

## El juego motor para la enseñanza y aprendizaje de las competencias de la educación física The motor game for the teaching and learning of physical education competencies

Fernando Guío Gutiérrez

Universidad Santo Tomás de Aquino (Colombia)

**Resumen.** El juego motor constituye una de las prácticas frecuentes utilizadas en la enseñanza de la educación física, aunque su uso como recurso didáctico es reiterado en los diferentes niveles educativos, hay pocas innovaciones, se utilizan generalmente los mismos juegos y no todos contienen elementos suficientes para ser significativamente educativos y promotores en el desarrollo de competencias. En este sentido, desde un enfoque cualitativo y la investigación acción como método, fueron planteados como objetivos la detección, diseño y documentación de juegos innovadores, describir sus componentes didácticos, proponer orientaciones que permiten su selección y/o construcción, además de describir las competencias de la educación física que se pueden desarrollar. Los resultados de la investigación muestran que el juego provee un escenario ideal para la formación de competencias. Aun así, no todos los juegos cumplen las condiciones para ello. Así mismo, como aportes importantes se definieron los componentes didácticos que caracterizan a los juegos motrices educativos, incluida la documentación de 26 juegos innovadores y la propuesta de siete competencias de la educación física.

**Palabra clave.** Educación Física, Juego Motor, Competencias.

**Abstract.** Motor game is one of the frequent practices used in the teaching of physical education, although its use as a didactic resource is repeated at different educational levels, there are few innovations, the same games are generally used and not all contain sufficient elements to be significantly educational and promoters in the development of competencies. In this sense, from a qualitative approach and action research as a method, the objectives were the detection, design and documentation of innovative games, describe their didactic components, propose guidelines that allow their selection and / or construction, in addition to describing the competences of physical education that can be developed. The results of the research show that the game provides an ideal setting for the formation of skills. Even so, not all games meet the conditions for this. Likewise, as important contributions, the didactic components that characterize educational motor games were defined, including the documentation of 26 innovative games and the proposal of seven physical education competencies.

**Keywords.** Physical Education, Motor Game, Competences.

### Introducción

El juego motor es utilizado con frecuencia como recurso didáctico en la clase de educación física. No obstante, no se le atribuye un valor educativo más allá del sentido lúdico y el mejoramiento de la eficiencia física o deportiva. Se puede afirmar que hay una fuente importante de juegos que potencialmente pueden ser utilizados en los procesos educativos. Sin embargo, la práctica se reduce a unos pocos, tradicionalmente establecidos. En este sentido, Navarro (2011) señala que los profesores de educación física emplean diariamente juegos motores con distintas intenciones curriculares, pero todos ellos coinciden, en la necesidad de transformación con el fin de obtener de ellos otros aportes y beneficios.

Utilizar con asiduidad las mismas prácticas de juego, hacen que éstas pierdan significado y por ende sus

alcances educativos, situación que conlleva a la necesidad de revisión, reflexión y transformación de las actividades utilizadas en la clase de educación física, más aún cuando se pretende promover el desarrollo de competencias en los estudiantes. Desde esta perspectiva, se exponen, algunos de los criterios que permiten justificar la importancia de la investigación:

Reyes (2013) argumenta con evidencias, como en la educación física de la mayoría de las instituciones educativas, hay una tendencia hacia la formación deportiva y el rendimiento físico, privilegiando un enfoque centrado en la dimensión motor y desprovisto de posibilidades importantes de desarrollo en otras dimensiones del ser humano.

Una reflexión semejante sugiere Pedraz (2012) al mencionar la educación física como una asignatura que no ha podido consolidar su pertinencia académica y cuyos réditos educativos carecen de un valor considerable en comparación con otras asignaturas del plan de estudios, situación que ha motivado a la búsqueda y justificación de sus valores pedagógicos.

Como resultado del planteamiento anterior, han surgido prácticas y discursos que intentan extender los argumentos pedagógicos de la educación física. No obstante, su reconocimiento en la institución educativa sigue siendo muy restringido, en gran medida, porque los aprendizajes que propone son secundarios a las necesidades y expectativas de la mayor parte de los alumnos (Pedraz, 2012).

Es evidente la necesidad de abordar alternativas didácticas que sustenten la educación física, no solamente como un espacio lúdico y de desarrollo motor, sino también como posibilidad significativa para el desarrollo de competencias, a partir, de su recurso didáctico más importante: el juego motor. Se hace conveniente entonces, la tarea de detectar, seleccionar y construir juegos motrices que posibiliten un mayor alcance educativo, además con carácter innovador que cautive al estudiante, promueva el desarrollo de competencias, desde una perspectiva multidimensional y cualifique las prácticas de juego fuertemente establecidas en la escuela, Navarro (2011) dice que todo juego motor es susceptible de ser mejorado porque posee una estructura de elementos interrelacionados sobre la que se puede incidir para optimizarlo.

Este reto supone, una transformación trascendental en las prácticas de enseñanza, para el logro de objetivos educativos desde las acciones cooperativas de aprendizaje que ofrece el juego motor, mejorando, además, la expectativa y significado que tienen los estudiantes hacia la clase de educación física. Martínez, López y Gómez (2020) exponen la contribución de los juegos motores a la formación en valores, encontrando en el juego cooperativo una herramienta fundamental para responder a todas las necesidades de aprendizaje y la formación integral del estudiante. Otro aporte del juego cooperativo es que puede generar transformaciones importantes en cuanto a la responsabilidad, las normas y las actitudes en la ética personal del estudiante.

De igual forma, el juego motor es un constructo cultural perfectible que no solamente cumple una función principal de entretenimiento y placer (Navarro, 2012), también desde la diversidad de decisiones que se deben asumir en las situaciones de juego, se crea un escenario propicio para la movilización de habilidades, actitudes, conocimientos para la resolución de problemas y el desarrollo de competencias. Así mismo, Chávez y Vallecillos (2013) presentan al juego motor como una herramienta de crecimiento personal que reúne toda una gama de aspectos que lo hacen imprescindible en la vida de los niños, ya que desarrolla sus capacidades

psicomotrices, le permiten determinar la dimensión de su entorno y conocer reglas sociales

Otro aspecto de relevancia social es la atención a la diversidad. Según Zamorano (2011) las dinámicas de juego motor, y en especial las que se realizan colectivamente son un medio eficaz para facilitar la inclusión, relación, integración y respeto, a la vez que contribuyen al desarrollo de la cooperación y la solidaridad.

Develar las posibilidades didácticas del juego motor, tiene una implicación práctica significativa, en términos de ampliar las posibilidades de contenido y metodología para la enseñanza de la educación física, haciendo de su experiencia pedagógica una práctica innovadora, dinámica, incluyente y versátil. En oposición a las prácticas previsibles y carentes de un sentido teleológico.

Esto significa proponer intervenciones de clases diferentes, educativas e interesantes para los estudiantes, Zamorano (2011) reconoce este reto en el sentido que, diseñar juegos es un procedimiento necesario en la escuela, porque mejora aquellos de los que se dispone en los programas educativos. Sin embargo, por más interesantes que parezcan, no todos los juegos, tienen los componentes didácticos que permiten alcanzar aprendizajes fundamentales en los estudiantes, incluso pueden ser excluyentes, selectivos y competitivos.

Por tal razón, se hace necesario, plantear orientaciones, para que el docente, desde sus intenciones educativas, pueda identificar, las características y principios didácticos que deben tener los juegos motrices para adquirir su condición de educativo y promotor de competencias en los estudiantes.

Desde la reflexión y revisión de los contenidos, se pueden cambiar las prácticas de enseñanza en la clase de educación física, con la intención de construir un ser humano íntegro en todas sus dimensiones, permitir el crecimiento personal y su capacidad de tomar decisiones inteligentes, actuaciones responsables y acciones eficientes. Reyes (2013) expone, la necesidad de empezar a trabajar prácticas que respondan a ese desarrollo multidimensional.

De esta manera, los juegos motrices educativos, se presentan como alternativas pedagógicas a lo establecido en la educación física escolar tradicional, buscando generar en el área nuevos contenidos, objetivos y métodos, que sustentan la utilidad metodológica de la investigación. Es evidente, la necesidad de responder asertivamente, desde las metodologías innovadoras que provee el juego, a la actividad típica y cotidiana de las clases de educación física, con el valor agregado de una

formación basada en competencias. No resulta extraño la necesidad de plantear discursos destinados a transformar la disciplina; sus contenidos, procedimientos metodológicos, y sus objetivos, Pedraz (2012).

Navarro (2012) señala que la escuela reclama a la educación física, juegos motores que sean capaces de promover experiencias enriquecedoras, y que no concluyan con modelos ya obsoletos y agotados. El juego motor educativo, pretende ofrecer opciones estructurales, que se puedan experimentar y concretar como nuevas incorporaciones metodológicas para el desarrollo de competencias en educación física.

En este orden de ideas, se plantean como objetivos de la investigación: Describir los componentes didácticos que hacen a los juegos motrices innovadores y generadores del aprendizaje de las competencias de la educación física. Detectar, juegos motrices educativos innovadores que posibiliten significativamente el desarrollo de competencias en Educación Física. Proponer orientaciones y principios didácticos que permitan la selección y/o construcción de alternativas didácticas para el uso de juegos motrices educativos en un enfoque basado en competencias. Referir las competencias de la educación física que se pueden desarrollar desde la utilización de los juegos motrices educativos.

## Material y método

El proyecto se abordó desde un enfoque cualitativo, La investigación cualitativa, constituye un enfoque fundamental y complementario que enriquece de manera importante la producción de conocimiento en el ámbito educativo, utilizando la observación formal y participante para describir y transformar la realidad del objeto de estudio que se investiga (Balcázar, 2013). Hernández, Fernández y Baptista (2018) caracterizan los proyectos cualitativos como una reconstrucción de la realidad fundamentada en una perspectiva interpretativa.

La investigación se construyó en un alcance descriptivo y hermenéutico (interpretativo), que, desde la detección, aplicación y observación de los juegos motrices educativos, buscó otorgar significado, sentido, mejorar las propuestas didácticas y de contenido para una clase de educación física con enfoque basado en competencias. Habermas, citado por Murcia (2000) expresa que la hermenéutica es la posibilidad de considerar un acontecimiento desde una doble perspectiva; no solo como acontecimiento objetivo y material, sino como un evento que puede comprenderse e interpretarse (p. 64). De la

misma manera

Se utilizó la investigación acción cooperativa como método de investigación; con esta metodología se pretende desde la experiencia detectar los componentes fundamentales que hacen de los juegos motrices experiencias significativas para los estudiantes. En este caso, se buscaron extraer los elementos importantes del juego no solamente desde los fundamentos teóricos y conceptuales, sino también en la intervención con estudiantes en la clase de educación física. Según Elliot (2000) en el contexto educativo, la investigación acción se relaciona con problemas cotidianos experimentados por los maestros, con el propósito de profundizar en la comprensión de los problemas derivados de su práctica pedagógica, en donde se construye la noción del profesor como investigador de sus propias experiencias.

En este proceso de investigación no se pretendió probar o construir nuevas teorías o hipótesis, más bien, se buscó generar comprensiones, reflexiones y significados del juego motor que permitan mejorarlo como alternativa fundamental en la enseñanza de la educación física. Se recurre a una investigación acción, que otorga un protagonismo activo y autónomo a los participantes, donde el investigador promueve la reflexión (Supo, 2012).

El proceso de investigación acción se construye con procedimientos para mejorar la práctica denominados ciclos (figura 1), cada uno de ellos está constituido por las fases de Planeación, Acción, Observación, Reflexión. Rodríguez (2011) menciona que un ciclo de investigación no es suficiente para generar resultados significativos. En este sentido, para el estudio de los juegos motrices educativos y respondiendo a las condiciones teóricas, se desarrollaron dos ciclos de investigación acción, con la participación de 50 estudiantes de Cultura Física (primer ciclo) y 80 estudiantes de secundaria (10° y 11° grado de bachillerato).

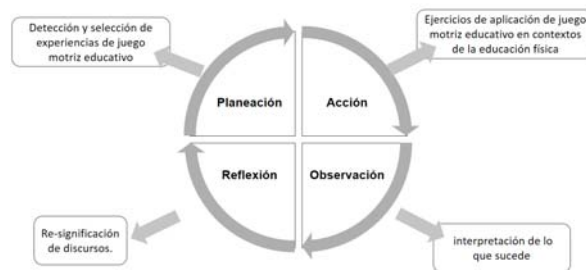


Figura 1. Proceso de investigación acción pedagógica  
Nota: Adaptado de Elliot (2000)

### Primer Ciclo de Investigación

**Planeación:** Significa la detección, diseño y/o se-

lección de juegos motrices, que desde la perspectiva de los participantes cumplan las condiciones pedagógicas y didácticas para ser educativos y promotores en la formación de las competencias de la educación física. En el momento de planeación del primer ciclo de la investigación se revisaron 115 juegos, en su mayoría obtenidos de libros de juegos para educación física. Con base en los principios establecidos desde el marco teórico, se eligieron aquellos que aparentemente cumplieran con la versatilidad, educación, dinamismo, inclusión e innovación.

**Acción:** Es la actuación y puesta en marcha de los juegos seleccionados con el grupo de clase de los participantes durante 16 semanas. En este momento se verificaron las condiciones didácticas del juego y sus posibilidades educativas en la formación de competencias.

**Observación:** Es un proceso que se da de manera simultánea con la acción. Utilizando los instrumentos de recolección, fundamentalmente el diario de campo, también en el apoyo del video y registro fotográfico, se recogen los aspectos significativos del juego, en un ejercicio de análisis didáctico cualitativo.

**Reflexión:** El ciclo termina en una dinámica donde los participantes exponen sus percepciones sobre el juego, haciendo énfasis en los aprendizajes y contribuciones a la formación de competencias. De la misma forma se registraron los aspectos relevantes en el formato de análisis cualitativo del juego motor. El resultado más importante de este momento es la aproximación al juego motor educativo, que conlleva a descartar juegos que aparentemente eran ideales, transformar aquellos con potencialidad y la construcción de nuevas alternativas de juego motor.

### *Segundo Ciclo de investigación*

**Planeación:** A partir de las reflexiones y observaciones del ciclo anterior, mejorando las condiciones y debilidades de los juegos motrices aplicados en el grupo de clase, se planea la aplicación de 35 juegos, definidos como las mejores experiencias.

**Acción:** Durante 16 semanas del primer semestre de 2018, se aplicaron los juegos mejorados en el contexto escolar de la educación física (grados 10° y 11°).

**Observación:** Simultáneamente con la intervención se hacen observaciones de la práctica, recolectando la información con diarios de campo, con apoyo de registro fotográfico y video. Las observaciones se complementan con el cuestionario de preguntas abiertas que diligenciaron los estudiantes después de cada sesión so-

bre la percepción subjetiva del juego y los aprendizajes que quedan después de la experiencia.

**Reflexión:** Se evaluaron los resultados de la práctica con base en la observación, los registros en la ficha de análisis cualitativo del juego y el cuestionario de preguntas abiertas, como resultado de este momento quedan documentados 26 juegos motrices educativos, la descripción de las competencias de la educación física, la caracterización del juego motor educativo, los componentes didácticos y las percepciones de los estudiantes. El proceso de investigación acción se ilustra en la figura 2.



Figura 2. Ciclos de investigación acción para los juegos motrices educativos.  
Nota: procesos desarrollados en cada uno de los ciclos de investigación

En cuanto a los instrumentos, los procesos de recolección de información en la investigación cualitativa se pueden desarrollar a partir de los datos obtenidos de diferentes herramientas y fuentes de información, no obstante, se hace necesario precisar aquellos que permitan capturar con acierto y rigor la información relevante para el estudio. Monsalve y Eliana (2012) afirman que en la investigación acción, el diario de campo se constituye en una alternativa ideal de recolección de información, ya que se trata de una dinámica que registra la experiencia, en un sentido epistemológico que se sobrepone al narrativo, otorgando un sustento pedagógico a los resultados obtenidos en las observaciones. En este sentido, se define el diario de campo como una herramienta que permite registrar de manera juiciosa los aspectos relevantes que se presentan durante la práctica de los juegos motrices educativos.

Los componentes fundamentales en el diario de campo en esta investigación los constituyen:

- Las categorías a priori: los aspectos que se definen como foco de observación.
- La nota descriptiva: los hechos y situaciones observadas.
- La nota interpretativa: las reflexiones del investigador.
- La nota metodológica: métodos e instrumentos utilizados para la observación. En este caso se ha recurrido a la documentación en las notas de campo, la fotografía, las expresiones de los estudiantes y el registro en video de los juegos motrices.

La información recolectada en los diarios de campo

se complementa con el formato de observación cualitativa del juego, que es diligenciada por cada uno de los participantes, con la intención de producir información que se pueda confrontar y analizar. Se trata de un instrumento construido desde esta investigación que ayuda a superar las limitaciones y posibles sesgos de los diarios de campo. El formato de observación cualitativa contiene los siguientes aspectos:

- Nombre del juego.
- Descripción del juego.
- Características del juego.
- Componentes didácticos del juego.
- Competencias y saberes esenciales desarrollados.
- Comentarios y recomendaciones pedagógicas.
- Documentación del juego (video, fotografías).

El proceso de análisis se realizó con base en la triangulación hermenéutica, donde inicialmente se transcribió la información obtenida en matrices de análisis, luego de un proceso de reducción de datos, se compararon los aspectos relevantes para establecer las relaciones, convergencias y divergencias que conducen a los resultados, conclusiones y recomendaciones.

## Resultados

Tomando como punto de partida los objetivos, las preguntas y las categorías de la investigación, se exponen los resultados a partir del análisis de la información obtenida de 20 diarios de campo y 148 formatos de observación cualitativa del juego.

Un aporte teórico fundamental en la investigación subyace en la construcción de un enfoque conceptual del juego motor, en el ámbito de la escuela en la perspectiva del desarrollo de competencias, para ser definido y caracterizado en su utilización en la clase de educación física desde unos principios y orientaciones didácticas que pueden ser develadas desde la detección, observación, análisis y aplicación de aquellos juegos establecidos o la construcción de nuevas alternativas de juego motor educativo.

El proceso de investigación y socialización de las reflexiones en torno a la utilidad de los juegos motrices educativos en el desarrollo de competencias se constituye también en un aporte fundamental para los constructos teórico-prácticos de la didáctica de la educación física que requieren de innovaciones asertivas con las nuevas formas de aprendizaje. En este sentido, Muñoz, Lavega, Costes, Damian y Serna (2020) reafirman el papel fundamental del juego como desencadenante de actitudes positivas que contribuyen

al desarrollo de las competencias socioemocionales en la clase de educación física

Es posible encontrar en el ámbito académico diversidad de concepciones sobre el juego motor, así como múltiples definiciones del juego educativo, sin embargo, son muy escasos, los constructos que abordan la articulación de los tres elementos: juego motor educativo y mucho menos su vínculo con el enfoque basado en competencias.

Se busca cambiar la percepción del juego en la educación física, hacia una práctica fuertemente fundamentada. La transformación del juego motor es un procedimiento de diseño que incumbe al análisis de juegos y a la enseñanza de la educación física (Navarro, 2012).

De igual manera, pensar el juego motor en un enfoque basado en competencias, denota el diseño de estructuras curriculares diferentes, esto significa otra forma de pensar la educación física, orientada hacia procesos transversales y multidisciplinares y no reducida al paradigma tradicional del rendimiento físico deportivo. Se trata de una educación física que argumenta las posibilidades del juego motor como un recurso didáctico de importante alcance educativo.

Investigar y compartir reflexiones e iniciativas pedagógicas que se deriven del análisis y la observación de las diferentes dinámicas que se dan en la experiencia empírica cuando se recurre al juego motor como recurso didáctico, con certeza aporta, no solamente a la consolidación de las teorías implícitas del docente que lo utiliza, sino también, al enriquecimiento del bagaje teórico de la educación física.

A partir de la observación y el análisis, los juegos se caracterizaron de tal manera que se pudieron establecer orientaciones pedagógicas, para optimizar su utilización en el desarrollo de competencias y también para la innovación, en la perspectiva de ampliar las posibilidades de contenido y herramientas didácticas disponibles para la enseñanza de la educación física.

## Discusión

El juego motor provee al estudiante de escenarios donde puede llevar a la práctica todas sus habilidades y conocimientos en condiciones complejas para el alcance de logros individuales y colectivos, también facilita situaciones problema donde las decisiones se toman de manera autónoma, sin ser direccionadas por el profesor. Estos elementos constituyen las cualidades del juego que le permiten desarrollar significativamente diferentes competencias justificando su inclusión en los pla-



nes de estudio de la educación física y otras áreas del conocimiento. Baena (2016) muestra al juego motor como un elemento educativo importante, indistintamente sea el nivel o escenario donde se implemente y de qué manera, el juego como recurso del área de educación física, debe atender a una serie de premisas que faciliten su correcta ejecución, enfatizando en su carácter lúdico y educativo. Otras ideas en esta propuesta señalan al juego motor como un elemento pedagógico de primer orden, que ayuda a desarrollar la capacidad creativa y la mejor comprensión de los conceptos

Desde allí se manifiesta una percepción del juego como uno de los principales recursos didácticos, sin embargo, aunque se trata de una afirmación fuertemente consolidada en el ámbito académico, no todas las acciones de juego cumplen las condiciones para ser formadoras de competencias. En la experiencia se encontraron dinámicas que no permitían la participación de todos los estudiantes, generaban conflictos, no planteaban retos o solución de problemas y se percibían poco motivadoras, carentes de utilidad y sentido para los aprendizajes en educación física. Desde esta perspectiva, es recomendable que un juego motor para la formación de competencias se caracterice porque:

El juego debe ser claro, justo, equitativo y preciso en sus normas, no es conveniente incluir muchas reglas y a vez éstas deben ser de fácil interpretación.

El juego debe tener una complejidad apropiada para el tiempo de la clase, las características y condiciones del estudiante. Se pierde interés y dinámica cuando el juego tiene demasiados procedimientos, aquí se aplica el principio de «menos es más».

El juego motor educativo debe promover la convivencia, cuanto más cooperativas son las acciones de juego, mejores resultados se alcanzan. Cuando hay oposición con demasiado contacto se generan situaciones de exclusión y/o conflicto. La solución no es omitir el contacto, sino plantear normas que regulen las posibles acciones de agresividad.

El juego debe ser novedoso, cuando son reiteradas las acciones de juego, el estudiante va perdiendo interés. En este sentido un mismo juego puede desarrollar diferentes variantes. No es conveniente utilizar un mismo juego varias veces.

El juego se vuelve obsoleto rápidamente, para no perder su potencialidad pedagógica y dejar en los estudiantes el deseo de volverlo a jugar, se recomienda practicarlo de 20 a 30 minutos.

Hay que alternar el juego con otras técnicas didácticas, así sean diferentes, buenos y novedosos, el

estudiante puede percibir que siempre se hace lo mismo: «jugar».

Los niveles de exigencia física deben ser apropiados al tiempo y ubicación en la sesión de clase. Si el juego demanda gran capacidad física debe ser de corta duración y ubicado en la parte final de la clase. Los juegos con muy poco requerimiento físico no son atractivos para los estudiantes.

El juego debe ser flexible o versátil, debe tener alta capacidad de adaptación al espacio, la norma, el material y el grupo.

Cuando se prepara al estudiante para el juego se generan mejores resultados, por eso es esencial construir una secuencia didáctica que incluya ejercicios que aproximen a la ejecución de los fundamentos del juego.

Los resultados en el juego deben ser objetivos, pero no predecibles, el maestro debe tener la habilidad didáctica para organizar los retos y los equipos de tal manera que el estudiante no sepa con anterioridad que va a pasar o quien va a ganar.

El escenario y el material para el juego deben ser el suficiente y el necesario. Utilizar demasiados materiales hace compleja la sesión, genera dispersión y ocupa buena parte de la atención del profesor en el cuidado y uso del material.

La estética en el juego cumple una función importante, cuanto mejor calidad tiene el material y el escenario, hay mayores actitudes y disposición para el aprendizaje.

## Conclusiones

Los planteamientos expuestos en la discusión, sustentan que, para la formación de competencias en educación física, el juego motor debe ser: Dinámico, Innovador, Versátil, Educativo, Incluyente. La carencia de alguno de estos cinco componentes didácticos propuestos en la investigación afecta notablemente la calidad educativa del juego. Estos componentes se constituyen en un aporte fundamental de la investigación a los procesos educativos en educación física, el profesor debe considerarlos a la hora de elegir un juego motor que aporte a los aprendizajes de los estudiantes.

Todo juego motor debe ser: Dinámico, ante la necesidad de mejorar los niveles de actividad física de niños y jóvenes, se deben plantear acciones que no limiten el movimiento y la actividad física. Versátil, tener adaptabilidad a los diferentes contextos y niveles educativos, con apropiada complejidad. Innovador, que responda a la necesidad de vincular nuevas prácticas y experiencias

en educación física. Inclusive, todos los estudiantes deben tener posibilidades importantes de participación. Educativo, el juego motor debe tener explícitos los aprendizajes que puede construir en los estudiantes. Como principio emergente está la Estética, que le atribuye importancia a la construcción de un entorno ideal para el aprendizaje, cuando el escenario es agradable, el lenguaje es el apropiado, se utilizan elementos de calidad y en buen estado, mejora la disposición para la práctica y se asumen comportamientos idóneos para el aprendizaje.

Los principios de innovación, versatilidad, educación, innovación, inclusión y la dimensión estética, también pueden ser considerados para el diseño de intervenciones educativas en las otras áreas y asignaturas que conforman los planes de estudio en las instituciones educativas.

El profesor debe elegir cuidadosamente y con rigurosidad las acciones de juego que va a utilizar en sus clases, como se expresó con anterioridad, no todo juego motor tiene las condiciones para ser formador de competencias, en este sentido, para valorar los componentes didácticos que lo hacen educativo se propone utilizar rúbricas sintéticas que permitan determinar la calidad del juego antes de utilizarlo en las clases.

La escuela y la educación física no es el escenario para mejorar la condición físico-atlética de las personas, su función es esencialmente educativa y sus propósitos deben estar orientados al desarrollo personal utilizando como recursos la corporalidad, el juego y el movimiento en todas sus expresiones. Figueras, Capllonch, Blazquez y Nuria (2016) formulan una categorización elaborada recientemente de los estudios e investigaciones que relacionan competencias y educación física. Los autores demuestran como las competencias han incursionado en todos los ámbitos de la educación obligatoria, incluyendo también a la educación física y de la misma manera, las contribuciones del área en la adquisición de competencias básicas para la vida, especialmente las relacionadas con procesos comunicativos, toma de decisiones, resolución de problemas, habilidades, destrezas, valores y el uso razonable del medio natural. En este orden de ideas, desde las reflexiones derivadas de la investigación y con una perspectiva de formación integral, para la organización curricular de los procesos educativos basados en competencias desde la educación física, se proponen como competencias generales del área:

- La competencia axiológica motora.
- La competencia físico-motora.

- La competencia expresiva motora.
- La competencia lúdico-motora.
- La competencia deportiva motora.
- La competencia cognitiva motora.
- La competencia socio motora.

Cada una de estas competencias se puede desarrollar desde las intervenciones de la educación física en diferentes niveles de escolaridad con la ayuda de los juegos motrices. La intención de esta propuesta no es aumentar el discurso y la cantidad de competencias, sino más bien, aportar un referente para la construcción y redacción de las competencias de la educación física en cada uno de los contextos buscando el desarrollo de una formación más integral. Betancourt, M., Bernate J., Fonseca, I. y Rodríguez L. (2020) respaldan que la educación física a través del juego es fundamental para la formación de competencias no solamente en la dimensión corporal, también se contribuye al desarrollo de competencias ciudadanas.

Aunque se piensa que los aportes fundamentales del juego se dan el aspecto lúdico, los juegos motrices también promueven la formación en diferentes dimensiones. Desde la experiencia, los estudiantes les dan relevancia a sus aprendizajes en las competencias cognitiva y axiológica motor. Gil, Pascual, Jordá, Mujica y Fernández (2020) señalaron en este aspecto que la competencia motora se puede entender con la integración de saberes, procedimientos, actitudes y sentimientos que se relacionan con la conducta motor, pero no se construye solamente desde la práctica, hay que vincular los valores corporales y el cuidado del entorno.

De igual forma hay una percepción que el juego no demanda el mismo requerimiento físico que el ejercicio o el deporte, este aspecto puede constituir una ventaja para la inclusión, pero para algunos se siente como una debilidad la poca incidencia en la capacidad física, no obstante, los juegos cooperativos de oposición aportan suficientes experiencias de trabajo que requieren significativamente del uso de habilidades y capacidades físicas.

Los estudiantes tienen una percepción positiva del juego, es evidente su preferencia frente a otras prácticas tradicionales de la educación física, no obstante, es recomendable utilizarlo alternadamente con otros recursos didácticos como el ejercicio, el deporte o el baile para no agotar el impacto educativo y la expectativa del estudiante. Topa (2020) señala que los estudiantes tienen una mejor actitud hacia la clase cuando se utilizan metodologías fundamentadas en la lúdica y el juego.

Otro aporte importante es la descripción de mane-

ra integral de cuáles pueden ser las competencias de la educación física. En esta perspectiva, se pueden plantear investigaciones que amplíen los fundamentos conceptuales de las siete competencias propuestas y construyan para cada nivel educativo sus saberes esenciales y desempeños.

Es frecuente encontrar en los documentos académicos significados del juego, del juego motor o del juego educativo. Sin embargo, se hace necesario establecer la relación Juego Motor Educativo, como un nuevo concepto que debe ser abordado desde las investigaciones y el conocimiento didáctico de la educación física.

El juego motor educativo se puede entender como un recurso didáctico fundamental de la educación física que se caracteriza por su alto nivel de inclusión, creatividad, educación, versatilidad y dinamismo y contribuye significativamente a la formación y desarrollo de las competencias de la educación física.

En síntesis, desde los aportes de este estudio, también se pueden constituir en líneas de investigación:

La construcción y reflexión de un nuevo concepto en la teoría del juego en la educación física: Juego Motor Educativo, incluyendo la descripción de sus características didácticas. Galera (2020) aporta en esta conceptualización que el juego motor educativo debe incluir una motricidad real, ambivalente e interactiva.

La concreción de cinco principios didácticos para el diseño e implementación de actividades de aprendizaje en el marco de la educación física: de inclusión, creatividad, educación, versatilidad y dinamismo

La base conceptual de siete competencias que pueden ser el referente para que las instituciones educativas y los profesores construyan la identificación, descripción, saberes esenciales y desempeños de las competencias de la educación física: La competencia axiológica motor, físico motor, expresivo motor, lúdico motor, deportiva motor, cognitiva motor y socio motor.

## Referencias

- Balcázar, P., González, G., Gurrola, G., Moysen A. (2013). *Investigación Cualitativa*. México: Universidad Autónoma del Estado de México.
- Baena, A., Ruiz, P. (2016). *El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación*. Recuperado de: <https://scholar.google.es/>
- Betancourt, M., Bernate J., Fonseca, I. y Rodríguez L. (2020). Revisión documental de estrategias pedagógicas utilizadas en el área de la educación física, para fortalecer las competencias ciudadanas. *Retos*, número 38, 2020 (2º semestre). Recuperado de: <https://www.researchgate.net/profile/Ph-D-Jayson-Bernate/publication/337924800-Revisión-documental-de-estrategias-utilizadas-en-el-área-de-la-educación-física-para-fortalecer-las-competencias-ciudadanas/links/5f3866d892851cd302fa9063/Revision-documental-de-estrategias-pedagogicas-utilizadas-en-el-area-de-la-educacion-fisica-para-fortalecer-las-competencias-ciudadanas.pdf>
- Chávez, M., & Valecillos, C. (2013). Estudio diagnóstico sobre la aplicación del juego en la educación física. Caso municipio Torbes, Estado Táchira. *Investigación y Postgrado*, 28(1), 165-180.
- Elliott, J. (2000). *La investigación-acción en educación*. Madrid, España: Ediciones Morata
- Figueras, S., Capllonch, B., Blazquez, D., Nuria, M., (2016). Core Skills and Physical Education: Studies and Research. *Apunts. Physical Education and Sports*, n.º 123, pp. 34-43.
- Galera, A. (2020). *Juego Motor: Concepto, clasificaciones y aplicaciones didácticas*. Universidad Autónoma de Barcelona. Recuperado de: [https://ddd.uab.cat/pub/recdoc/2020/218237/juemot\\_a2020.pdf](https://ddd.uab.cat/pub/recdoc/2020/218237/juemot_a2020.pdf)
- Gil, Pascual, Jordá, Mujica y Fernández (2020). Afectividad e interacción motor de los juegos motores populares en la escuela. *Apunts educación física y deporte*. [https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2020/1\).139.06](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2020/1).139.06)
- Hernández, R., Fernández, C., Baptista, C. (2018). *Metodología de la Investigación*. México: Mc Graw Hill.
- Martínez-Valencia, L., López-Gómez, M. y Gómez-Cifuentes, E. (2020). *Aporte del juego motor en el proceso de enseñanza-aprendizaje* (Tesis de pregrado) Recuperado de: <http://repositorio.uco.edu.co/handle/123456789/687>
- Monsalve Fernández, A., & Eliana, P. R. (2012). The daily teaching and research tool. *Itinerario Educativo*, 117-128.
- Navarro, V. (2011). *Aplicaciones pedagógicas del diseño de juegos motores de reglas en educación física*. Foro para la Educación Física Recreativa y el Deporte en Castilla y León. Recuperado de: <http://vufind.uniovi.es/Record/ir-ART0000395247>
- Pedraz, M. (2012). *El discurso técnico de la educación física o el techo de cristal. Bosquejo de un debate sobre el código disciplinar de la educación física y su precaria legitimidad*. Estudios Pedagógicos XXXVIII, Número Especial 1: 89-109, 2012. Recuperado de [http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0718-07052012000400006](http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052012000400006)
- Reyes, S. (2013). Desarrollo multidimensional del ser como base para su crecimiento personal. *Corporeizando*, Volumen 1, número 12, 2013. pp. 135 – 151. Recuperado de <http://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/corporeizando/article/view/2023/1949>.
- Supo, José (2012): Seminario de Metodología de la Investigación. Lima, Perú. Pp 19-34
- Topa, J. (2020). Aportes a las clases de educación física del grado noveno en el IED Santa Bárbara desde la caracterización Lúdico Praxiología de las acciones motrices que emergen de las experiencias de ocio y recreación. (Tesis de maestría) Recuperada de: <https://repositorio.usta.edu.co/handle/11634/28428>
- Valsamedia, J. (febrero, 2017). Los fundamentos teóricos de la investigación Videoconferencia llevada a cabo en el seminario metodología de la investigación I. Centro Universitario Mar de Cortés. Culiacán, Sinaloa, México.
- Verónica Muñoz-Arroyave, Pere Lavega-Burgués, Antoni Costes, Sabrine Damian y Jorge Serna (2020). Los juegos motores como recurso pedagógico para favorecer la afectividad desde la educación física. *Retos*. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación, 2020, núm. 38, p. 166-172. <https://doi.org/10.47197/retos.v38i38.76556>.
- Zamorano, D. (2011). Contribuciones del área de educación física al desarrollo de las competencias básicas o interdisciplinariedad. *EmásF: Revista Digital de Educación Física*. Año 2, Num. 8. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3415584>