

Aporte del juego motor en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Erika Julieth Gómez Cifuentes

María Carolina López Gómez

Leidy Albany Martínez Valencia

Universidad Católica de Oriente

Facultad de Educación

Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deporte

Rionegro – Antioquia - Colombia

2020

Aporte del juego motor en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Erika Julieth Gómez Cifuentes

María Carolina López Gómez

Leidy Albany Martínez Valencia

**Artículo de investigación para optar al título de Licenciadas en Educación Física,
Recreación y Deporte**

Asesor, Juan Álvaro Montoya Gutierrez

Docente - Investigador

Universidad Católica de Oriente

Facultad de Educación

Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deporte

Rionegro – Antioquia – Colombia

Tabla de Contenido

Resumen	4
Abstract	5
Introducción	6
Contexto del juego	7
Juegos motores como agentes lúdicos	8
Sobre la enseñanza-aprendizaje	11
El juego motor como mediador en el aprendizaje	13
El juego y su aporte a la educación emocional	15
Conclusiones	16
Referencias	18

Resumen

El juego motor ha estado presente en la vida humana a lo largo de la historia y hace parte del gusto y disfrute de las personas desde edades muy tempranas, su atributo principal es el movimiento, el cual es inherente al ser humano. Debido a su importancia en los primeros años de vida y su necesaria dependencia con la acción, el juego motor se ha utilizado como un medio en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por lo anterior, y viendo de forma generalizada la dificultad que tienen la mayoría de los estudiantes para aprender algunas áreas como matemáticas, inglés y otras, se ve el juego como un excelente mediador para la adquisición de dichos contenidos. Esto beneficiaría no solo a los educandos sino también a los docentes para el desarrollo asertivo de sus clases.

El presente trabajo aborda diversas teorías sobre el juego motor, la enseñanza-aprendizaje y la relación que se posibilita entre ambos, beneficiando los procesos educativos.

Palabras clave: juego, juego motor, enseñanza, aprendizaje, educación.

Abstract

The motor game has been present in human life throughout history and is part of the taste and enjoyment of people from very early ages, its main attribute is movement, which is inherent in the human being. Due to its importance in the first years of life and its necessary dependence on action, motor play has been used as a medium in the teaching-learning process.

Therefore, and seeing in general the difficulty that most students have in learning some areas such as mathematics, English and others, the game is seen as an excellent mediator for the acquisition of such content. This would benefit not only the learners but also the teachers for the assertive development of their classes.

This work deals with various theories about motor play, teaching-learning and the relationship that is made possible between the two, benefiting educational processes.

Keywords: game, motor game, teaching, learning, education

Introducción

A partir de la premisa de que el juego forma parte elemental del desarrollo del ser humano, nace la idea de escribir sobre el impacto en el aprendizaje por medio de éste, teniendo como objetivo principal mostrar cuál es el aporte del juego en el proceso de enseñanza aprendizaje.

La idea de escribir sobre este tema se da después de observar en una práctica docente el gusto y disfrute que genera el juego en los niños y niñas, especialmente el juego motor y sumado a ello, el potencial formativo que se encuentra contenido en el juego, de tal manera, se parte de una pregunta problematizadora que permite desentrañar relaciones entre el juego y la educación, a saber: ¿cuáles son los aportes de los juegos motores en la enseñanza-aprendizaje? Lo anterior, se encuentra ligado a la evidencia más o menos generalizada, de la dificultad en el aprendizaje de ciertas áreas como las matemáticas, el lenguaje y el inglés, en los estudiantes. Lo cual evidencia las necesidades educativas para la adquisición de aprendizajes, que se encuentran poco satisfechas desde las metodologías tradicionales, por ende, es menester buscar otras alternativas que sean más llamativas para los educandos, encontrando en el juego, inmerso en la vida misma de los niños y niñas, una potencialidad educativa.

A partir de la anterior inquietud, se recurre a una metodología de investigación de carácter cualitativo y se fundamenta en el enfoque teórico-documental; de esta manera, se implementa un rastreo bibliográfico cuyas categorías de análisis son: juego, juego motor y enseñanza-aprendizaje, lo que permite concluir que el juego influye en la enseñanza-aprendizaje en todos los aspectos de formación de un niño, emocional, físico, psicológico.

Mucho se ha hablado de la importancia del juego en el desarrollo integral de los niños y niñas y en especial del juego motor, cuya relevancia radica en el uso significativo del movimiento y la lúdica. El juego motor permite que los estudiantes desarrollen sus habilidades sociales, la creatividad, la autonomía; ayuda a forjar el carácter y a mejorar las capacidades físicas. Es por esto que se ha utilizado dentro de las estrategias de enseñanza-aprendizaje, principalmente en edades tempranas, pues el disfrute que puede proporcionar hace que la adquisición de nuevos conocimientos se presente de una forma mucho más amena y puedan ser más significativos.

En tanto proceso cultural y educativo, el juego cuenta con características que orientan su sentido; en diversas fuentes se da cuenta del juego, sus reglas, sus tipos y hasta las características que éste debe tener para ser implementado como una estrategia en el ámbito educativo, teniendo en cuenta la importancia del juego en la vida humana, el presente artículo está encaminado a abordar las diferentes teorías sobre el juego motor y la enseñanza- aprendizaje para determinar si existe una relación entre ellos que pueda beneficiar los procesos educativos.

Contexto del juego

El juego cuenta su historia desde el mismo inicio de la humanidad, por lo que es algo innato en el ser humano y está presente en todas las culturas. Éste ha sido una forma de interacción social, de diversión y recreación.

En este mismo sentido, el juego motor ha estado presente en las diferentes civilizaciones, cada una, en su idiosincrasia, lo ha canalizado sistémicamente hacia determinadas prácticas, cuya orientación posee un sentido cultural. Por su impacto e interés histórico sobre el sentido cultural que posee el deporte, destacan los Juegos Olímpicos –JJOO– de la Antigua Grecia, que poseían una estrecha relación con su cosmovisión, llegando a concebirse como un regalo de los dioses;

de hecho, su abolición final romana en 393 d.C. se justifica por estar ligados a dioses paganos (Merino, Arraiz y Sabirón, 2018).

A pesar de ser abolidos, se sabe que estos juegos suscitaban emociones, alegría, euforia, espíritu de competencia, y aunque los juegos de esta época eran como un diamante en bruto, sí mostraron lo que hasta ahora predomina y es el gran impacto que tienen en el sentido de bienestar y disfrute en las personas.

A pesar de lo anterior, y ahora entrando en la relación directa que tiene éste en el aspecto educativo, se ve necesario darle el debido lugar dentro de este sistema:

El juego ha acompañado a la humanidad a lo largo de su historia, sin embargo, hasta fechas recientes no se ha incorporado dentro del currículo educativo oficial de las sociedades avanzadas. Ello recoge una herencia pedagógica que desde el siglo XVI ve en el juego un instrumento educativo. (García y Rodríguez, 2005, p. 223)

Teniendo en cuenta este aporte, queda claro que desde mucho tiempo atrás se ha venido escribiendo de lo mismo, buscando impactar concretamente el aspecto educativo en las sociedades del mundo.

Algunos países le han apostado al juego como medio principal en el aprendizaje de los estudiantes, obteniendo resultados muy positivos dignos de imitar, pero realmente son pocos. Aún así, se confirma el gran impacto que tiene el juego en la formación integral de los estudiantes.

Juegos motores como agentes lúdicos

El disfrute y la diversión hacen parte de la lúdica, es por esto que el juego encaja de manera perfecta en ella, generando emociones positivas en los estudiantes que a la vez llevan a la

adquisición de aprendizajes duraderos y significativos, propiciando participaciones espontáneas de los educandos de forma amena.

Teniendo en cuenta el gusto y disfrute de los niños y niñas por las actividades motrices, es fundamental que el docente utilice estrategias pedagógicas que fomenten dichas actividades, pues es evidente que desde que se nace, los primeros aprendizajes son motrices, por ejemplo, cuando el bebé succiona, aprehende objetos etc. En este sentido, el juego se concibe como estrategia y principal mediador en los aprendizajes, en tanto se acomoda al interés del educando transformando la enseñanza en un aprendizaje significativo.

En concordancia con el Ministerio de Educación Nacional (MEN), “El juego es la condición de posibilidad de lo lúdico como ejercicio de la libertad y de la creatividad humana”. (2010, p. 11).

Así es, el juego genera un estado de libertad y felicidad, motivando al cerebro a sacar nuevas ideas, nuevas formas, a querer vivir otras experiencias, lo que se llama creatividad, es la excitación que produce el juego en la mente la generadora de tales pensamientos.

Son variadas las definiciones de juego, sin embargo, todas pretenden explicar su relevancia en el desarrollo integral de los niños y niñas. La literatura sobre el tema ha tendido a llamar juego a todo lo que el niño hiciera, ya fuera explorar, experimentar, imaginar, representar, etc.; por ello acotamos el campo hablando del juego motor reglado, entendiéndolo como instrumento de educación en valores y en conocimientos. Este concepto difiere del juego libre asociado a actividades exploratorias sin ninguna intención educativa planificada. (García y Rodríguez, 2005).

Existen juegos con intencionalidad pedagógica, se pretende llegar a un objetivo a pesar que el estudiante no lo sepa y solo juegue; pero también existe el juego libre, donde no hay

intervención directa del adulto, solo observación, generalmente con el fin de determinar fortalezas o debilidades a trabajar, es un juego indispensable para el niño, ya que es allí donde se encuentra verdadera libertad que se habló en párrafos anteriores. Por lo tanto, y difiriendo un poco con el autor anterior, el juego libre sí puede tener intención educativa planificada.

Además, Duran y Costes (2018), afirman que “el Juego Motor corresponde a aquella situación motriz codificada, con o sin enfrentamiento motor, denominada juego o deporte por las instancias sociales” (p. 228); se refuerza lo anterior, con el aporte de Navarro (2010), quien menciona que:

En todos los tipos de juegos motores: perceptivo-motores, simbólicos, de reglas, deportivos, etc., existe un denominador común: la motricidad. Por tanto, el juego motor es una organización lúdica que se caracteriza por el empleo significativo de la motricidad; es decir, la relevancia, que como juego procede de este grado de significación (p. 55).

Se llega ahora al juego motor, aquel que conlleva situaciones vivenciales desde una acción motriz indispensable para su realización, algunos de estos juegos sin necesidad de interacción con otras personas, a sea sin oponente o compañero que ayude, otros, por el contrario, con ayuda directa de otros participantes. Así, el juego motor tiene la posibilidad de modificarse y ser igual de efectivo, dependiendo de lo que se quiere trabajar con los educandos.

Por su parte Caillois (1958), dice que “los juegos nos enseñan oficios, desarrollan aptitudes. Luego, si los juegos no son representación, sino anticipación de actividades útiles y serias, será posible deducir de la naturaleza del juego, el carácter y matiz de las culturas” (p. 72).

Por consiguiente, podría decirse que el juego implementado desde la misma gestación, en la estimulación temprana, enriquecimiento motriz y educación física, sería la base para

ciudadanos formados integralmente, idóneos para participar en la creación de culturas más conscientes y felices, y es que el juego también interviene directamente en la salud emocional.

Vallejo y López (2002), mencionan características que lo hacen relevante en la dimensión emocional de las personas, dos de ellas son:

“El juego es una actividad placentera, fuente de gozo. La actividad lúdica procura placer, es una actividad divertida que generalmente suscita excitación, hace aparecer signos de alegría y siempre es elevada positivamente por quien la realiza” (p. 2).

Una segunda característica es:

El juego es autoexpresión, descubrimiento del mundo exterior y de sí mismo. En el juego el niño expresa su personalidad integral, pero no sólo es una oportunidad de autoexpresión para él, también es una actividad significativa de las posibilidades de descubrimiento, de exploración y experimentación con las sensaciones, con los movimientos, con las relaciones, a través de las cuales el niño descubre y se descubre a sí mismo. (Vallejo y López 2002, p. 3).

Esto concuerda con el comportamiento de los niños y niñas cuando juegan, están en su máxima expresión, se les ve felices, exploran, inventan, activan su mente y cuerpo. Desde el mismo vientre se ha observado como gemelos juegan entre ellos y luego replican esos juegos estando en el mundo exterior. Los niños antes de hablar juegan, antes de escribir dibujan, antes de caminar bailan, ellos son acción pura, por lo tanto, los juegos motores son especialmente llamativos para la mayoría, trayendo aspectos positivos, no solo por el fortalecimiento motriz que genera, sino también por los beneficios emocionales y sociales que brindan.

Así mismo:

“El juego motor es una actividad que se caracteriza por ser lúdica, pero además se puede añadir que tiene un potencial liberador relevante. Se trata de una actividad que a menudo se vincula con la diversión y el movimiento”. (Sánchez, 2009, citado por Millan, Velandia y Lara, 2017, p. 35)

El juego motor se puede utilizar con doble finalidad, diversión y aprendizaje. Por ejemplo, para mejorar las relaciones interpersonales en un grupo, los juegos cooperativos serían de gran utilidad, así los estudiantes la pasan bien a la vez que comparten y fortalecen las relaciones con sus compañeros.

Por otro lado, se entiende por juego motor como el conjunto de situaciones motrices orientadas al enriquecimiento de la experiencia motora de los sujetos que inicialmente se centraliza en la estimulación del desempeño coordinativo, en tanto sustento básico para el desarrollo del pensamiento táctico. (Millan et al., 2017, p. 34)

Por esta razón, los juegos motores son de las herramientas más apreciadas por los docentes de educación física, ya que gozan de lúdica y generan aprendizajes motrices de forma efectiva y placentera para el estudiante. Con ellos se puede aplicar la mayor parte de los contenidos de esta área, desde lo básico a lo complejo. Educadores físicos en general lo están tomando en cuenta en sus entrenamientos, debido a la gran acogida y los excelentes resultados que permite obtener.

Sobre la enseñanza-aprendizaje

A través del tiempo el interés de los docentes ha sido que los estudiantes aprendan, asumiendo así un papel más activo en las estrategias de enseñanza, pues de esta manera se unifica la enseñanza con el aprendizaje.

Por consiguiente, “las estrategias de enseñanza se conciben como los procedimientos utilizados por el docente para promover aprendizajes significativos, implican actividades conscientes y orientadas a un fin” (SENA, 2003, p. 8).

En consecuencia, el docente debe tener en cuenta para las estrategias de enseñanza, actividades que sean llamativas y atractivas para los estudiantes, especialmente si éstos son niños pues ellos necesitan motivación a la hora de aprender.

De esta manera, también es necesario que los estudiantes hagan parte activa en el proceso de aprendizaje, ya que cuando el conocimiento es dado por el docente de forma mecánica y sin permitir la acción directa del estudiante, posiblemente este conocimiento no sea significativo y duradero, sino más bien algo momentáneo y que se aprende con el unico fin de obtener una nota.

Por otro lado, Ortiz dice que:

El proceso de enseñanza - aprendizaje se define también como "el movimiento de la actividad cognoscitiva de los alumnos bajo la dirección del maestro, hacia el dominio de los conocimientos, las habilidades, los hábitos y la formación de una concepción científica del mundo". (2009, p.12)

Además, Infante, dice que:

Enseñar y aprender es un proceso dialógico, en el que un agente (el maestro) ve y piensa en el otro (el estudiante) no como en un paciente, receptáculo de unos saberes, sino como un agente con el cual se equipara en unos contextos definidos (escenarios o contextos de enseñanza) y con el cual debe estar en perfecto acuerdo; uno y otro, poseedores de un acervo de saberes -teóricos y/o culturales... (2007, p. 34)

...González, citando a Kolb dice que:

El docente debe tener en cuenta que el objetivo principal en la enseñanza debe cubrir las necesidades de aprendizaje de cada estilo. Por eso mismo, para que el alumno se interese en aprender, el educador debe tomar, como objetivos de enseñanza, principios que sean compatibles con las preferencias e intereses en relación al estilo de aprendizaje. (2013, p. 56)

Es por esto que los maestros en su quehacer pedagógico deben estar siempre realizando observaciones y análisis de las necesidades de aprendizaje y los diferentes estilos que tienen sus estudiantes para aprender, y de ahí optar por las estrategias que puedan ser más adecuadas para impartir sus clases y que el conocimiento pueda llegar a todos de una forma más agradable y amena.

Teniendo en cuenta lo anterior, se menciona que:

Las estrategias de Enseñanza-Aprendizaje son instrumentos de los que se vale el docente para contribuir a la implementación y desarrollo de las competencias de los estudiantes.

Con base en una secuencia didáctica que incluye inicio, desarrollo y cierre, es conveniente utilizar estas estrategias de forma permanente tomando en cuenta las competencias específicas que pretendemos contribuir a desarrollar. (Pimienta, 2020, p. 1)

A partir de las definiciones y apreciaciones abordadas sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje es relevante revisar la siguiente apreciación de Vygotsky:

El medio social es fundamental. No se aprende solo. Desde esta perspectiva, este autor destaca la importancia de la enseñanza como habilitadora del desarrollo. Existen dos niveles de desarrollo, uno dado por lo que el sujeto logra realizar de manera autónoma, y otro nivel de desarrollo potencial o zona de desarrollo próximo, que está constituido por

lo que el sujeto es capaz de aprender con ayuda de otras personas o con la presencia de instrumentos mediadores. (Chumpitaz et al., 2005, p 22)

De manera que el docente debe tener en cuenta para la aplicación de las estrategias de enseñanza las actividades en las que se puede generar la socialización y para esto se puede tomar como referencia los juegos motores, que implican cooperación e interacción entre los estudiantes, permitiendo que se den aprendizajes a través del diálogo de los saberes que cada uno posee.

El juego motor como mediador en el aprendizaje

Debido a la importancia que ha tenido el juego motor en la vida humana y a sus características que lo hacen tan ameno y agradable, algunos autores lo han relacionado como un importante mediador en los procesos de enseñanza-aprendizaje en los contextos educativos, ya que éste puede proporcionar mayor motivación de los estudiantes para adquirir sus aprendizajes. Como menciona Navarro (2010):

El juego promueve el aprendizaje porque concita experiencias, tanteos, resultados, los somete a repetición, mediante una fórmula agradable, placentera. Ésta es la razón por la que el juego es buscado por el jugador, sobre todo por el niño, y es por lo que jugar es una actividad frecuente” (p. 53).

Así que el juego es una manera de divertirse, por eso es tan buscado por todas las personas y más por los niños, éste tiene muchos beneficios en la vida, relaja y libera el estrés, permite relacionarse con otros, propicia la imaginación y creatividad, por medio de éste se pueden obtener aprendizajes de forma más sencilla, ya que lo hacen de manera natural; también es una estrategia motivadora para los estudiantes pues genera placer y goce.

Teniendo en cuenta lo anterior y conociendo la gran relevancia del juego en el aprendizaje, Salas (2019) menciona que:

El juego debe ser considerado como un contenido en sí mismo. Además, como señala la LOMCE (2013) y el Real Decreto 126/2014, dentro de los principios metodológicos educativos y de la asignatura de Educación Física se encuentra el juego, como una actividad y recurso propio de cada etapa educativa, a través del cual el niño toma conciencia de la realidad y aprende de ella por medio de la imitación y la representación: Utilicen el juego como recurso imprescindible de aprendizaje, acorde con las intenciones educativas, y como herramienta didáctica por su carácter motivador. (Decreto 26/2016) (p. 26).

Asimismo, el juego es un mediador del aprendizaje y es de mucho agrado para los estudiantes, ya que por medio de éste no solo disfrutan, sino que también aprenden para la vida y de una manera diferente mediante la recreación y el ocio, además, es una herramienta didáctica importante, de la cual los maestros deben de sacar mucho provecho y estimular el aprendizaje de los niños.

Jiménez, cita al Gobierno del estado Jalisco (2014), quien menciona que el juego: aporta beneficios de tipo cognitivo, afectivo y social, que contribuyen a la formación e integración de la corporeidad y a la edificación de la competencia motriz [...] El juego motriz contribuye al reforzamiento y vinculación de los contenidos aprendidos en el aula, por medio de las actividades al aire libre. (2019, p. 24)

Por consiguiente, el juego es un recurso didáctico, pues los estudiantes aprenden a través de una experiencia feliz y placentera, se relacionan con los demás, ayuda a los niños a desarrollar

sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales, también estimula su interés y su forma de observar y explorar lo que lo rodea, igualmente, le ayuda a encontrarse a sí mismo a conocer y formar su personalidad.

Educar a los alumnos a través del juego se ha de considerar profundamente. El juego bien orientado es una fuente de grandes provechos, el alumno aprende porque el juego es el aprendizaje y los mejores maestros han de ser los padres. Como adultos tendemos a pensar que el juego de los alumnos es algo demasiado infantil como para convertirlo en parte importante de nuestra vida, y no es así. (Quevedo, 2013, p. 34)

De manera que, no solo los maestros son quienes pueden ver en el juego una forma de enseñar a los niños y niñas, sino también los padres desde el hogar deben aprovechar este recurso para la educación inicial de sus hijos, en la enseñanza de los valores familiares y sociales. Los adultos en general debemos ser conscientes de la relevancia que tiene el juego en la vida y el aprendizaje de los niños y no verlo como algo carente de sentido, ya que éste siempre estará vigente en cualquier etapa de la vida.

El juego y su aporte a la educación emocional

Como se ha venido mostrando, el juego contribuye en gran manera al aprendizaje, no solo en la dimensión corporal, sino también en la dimensión emocional, la cual es fundamental en el desarrollo integral del ser humano, Miralles; Filella y Lavega; citando varias investigaciones resaltan que:

El juego, en tanto es manifestación inductora de emociones, puede ser una herramienta de primer orden para que el profesorado de educación física pueda activar programas de educación emocional. Para ello se plantea la vivencia de diferentes situaciones de juegos motores correspondientes a diferentes dominios de acción motriz, ya que en cada una de estas grandes clases de juegos se desencadenan procesos y experiencias prácticas desiguales, asociados probablemente a diferentes tendencias en la vivencia de emociones. (2017, p. 88)

Por lo tanto, ha de entenderse que la práctica de un juego motriz no sólo da respuesta a unos aspectos físicos, allí también subyacen otros elementos, al jugar no solo hay movimiento, también hay pensamientos y sentimientos, interpretaciones, es un conjunto de interacciones humanas que llevan a una emocionalidad, y teniendo en cuenta que cuando ésta es positiva desencadena actitudes y aptitudes deseables en cualquier persona, se hace aún más significativa su aplicación.

Así pues, por todo lo referenciado, podemos decir que juegos deportivos y emociones es una relación inseparable en el ámbito de la educación física (Parlebas, 2001). A través del juego, de la motricidad, es posible desarrollar las competencias emocionales, (Ladino, GonzálezCorrea, González-Correa, & Caicedo, 2016) inmersas en las competencias básicas del sistema educativo actual. Y que por lo tanto es fundamental que los profesores de educación física tengan conocimientos científicos de educación física emocional (Miralles et al., 2017, p. 89)

De manera que, si el objetivo es encontrar el aporte positivo de los juegos motores en el proceso de enseñanza- aprendizaje de los estudiantes, en este caso en el aspecto emocional, primero ha de aplicarse en la formación de los docentes, que ellos lo vivan y reciban los

beneficios emocionales primero, para que puedan ir a transmitirlo a sus estudiantes de forma efectiva, brindando así una formación integral de calidad.

Cuando el docente adquiere estas herramientas vivenciales y argumentativas, podrá tener la capacidad de educar no solo el cuerpo sino también la mente.

||

Conclusiones

El juego se remonta a los inicios de la humanidad, lo que muestra la gran relevancia que éste trae para el hombre en todos los aspectos de su formación, en la niñez enseña tareas mediante los juegos de roles, propicia la imaginación con los juegos simbólicos, generando sentimientos de libertad y disfrute. El juego es esencial en el ser humano.

El juego motor hace parte de esa gama de juegos, es movimiento, acción, propicia aprendizajes motrices, sociales y cognitivos. Éste actúa como protagonista en la edad escolar, por lo que sería una excelente estrategia en el aprendizaje de todas las áreas del currículo.

Se puede comprobar que incorporar el juego motor en los métodos de enseñanza de hoy en día, tiene unos resultados muy beneficiosos para los estudiantes, ya que genera aprendizajes por medio del movimiento lo que permite mayor disfrute y motivación para adquirir nuevos conocimientos, pues para aprender el alumno tiene que estar motivado.

El gran reto al que se ven enfrentados los docentes diariamente en su quehacer, tiene que ver directamente con las estrategias que deben implementar para que los conocimientos que imparten sean más significativos, por esto siempre están tratando de adaptarse a los diferentes contextos y estilos de aprendizaje y es aquí donde entra a tener una gran importancia el juego, ya que éste permite no solo el movimiento sino, la integración, la cooperación, la adquisición de

valores y además es generador de emociones por medio del componente lúdico que posee, superar la frustración, a ganar y a perder, situaciones que son absolutamente necesarias el resto

El juego es un excelente medio para aprender y fortalecer la educación emocional, permite relacionarse con más personas por lo que actúa en el aprendizaje interpersonal, los juegos cooperativos son inductores de emociones positivas, ya que promueven la solidaridad, la tolerancia y el respeto, valores esenciales en una sociedad, los juegos de competencia ayudan a de la vida. Además, y como uno de los factores principales, está el hecho que por medio del juego las personas, independientemente de la edad, es generador de alegría, diversión, goce, aspectos que ayudan a tener una emocionalidad saludable.

Que el juego sea considerado como contenido en sí mismo, es uno de los objetivos por alcanzar en el sector educativo; que se enseñe como tal desde la edad escolar y se le dé la posición que merece según su importancia en la enseñanza-aprendizaje de estudiantes y profesores.

Referencias

- Bautista-Vallejo, JM, López- Norma, R. (2002). El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad. *Agora digital* 4.
http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/6622/Juego_didactico.pdf
- Caillois R. (1958). Teoría de los juegos. (Ed. Seix Barral). [http://Users/user/Downloads/teoria-de-los-juegos-de-roger-caillois-brujula-de-actualidad%20\(2\).pdf](http://Users/user/Downloads/teoria-de-los-juegos-de-roger-caillois-brujula-de-actualidad%20(2).pdf)
- Chumpitaz-Campos, L., García-Torres, Sakiyama-Freire D. y Sánchez-Vásquez D. (2005). Informática aplicada a los procesos de enseñanza – aprendizaje. Editorial(es): PUCP - Fondo Editorial.
https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=5EFNxLUaXOQC&oi=fnd&pg=PA11&dq=LC+Campos,+MPG+Torres,+DS+Freire+-+2005+&ots=JM8CP3tPfc&sig=3_5FpMoiZCWRaCR8Toxb-WKIZZY#v=onepage&q&f=false
- Duran, C. y Costes, A. (2018). Efecto de los juegos motores sobre la toma de conciencia emocional. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 18 (70), 227-245. <https://doi.org/10.15366/rimcafd2018.70.003>
- García-Monge, A. y Rodríguez-Navarro, H. (2005). El juego motor reglado como estimulador de entornos de aprendizaje. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 2(1), 223-238. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=3498/349832309016>
- González-Peiteado, M. (2013). Los estilos de enseñanza y aprendizaje como soporte de la actividad docente. *Revista Estilos de Aprendizaje*, 6 (11), 51-70.
<http://revistaestilosdeaprendizaje.com/article/view/971/1679>

- Infante-Castaño, G. (2007). Enseñar y aprender: un proceso fundamentalmente dialógico de transformación. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 3(2),29-40.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=1341/134112600003>
- Jiménez-Díaz, L. (2019). El juego motriz como medio de aprendizaje en la escuela [Tesis de grado, Universitat de les Illes Balears]. Repositorio Institucional UIB.
https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/3468/Jimenez_Diaz_Lidia.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Merino-Orozco, A., Arraiz-Pérez, A. y Sabirón-Sierra, F. (2018). De la inherencia histórica del juego motriz al potencial educativo del deporte. *Cultura, Ciencia y Deporte*, 13(38), 175-182. <http://dx.doi.org/10.12800/ccd.v13i38.1073>
- Millan-Quiroga, EQ, Velandia- Serrano, IJ y Lara-Contreras, C. (2017). El juego motor, un aporte para mejorar habilidades de locomoción en los estudiantes con síndrome down entre los 8- 14 años del Colegio Madre Adela [Tesis de grado, Corporación Universitaria Minuto de Dios]. Repositorio Institucional CUMD.
https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/5072/TEFIS_MillanQuirogaEdison_2017.pdf?sequence=1
- Ministerio de Educación Nacional -MEN-, (2010). *Orientaciones Pedagógicas para la Educación Física, Recreación y Deporte*. (Documento N°. 15). Viceministerio de educación Preescolar, Básica y Media.
<https://es.calameo.com/read/000387601abc4e0dc4333>
- Miralles-Pascual, R. Filella-Guiu, G. Lavega i Burgués, P. (2017) . Educación física emocional a través del juego en educación primaria: ayudando a los maestros a tomar decisiones.

Retos: Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación (31), 88-93.

<http://hdl.handle.net/10459.1/59188>

Navarro-Adelantado, V. (2010). El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores. (1ª ed.) INDE Publicaciones. <https://es.slideshare.net/albertofreddyciertolino/el-afan-de-jugar-teora-y-prctica-de-los-juegos-motores>

Ortiz, KH. (2009). Plataforma para el control del uso de softwares educativos. Universidad de Cienfuegos. <https://www.eumed.net/libros-gratis/2009c/583/index.htm>

Pimienta-Prieto, JH. (2020). Estrategias de Enseñanza-Aprendizaje. Bachillerato General Oficial Adolfo López Mateo. http://boalm.com.mx/index_archivos/ARCHIVOS/cuad.pdf

Quevedo-Cajas, LP. (2013). El juego en el proceso enseñanza aprendizaje de la prematemática, en los alumnos del primer año de educación general básica del centro educativo “Alejandro Benjamín Coronel Terán”, de la provincia de Cotopaxi, Cantón Latacunga. [Tesis de grado, Universidad Tecnológica Equinoccial]. Repositorio UTE Ecuador. http://192.188.51.77/bitstream/123456789/10935/1/53310_1.pdf

Salas-Martín, M. (2019). El recreo como momento educativo de hábitos saludables: diseño del proyecto “recreativos”. [Tesis de grado, Universidad de Valladolid]. Repositorio Institucional UV. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/34813/TFG-B.1209.pdf?sequence=1>

Servicio Nacional de Aprendizaje – SENA- (2003). Manual de estrategias de enseñanza/aprendizaje (1ª ed.). Prégon Ltda. <https://www.ucn.edu.co/Biblioteca%20Institucional%20Cemav/AyudaDI/recursos/ManualEstrategiasEnsenanzaAprendizaje.pdf>