuras mentales nuevas.

Para la comprensión de esta teoría se parte de tres conceptos clave, los *esquemas*, la *asimilación* y la *acomodación*. Los *esquemas* son las bases sobre las que se construye el pensamiento de los niños/as. Los nuevos esquemas se desarrollan a medida que los procesos mentales de la persona se organizan mejor. La *asimilación* consiste en la utilización de los esquemas que se poseen para comprender los conocimientos que se descubren mientras juegan. Por último, la *acomodación* guarda estrecha relación con la *asimilación*, esta tiene lugar cuando una persona cambia los esquemas existentes para acomodar la información nueva.

Piaget es conocido por el establecimiento de las etapas del desarrollo cognitivo. En la teoría que se está analizando en este subapartado, se relaciona el estadio del pensamiento con el tipo de juego que tiene lugar en cada una de las edades: en la *etapa sensoriomotriz* (0-2 años) son característicos los *juegos de experimentación* a través de

los cuales los niños y niñas logran el pensamiento simbólico. Estos juegos suelen repetirse una y otra vez ya que de esta manera obtienen seguridad. El contenido de estos juegos es sensorial y motriz, actividades simples y muchas veces sin una finalidad concreta.

En la *etapa preoperacional* (2-7 años) se sitúa el *juego simbólico*, que permite a los niños/as utilizar los elementos que tienen a su alcance en el tiempo de juego, proporcionándoles la función de otros objetos que no están presentes.

La siguiente etapa es la de las *operaciones concretas* (7-11 años) y en ella se sustituye el juego simbólico por los *juegos de reglas*, las cuales se van volviendo más complejas a medida que la lógica inductiva y deductiva, las estrategias y las hipótesis se van desarrollando y enriqueciendo. Estos juegos suelen ser, por un lado, cooperativos y, por otro lado, competitivos. Se deben respetar las reglas establecidas y favorecen el desarrollo de las habilidades sociales, cooperación, competencia y la comprensión de las normas. También contribuyen y fomentan el desarrollo de diferentes aspectos y procesos cognitivos como el lenguaje, la atención, la reflexión, el razonamiento y la memoria.

El último bloque de juegos hace referencia a las actividades de *construcción*, las cuales tienen lugar en el estadio de las *operaciones formales* (a partir de los 11 años). Estos juegos surgen en la primera de las etapas y sigue presente a lo largo de todas las etapas de desarrollo. Su importancia radica en la facilitación del logro del desarrollo de todos los ámbitos de los niños/as porque permiten el progreso de las habilidades motoras, la creatividad e imaginación, la asociación de ideas, el razonamiento lógico, entre otras.

4.1.4. Teoría sociocultural del juego de Vygostky y Elkonin

Esta teoría se centra en el desarrollo cognitivo de las personas relacionado con las interacciones que se llevan a cabo en el entorno próximo. Estos autores conciben a los seres humanos como una construcción predominantemente social.

Al igual que en otras teorías, en esta también se defiende la idea de que el juego permite a los niños/as conseguir deseos, mediante la creación de situaciones ficticias, que en la realidad no pueden lograr, por tanto, se relaciona con la imaginación y la creatividad. También se pone de manifiesto la imitación como regla que todos y todas siguen en sus representaciones.

El eje vertebrador de esta teoría es que, en la infancia, el juego y el contexto próximo se relacionan, de forma que, durante la actividad lúdica, los más pequeños aprenden su

cultura, normas y valores, aspectos imprescindibles para su inclusión en la sociedad. No se debe olvidar que el aspecto social está presente en el juego y que, por consiguiente, da lugar a la cooperación.

4.1.5. Teoría del juego como instrumento de afirmación del yo de Jean Chateau

Este autor establece que el principal motivo por el cual los niños y niñas juegan es por la necesidad de la afirmación del yo. Considera que el juego es una actividad seria, en la que los más pequeños muestran su personalidad.

La motivación principal del juego según esta teoría es el deseo de ser adulto. La afirmación del yo se exterioriza de dos modos: mediante la atracción del adulto y por el placer que proporcionan las reglas y normas.

En esta teoría se presenta una clasificación de los juegos que se llevan a cabo según las edades: desde los 0 a los 7 años aproximadamente los juegos que destacan son en primer lugar, juegos sin reglas y seguidamente, aparecen los juegos reglados como por ejemplo en los que se ve implicada la imitación o las construcciones; a partir de los 7 años, el desarrollo de ciertas actitudes, como la cooperación, dan lugar a los juegos sociales. En estos se aprecian la colaboración y el juego en equipo, de modo que favorecen la relación interpersonal, el aprendizaje de la cultura y de los demás.

4.1.6. Teoría de la enculturación de SuttonSmith y Roberts

Estos autores se centraron en describir la relación existente entre la clase de juegos que cada cultura promueve y los valores presentes en esta. Por tanto, el papel que adquiere el juego es el de transmisor de valores para poder comportarse como un adulto.

También afirman la idea, aparecida en otras teorías, de que el juego está ligado al desarrollo del niño/a, de modo que va evolucionando según en qué etapa se encuentre. Además, se piensa que la actividad lúdica es un tiempo donde los más pequeños alivian tensiones y resuelven los conflictos personales.

La clasificación que presentan estos autores sobre los juegos es la siguiente. Proponen tres tipos de juegos: juegos de destreza física, juegos de azar y juegos de estrategia. Cada uno de estos se corresponde con un tipo de sociedad. En primer lugar, las que recompensan el éxito y en las que el miedo a fracasar produce ansiedad a los más pequeños/as. El segundo tipo de juegos se enlaza con las sociedades que favorecen la autonomía personal y la iniciativa. En el tercer caso, se refiere a las sociedades estrictas en las que es obligado respetar las normas de los responsables.

Otra idea sobre esta teoría es la trascendencia que se le concede a las interacciones que tienen lugar con su entorno más próximo y el tipo de juego que se realiza. Así pues, favorece la formación de su identidad personal, la socialización y la culturización, la adquisición de valores, normas, reglas y comportamientos que faciliten su inclusión en la sociedad.

4.1.7. Otras teorías

Lazarus propuso la teoría de la relajación, también conocida como la *teoría del descanso o de la recuperación*. El eje vertebrador se centra en que el juego es una actividad que se utiliza para compensar el esfuerzo y el cansancio que otras tareas como el cálculo mental producen. Por tanto, en esta teoría se considera el juego como una herramienta que permite restablecer energías internas.

Spencer, por el contrario, desarrolló la teoría del excedente energético. Con la finalidad de restablecer el equilibrio interior este autor propone el juego como una herramienta que permite canalizar la energía en las etapas de la infancia y la niñez. En estas etapas la satisfacción de las necesidades individuales es cubierta por los adultos, de modo que no tienen que luchar por sobrevivir, por este motivo el autor expone que se acumula la energía.

Groos considera la etapa de la niñez como preparatoria para etapas siguientes. El papel del juego, por tanto, es esencial para poder llegar a la etapa adulta ya que, en los tiempos destinados a esta actividad, el niño y la niña practican funciones que llevarán a cabo en su día a día cuando sean mayores. También señala que el jugar y practicar algunas habilidades, facilita el desarrollo de estas y fomenta la autonomía en años posteriores.

La teoría de la recapitulación de Granville Stanley Hall toma en consideración el desarrollo del niño y la niña como si se tratase de una síntesis de la evolución humana. Este autor, considera que mediante el juego los más pequeños evocan actividades que se llevaban a cabo en épocas anteriores, es decir reproducen formas de vida de los hombres y mujeres primitivos. También propone que el juego de los niños/as se va modificando según lo hizo la especie humana, basándose en los grandes periodos de la evolución.

Todas estas teorías son una recapitulación de las distintas consideraciones que se le ha otorgado al juego en los últimos siglos. Por tanto, estas son la base y el fundamento teórico de muchas metodologías que se utilizan en el sistema educativo actual, como es el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) o *Game-Based Learning* (GBL).

Seguidamente, se presenta la definición y diferentes aspectos que permiten profundizar mejor en esta metodología y que deben tenerse en cuenta antes de su aplicación.

El Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) o *Game-Based Learning* (GBL), como definen Cornellà, Estebanell y Brusi (2020), es una metodología que “tiene como finalidad última utilizar juegos con el fin de aprender a través de ellos. El juego se convierte en el vehículo para realizar un aprendizaje o para trabajar un concepto determinado.” (p.9).

Otra definición que continua en la misma línea que la anterior es la propuesta por Rodríguez (2015) la cual afirma que “el aprendizaje basado en juegos consiste en la utilización de juegos como recurso de aprendizaje, lo que supone una experiencia educativa y lúdica como metodología que se puede aplicar en distintas áreas” (p.139).

Según Torres-Toukoumidis, Ramírez-Montoya y Romero-Rodríguez (2018) “este tipo de aprendizaje se enfoca en aquellos juegos que abarcan objetivos educativos potenciando la adquisición de conocimiento de las asignaturas impartidas mediante una experiencia más divertida, interesante y, por tanto, más efectiva.” (p.113).

Por tanto, a lo largo de este trabajo se va a comprender la metodología ABJ como la utilización de juegos de forma pedagógica, con la finalidad de motivar la lectura mediante estos.

En cuanto al tipo de juegos que emplear, existen muchos juegos tanto actuales como clásicos que se pueden utilizar en esta metodología, pero en esta ocasión, se va a seguir la clasificación realizada por Cornellà, Estebanell y Brusi (2020) quienes indican que pueden ser de distinta tipología como por ejemplo de azar, competitivos, de estrategia, juegos populares, juegos de mesa, motrices, entre otros. Por tanto, la elección de los juegos variará en función de los contenidos que el docente quiera trabajar en cada propuesta y de cómo este las relacione con los juegos.

Sin embargo, estos autores proponen unos aspectos a tener en cuenta a la hora de utilizar dicha metodología: se pueden utilizar todos los juegos siempre que se adapten a los objetivos que se pretendan lograr; estos juegos pueden ser educativos y/o creados para provocar aprendizajes o no; y pueden tratarse de juegos ya creados y a la venta, modificando algún aspecto de estos para que se adapte a los objetivos o creado para una propuesta determinada.

Como todas las metodologías, la utilización del ABJ también posee ciertas ventajas e inconvenientes para los alumnos y alumnas y el/la docente.

Por un lado, Rodríguez (2015) establece unos beneficios de introducir el Aprendizaje Basado en Juegos en el aula, entre ellos: “motiva al alumnado, dinamiza la clase, ayuda a razonar y ser autónomo, permite el aprendizaje activo, proporciona información útil al docente, potencia la creatividad y la imaginación, fomenta las habilidades sociales” (p.139).

Por otro lado, se encuentran los inconvenientes propuestos por Pisabarro y Vivaracho (2018), por ejemplo: “cuantificar, reducir y clasificar, focalizar al jugador en ganar el juego, tentación de hacer trampas, intensificar la desmotivación, pueden ser adictivos, consumen demasiado tiempo y existen inconvenientes específicos de cada juego” (p.87-88).

De este modo, se considera que con la información aportada en este apartado es posible comprender adecuadamente la metodología del Aprendizaje Basado en Juegos. Así pues, se continúa con el análisis de otros conceptos relevantes en este Trabajo de Fin de Máster.

4.2. El *e-learning* o docencia en línea

Actualmente el *e-learning* está totalmente integrado en el ámbito educativo. No obstante, se ha tenido que recorrer un largo camino hasta llegar a su consideración actual. A continuación, se detallan algunos de los acontecimientos más importantes sucedidos desde 1990 hasta la actualidad tomando como referencia las ideas de García y Cabero (2016) y Gros (2018).

En primer lugar, cabe mencionar que estos autores afirman que la evolución del *e-learning* tiene lugar en función de las mejoras tecnológicas que se van desarrollando y que el punto de partida de esta modalidad de aprendizaje es el surgimiento de Internet. El comienzo del *e-learning* se puede considerar el diseño y publicación de recursos en línea y la comunicación mediante el correo electrónico.

En la década de los noventa tuvo lugar el momento de máximo alcance de Internet ya que es en estos años cuando aparecen las páginas web tal y como se conocen actualmente. Algunas de estas páginas web se empezaron a utilizar como diarios en línea, por tanto, se considera el nacimiento del blog. También surge la primera red social dentro del ámbito educativo, que tenía como finalidad facilitar la comunicación y la relación entre compañeros/as.

A partir de este momento, en la primera década del siglo XXI, tienen lugar diversos hitos que ayudan a conceptualizar el *e-learning*. Siguiendo con las afirmaciones de los autores mencionados en línea anteriores, en esta década surgen infinidad de redes

sociales que actualmente se utilizan, se crea una enciclopedia abierta la cual se confecciona de forma colaborativa y los blogs se utilizan de forma generalizada. Otro acontecimiento es la creación del primer sistema de gestión de aprendizaje y con él una primera versión del formato SCORM (*Shareable Content Object Reference Model*), el cual permite compartir contenidos en plataformas de aprendizaje. Gros (2018) señala que este momento “es muy relevante ya que el *e-learning* se materializa en el aula virtual.” (p.71). No se debe olvidar el desarrollo del concepto de web 2.0, en la que los usuarios adquieren una función más participativa y social. Como último acontecimiento trascendente, se encuentran los cursos masivos y abiertos (MOOC) dirigidos a numerosos participantes mediante la enseñanza virtual.

En la actual década el *e-learning* evoluciona en tanto que se desarrollan infinidad de aplicaciones para los teléfonos móviles inteligentes, más conocidos como *smartphones*, que convierten a estos dispositivos móviles en ordenadores de bolsillo.

Según la definición propuesta por Rodenes, Salvador y Moncaleano (2013), el *e-learning* o docencia en línea es “un sistema de enseñanza y aprendizaje basado en la utilización de las TIC, que permite seguir las clases sin la restricción asociada al espacio, ni tampoco al tiempo.” (p.144).

Otros autores como Sangrà, Vlachopoulos, Cabrera y Bravo (2011) exponen en sus trabajos otra definición sobre la docencia en línea, la cual dice que

El *e-learning* es una modalidad de enseñanza y aprendizaje, que puede representar todo o una parte del modelo educativo en el que se aplica, que explota los medios y dispositivos electrónicos para facilitar el acceso, la evolución y la mejora de la calidad de la educación y la formación. (p.26).

De este modo, se entiende que el *e-learning* o la docencia en línea es la modalidad de enseñanza-aprendizaje que se lleva a cabo a través de la utilización de las TIC de forma pedagógica.

Para exponer las características de esta forma de enseñanza y aprendizaje, se utilizan las palabras de Cabero (2006), quien establece que: en esta modalidad el aprendizaje se lleva a cabo a través del ordenador; la existencia de diferentes herramientas de comunicación permite que el docente y el alumno/a establezcan conexión mientras están separados; es hipertextual, hipermedia y multimedia; ayuda a que se lleve a cabo un aprendizaje flexible, y siempre está respaldado por tutorías, tanto individuales como grupales; los materiales que se utilizan son digitales; el aprendizaje

puede ser colaborativo a la vez que individualizado; y al ser digital, permite que sea interactivo.

En cuanto a las ventajas e inconvenientes que presenta esta modalidad, se destaca que el número de ventajas es mayor que el de inconvenientes y que son muy variados, de modo que abarcan diferentes aspectos. Para exponerlos, se utilizan las ideas establecidas por el autor mencionado anteriormente.

Por un lado, se encuentran las ventajas que presenta el *e-learning*. Las más destacadas son: la gran cantidad de información que los alumnos/as pueden encontrar en la red; permite a los usuarios estar actualizados en cuanto a la información; favorece una flexibilización del aprendizaje, ya que puede llevarse a cabo en un espacio y tiempo diferente, por lo tanto, no es necesario encontrarse en el mismo lugar para que el aprendizaje tenga lugar, de este modo cada alumno/a podrá establecer su ritmo de aprendizaje y gestionarlo según sus horarios; al centrarse más en el alumno, favorece su autonomía; la formación es más individualizada; se dispone de herramientas que permiten la comunicación síncrona y asíncrona entre los estudiantes y los docentes; se utilizan herramientas multimedia al poder combinarse materiales auditivos y visuales; las agrupaciones pueden ser tanto grupales como individuales; y favorece el aprendizaje colaborativo.

Por otro lado, se exponen algunos de los inconvenientes que se relacionan con esta modalidad de aprendizaje. Un aspecto que suele llevar a que se rechace esta metodología es la falta de competencia digital que poseen tanto los alumnos y alumnas como los docentes. Además, para diseñar el aprendizaje a través del *e-learning* el profesorado necesita invertir más tiempo que en una modalidad presencial. En caso de tener una sobrecarga de alumnado, los docentes no podrán ofrecer una formación de calidad y por tanto la atención no podrá ser tan individualizada. En cuanto a la autonomía, que anteriormente se ha expuesto como una ventaja, se le debe prestar especial atención ya que los discentes que no estén acostumbrados a gestionar su propio aprendizaje pueden tener problemas a la hora de aprender mediante la modalidad en línea e incluso abandonar sus estudios en etapas educativas superiores. A pesar de la gran cantidad de experiencias que se tiene en este tipo de aprendizaje, en muchas ocasiones el principal inconveniente es la falta de recursos económicos para poder acceder a ella.

4.3. El *e-learning* y el Aprendizaje Basado en Juegos

Llegados a este punto y centrándose el actual estudio en las ideas desarrolladas en apartados y subapartados anteriores, es el momento de relacionar la metodología del Aprendizaje Basado en Juegos con el *e-learning*.

Para ello se toman como base las palabras de Margulis (2007), quien afirma que

En este nuevo entorno, las TICs han impulsado un nuevo modelo educativo, más participativo, interactivo, ameno y colaborador, en el que el juego recobra su protagonismo y puede contribuir a la transformación de la educación en una actividad más entretenida e interesante. (p.4).

Algunos autores como, García-Peñalvo y Seoane (2015), destacan que el Aprendizaje Basado en Juegos todavía se encuentra en una fase de crecimiento y, por tanto, se están realizando pruebas piloto. Sin embargo, consideran que esta metodología, en un contexto en línea, estará presente durante las próximas décadas por sus características y ventajas que aporta. Cabe añadir que, desde esta perspectiva, el juego tiene el papel de elemento transversal en la enseñanza y el aprendizaje.

También Barajas, Trifonova, Veneri, Frossard y Mellini (2011) afirman que los docentes tienen el importante rol de mantener interesados y motivados a los y las estudiantes durante la enseñanza.

Por tanto, la forma en que se relacionan la docencia en línea y el Aprendizaje Basado en Juegos es que a través de esta metodología se puede favorecer al aprendizaje de los niños y niñas, debido a su carácter lúdico y motivador, y que además, permite el acceso a diferentes espacios ubicados en Internet, aspecto que ocasiona todavía más curiosidad a los alumnos/as.

Además, todas las ventajas que presenta la modalidad *e-learning*, expuestas en el apartado anterior, son aplicables en la relación con la metodología que aborda el presente trabajo. Un ejemplo es la oportunidad de combinar herramientas multimedia. Para relacionarlo con el Aprendizaje Basado en Juegos, se citan las ideas expuestas por Rovira-Collado (2017), quien menciona que con la finalidad de trabajar la animación a la lectura “han aparecido dos nuevos conceptos, los Booktrailer y los Booktuber, estrechamente ligados con la promoción de la lectura y con la literatura infantil y juvenil en Internet” (p. 56).

4.4. La lectura

Otro concepto interesante para la elaboración de este trabajo es la lectura. Sanz (2005) propone que “la capacidad lectora consiste en la comprensión, el empleo y la

reflexión personal a partir de textos escritos con el fin de alcanzar las metas propias, desarrollar el conocimiento y el potencial personal y de participar en la sociedad” (p.99).

Por otra parte, se encuentra la definición llevada a cabo por Colomer (1997, p.7), la cual indica que la lectura es un “acto de comprensión de un mensaje en una situación de comunicación diferida a través de textos escritos”.

Otra definición respecto a la lectura es la expuesta por Pérez y Roa (2010) “el acto de leer se entenderá como un proceso significativo y semiótico cultural e históricamente situado, complejo, que va más allá de la búsqueda del significado y que en última instancia configura al sujeto lector.” (p.37).

Además, un aspecto interesante que no se debe olvidar y que Guerrero, Valledor y Ponce de León (2018) proponen, es que para que se desarrolle el gusto por la lectura “es decisivo que se disfrute del acto de leer y se convierta en una actividad espontánea.” (p.316).

Por tanto, el presente trabajo se orienta hacia la lectura percibida no solamente como la comprensión de la información, sino que se tienen en cuenta otros procesos como la construcción de significados, la extracción de conclusiones y la asimilación y acomodación de información según los conocimientos previos que tengan los alumnos/as. Desde este punto de vista, se considera que un lector puede trabajar adecuadamente los textos y desarrollar su propia opinión sobre estos siempre y cuando les resulte una actividad placentera.

Después de comprender qué es la lectura cabe destacar su importancia y los beneficios que aporta a aquellos que leen. Para ello, se toman como referencia las ideas expuestas por Hinojosa (2021): en general contribuyen a mejorar la salud física y mental y más concretamente, a través de la lectura se produce una mejora de la memoria, de la concentración y fomenta el desarrollo cognitivo, el cual es fundamental en el proceso de aprendizaje. Además, la lectura tiene asociada una mejora de la expresión oral, ya que gracias a esta el vocabulario aumenta, así como de la expresión escrita. También mediante esta se reduce el estrés, por tanto, aporta bienestar general. Durante los momentos de lectura se interiorizan actitudes y valores, necesarios para la integración de la persona en la sociedad, así pues, de forma indirecta favorecen el desarrollo de las habilidades sociales debido a que la lectura actúa sobre la comunicación y la comprensión.

4.5. La animación a la lectura en Educación Primaria

Partiendo de las definiciones que se han propuesto en el subapartado anterior sobre la lectura y después de establecer el significado que se sigue en este trabajo, la cuestión que ahora ocupa es la animación a la lectura, concretamente en la Educación Primaria.

Yepes (2013) define este concepto de la siguiente forma “la animación a la lectura es un acto consciente realizado para producir un acercamiento afectivo e intelectual a un libro concreto, de forma que este contacto produzca una estimación genérica hacia los libros” (p.33).

Existen otras definiciones como la de Naranjo (2005, p.115), quien expresa que “la lectura es una actividad compleja que cumple funciones cognitivas, sociales, emocionales, afectivas, lúdicas y recreativas, que como práctica social y cultural le permite al hombre adquirir conocimientos, retroceder en el tiempo, descansar y recrearse.”

En contraposición a estas ideas, encontramos la definición de Ortega-Quevedo, Ortiz, Martín, Santamaría-Cárdaba y Lobo (2017), en la que se afirma que la animación a la lectura

No es un acto obligatorio donde se exige al educando leer, porque el acercamiento al libro sería algo negativo; no es un objetivo instrumental, pues no debe estar al servicio de otras disciplinas, y no es una forma de calificar la habilidad lectora de los discentes. (p.132).

En concordancia con Yepes y Naranjo, en este trabajo se seguirán sus ideas para comprender la animación a la lectura. Desde este punto de vista se debe tratar la lectura como una actividad del día a día, ya que de este modo se fomenta. Además, así se obtiene el aprendizaje del lenguaje, el cual favorece la inserción en la sociedad y cultura en la que cada individuo se desarrolle porque puede comunicarse con los demás.

La animación a la lectura en la etapa de la Educación Primaria está respaldada en el preámbulo de la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se Modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación y Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria, en los que se defiende que la animación a la lectura se debería continuar realizando en todas las etapas educativas.

Además, en el subapartado anterior, se han presentado diferentes beneficios que aporta la lectura, así, por una parte, estos ya son suficientes motivos para seguir incentivando la lectura en la edad escolar y específicamente en el segundo curso de Educación Primaria. No obstante, se considera necesario hacer hincapié en la

motivación y el interés hacia la lectura. Para ello se presenta una definición sobre la motivación elaborada por Mendoza (2006), la cual dice lo siguiente: “la motivación hace especial y potencialmente atractiva la lectura. La motivación es el resultado de las previsiones que se suscitan en el lector; es decir, de las expectativas que el lector formula.” (p.16-17). Por tanto, la motivación hacia la lectura es necesaria para que los niños y niñas la tomen como una actividad placentera.

Sin embargo, esta animación a la lectura debería llevarse a cabo en diferentes contextos, uno de ellos es la escuela y otro la familia. Para que la animación del hábito lector sea realmente efectiva se necesita un trabajo conjunto entre familia y escuela. (Martínez y Torres, 2019).

Sepúlveda (2016) destacó la importancia de que familia y escuela se complementen defendiendo que tanto los docentes como los familiares son adultos de referencia y modelos para los niños y niñas. La misma autora, propuso algunos beneficios que aporta el trabajo de la animación lectora en ambos contextos, entre ellos un mayor interés en la lectura, el fortalecimiento de las relaciones entre los niños y niñas y los adultos, la motivación, creatividad y el gusto por la lectura.

4.6. Definición de las TIC y su relevancia en la educación

Existen infinidad de definiciones sobre las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), así pues, se han seleccionado algunas de las más representativas, las cuales ayudan a definir a su vez la línea que sigue este trabajo.

La definición elaborada por Tello (2008) afirma que “las Tecnologías de Información y Comunicaciones (TIC) es un término que contempla toda forma de tecnología usada para crear, almacenar, intercambiar y procesar información en sus varias formas” (p. 3).

Otros autores como Gómez y Macedo (2010) consideran las TIC como “la innovación educativa del momento y permiten a los docentes y alumnos cambios determinantes en el quehacer diario del aula y en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los mismos.” (p.211).

Durante este trabajo, las ideas que se encuentren referentes a las TIC en educación son entendidas como herramientas cuyo uso es pedagógico y que permiten la incorporación de cambios innovadores tanto en las metodologías como en el sistema educativo en general.

En cuanto a la relación de las TIC con la educación, cabe señalar que la llegada de las nuevas tecnologías ha afectado el proceso de enseñanza-aprendizaje, y según el

informe del Equipo de Desarrollo Organizacional (2016), las TIC han proporcionado muchos beneficios a la educación, así como numerosas alternativas que antes estaban fuera de su alcance. Asimismo, la utilización de estas herramientas ha favorecido la motivación del alumnado, por lo que es interesante su utilización en la enseñanza-aprendizaje, atendiendo a criterios pedagógicos y no como mero entretenimiento, así como teniendo formación en competencias digitales que permitan un uso adecuado de las Tecnologías de la Información y Comunicación.

Así pues, se considera relevante mencionar algunos beneficios que aporta la introducción de las TIC en la educación. Para ello se toman como base las ideas propuestas por Marqués (2013).

En primer lugar, la integración de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje permite eliminar las barreras espaciales y temporales existentes entre el docente y el alumnado.

En segundo lugar, su uso facilita el acceso a la información, de manera que los alumnos y alumnas encuentran un nuevo canal para encontrar información.

En tercer lugar, en general favorece el proceso de enseñanza-aprendizaje ya que los contextos se vuelven más interesantes, por este motivo ayuda con el fomento de la motivación de los estudiantes.

En cuarto lugar, propina la oportunidad de que se desarrolle el autoaprendizaje, el aprendizaje colaborativo y el cooperativo.

Siguiendo a Colás, de Pablos y Ballesta (2018), las TIC han promovido la transformación de la educación, cambios en los recursos y herramientas y en sus usos, modificaciones en las prácticas docentes y en las metodologías utilizadas, así como una diferente organización en las aulas y la introducción de nuevas actividades apoyadas por las nuevas tecnologías.

En definitiva, la introducción de las TIC en el sistema educativo ha supuesto la evolución de la escuela que conocíamos hasta el momento, haciendo reflexionar a los docentes sobre su rol y el del alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por último, este trabajo se vincula con la especialización de docencia en línea, la cual se plantea para los docentes que desarrollen la enseñanza en entornos virtuales y para los docentes que deseen innovar y mejorar en su práctica docente mediante la utilización de las TIC. Esta especialidad se refleja en el Trabajo de Fin de Máster en la necesidad educativa actual de poner en práctica diferentes metodologías que

favorezcan el proceso de aprendizaje de los alumnos y alumnas y para ello se propone la utilización de las TIC en lugar de metodologías más tradicionales.

El Aprendizaje Basado en Juegos es una metodología que facilita la integración de las nuevas tecnologías en la educación, especialmente si se lleva a cabo mediante la modalidad *e-learning*. Estos aspectos se relacionan con el máster de Educación y TIC ya que durante las diferentes asignaturas de esta especialización se ha formado a los estudiantes en estos aspectos, incluir las TIC de forma pedagógica en el proceso educativo.

5. Análisis y discusión del tema

Para la elaboración de este trabajo se han consultado fuentes de diversa índole, desde artículos hasta tesis, que trataban sobre los temas explicados a lo largo del presente informe. El idioma de estos documentos se ha limitado a tres (castellano, catalán e inglés), ya que son sobre los que se tiene conocimiento y, por ello, se podían comprender.

A continuación, se realiza un análisis de cómo evoluciona la problemática expuesta con el paso de los años.

En la actualidad es común observar que diferentes metodologías activas se encuentran en auge. Como se ha mencionado anteriormente, una de estas metodologías es la que se lleva abordando en este TFM, el Aprendizaje Basado en Juegos. Hasta el momento se han definido tanto los antecedentes como el momento en el que se encuentra actualmente dicha metodología, sin embargo, se plantea la siguiente pregunta: ¿hacia dónde se dirige el ABJ?

Todas las investigaciones y materiales que se han analizado proponen que esta metodología favorece la motivación de los alumnos/as al tratarse de un aprendizaje que se realiza de forma lúdica. Esto lleva a pensar que cada vez será más frecuente encontrar proyectos basados en juegos y experiencias llevadas a cabo tanto en las aulas como en una educación virtual teniendo en cuenta los intereses de los alumnos y alumnas. Por esto, se puede considerar que la metodología del Aprendizaje Basado en Juegos continuará con su popularidad tanto en contextos presenciales, semipresenciales e incluso en contextos *e-learning* y según García-Peñalvo y Seoane (2015) estará presente en el futuro próximo en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Además, es interesante mencionar que el Aprendizaje Basado en Juegos se puede poner en práctica en una modalidad virtual, la cual, dada la situación pandémica en la que se vive actualmente y, por tanto, la imposibilidad de llevar a cabo la enseñanza

presencial, esta se ha empezado a utilizar cada vez más y se han descubierto nuevas ventajas, desconocidas hasta el momento por muchos docentes. Relacionando esta modalidad con el ABJ, se puede llevar a cabo mediante la utilización de videojuegos digitales, por tanto, en un futuro se podría combinar con tecnologías inmersivas como la realidad aumentada, mixta o virtual, convirtiéndose estas en grandes aliadas del ABJ.

Después de analizar en qué consiste esta metodología, cuáles son las características que la definen y los beneficios e inconvenientes de su uso, así como de relacionarla con el *e-learning*, se considera que el factor lúdico del ABJ y la utilización de las TIC permiten hacer frente a la problemática expuesta en el apartado correspondiente y que su utilización fomentará tanto la motivación como el interés hacia la lectura.

En función de todos los aspectos tratados en este TFM, se podría continuar investigando y reflexionando en numerosas direcciones relacionadas con esta metodología. Un aspecto que se podría abordar con más profundidad es el análisis exhaustivo de la gamificación en contraposición al ABJ, ya que en muchas ocasiones se engloban ambas metodologías, distintas entre ellas, en un mismo concepto. Otra cuestión en la que no se ha profundizado en este trabajo, es el papel que adquieren el docente y el alumno/a en esta metodología, donde el proceso de aprendizaje está centrado en el alumno/a. También sería interesante conocer la predisposición de los docentes hacia la modalidad *e-learning* y sus competencias en esta forma de aprendizaje.

Asimismo, la metodología utilizada no requiere un exceso de competencias, habilidades y formación, por tanto, se destaca su fácil aplicación en las aulas de cualquier etapa educativa, aunque, esta revisión se centra en la de 2º de Educación Primaria. Sin embargo, al aplicarse en la modalidad de aprendizaje virtual, puede resultar algo más complicado debido a que, tanto los docentes como los discentes, necesitan poseer ciertas competencias digitales. De igual modo, al plantearse en un entorno virtual se han de tener en cuenta tanto el diseño como la aplicación y la edad de los alumnos/as en cuanto al manejo de las nuevas tecnologías. Aunque se ha investigado sobre diferentes experiencias, ninguna se ubicaba en esta franja de edad de los alumnos/as, por lo tanto, siguiendo con la tendencia planteada anteriormente, se podría revisar si, con la aplicación de nuevos programas con estas características, se considera que el Aprendizaje Basado en Juegos es compatible con la modalidad *e-learning*.

Por último y atendiendo al compromiso ético y de responsabilidad social, se toma como referencia los Objetivos de Desarrollo Sostenible propuestos por la Organización de las Naciones Unidas (ONU, 2015) en la Agenda Mundial de Educación 2030. En ella se especifican 17 objetivos que tienen el fin de garantizar una vida próspera, sostenible y de calidad para todos y todas. Este trabajo se centra en el ODS 4 cuya temática es la educación de calidad y concretamente pretende “garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos” (ONU, 2015, p.16). Tomando esta idea como punto de partida, una de las metas que abarca este ODS 4 es que, independientemente de su sexo, todas las personas adquieran competencias de lectura. Por un lado, este trabajo ayuda en la consecución de esta meta ya que se centra en la animación a la lectura mediante una metodología en auge (Aprendizaje Basado en Juegos). Por otro lado, ayuda a paliar la brecha digital, que Alva de la Selva (2015) menciona como “la nueva desigualdad del siglo XXI” (p. 266) y establece dos fases en su conceptualización,

En una primera fase, se le identificó casi exclusivamente con la conectividad y, en concreto, con la posibilidad de acceso a internet. Desde esa perspectiva, se entiende la exclusión de la sociedad de la información y el conocimiento como un problema predominantemente de acceso a las tecnologías (p. 274).

Si bien, este no era el único problema ya que a medida que pasó el tiempo, se descubrió que más que el factor tecnológico, la mayor problemática es cómo se utilizan las TIC en cuanto a las habilidades y capacidades que se tienen sobre la competencia digital.

Los alumnos/as de segundo de Educación Primaria, se clasifican dentro de los *nativos digitales*, término acuñado por Prensky (2001), ya que han nacido en la era digital. Sin embargo, centrándonos en la utilización de la tecnología, es común observar a los más pequeños manejar diferentes dispositivos como las tablets o los móviles con fines lúdicos. Pero ¿qué ocurriría si se utilizaran para fines educativos? Especialmente, las siguientes líneas se van a centrar en la lectura ya que este es el tema central del trabajo.

Dado que existen multitud de dispositivos móviles que las familias tienen a su disposición y, por tanto, los niños/as también, se aumenta la posibilidad de utilizar nuevos soportes para la lectura. Algunos dispositivos que se pueden utilizar para la lectura digital son los smartphones, e-books, tabletas, ordenadores portátiles e incluso los ordenadores de mesa.

Además, al tratarse de un trabajo enfocado en la modalidad *e-learning*, fomenta la utilización de las nuevas tecnologías con fines educativos y, por consiguiente, una motivación para la lectura en soportes digitales ya que, en el hipotético caso de desarrollar programas de animación a la lectura, se utilizarían libros disponibles en la red y dispositivos electrónicos para su lectura. Esto beneficiaría la navegación ya que se podrían aprovechar los hipervínculos que puedan aparecer en los libros, aspecto poco favorable si se utilizara el libro físico.

6. Conclusiones

Para abordar este apartado sería interesante recordar los objetivos planteados con anterioridad. La finalidad general que persigue este trabajo es analizar el Aprendizaje Basado en Juegos como estrategia metodológica para la animación a la lectura en segundo de Educación Primaria a través de la educación en línea. Para ello se ha realizado una revisión de la teoría de la metodología ABJ y de diferentes conceptos sobre los que versa este trabajo y las conclusiones a las que se han llegado son las siguientes:

En primer lugar, se destaca la necesidad de la utilización de metodologías activas para abordar el tema de la animación a la lectura, de modo que los alumnos/as encuentren esta actividad como placentera y no como una obligación y así, encuentren ese interés y motivación hacia los libros.

En segundo lugar, el Aprendizaje Basado en Juegos se respalda por teorías relevantes sobre el uso del juego en la educación a lo largo de la historia propuestas por diferentes autores. Cada uno de ellos proporciona una interpretación del juego distinta abordándola desde diferentes vertientes: desarrollo social, desarrollo psicosexual, desarrollo cognitivo, enculturación, entre otras, pero todas estas coinciden afirmando que el juego es una herramienta de aprendizaje para los más pequeños.

En tercer lugar, la animación a la lectura es muy importante desde edades tempranas, pero especialmente en la Educación Primaria ya que es cuando se termina de consolidar el aprendizaje de la lectoescritura, el cual le facilitará su inclusión en la sociedad y la comunicación con las demás personas.

En cuarto lugar, al detallar las ventajas y los inconvenientes de la utilización de esta metodología para la animación a la lectura, se llega a la conclusión de que el Aprendizaje Basado en Juegos puede ser útil para fomentar la motivación de los niños y niñas hacia la lectura, siempre que se tengan en cuenta los inconvenientes que pueden tener para poder evitar que surjan, por ejemplo, a la hora de aplicarlo en un programa de animación

a la lectura, se tendría que enfocar de forma que los alumnos/as no se centren simplemente en ganar el juego.

En quinto lugar, al relacionar la metodología ABJ con el *e-learning*, se descubre que, debido a la cantidad de juegos digitales que existen en la actualidad, es posible aplicar esta metodología con el alumnado de segundo de Educación Primaria en una modalidad en línea y lo que es más interesante todavía es que al utilizarse a través de herramientas TIC, los niños/as se sienten más motivados si cabe.

Por último, este trabajo se vincula con la especialización de docencia en línea, la cual se plantea para los docentes que desarrollen la enseñanza en entornos virtuales y para los docentes que deseen innovar y mejorar en su práctica docente mediante la utilización de las TIC. Esta especialidad se refleja en el Trabajo de Fin de Máster en la necesidad educativa actual de poner en práctica diferentes metodologías que favorezcan el proceso de aprendizaje de los alumnos y alumnas y para ello se propone la utilización de las TIC en lugar de metodologías más tradicionales. El Aprendizaje Basado en Juegos es una metodología que facilita la integración de las nuevas tecnologías en la educación, especialmente si se lleva a cabo mediante la modalidad *e-learning*.

Así, la realización de este trabajo ha proporcionado un análisis exhaustivo para conocer en profundidad esta metodología, desconocida hasta el momento, y suficiente dominio de la información para poder elaborar un programa de animación a la lectura basándose en todos los conceptos y teniendo en cuenta las características expuestas en cada uno de ellos.

7. Limitaciones

La investigación planteada ha sido muy útil para profundizar y comprender la problemática presentada en el presente trabajo. Sin embargo, a la hora de abordar su elaboración se han encontrado una serie de limitaciones, las cuales se exponen a continuación.

La principal limitación que se ha encontrado ha sido la escasez de programas de animación a la lectura mediante el Aprendizaje Basado en Juegos que hay elaborados. Se han encontrado algunos, pero todos ellos estaban diseñados para llevarse a cabo de forma presencial.

Otra limitación es que se ha encontrado información interesante para este TFM, la cual podía enriquecer su contenido, pero encontrar el documento original ha sido muy complejo, e incluso imposible, ya que se trataba de documentos suficientemente

antiguos como para no estar digitalizados, por lo que al final se ha decidido no incluir información referente a estas fuentes. Además, algunos de estos libros se han encontrados en las páginas web de bibliotecas, sin embargo, el protocolo de actuación ante la COVID-19 ha imposibilitado el préstamo de estos y, por lo tanto, su consulta.

También hubiera sido interesante incluir más información sobre la animación a la lectura en el curso de segundo de Educación Primaria, no obstante, los informes consultados proporcionaban datos escasos sobre estas edades, incluyéndose desde los 6 hasta los 9 años de forma generalizada.

Por último, aunque se han logrado los objetivos perseguidos y, por tanto, presentar unas conclusiones significativas acerca de esta metodología, si este trabajo teórico se hubiera respaldado con una propuesta práctica, se hubiera podido conocer más exhaustivamente la metodología ABJ. De este modo, se haría frente a una limitación expuesta anteriormente, ya que se aportaría un nuevo programa de animación a la lectura llevado a cabo a través de la modalidad *e-learning*, es decir, una experiencia más donde poder basarse.

8. Líneas futuras de trabajo

En primer lugar, cabe recordar que la metodología del Aprendizaje Basado en Juegos está en auge y, por tanto, se utiliza como una herramienta de aprendizaje dentro de las aulas debido a su aspecto innovador.

Durante la revisión de la bibliografía, en diferentes documentos se ha encontrado información referente a que la metodología escogida en este trabajo se puede combinar con otra para favorecer todavía más el proceso de enseñanza-aprendizaje, por tanto, una futura línea de investigación sería abordar cómo se podría llevar a cabo la animación a la lectura en el curso de segundo de Educación Primaria combinando el Aprendizaje Basado en Juegos con el Aprendizaje Basado en Proyectos o el Flipped Learning, por ejemplo.

También, sería interesante crear una guía teórica que recoja todos los aspectos importantes que se deben tener en cuenta para elaborar un programa de animación a la lectura mediante el Aprendizaje Basado en Juegos. De este modo, se expondrían los pasos, apartados y criterios en los que se tendrían que basar.

Desde un punto de vista más práctico y relacionado con la línea anterior, se podría llevar a cabo una propuesta de programa de animación a la lectura a través del Aprendizaje Basado en Juegos y la modalidad en línea, ya que el presente trabajo es solamente teórico, se considera que sería enriquecedor poder poner práctica lo

estudiado en este trabajo. Además, con este estudio se estaría favoreciendo la cantidad de experiencias llevadas a cabo para fomentar la lectura en la Educación Primaria.

Y por último, otro modo de enfocar la continuación de este estudio es centrándose en las cifras expuestas en los informes, en los que se recogen los resultados del análisis del hábito lector en España. Cada año se publica un nuevo informe clasificándose según franjas de edad, así, se podría actualizar esta información, estudiando cómo ha afectado la pandemia causada por la COVID-19 a los hábitos lectores, concretamente en los niños y niñas de segundo de Educación Primaria.

9. Referencias bibliográficas

- Aguilar, M. (2012). Aprendizaje y Tecnologías de la Información y Comunicación: Hacia nuevos escenarios educativos. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 10(2), 801-811. <http://www.scielo.org.co/pdf/rlcs/v10n2/v10n2a02.pdf>
- Alva de la Selva, A. R. (2015). Los nuevos rostros de la desigualdad en el siglo XXI: la brecha digital. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, 60(223), 265-285. <http://www.revistas.unam.mx/index.php/rmcyps/article/view/45387/40864>
- Álvarez, C. (2013). La animación a la lectura en la Educación Primaria: una innovación posible. *Abareque: Revista digital de bibliotecas escolares de la Consejería de Educación del Principado de Asturias*, 3, 1-14. https://www.researchgate.net/profile/Carmen-Alvarez-Alvarez/publication/249580051_La_animacion_a_la_lectura_en_la_Educacion Primaria_una_innovacion_posible/links/0deec51e56421110f3000000/La-animacion-a-la-lectura-en-la-Educacion-Primaria-una-innovacion-posible.pdf
- Barajas, M., Trifonova, A., Veneri, A., Frossard, F. y Mellini, B. (2011). Games and Creativity in Education and Training. *Fridericana Editrice Universitaria*. http://www.fridericana.it/areadownload/eBook_118.pdf
- Cabero, J. (2006). Bases pedagógicas del e-learning. *Universities and Knowledge Society Journal*, 3(1), 1-10. <https://www.redalyc.org/pdf/780/78030102.pdf>
- Colás, M. P., de Pablos, J. y Ballesta, J. (2018). Incidencia de las TIC en la enseñanza en el sistema educativo español: una revisión de la investigación. *Revista De Educación a Distancia (RED)*, 18(56), 1-23. <https://revistas.um.es/red/article/view/321471>
- Colomer, T. (1997). La enseñanza y el aprendizaje de la comprensión lectora. *Signos, Teoría y práctica de la educación*, 20.

http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo_id=683

- Cornellà, P., Estebanell, M. y Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), 5-19.
<https://www.raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920/466561>
- Díez, C. (2013). Yo como lector. En Yepes, L.B., Ceretta, M.G. y Díez, C. (Eds.), *Jóvenes lectores. Caminos de formación* (pp. 99-127). Ministerio de Educación y Cultura.
https://cerlalc.org/wp-content/uploads/2017/04/PUBLICACIONES_OLB_Jovenes_lectores_Guia_metodologica_2013.pdf
- Equipo de Desarrollo Organizacional (EDO). (2016). *El impacto de las TIC en el aula desde la perspectiva del profesorado. Informe final*.
<http://www.infocoonline.es/pdf/IMPACTO-DE-LAS-TIC.pdf>
- Federación de Gremios de Editores de España. (2020). *Informe de Resultados: Hábitos de Lectura y Compra de Libros en España 2019*.
<https://www.gremieditors.cat/wp-content/uploads/2020/02/200221PRE-FGEE-Ha%CC%81bitos-lectura-presentacio%CC%81n.pdf>
- Gallardo, J.A. y Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos* 24, 41-51.
<https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6786/hekademos%2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gallardo-López, J.A., García-Lázaro, I. y Gallardo-Vázquez, P. (2019). Análisis de las principales teorías del juego en el ámbito educativo. *Brazilian Journal of Development*, 5(8), 12172-12186.
<https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6785/articulo%20brasil.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- García, C. y Cabero, J. (2016). Evolución y estado actual del e-learning en la Formación Profesional española. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(2), 167-191.
https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/42161/Evolucion_y_estado_actual_de_l_e-learning_en_la_Formacion_Profesional_espa%C3%B1ola.pdf?sequence=1
- García-Peñalvo, F. J. y Seoane, A. M. (2015). Una revisión actualizada del concepto de eLearning. Décimo Aniversario. *Education in the Knowledge Society*, 16(1), 119-144.
<https://revistas.usal.es/index.php/eks/article/view/eks2015161119144/13004>

- Gómez, L. M. y Macedo, J. C. (2010). Importancia de las TIC en la Educación Básica Regular. *Investigación Educativa*, 14(25), 209-224. <https://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/educa/article/view/4776/3850>
- Gros, B. (2018). La evolución del e-learning: del aula virtual a la red. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 21(2), 69-82. <http://revistas.uned.es/index.php/ried/article/view/20577/18099>
- Guerrero, J., Valledor, R.F. y Ponce de León, R. (2018). El desarrollo del hábito lector en los educandos. *Revista electrónica Opuntia Brava*, 10(4), 315-325. <http://opuntiabrava.ult.edu.cu/index.php/opuntiabrava/article/view/642/613>
- Herranz, E. (14 de febrero de 2013). *Gamificación: un agente de cambio* [Resumen de presentación de la conferencia]. Gamification TechFest. Madrid, España. <https://uadedigital.files.wordpress.com/2014/08/gamification-techfest2013-eduardoherranz-slideshare-130221043508-phpapp02.pdf>
- Hinojosa, M. J. (2021). El que no ha leído, no ha vivido. Revista electrónica del Instituto Estatal de Educación Normal de Nayarit, 3(2), 1-4. <http://ieenn.edu.mx/revistas/index.php/normalista-hoy/article/view/10/11>
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se Modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Boletín Oficial del Estado (BOE), núm. 340 (30 de diciembre de 2020). <https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3/dof/spa/pdf>
- Margulis, L. (2007). El Aspecto Lúdico del e-Learning: El juego en entornos virtuales de aprendizaje. *Revista Digital de Investigación y Docencia Universitaria*, 3, 1-14. <https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/550128/23-780-1-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Marqués, P. (2013). Impacto de las Tic en la educación: Funciones y limitaciones. *3C TIC. Cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC*, 2(1), 1-15. <http://ojs.3ciencias.com/index.php/3c-tic/article/view/50>
- Martínez, M. y Torres, A. (2019). Hábito lector en estudiantes de primaria: influencia familiar y del plan lector del centro escolar. *Revista Fuentes*, 21(1), 103-114. <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/88564/10.12795-revistafuentes.2019.v21.i1.07.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Mendoza, A. (2006). Las dos caras de la lectura: motivación y expectativas en el lector de Literatura Infantil. En Cerillo, P., García-Castellano, A., García, J. Girona, L., González, D., Lluch, G., Mendoza, A., Solana, L., Tejerina, I. y Yubero, S. (Eds.) *La motivación a la lectura a través de la literatura infantil* (pp. 9-26). Ministerio de

- Educación y Ciencia.
<https://sede.educacion.gob.es/publiventa/PdfServlet?pdf=VP12188.pdf&area=E>
- Meneses, M. y Monge, M. A. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación*, 25(2), 113-124.
<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/3585/3494>
- Naranjo, E. (2005). ¿Debe tener bases pedagógicas el bibliotecólogo dedicado a la promoción de la lectura?. *Revista Interamericana de Bibliotecología*, 1(28), 113-145. <https://core.ac.uk/download/pdf/11881281.pdf>
- Organización de las Naciones Unidas. (2015). *Transformar nuestro mundo: la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible*. Resolución aprobada por la Asamblea General el 25 de septiembre de 2015. <https://undocs.org/es/A/RES/70/1>
- Ortega-Quevedo, V., Ortiz, N., Martín, R., Santamaría-Cárdaba, I. y Lobo, F. (2017). ¿Te animas a leer? Una experiencia de animación a la lectura en educación primaria. *DIDACTICAE*, 5, 130-144.
<https://revistes.ub.edu/index.php/didacticae/article/view/20360/pdf>
- Pérez, M. y Roa, C. (2010). *Herramienta para la vida: hablar, leer y escribir para comprender el mundo Referentes para la didáctica del lenguaje en el primer ciclo*. Editorial Kimpres Ltda. <https://docplayer.es/253696-Herramienta-para-la-vida-hablar-leer-y-escribir-para-comprender-el-mundo.html>
- Pisabarro, A.M. y Vivaracho, C.E. (2018). Gamificación en el aula: gincana de programación. *ReVisión: Revista de Investigación en Docencia Universitaria de la Informática*, 11(1), 85-93. Recuperado de <http://www.aenui.net/ojs/index.php?journal=revisión&page=article&op=view&path%5B%5D=402&path%5B%5D=593>
- Prezsky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
<https://www.marcprensky.com/writing/Prezsky%20-%20Digital%20Natives.%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>
- Rodenas, M., Salvador, R. y Moncaleano, G. (2013). E-learning: características y evaluación. *Ensayos de economía*, 43, 143-159.
<https://revistas.unal.edu.co/index.php/ede/article/view/42932/44359>
- Rodríguez, J.A. (2015). Aprendizaje basado en juegos. Dentro de *IX Jornadas Nacionales de Ludotecas: Juegos y juguetes en la vida social* (pp. 140-152). Comarca de la Sierra de Albarracín. https://drive.google.com/file/d/0B997-4KG_pVcjFfQmRUbzI1TEE/view?usp=sharing
- Rovira-Collado, J. (2017). Booktrailer y Booktuber como herramientas LIJ 2.0 para el desarrollo del hábito lector. *Investigaciones sobre lectura*, (7), 55-72.
https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/62755/1/2017_Rovira-Collado_ISL.pdf

- Sangrà, A., Vlachopoulos, D., Cabrera, N. y Bravo, S. (2011). Hacia una definición inclusiva del e-learning. *UOC*. http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/10541/6/inf_ed_cast.pdf
- Sanz, Á. (2005). La lectura en el proyecto PISA. *Revista de Educación, extra 1*, 95-120. <http://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:c1a92e0a-a859-4167-a399-d187c27b7efb/re200509-pdf.pdf>
- Sepúlveda, H. (2016). *Animación a la lectura en niños de preescolar y la interacción con sus familias a través del uso del libro álbum*. (Trabajo Fin de Máster, Universidad Nacional de Colombia). <https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/57072/hildamonicasepulvedacocunubo.2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Tello, E. (2008). Las tecnologías de la información y comunicaciones (TIC) y la brecha digital: su impacto en la sociedad de México. *Revista de Unidad y Sociedad del Conocimiento, RUSC*, 4(2), 1-8. <http://rusc.uoc.edu/rusc/es/index.php/rusc/article/download/v4n2-tello/305-1221-2-PB.pdf>
- Torres-Toukoumidis, Á., Ramírez-Montoya, M. S. y Romero-Rodríguez, L. M. (2018). Valoración y evaluación de los Aprendizajes Basados en Juegos (GBL) en contextos e-learning. *Education in the Knowledge Society*, 19(4), 109-128. <https://repositorio.grial.eu/bitstream/grial/1473/1/19818-66949-1-PB.pdf>
- Yepes, L.B. (2013). La promoción de la lectura: conceptos y prácticas sociales. En Yepes, L.B., Ceretta, M.G. y Díez, C. (Eds.), *Jóvenes lectores. Caminos de formación* (pp. 9-53). Ministerio de Educación y Cultura. https://cerlalc.org/wp-content/uploads/2017/04/PUBLICACIONES_OLB_Jovenes_lectores_Guia_metodologica_2013.pdf