

JUEGOS DIDÁCTICOS

Identificar las características de los juegos didácticos.

01

Definición de juego didáctico y su importancia en la enseñanza.

02

Características de los juegos didácticos.

03

Tipos de juegos didácticos.





El juego es “toda aquella actividad cuya finalidad es lograr la diversión y el entretenimiento de quien la desarrolla” (Muñiz-Rodríguez, Alonso, & Rodríguez-Muñiz, 2014, p. 21). En otras palabras, es una actividad recreativa. Hay diversidad de juegos para todas las edades, que se diferencian en cuanto a cantidad de jugadores, materiales o presentaciones, instrucciones, entre otros.

Según Tirapegui (2000, p. 2):

“

mientras se juega, se desencadena un despliegue de iniciativas y una búsqueda de soluciones novedosas, que contribuyen al desarrollo de la actividad creadora”; por otra parte, Montero Herrera (2017, p. 76) sostiene que, “los juegos son una herramienta que al profesorado le permite motivar y mantener la atención dentro de sus lecciones.”



Las citas anteriores han sido fundamentos para que el juego haya sido utilizado por los docentes en el aula de clase, como una estrategia de enseñanza que favorece el aprendizaje de contenidos que pueden resultar tediosos para el estudiante; la incorporación del juego en el aula de clases redimensiona las actividades generando en el aula un ambiente lúdico y divertido. Al iniciar este tema, la invitación es a reflexionar sobre el cómo desarrollas tú las estrategias de enseñanza y aprendizaje en tu aula; **¿tomas en cuenta la dimensión lúdica?**

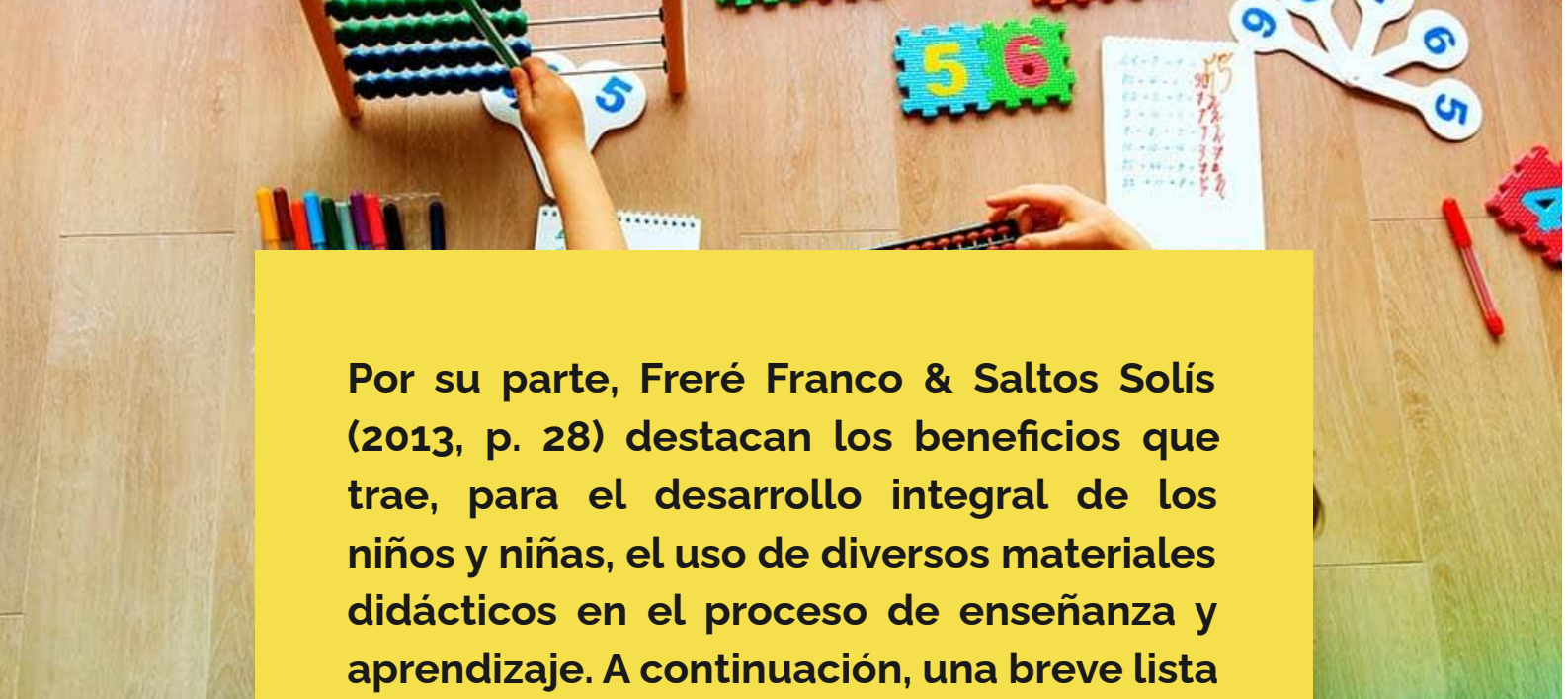
Definición de juego didáctico y su importancia en la enseñanza.

El juego didáctico es aquel que se ejecuta en un contexto educativo, por ejemplo, el aula de clase, con el consentimiento del docente, quien a su vez persigue un objetivo de aprendizaje.

Según Chacón (2008, p. 2), el juego didáctico permite desarrollar habilidades, destrezas, conocimientos de diversas áreas de desarrollo y dimensiones académicas, entre las cuales se pueden mencionar:



- **Del área físico-biológica:** capacidad de movimiento, rapidez de reflejos, destreza manual, coordinación y sentidos.
- **Del área socio-emocional:** espontaneidad, socialización, placer, satisfacción, expresión de sentimientos, aficiones, resolución de conflictos, confianza en sí mismos.
- **Del área cognitiva-verbal:** imaginación, creatividad, agilidad mental, memoria, atención, pensamiento creativo, lenguaje, interpretación de conocimiento, comprensión del mundo, pensamiento lógico, seguimiento de instrucciones, amplitud de vocabulario, expresión de ideas.
- **De la Dimensión Académica:** apropiación de contenidos de diversas asignaturas, pero en especial, de lectura, escritura y matemática donde el niño presenta mayores dificultades.



Por su parte, Freré Franco & Saltos Solís (2013, p. 28) destacan los beneficios que trae, para el desarrollo integral de los niños y niñas, el uso de diversos materiales didácticos en el proceso de enseñanza y aprendizaje. A continuación, una breve lista de lo expresado por los autores:

- Permiten a los niños interactuar de forma lúdica.
- Estimulan la comunicación verbal y no verbal.
- Promueven el desarrollo de habilidades del pensamiento.
- Mejoran la pronunciación y expresividad.
- Desarrollan la imaginación y creatividad.
- Hábitos de escucha.
- Permiten establecer relaciones de unos objetos con otros.
- Desarrollo del pensamiento lógico.
- Promueve el trabajo ordenado.
- Estimulan el desarrollo de la motricidad fina.
- Integran al estudiante con su medio.
- Generan tolerancia entre las personas.
- Permiten reconocer figuras geométricas.
- Promueven el desarrollo de capacidades psicomotrices e intelectuales.
- Unen en forma lúdica lo concreto con lo abstracto.
- Permiten establecer semejanzas y diferencias..

01 Definición de juego didáctico y su importancia en la enseñanza.

Se planifica, ejecuta y controla para optimizar el uso de recursos limitados. De igual manera Muñiz-Rodríguez, Alonso, & Rodríguez-Muñiz (2014, p. 21), citando a Corbalán y otros, afirman que, *"en el ámbito matemático, el paralelismo existente entre las fases de los juegos de estrategia y la resolución de problemas fomentan el descubrimiento de procesos heurísticos en los alumnos"*.



Como hemos encontrado, se hace evidente que la incorporación del juego en el aula incorpora innumerables beneficios y ventajas que permiten mejorar ampliamente los procesos de enseñanza y aprendizaje, en especial, de las ciencias exactas.

Los juegos didácticos, sean individuales o colectivos, además de captar la **atención del estudiante**, deben exigir la aplicación de un contenido académico o en su defecto, promover la adquisición del mismo.



“

...no se trata de jugar por jugar, es preciso planificar y desarrollar las actividades lúdicas de modo que la actividad de todos los alumnos sea provechosa, no sólo para el logro de los propósitos instruccionales que nos fijamos previamente (ejercitar tal o cual contenido procedimental), sino también para contribuir al desarrollo de nuestros niños que necesitan convertirse en ciudadanos críticos, activos, productivos, optimistas y competentes, capaces de procurar su felicidad y la de los que lo rodean, y superar las dificultades que hay que enfrentar día a día.

”

Tirapegui (2000) Juego para la clase de matemáticas. Educación Matemática, p. 125

Ahora bien, para diseñar juegos didácticos, debemos precisar los elementos y características que lo componen. Al respecto, Chacón (2008, p. 3) plantea que todo juego didáctico debe tener tres elementos fundamentales:

ELEMENTOS DEL JUEGO DIDÁCTICO

Objetivo didáctico	Identifica el propósito del juego y delimita su contenido. Expresa el objetivo de aprendizaje del juego y los contenidos, habilidades y destrezas asociados al mismo.
Acciones lúdicas	Son el conjunto de acciones, procesos, actividades que se plantean para hacer más ameno el proceso de enseñanza y aprendizaje, acrecentando la atención voluntaria de los educandos para su participación y compromiso con el desarrollo del juego. Deben ser claras y precisas. Deben involucrar la dimensión lúdica de manera creativa.
Reglas del juego	Son el conjunto de pautas que van a determinar el qué y cómo hacer las cosas planteadas en el juego. De igual manera, identifican cuándo se han desarrollado los logros del juego y de qué manera se organiza el desarrollo del mismo.

Tabla 1: Elementos del juego didáctico

Fuente: Chacón (2008) El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje.

¿Cómo crearlo en el aula?

A continuación, te presentamos un conjunto de elementos que Tirapegui (2000) y Chacón (2008) plantean tener en cuenta al momento de utilizar o crear un juego didáctico para la enseñanza y aprendizaje de la geometría:

1

Para el **diseño** del juego:

- a. Identifica el propósito, objetivo, competencia que se desea desarrollar.
- b. Precisa, identifica lo que quieres que el niño realice y por qué lo va a realizar: contenidos, habilidades cognitivas que ejercitará, aprendizajes esperados. Todo apropiado a la edad y nivel del educando. Identifica si será individual, en equipos, mixto.
- c. Haz un análisis de posibilidades. Plantea una lluvia de ideas con respecto al juego y selecciona las tres mejores; luego te decides por una y comienzas a desarrollarla.
- d. Bosqueja la idea del juego de manera gráfica o textual, compártelo con otros docentes, amigos, expertos en contenidos. Conversa con ellos sobre la claridad de la idea, los pro y contras del juego, toma nota y ajusta lo necesario.

2

Una vez consolidada la idea, comienza el **desarrollo** de todo el juego y sus materiales:

- e. Establece las reglas que sean necesarias, pero identificalas de manera clara, precisa y sencilla.
- f. Con respecto a los contenidos en sí:
 - i. Fija el rango de las relaciones a considerar; por ejemplo "números naturales menores que 30".
 - ii. Precisa el grado de dificultad que se requiere; por ejemplo "adiciones sin llevar"; "sumar o restar hasta".
- g. Procura la creación con materiales fáciles de conseguir, sencillos, ecológicos y económicos.

3

Ensaya, practica, presenta el juego a un grupo pequeño de estudiantes con similar nivel y edad de tu clase. Puedes hacerlo con uno o varios grupos diferentes. Toma nota de la ejecución de esa experiencia e incorpora los cambios que consideres pertinentes.

4

Para **aplicar** el juego:

- a. Visualiza previamente el espacio donde lo vas a ejecutar, el tiempo de desarrollo, el número de estudiantes de tu curso. Adelántate e identifica posibles problemas: tiempo, espacio, recursos, número de equipos.
- b. Procura que todos los integrantes de la clase puedan jugar de manera simultánea; esto implica que debes llevar la cantidad de materiales necesarios. Por ejemplo, si es un juego de dominó y tengo 20 estudiantes, pues debes llevar 5 juegos de dominó para toda la clase.
- c. Evalúa los conocimientos adquiridos de acuerdo al objetivo para verificar la intención didáctica.

5

Comunica los resultados del diseño y aplicación del juego. Comparte con otros a través de eventos educativos o la publicación en revistas especializadas. Esto te permite sistematizar la experiencia, mejorar los resultados y crecer académicamente.

03 Tipos de juegos didácticos.

Los criterios usados para clasificar los juegos didácticos en general, son diversos, por ejemplo, según el área de desarrollo, el objetivo instruccional, los contenidos, los materiales utilizados, la cantidad de jugadores, entre otros.

A la hora de diseñar un juego didáctico, es importante **identificar previamente las diferentes opciones** que podemos plantearnos para que así, se pueda **fortalecer la intención didáctica** del mismo.

Al respecto, Freré Franco & Saltos Solís (2013, p. 27) nos muestran una clasificación usando como criterio tres áreas de desarrollo de los niños:

- **Creativo – expresivo:** facilita la expresión, calman la agresividad y las tensiones. Ej.: títeres, instrumentos musicales, modelados, etc.
- **Cognoscitivo:** estimula la función analítica - sintética del pensamiento, desarrolla la coordinación fina y percepción visual, ejercita la relación, comparación, asociación. Desarrolla la observación y la memoria. Ej.: rompecabezas, bloques, semilleros, encajes, ábacos, loterías, juegos de construcción, etc.
- **Motor:** desarrolla la coordinación motora gruesa y el equilibrio. Libera tensiones, se maneja la noción de espacio y tiempo. Ej.: llantas, laberintos, pelotas, cuerdas o sogas, aros, bastones, barra horizontal, colchonetas, etc.

03 Tipos de juegos didácticos.

De igual manera, Gairín Sallán (1990, 109) hacen lo propio, pero planteando una clasificación de los juegos didácticos que toma en cuenta el nivel de aplicación según la etapa de aprendizaje:

- **PRE-INSTRUCCIONAL.** A través de estos juegos el alumno puede llegar a descubrir un concepto o a establecer la justificación de un algoritmo. De este modo, el juego es el único vehículo para el aprendizaje.
- **CO-INSTRUCCIONAL.** El juego puede ser una más de las diferentes actividades que el profesor utiliza para la enseñanza de un bloque temático. En este caso, el juego acompaña a otros recursos del aprendizaje.
- **POST-INSTRUCCIONAL.** Los alumnos ya han recibido enseñanza sobre un tema, y mediante el juego se hacen actividades para reforzar lo que han aprendido. Por tanto, el juego sirve para consolidar el aprendizaje.

Como referencia, se enuncian a manera de ejemplo algunos juegos didácticos:

- **Juegos de memoria:** fomentan las habilidades visuales y auditivas del cerebro.
- **Juegos de rompecabezas:** estimulan las habilidades cognitivas y funciones lógicas.
- **Juegos de adivinanzas:** desarrollar lógica y reflexión.
- **Juegos con bloques:** para funciones motoras finas y nociones espaciales.
- **Juegos de laberintos y construcción:** para desarrollar funciones secuenciales, habilidades motoras finas y establecer noción de espacio y construcción.
- **Juegos con el abecedario y los números.**
- **Juegos de colorear:** estimulan la creatividad y capacidad motriz.

Ahora, la misión es tuya... **¿Listo para visualizar la creación de un juego didáctico para la enseñanza de la geometría?** Pues ánimo, más adelante lo desarrollaremos.



Para incorporar el juego como una de las estrategias de enseñanza que puede utilizar un docente en el aula de clase, es importante tomar en cuenta las siguientes interrogantes al momento de seleccionar o diseñar el juego didáctico para sus estudiantes.

- **¿Para quién es el juego?:** esto se refiere a las características del grupo de estudiantes (edad, sexo, necesidades, intereses, tamaño, etc.), lo que ayuda a definir el área de desarrollo cognitivo a trabajar con el juego (social, afectiva, motora, lenguaje, pensamiento).
- **¿Para qué es el juego?:** los contenidos y objetivos de aprendizaje a partir de los cuales se identifica el momento en el que debe incorporarse el juego en la clase, antes, durante o luego de recibir la instrucción del docente.
- **¿Por qué un juego?:** la naturaleza lúdica de la actividad debe estar presente; la distracción, la diversión y el entretenimiento no pueden perderse de vista.

“

...cualquier actividad que podamos denominar juego tiene que cumplir este trinomio: libertad, placer y finalidad en sí misma. Cualquier propuesta educativa donde esté presente el juego no puede perderlo de vista y, además, deberá pensar en todo momento que en el centro de todo está el jugador, que además de trabajar una serie de contenidos determinados, tendrá que disfrutar de la actividad.

”

Ripoll, O. (2006). El juego como herramienta educativa. Educación social, p. 15

Finalmente, para el estudiante puede tratarse sólo de un juego, mientras que para el docente debe ser una forma inteligente de ayudar al estudiante a adquirir un conocimiento sin que éste se percate de ello.

Si lo consideras, te invitamos a explorar los materiales de referencia que se presentan al final del tema. Los mismos te permitirán ampliar los contenidos aquí enunciados.



- Freré Franco, F. L., & Saltos Solís, M. M. (2013). Materiales didácticos innovadores. Estrategia lúdica en el aprendizaje. Revista Ciencia UNEMI, 25-34. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5210301>
- Gairín Sallán, J. M. (1990). Efectos de la utilización de juegos educativos en la enseñanza de las matemáticas. Educar, 105-118. Disponible en: <https://ddd.uab.cat/pub/educar/0211819Xn17/0211819Xn17p105.pdf>
- Montero Herrera, B. (2017). Experiencias Docentes. Aplicación de juegos como metodología de enseñanza: Una revisión de la literatura. Pensamiento Matemático, 75-92. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6000065>
- Ripoll, O. (2006). El juego como herramienta educativa. Educación social: Revista de intervención socioeducativa, 11-27. Disponible en: <https://www.raco.cat/index.php/EducacioSocial/article/download/165533/373756/0>
- Sarlé, P. (2011). El juego como espacio cultural, imaginario y didáctico. Revista: Infancias Imágenes. 83-92. Disponible en: https://scholar.google.es/citations?view_op=view_citation&hl=es&user=UDAf5DAAAAAJ&citation_for_view=UDAf5DAAAAAJ:hFOr9nPyWt4C
- Tirapegui, C. (2000). Juego para la clase de matemáticas. Educación Matemática, 121-131. Disponible en: <http://www.revista-educacion-matematica.org.mx/descargas/Vol12/2/11Tirapegui.pdf>

Has culminado la revisión del tema