

# El juego como método de disciplina



El recurso más valioso que podemos emplear en la crianza y educación de los niños es el juego. El juego prepara al niño para los roles que cumplirá posteriormente, le permite desarrollar las destrezas físicas, cognitivas y sociales necesarias para ser parte de su comunidad. Además, el juego permite mantener el orden y la disciplina en el aula, sin que los niños pierdan autonomía y confianza en sí mismos.

Por lo tanto, el juego funciona como un método de disciplina positiva, es decir que, en lugar de una disciplina excluyente, se emplean estrategias para enseñar conductas apropiadas que pueden entrenarse en el aula, evitando el castigo o el catalogar al niño como bueno o malo. Es así como el juego responde, no únicamente

te a las necesidades conductuales del niño, sino también a sus necesidades emocionales (O'Connor, 2017).

Mitchell y Bradshaw (2013) encontraron que el uso de una disciplina excluyente y punitiva está fuertemente asociado a la falta de orden y mal comportamiento de los estudiantes, lo que manifiesta un pobre manejo del aula por parte del docente. Este debe ser ca-

paz de brindar a los niños opciones de conductas adecuadas para fortalecer su autonomía y evitar que se repitan comportamientos inapropiados.

Para ello, es esencial comunicar las reglas del juego y del aula. Es decir, tanto los estudiantes como el profesor conocen sobre lo que está permitido y no, así como las posibles consecuencias de su incumplimiento.

*El juego funciona como un método de disciplina positiva, es decir que, en lugar de una disciplina excluyente, se emplean estrategias para enseñar conductas apropiadas que pueden entrenarse en el aula, evitando el castigo o el catalogar al niño como bueno o malo.*

Para cada acción debe existir una consecuencia adecuada, es decir, coherente, y debe cuidarse que el niño no sea expuesto ni limitado en su autonomía. El nivel de confianza que el docente muestre al niño es un elemento clave para obtener mejores resultados al mantener el orden y la disciplina en el aula.



Sin importar la edad, lo que promueve una conducta apropiada es la confianza en sí mismo y el contar con un espacio en el que se pueda desenvolver de manera autónoma.



El nuevo modelo del aula inversa (flipped classroom) se sostiene en esta premisa: cada estudiante es capaz de liderar su aprendizaje cuando conoce los conceptos y la dinámica del curso antes de iniciar (Strelan, Osborn y Palmer, 2020). Así, el docente acompaña el aprendizaje y brinda las herramientas necesarias y suficientes para que cada estudiante transmita activamente lo que aprendió, e innove la forma de enseñarlo a otros.

Sin importar la edad, lo que promueve una conducta apropiada es la confianza en sí mismo y el contar con un espacio en el que se pueda desenvolver de manera autónoma.

Bajo este principio, encontramos una estrategia que ayuda a mantener la disciplina, así como la motivación de logro; factores que demuestran un buen manejo del aula (Mitchell y Bradshaw, 2013). Esto consiste en buscar una serie de actividades apropiadas para la edad de los niños, introducir los conceptos que se trabajarán ese día en clase y permitir a los niños elegir una de esas actividades, reconociendo cuál sería la más

apropiada para aprender ese concepto.

También, el uso del juego en el aula, como se planteó inicialmente, permite que los niños aprendan aprovechando lo que mejor que saben hacer: ¡jugar! O'Connor (2017, p. 55) expone “[...] que los niños juegan si el ambiente y la situación lo permiten.” En consecuencia, las aulas deben ser ambientes que promuevan el juego. A través de canciones, cuentos y juego de roles, los niños aprenden y se desenvuelven en armonía, porque pueden usar su imaginación, el movimiento de su cuerpo y su voz.

¿Cuándo observamos mayores dificultades en los niños para mantener el orden? Cuando deben hacer silencio por periodos de tiempo muy largos, en los que, además, no pueden interrumpir a los adultos cuando hablan, dejándoles sin la opción de preguntar. También, cuando deben estar sentados largas jornadas sin compartir con sus compañeros.

En el caso de encargarnos de un aula con muchos estudiantes, el empleo del juego o el de imple-

mentar descansos activos puede resultar difícil para el docente. En esas condiciones, la práctica de técnicas de relajación y de plena consciencia (mindfulness) pueden, en cambio, ser de mucha utilidad (Pinazo, García-Prieto y García-Castellar, 2019).

Pedir a los estudiantes que cuenten cinco respiraciones profundas, sintiendo como se infla y desinfla su abdomen, observando mentalmente cómo el aire entra y sale por su nariz, permitirá que se mantengan más atentos y calmados al iniciar la clase o, también, para culminar con entusiasmo. Este tipo de prácticas desarrollan la autorregulación y disminuyen la impulsividad en los niños (Pinazo, García-Prieto y García-Castellar, 2019).

## Referencias

- Mitchell, M. & Bradshaw, C. (2013). Examining classroom influences on student perceptions of school climate: The role of classroom management and exclusionary discipline strategies. *Journal of School Psychology* 51, 599-610. <https://doi.org/10.1016/j.jsp.2013.05.005>
- O'Connor, K., Schaefer, C., & Braverman, L. (2017). *Manual de terapia de juego*. Editorial El Manual Moderno.
- Pinazo, D., García-Prieto, L., & García-Castellar, R. (2019). Implementation of a program based on mindfulness for the reduction of aggressiveness in the classroom. *Revista de Psicodidáctica* 25(1), 30 -35. <https://doi.org/10.1016/j.psicod.2019.08.004>
- Strelan P., Osborn A., & Palmer, E. (2020) The flipped classroom: A meta-analysis of effects on student performance across disciplines and education levels. *Educational Research Review*, 30. <https://doi.org/10.1016/j.edu-rev.2020.100314>