

EL JUEGO COMO UNA HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA EL APRENDIZAJE EN LA ESCUELA

THE GAME AS A PEDAGOGICAL TOOL FOR LEARNING AT SCHOOL

Andrés Uribe Delgado

Universidad Autónoma de Chile, Chile

Uribe, A. (2023). El juego como una herramienta pedagógica para el aprendizaje en la escuela. *Revista de Inclusión Educativa y Diversidad*, 1(1), 32-44. <https://www.ried.website/actual/issue1-view-3>

RESUMEN

El juego es una actividad innata del ser humano caracterizada por la producción de placer y por sus beneficios asociados en la dimensión física, psicológica y social. El objetivo de este ensayo consiste en analizar, interpretar y develar antecedentes que contribuyan a la reproducción de prácticas educativas en base al juego. El método utilizado consiste en un análisis de contenidos publicados en la literatura científica, normativa y de divulgación científica para la profundización teórica de las diferentes miradas del juego como herramienta pedagógica. Se propone una clasificación de tipos de juegos, basados en la literatura y se ejemplifica dando orden a través de una ficha de clasificación de juegos para ser utilizada en el contexto educativo escolar. Se concluye que el juego es un elemento importante dentro del proceso educativo dada sus características y su impacto en los estudiantes en la motivación y en la facilitación de nuevos aprendizajes. Asimismo, se defiende la idea del juego como herramienta pedagógica direccionada al cumplimiento de objetivos de aprendizaje a fin de contribuir a la didáctica en la escuela.

Palabras clave: Juego; Aprendizaje; Escuela; Contexto escolar; Herramienta pedagógica.

ABSTRACT

The game is an innate activity of the human being characterized by the production of pleasure and its associated benefits in the physical, psychological, and social dimension. The objective of this essay is to analyze, interpret and reveal antecedents that contribute to the reproduction of educational practices based on the game. The method used consists of an analysis of contents published in the scientific, normative, and scientific dissemination literature for the theoretical deepening of the different views of the game as a pedagogical tool. A classification of types of games is proposed, based on the literature, and is exemplified by ordering through a classification of games to be used in the educational context. It is concluded that the game is an important element in the educational process

given its characteristics and its impact on students in motivation and facilitation of new learning. Likewise, the idea of the game is defended as a pedagogical tool aimed at fulfilling learning objectives to contribute to didactics at school.

Keyword: Game; Learning; School; School context; Pedagogical tool.

INTRODUCCIÓN

Jugar es parte fundamental del desarrollo humano debido a la cantidad de beneficios a nivel físico, psicológico y cognitivo. Asimismo, se presenta en todos los niños, aunque existen variaciones según la influencia social y cultural que se le otorgue (García-Carpintero, 2010; Minerva, 2002). La acción de jugar es una actividad natural y automotivada según los propios intereses de los participantes (Meneses & Monge, 2001). No obstante, en el marco de la educación escolar, el juego se ha convertido en una herramienta metodológica para favorecer el proceso de aprendizaje-enseñanza sobre todo a temprana edad en la primera infancia.

La primera infancia resulta una de las etapas trascendentales en el desarrollo humano, puesto que, este periodo ejerce influencias en el bienestar físico, psicológico y social en las etapas posteriores de la vida humana (Organización Mundial de la Salud [OMS], 2007). Al respecto, todos los niños y niñas presentan una serie de características que los hacen diferentes unos de otros, algunos con un nivel de maduración acorde a su edad y otros con dificultades en su desarrollo (Cáceres et al., 2018), siendo la escuela una institución que debe poseer la capacidad de reconocer la heterogeneidad de los estudiantes para el desarrollo integral de todos los niños y niñas independiente de su condición,

haciendo uso de diversos métodos, herramientas y recursos para cumplir dicho propósito.

El problema de este ensayo tiene relación con las prácticas pedagógicas y estrategias de enseñanza utilizadas por el profesorado, cuyos métodos distan de la utilización de la didáctica del juego, aun cuando la importancia que tiene el juego en el desarrollo de aprendizajes y el uso que se le está dando como herramienta pedagógica en la educación escolar (Muñoz et al., 2019; Pamplona-Raigosa et al., 2019). En relación a esto, el objetivo de este ensayo es analizar las bases teóricas para la reflexión acerca de la influencia que el juego tiene en edades tempranas y durante el desarrollo de los niños, niñas y jóvenes, a fin de proponer un ejemplo de ficha de clasificación de juego que contribuya al cumplimiento de objetivos de aprendizaje de diferentes asignaturas de la educación escolar chilena.

El método consiste en primera instancia de una revisión bibliográfica de antecedentes publicados en la literatura científica, normativa y de divulgación científica para dar sustento teórico y conocer diferentes miradas y contextos relacionados a los antecedentes expuestos. Seguidamente se elabora un recorrido teórico que profundiza en las palabras claves de este artículo y así realizar un análisis de la información

recogida basándose en la técnica metodológica de análisis de contenidos con el objetivo de interpretar y develar antecedentes que contribuyan a la reproducción de prácticas educativas en base al juego. Finalmente, se expone un ejemplo de ficha de clasificación de juego basadas en el juego como herramienta pedagógica para el cumplimiento de objetivos de aprendizaje en diferentes asignaturas.

Aspectos generales del juego

Este artículo se sustenta en la definición propuesta por Melo y Hernández (2014) donde exponen que el juego es una actividad libre, espontánea y voluntaria que proporciona alegría y que desarrolla en los participantes diversas capacidades a pesar de los lineamientos y reglas que se le apliquen para practicarlo. Asimismo, a esta serie de capacidades se suman diversos beneficios que le dan importancia al juego en diferentes aspectos, según propone Jiménez (2006) el juego contribuye en:

- a) El desarrollo motriz: desde el nacimiento los bebés consiguen placer a través del juego que progresivamente se van ampliando y para alcanzar nuevas habilidades motrices. Asimismo, en la mayoría de los juegos, el movimiento es una de las mayores características estimulando y desarrollando tanto la motricidad fina como la motricidad gruesa. Sin embargo, la maduración motriz generada por medio del juego también está relacionada con el desarrollo cognitivo.

- b) El desarrollo cognitivo: los juegos intervienen en la formación del carácter preadolescente, contribuyendo en la toma de decisiones, luchar por un objetivo, aceptar la derrota, o lograr el éxito. Además, influye en la comprensión del mundo y al desarrollo del lenguaje y el cálculo matemático (Vivas & Guevara, 2003). Al respecto, como indica Piaget, los juegos fomentan la adquisición de nuevos patrones de respuesta, estimulando su capacidad cognoscitiva.
- c) El desarrollo social: es a través del juego las instancias en que los niños y niñas comienzan las primeras interacciones sociales. Puesto que, por medio de acciones lúdicas los niños y niñas tienen la oportunidad de apreciar las diferencias y la aceptación, permitiendo generar espacios socialmente inclusivos entre niños con características diversas (Cáceres et al., 2018; García, 2009; Jiménez, 2006).

En síntesis, existe evidencia empírica que comprueba la relación del juego con el desarrollo de los aprendizajes y conocimientos significativos; es el juego el elemento que sugiere el aprendizaje de distintos tipos de procedimientos o contenidos procedimentales, a través de cantos, bailes, acciones lúdicas y actividades que los promueven, sin descuidar la potencia que promueve el juego en las habilidades de pensamiento, la creatividad, la satisfacción a la necesidad, elaboración de experiencias, regulación de la emoción y afectividad,

cooperación y comunicación, lo que se resume en el desarrollo integral de los niños y niñas en edades tempranas.

El juego en el contexto escolar

El contexto escolar es donde los niños y niñas pasan la mayor parte del tiempo, adquieren conocimientos y se desenvuelven, donde se puede observar diversidad de comportamientos y conductas, entre ellas, la interacción con sus pares, que da lugar a la socialización e integración de cada uno de los estudiantes, principalmente durante el desarrollo de un juego. Al respecto, Gruppe (1976) expone algunos elementos pedagógicos que están incorporados en un juego:

- a) El aspecto social se ve más marcado que otros comportamientos humanos, puesto que, las relaciones interpersonales se activan en mayor medida.
- b) La 'conducta limpia' o bien llamado hoy en día 'juego limpio' constituye el juego mismo, es aprendido en la medida que es desarrollado.
- c) La educación debe contar con la previa disposición de la educabilidad, con esto se puede contar solo en el juego. Es decir, el jugador se involucra en las exigencias del juego al vincularse voluntariamente y por medio de la aceptación de las reglas.

En relación con esto, la Unesco (1980) expone que el juego a pesar de su característica espontánea, no es un criterio indispensable. Puesto que, el

puede ser programado por una o varias personas, adultas o niños(as), que lo propongan y puede ser una propuesta que hará posible la explotación pedagógica. Al respecto, el juego es una faceta que hay que potenciar tanto en el ámbito familiar, como escolar desde edades tempranas, puesto que, es muy importante para el desarrollo del niño en todos los niveles de aprendizaje (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO], 1980).

La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego. Así, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos (Candela & Benavides, 2020; Jiménez, 2006; Rodríguez, 2017; Venegas et al., 2021).

En ese sentido, la acción de jugar ha permitido además el desarrollo de una serie de capacidades, destrezas y habilidades que han sido fundamentales en el comportamiento escolar y personal de los estudiantes, entre los que están: relaciones interpersonales; experimentación con objetos; almacenamiento de información en la memoria; estudio causa y efecto; resolución de problemas; constitución de un vocabulario útil; regulación emocional; adaptación a la diversidad; interpretación

de acontecimientos nuevos o estresantes; estimulación de ideas positivas relacionadas al autoconcepto; y desarrollo de motricidad fina y gruesa (Ortí, 2004).

Fomentar el desarrollo integral de los niños y niñas es una tarea muy importante para los padres, ya que son los responsables de otorgar la primera educación que tienen los niños y niñas, y en segundo lugar para los profesores, ya que éstos serán los encargados de educar buscando distintos tipos de métodos lúdicos para una enseñanza de calidad. El juego transformado en una actividad educativa adquiere un orden propio que es delimitado por un espacio y tiempo propio del orden escolar, y que supone la aprehensión de algún aspecto de lo real, cuyo acatamiento definirá al sujeto adaptado, serio y normado (Milstein, 1999).

El juego como herramienta pedagógica comenzó a ser considerada a partir de Friedrich Fröbell, aun cuando el juego había sido estudiado desde antes no se había logrado esta vinculación, Fröbell basándose en el hecho de que la educación comienza desde la niñez, introduce el juego como un medio para introducir a los niños y niñas en la cultura. Asimismo, expuso que el juego libre, dirigido y la intervención de los docentes como mediadores del aprendizaje, atribuyen gran relevancia a los dones de cada niño, y al descubrimiento del mundo por propio interés, como actividad espontánea (Heiland, 1993).

Rol del docente en el juego

En el marco del proceso de aprendizaje-enseñanza existen dos posturas por parte

de los docentes en relación al juego, el juego libre, espontáneo y voluntario (jugar por jugar) y el juego reglamentado que busca el cumplimiento de un objetivo (jugar para) (Sarlé, 2006). Es decir, el profesorado no interviene ni se involucra en el juego, dando libertad a los participantes y permitiendo que ellos construyan en la práctica sus propias reglas y limitaciones. No obstante, también están aquellos profesores que intervienen el juego direccionándolo al cumplimiento de un objetivo de aprendizaje ya sea específico o general, incorporando reglas y limitaciones que contribuyan a facilitar y/o complejizar ciertos aspectos del juego.

Para que la acción de jugar sea un elemento favorable en los procesos de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, el rol del profesorado en la ejecución y enseñanza de los juegos es fundamental existiendo una serie de recomendaciones para la enseñanza de los juegos. Al respecto, como propone Meneses y Monge (2001) el profesorado debe:

- a) Conocer el juego antes de presentarlo (tiempo, materiales y espacio)
- b) Motivar a los estudiantes
- c) Explicar el juego con claridad
- d) Dar ejemplos de la ejecución del juego
- e) Responder dudas y corregir errores de ser necesario
- f) Puede implementar variaciones al juego según sea necesario
- g) Explicar dificultades y riesgos; por último

h) Integrar a todos los estudiantes en el juego

En síntesis, se expone la existencia de una mirada radical, donde el juego debe ser libre y espontáneo (los niños juegan a lo que quieren) y, por otro lado, dichos juegos pueden ser actividades totalmente direccionadas e intervenidas. Al respecto, este ensayo sostiene una mirada intermedia en que el profesorado observa y considera lo que niños y niñas juegan, considerando preferencias de espacios, materiales, compañeros y compañeras, reglas y gustos, ofreciendo una herramienta para direccionar el juego hacia un objetivo de aprendizaje conceptual y procedimental, manteniendo su libertad y espontaneidad, incentivando el autocontrol, el autocuidado y las actitudes mencionadas con anterioridad.

Clasificación y tipos de juego

Existen diversos autores que han clasificado los tipos de juegos según la acción que esta propende (Gómez-Álvarez & Zapata, 2022; Martínez, 2019). En base a lo anterior, Salazar (2012) los divide en juegos espontáneos entendiéndose como aquellas que son creadas por los niños y niñas en el momento (Cáceres et al., 2018); juegos organizados que se caracteriza por tener una elaboración con mayor planificación y con reglamento más complejo que el espontáneo; y los juegos predeportivos son aquellos que son previos al deporte e implican una serie de modificaciones a las reglas de dicho deporte.

Díaz (1993) también expone una clasificación de los juegos según las

acciones desarrolladas, categorizándose en juegos sensoriales para el desarrollo de los sentidos; juegos motrices que buscan el desarrollo y madurez de los movimientos; juegos de desarrollo anatómico que tienen por objetivo el desarrollo muscular y articular de los niños y niñas; juegos organizados que se caracterizan por tener como objetivo la enseñanza; juegos predeportivos cuyo objetivo es el desarrollo de destrezas y habilidades específicas de los deportes; y los juegos deportivos como una forma de enseñar los fundamentos y reglas que subyacen a un deporte (Díaz, 1993).

Por otro lado, para Duek (2012) los juegos se dividen en juegos individuales cuando los niños y niñas ejecutan las acciones de manera autónoma y sin necesidad de compañía y los juegos grupales que se refiere a aquellas acciones que involucran la colectividad para ser ejecutadas. Lo anterior, posee dos subcategorías que involucran a los juegos con objetos y sin objetos.

En base a los antecedentes anteriores, para efectos de este artículo se proponen siete tipos de juego que pueden ser practicados tanto a nivel individual y colectivo, entre estos:

Juegos con materiales

Son aquellos juegos que incluyen y dependen de un material o diversos materiales para ser desarrollados. Al respecto, es necesario señalar que la cantidad y calidad de los mismos depende de los objetivos de aprendizaje que se quiere alcanzar. Además, se debe considerar a modo de propuesta, para el incentivo a la participación, un material

debería alcanzar para dos a cinco participantes como máximo, luego de eso no cumple el objetivo. Por otro lado, si este material requiere de la manipulación y dominio del mismo, el facilitador debería considerar la utilización de un material por persona o máximo en parejas. Finalmente, para efectos de esta clasificación, no son considerados materiales aquellos implementos que delimitan el espacio, aquellos que señalan algún hito o aquellos materiales que se utilizan de manera esporádica. Esta clasificación propone el juego con el material que va a generar un aprendizaje en los participantes, con su manipulación y uso.

Juegos sin materiales

Son aquellos juegos que no necesitan de materiales para ser desarrollados, en ninguna de sus consideraciones, manos, pies, cuerpo u otros elementos. Es decir, pueden ser ejecutados por los estudiantes haciendo uso solamente del cuerpo y el espacio. Persiguen otro tipo de objetivos, principalmente actitudinales, organizativos, de planificación, de dominio del espacio, de aplicación y consideración de reglas. Asimismo, pueden promover el uso o desarrollo de las habilidades espacio-temporales y motoras básicas de locomoción y estabilidad individual.

Juegos intramuros

Son desarrollados al interior de un espacio reducido y cerrado. Estos juegos por su condición no promueven el movimiento amplio, ni desplazamientos extensos, incluso se ven disminuidas las habilidades motoras básicas gruesas; pero, sin duda,

estos juegos deberían favorecer los movimientos de pequeño desplazamiento, cortos en distancia, intensos en reacción; y en las habilidades cognitivas promueven la atención, concentración, estado de alerta, observación, detalle, comunicación entre los participantes, expresión facial, expresión corporal, manipulación fina de prensión, digitación, escritura, lectura, cálculo mental y gráfico. Por último, son una buena herramienta pedagógica para reconocer los aspectos conceptuales de los contenidos tratados generalmente de manera procedimental, es aquí donde aparecen las “modernas” metodologías activo-participativas como los juegos de tablero, de memoria, de repetición, etc.; que al indagar en ellos encontramos muchos más que solo los tradicionales ludo, domino, adivina quién?, ajedrez, dominó y jenga.

Juegos al aire libre

Son aquellos juegos que son desarrollados fuera de un espacio cerrado, caracterizado por ser ejecutado en un espacio libre y natural contribuyendo a la libertad y motivación de parte de los estudiantes. Pueden ser con o sin materiales, de grupos grandes o grupos pequeños. Lo que caracteriza a este tipo de juegos el espacio grande por lo tanto permite grandes desplazamientos, con todo lo que ello implica para las habilidades de locomoción, será importante considerar que para un gran desplazamiento se requiere una cantidad de tiempo para recorrer, por lo que podría clasificarse como juegos de larga duración. Estos juegos requieran de la preparación de los facilitadores o profesores y de los

participantes, para tener un exitoso pasar por el aire libre considerando las estaciones del año primavera, verano, otoño e invierno, este solo factor nos obliga a una indumentaria diferente para cada una de ellas, un alimentación especial, un rango etario pertinente y un dominio de todos los elementos presentes en el espacio según las estaciones del año; sin descuidar la ubicación geográfica, la distancia del lugar de un centro asistencial y la distancia para llegar y salir del lugar, todas estas consideraciones y otras deben tener los juegos al aire libre y quienes los preparan.

La característica más importante de los juegos al aire libre, debería ser, el objetivo a desarrollar según las distintas características del espacio. Por ejemplo: vivenciar desplazamientos en distintos tipos de suelo, el cual puede ser irregular, liso, blando, duro, rugoso, el tipo de superficie como arena, nieve, piedras, orificios, agua, barro; o en su defecto investigar las características de los distintos tipos de suelo, estando en ese espacio, promoviendo la reflexión, análisis, observación del espacio a investigar. Así con todos los elementos presentes en el aire libre tierra, aire, agua y fuego y todas sus mezclas y consideraciones específicas y generales.

Juegos no convencionales

Hemos denominado juegos no convencionales a aquellos que carecen de popularidad, tradición y práctica común en la Araucanía, como región de Chile. Las principales características de los juegos no convencionales es que ya se practiquen en otro lugar fuera de la Araucanía; que

tengan materiales distintos a los habituales entre los que encontramos material de desecho, reutilizado o de características poco habituales (bolsas, tapas, corchos, hojas de papel, volantes distintos, espumas, varas, etc.), así como uso de materiales tradicionales o habituales de formas poco convencionales o conocidas por los participantes (tres arcos, dos o tres balones deportivos en una sola cancha, tres o cuatro equipos en una sola cancha, otras formas de hacer goles o conversiones, etc.); también consideramos juegos no convencionales a aquellos que tengan espacios distintos de uso (arena, bosque, bancas, mesas, galerías o graderías, pasillos y otros.) la mayoría de los juegos tradicionales, populares y comunes de otros países y zonas geográficas se transforman en juegos no convencionales para la Araucanía.

Juegos tradicionales

Son aquellos juegos que tienen características tradicionales de una sociedad o cultura específica y que comúnmente se practican en fechas y espacios determinados; la consideración para este ensayo tiene que ver con la promoción de su aplicabilidad para la consecución de objetivos propios de la Educación Física y la Recreación como áreas de desarrollo humano. A este respecto podemos mencionar el saltar la cuerda cantando o la carrera en sacos, que puede tener variados objetivos pedagógicos como incrementar la saltabilidad, el incremento de la fuerza potencia de piernas, el desarrollo de la coordinación general y de la

sincronización con los compañeros de batida, entre otras características que permitirán a un docente de Educación Física cumplir con los objetivos propuestos por la asignatura en cualquier época del año, con un juego tradicional que se practica en el mes de septiembre preferentemente.

Juegos predeportivos

Son aquellos juegos que anteceden al deporte. Sirven como iniciación a la formación deportiva y se caracterizan por introducir a los reglamentos y fundamentos técnicos básicos. Las principales características de los juegos predeportivos radican en la especialización de la habilidad motora básica en alguna de sus manifestaciones, o sea para ser considerado juegos predeportivo debe alternarse habilidades motoras básicas y habilidades motoras específicas, durante el desarrollo del juego, pero predominar la habilidad motoras específica.

Se considera como juego predeportivo si el uso del material deportivo llámese balón, raqueta, stick, red u otro tiene el uso reglamentario o lo va adquiriendo paulatinamente con uno o varios juegos. Lo mismo consideramos con el uso del espacio aéreo o terrestre y si el uso del mismo se acerca al reglamento, para ello se debería considerar parte del espacio o el espacio completo con más de alguna consideración de la regla, de la aplicación de fundamentos técnicos o tácticos o algunas reglas para considerarse un juego predeportivo.

Mientras que, es importante mencionar que no se considera juego predeportivo

cuando se juega el deporte, con la aplicación de sus fundamentos técnicos y tácticos y su reglamento completo en un espacio pequeño, lo consideramos el deporte en un espacio reducido o una gradación metodológica y no un juego predeportivo. Finalmente se considera como juego predeportivo aquel juego que incluye en algunas de sus reglas o convenciones el uso de reglamento propio del deporte, aunque sea en una situación muy puntual, ejemplo: "Si el balón sale en la línea de fondo, la rival saca desde la esquina".

Ficha de clasificación de juegos según disciplina

Ya se ha evidenciado los beneficios del juego como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje, mejorando el desarrollo de aprendizajes significativos y aumento en el rendimiento académico de los estudiantes en diversas disciplinas (Melo & Hernández, 2014).

Considerando el Marco para la Buena Enseñanza (última actualización 2018), otro de los beneficios evidentes en el ejercicio de la profesión docente, radica en el orden que se debe tener con los juegos, formas lúdicas y actividades lúdicas, fichándolos y organizándolos según sus propias experiencias docentes, se constituye en un claro ejemplo del Dominio D: "el Compromiso con sus responsabilidades profesionales" y del Dominio A: "Preparación del proceso de enseñanza-aprendizaje", ambos dominios propios de un docente de calidad que se preocupa del aprendizaje de sus estudiantes y junto con esa preocupación se ocupa de la enseñanza y cada una de

las ventajas y distintas aplicaciones que puede tener un juego en los distintos niveles educativos, distintos espacios educativos y en los distintos sectores de la sociedad. Al respecto, se presenta el ejemplo de una ficha de clasificación de

juegos elaborada por los autores para el cumplimiento de objetivos de aprendizajes.

Tabla 1. Ficha de clasificación de juego

FICHA DE CLASIFICACIÓN DE JUEGO			
Nombre del juego			
Objetivo de aprendizaje			
Objetivo específico			
Duración aproximada			
N° de personas			
Terreno o espacio			
Materiales			
DESCRIPCIÓN			
Motivación-Preparación			
Instrucciones			
Precauciones			
EVALUACIÓN			
Criterio, ámbito contenido.	Bueno	Regular	Deficiente

CONCLUSIÓN

Desde la mirada profesional se han evidenciado una serie de consideraciones con respecto al juego. En relación con su utilidad, el juego se constituye como una

herramienta pedagógica para los facilitadores o profesores de algún proceso de enseñanza y aprendizaje. Se transforma en una metodología, en un atractivo y motivador método para la

entrega de distintos tipos de contenidos conceptuales y procedimentales, este punto se transforma en uno de los motores de este ensayo, ya que existe la creencia que los juegos se aplican para complementar el proceso de enseñanza aprendizaje, que no es serio, que no enseña o que logra o consigue fácilmente aprendizajes actitudinales, se pretende reflexionar sobre la importancia del método lúdico y del juego como un herramienta pedagógica capaz de incentivar, motivar y lograr aprendizajes conceptuales y procedimentales de las distintas disciplinas que lo empleen; por otro lado y menos relevante de señalar que la efectividad de este proceso de enseñanza en el aprendizaje de los participantes del juego, depende principalmente del docente y sus competencias, dominio, carisma, intención y desarrollo. Por otro lado, el juego es una herramienta pedagógica importante para el logro de objetivos actitudinales o para el alcance de actitudes ideales que se quieran alcanzar en los grupos de distinto rango etario.

Otra consideración con el juego y el método lúdico radica en el atractivo dinámico y didáctico que genera en los participantes la implementación del juego, el material didáctico, el azar, el espacio, triunfos y derrotas, entre otros elementos que promueven la atención, concentración, participación activa,

diálogo y todas las relaciones sociales que se dan en el contexto educativo.

El juego invita, facilita, construye actitudes colaborativas, cooperativas, tolerancia a la adversidad, comunicación, amistad, respeto al rival circunstancial y al compañero circunstancial, respeto y consideración de reglas, reglamentos y acuerdos, entre otras; cada una de estas actitudes se lograrán, según las características y apoyo entregado por el facilitador o docente expuesto en el párrafo anterior, pero atentos que no es lo único que puede lograr, los aprendizajes van más allá que en solo respeto de las reglas, el juego se pone al servicio de las habilidades profesionales de conseguir el tan anhelado aprendizaje de los participantes, niños, niñas, jóvenes, señoritas, adultos y adultos mayores que nos corresponda educar.

Por esta razón, como profesional de la educación, se propone la ficha de clasificación de juegos anteriormente expuesta, la que podría llegar a contribuir a establecer y mantener un orden de los elementos asociados al juego que se pretende desarrollar. De esta manera, sostenemos que, lo anterior permitirá tener mayor claridad de las experiencias de aprendizaje declaradas en las planificaciones especificando el objetivo de aprendizaje que se espera alcanzar a través de cada acción desarrollada.

REFERENCIAS

- Cáceres, F., Granada, M., & Pomés, M. (2018). Inclusión y Juego en la Infancia Temprana. *Revista latinoamericana de educación inclusiva*, 12(1), 181-198. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-73782018000100181>

- Candela, Y. & Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(3), 90-98. <https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i3.3194>
- Díaz, A. (1993). El juego como actividad de enseñanza y/o aprendizaje: adaptaciones metodológicas basadas en las características de los juegos. En J. Álvarez, *Desarrollo curricular para la formación de maestros especialistas en educación física* (págs. 329-348). Gymnos.
- Duek, C. (2012). El juego infantil contemporáneo: Medios de comunicación, nuevas prácticas y clasificaciones. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, 34(3), 649-664. <https://doi.org/10.1590/S0101-32892012000300009>
- García, A. (2009). La importancia del juego y desarrollo en educación infantil. *Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 1(10). <http://www.eumed.net/rev/ced/10/amgg.htm>
- García-Carpintero, E. (2010). La importancia del juego en el control del dolor pediátrico. *Enfermería Global*, (18), 1-4. http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1695-61412010000100018
- Gómez-Álvarez, M. & Zapata, C. (2022). Una propuesta de clasificación de juegos con propósito educativo para ingeniería de software. *Ingeniare. Revista chilena de ingeniería*, 30(2), 239-254. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-33052022000200239>
- Gruppe, O. (1976). *Teoría pedagógica de la Educación Física*. INEF.
- Heiland, H. (1993). Friedrich Froebel (1872-1852). *Perspectivas*, 23(3-4), 501-519. <http://www.ibe.unesco.org/sites/default/files/frobels.PDF>
- Jiménez, E. (2006). La importancia del juego. *Investigación y Educación*, 3(11), 1-11. https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/54038813/La_importancia_del_juego_en_la_educacion1.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DLA_IMPORTANCIA_DEL_JUEGO.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A%
- Martínez González C. (2019) Jugar es un asunto serio. *Revista de Pediatría Atención Primaria* 21(83), 227-229. http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1139-76322019000300001&lng=es.
- Melo, M., & Hernández, R. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. *Innovación Educativa*, 14(66), 41-63. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732014000300004
- Meneses, M., & Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación*, 25(2), 113-124. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Milstein, D. (1999). *La escuela en el cuerpo: estudios sobre el orden escolar y la construcción social de los alumnos en escuelas primarias*. Miño y Davila. https://books.google.cl/books/about/La_escuela_en_el_cuerpo.html?id=rnobAAAACA&redir_esc=y
- Minerva, C. (2002). El juego: Una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289-296. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>

- Muñoz, C., Lira, B., Lizama, A., Valenzuela, J. & Sarlé., P. (2019). Motivación docente por el uso del juego como dispositivo para el aprendizaje. *Interdisciplinaria*, 36(2), 233-249. <http://www.scielo.org.ar/pdf/interd/v36n2/1668-7027-interd-36-02-00233.pdf>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (1980). *El Niño y el juego: planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*. París: Unesco. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000134047>
- Organización Mundial de la Salud [OMS]. (Junio de 2007). OMS. https://www.who.int/social_determinants/publications/early_child_dev_ecdkn_es.pdf?ua=1
- Ortí, J. (2004). *La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos*. Barcelona: INDE.
- Pamplona-Raigosa, J., Cuesta-Saldarriaga, J. & Cano-Valderrama, V. (2019). Estrategias de enseñanza del docente en las áreas básicas: una mirada al aprendizaje escolar. *Revista eleuthera*, 21, 13-33. <https://doi.org/10.17151/eleu.2019.21.2>
- Rodríguez, Y. (2017). El cuerpo y la lúdica: herramientas promisorias para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas. *Sophia*, 13(2), 46-52. <https://doi.org/10.18634/sophiaj.13v.2i.740>
- Salazar, C. (2012). Juegos: tipos y características. *Revista Educación*, 24(2), 165-174. <https://doi.org/10.15517/REVEDU.V24I2.481>
- Sarlé, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Buenos Aires: Paidós. https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/56654651/ensenar_el_juego_y_jugar_la_ensenanza.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DEnsenar_el_juego_y_jugar_la_ensenanza.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=AKIAIWOWYYGZ
- Venegas Álvarez, G., Proaño Rodríguez, C., Tello Córdor, G., & Castro Bungacho, S. (2021). Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva en estudiantes de educación básica. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(18), 502-514. 2021. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.191>
- Vivas, E., & Guevara, M. (2003). Un juego como estrategia educativa para el control de *Aedes aegypti* en escolares venezolanos. *Revista Panamericana de Salud Pública*, 14(6), 394-401. <https://www.scielosp.org/pdf/rpsp/2003.v14n6/394-401/es>