El juego en el aula sirve para facilitar el aprendizaje siempre y cuando se planifiquen actividades agradables, con reglas que permitan el fortalecimiento de los valores: amor, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, que fomenten el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos los valores-facilitan el esfuerzo para internalizar.

Estos conocimientos en varias áreas favorecen el crecimiento biológico, mental, emocional individual y social sanos- de los participantes, a la vez que les propicia un desarrollo integral y significativo y al docente posibilita hacerle la tarea, frente a su compromiso, más dinámica, amena, innovadora, creativa, eficiente y eficaz, donde su ingenio se convierta en eje central de la actividad.

El juego tomado como estrategia de aprendizaje no solo le permite al estudiante resolver sus conflictos internos y enfrentar las situaciones posteriores, con decisión, siempre y cuando el facilitador haya recorrido junto con él ese camino, puesto que el aprendizaje conducido por medios tradicionales, con una gran obsolescencia y desconocimiento de los aportes tecnológicos y didácticos, tiende a perder vigencia.

Aspectos relevantes en la conducción de las actividades donde el juego sea el elemento primordial Un docente innovador, inteligente y actualizado debe saber:

* Que todo aquel conocimiento que quiera introducir en el aula requiere ser de su completo dominio.
* Que el objetivo del juego las competencias que van a desarrollar, a adquirir y a fortalecer los estudiantes posibilita la internalización de valores indispensables para el desenvolvimiento de la vida.
* Que la niñez también la pubertad demanda demasiada acción y que por tal motivo, no deben darse explicaciones demasiadas largas.
* Que el juego despierta el interés, participando activamente.
* Que todos los integrantes del grupo deben participar en el juego.
* Que el interés estimula la competencia sana.
* Que el decaimiento a la falta de interés en el juego, le sugiere un cambio de actividad.
* Que uno(s) alumno(s) no debe(n) monopolizar el juego.
* Que cuando un juego es aceptado por el grupo, se convierte en el momento justo de introducir las reglas para que los estudiantes mejoren su comprensión y su actitud.
* Que cuando se introduzca el juego, éste debe propiciar la correlación en todas las áreas del nuevo diseño curricular.
* Que Lengua y Comunicación deben tener prioridad en el juego.

#### Diseño de los juegos

Los juegos ofrecen una alternativa diferente, el docente hábil y cuidadoso de su responsabilidad tiende a buscar formas que faciliten el proceso.

**Algunas sugerencias antes de realizar los juegos:**

1. No juegue por pasar el tiempo, es decir, cubrir el horario.
2. Revise y analice las áreas del nuevo diseño curricular y ajuste el contenido a la técnica del juego.
3. Relacione los ejes transversales y los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales a los objetivos del juego.
4. Adapte el juego a la edad, a los intereses, a las necesidades, a las expectativas de los jugadores, no a los suyos.
5. Recuerde que cada juego es una oportunidad del alumno para fomentar los valores y los conocimientos.
6. Haga énfasis en las actividades que realice con la finalidad que los alumnos se interesen por ellas.
7. Cambie de actividad cuando observe que el grupo se cansa.
8. Todo el material que use debe ser atractivo, funcional y durable. Esto incentiva la participación del jugador.
9. Establezca las reglas del juego. Ajústelas con los estudiantes para fomentar la comunicación, la Participación, la conducta exigida, los movimientos, el tiempo del juego, entre otros.
10. De oportunidad a los estudiantes para que aprendan a dirigir el juego.
11. Evalúe justa y objetivamente la satisfacción personal de cada uno y la del grupo mayor, el qué y para qué aprende con ese juego.
12. Pregunte sobre la forma como hacer un análisis crítico de la sesión realizada.
13. Practique el juego antes de llevarlo a los jugadores. Recuerde que si descubren su talón de Aquiles, pierde la autoridad y el respeto.
14. Prepare todo antes de realizar el juego, cualquier detalle coarta la motivación para ejecutar el juego.

**2.2 PAPEL DEL DOCENTE DURANTE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS**

Para que se pueda dar de buena manera un aprendizaje, es necesario contar con ciertos elementos fundamentales como profesor, profesora, alumno, alumna, padres y madres de familia y finalmente las condiciones del aula en las que se está llevando a cabo la enseñanza.

En materia educativa, el elemento principal es el alumnado, sobre él es que este proceso está dirigido y por eso es importante darles las herramientas y los materiales más apropiados para que poco a poco vayan adquiriendo los conocimientos necesarios y de mayor interés por su propia cuenta, por eso es que Bolaños y Molina (1990) explicaban que el docente debe lograr motivar a su estudiantado, para que ellos y ellas se hagan responsables de su propio aprendizaje.

Las poblaciones de ahora se caracterizan por ser más activas que las pasadas, esto quiere decir que cuentan con más recursos tecnológicos que les permiten estarse enterando por su propia cuenta de cualquier información.

López (2008) resaltaba que las clases pasivas no son tan recomendadas, ya que el profesor o profesora se encarga de todo y los y las estudiantes sólo deben escribir la materia. Por su parte esta misma autora propone lo siguiente para tomarlo en cuenta en las aulas “el estudiante deja de ser una parte pasiva y pasa a convertirse en parte activa en el proceso de aprendizaje.

Euceda (2007) y Labrador y Morote (2008) sobre el papel del y la docente en los juegos didácticos, los veían como un motivador o también llamado iniciador, el cual debe encargarse de transmitirle a cada uno y a cada una de sus estudiantes la alegría y las ganas necesarias para que disfruten de la actividad.

Continuando con esta misma autora, también establece que “el docente requiere seleccionar el tipo de juego, de acuerdo a los objetivos y la importancia del docente en la participación y dirección del juego” (p. 54), darle mayor atención a que la actividad que se desee proponer esté acorde con los contenidos vistos, si no, no tendría el mismo efecto. Algo que la autora no menciona y que sería necesario conocer es que la actividad debe estar acorde con el nivel del estudiantado, es decir no muy fácil porque se aburren y tampoco muy difícil porque se pueden desmotivar.

Cabe destacar un aporte de Calderón (2013), ella propone que “la importancia pedagógica del juego radica en su capacidad de mediar entre el educando y los contenidos a través de la interiorización de significados y sus niveles de aplicación” (p. 197), si un juego didáctico se realiza, y el estudiantado no aprende o no refuerza algo, es sólo visto como un juego, pero si logra causar algún cambio a nivel de lo aprendido, sí cumplió con su objetivo previo y sí puede considerarse como un juego didáctico.

**2.3 MEDIACIÓN PEDAGÓGICA DEL JUEGO DIDÁCTICO**

Antes de comenzar explicando cuál es la mediación pedagógica del juego didáctico dentro del aula, es importante primero conocer qué es en sí la mediación pedagógica, para tal fin se utiliza una definición que aporta Rodríguez (2008) “por mediación pedagógica entendemos la actitud, el comportamiento del profesor que se hace de facilitador; incentivador o motivador del aprendizaje, que se presenta con la disposición de ser un puente entre el alumno y su aprendizaje.

En la actualidad se pueden desarrollar dos tipos de clases con el alumnado, la primera sería la clase tradicional (dominante en la actualidad) mientras que la segunda sería la clase lúdica, la diferencia entre estas dos clases radica según lo explicado por Berger (2007) en el simple hecho de que la segunda clase permite explorar, discutir y debatir, es decir otra mediación pedagógica que brinda el juego está relacionada con formar su propio aprendizaje, ya que los juegos se elaboran con el objetivo de resolver un problema, pero para llegar a dicha respuesta requieren de todo un proceso previo, este proceso permite utilizar los conocimientos que se pusieron en práctica y fortalecer así el aprendizaje llevado a cabo en ese momento.

Aunado a las mediaciones pedagógicas desarrolladas previamente, también pueden identificarse otras características que aportan los juegos como sería la estimulación de la creatividad, el desarrollo de componentes sociales, afectivos, entre otros. Para ampliar esta idea se toma una cita de López (1989) donde se especifica cuáles son los beneficios que trae consigo a nivel pedagógico el uso del juego dentro del aula:

*La creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o de papeles sociales; es decir, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales. Tiene, entre otras, una clara función educativa, en cuanto que ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; además de estimular su interés y su espíritu de observación y exploración para conocer lo que le rodea.*

Por su parte para López (1989) hablar de juego y aprendizaje es hablar de una misma cuestión, esto porque “en el juego aprende con una facilidad notable porque están especialmente predispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se dedican con placer” (p. 24), como se mencionó, el juego forma parte importante del desarrollo, por tal motivo el aprendizaje se refuerza de manera significativa cuando hay una actividad lúdica que permita cumplir con dicho proceso.

Además, esta misma autora recalca que “la atención, la memoria y el ingenio se agudizan en el juego, y todos estos aprendizajes, que el niño realiza cuando juega, serán transferidos posteriormente a situaciones no lúdicas” (p. 24), al igual que López (1989), Mujina (1975) apoyaba la idea de que el juego permite ampliar la memoria y la atención.