

# Efectos del juego en el desarrollo infantil (I): aspectos teóricos

M.C. Balaguer, M.T. Fuertes  
Facultat d'Educació. Universitat Internacional de Catalunya

## Resumen

Este artículo tiene por objetivo principal describir cómo el juego puede ejercer una influencia importante en la mejora del aprendizaje infantil. En este sentido, el juego no sólo se considera un acto espontáneo entre niños y niñas, sino también una actividad dirigida, que puede utilizarse como recurso en todas las etapas educativas e, indiscutiblemente, en los diferentes entornos en que se desenvuelve la población infantil: la familia, el barrio, los espacios de ocio, deportivos, etc. En la elaboración de este artículo se ha seguido un método de revisión bibliográfica, cuyos resultados muestran los efectos que puede tener el juego sobre los niños, en todas sus variantes; asimismo, se presentan algunas sugerencias para su gestión y control. Se pretende dar continuidad a esta revisión bibliográfica con un próximo artículo, en el que se intentará realizar un estudio de campo sobre el impacto de los juegos digitales en niños de diferentes franjas de edad.

©2018 Ediciones Mayo, S.A. Todos los derechos reservados.

## Palabras clave

Juego, aprendizaje, socialización, autorregulación, juego digital

## Introducción

Existe una opinión consensuada y generalizada que considera el juego como un instrumento para el aprendizaje infantil. Desde la aparición y posterior reconocimiento por parte de la comunidad científica de las teorías del aprendizaje<sup>1-4</sup>, que consideran al niño como sujeto mentalmente activo, el objetivo compartido por psicólogos educativos, pedagogos y maestros ha sido (y es) encontrar elementos que dinamicen esta actividad mental, para incrementar tanto sus capacidades y competencias como su nivel de conocimiento. Como componente permanente y consustancial en la vida de los niños, el juego se considera una vía factible para facilitar los nuevos aprendizajes<sup>5</sup>, y a partir de esta afirmación, el juego se ha convertido en una de las posibles materializaciones de la motivación intrínseca, o motivación por el aprendizaje<sup>6</sup>.

Cesana-Arlotti et al.<sup>7</sup> han verificado la existencia de una actividad relacionada con el razonamiento preverbal en los niños, lo que certifica la necesidad de una activación mental. Esta verificación

## Abstract

*Title:* Effects of the game on child development (I): theoretical aspects

The main objective of this article is to describe how the game can have an important influence on the improvement of children's learning. In this sense, the game is considered, not only as a spontaneous activity between boys and girls, but also as a directed activity, which can be used as a resource, throughout all the educational stages and indisputably in the different ordinary environments where children develop: the family, the neighborhood, leisure spaces, sports, etc. To carry out this article, a method of bibliographic review has been followed, and the results show what effects the game can have on children, in all its variants, as well as some suggestions for its management and control. This bibliographical review will continue with a second article that will aim to analyze the impact of digital games on children of different age groups.

©2018 Ediciones Mayo, S.A. All rights reserved.

## Keywords

Game, learning, socialization, self-regulation, digital game

se ha realizado a través del registro del movimiento ocular de los sujetos al ser sometidos a situaciones disyuntivas. Los bebés expresan sorpresa ante secuencias no previsibles derivadas de una situación inicial. Ello significa que los niños, desde muy pequeños, son receptivos a los juegos en que se planteen retos de lógica simple, y que la reiteración de estas prácticas lúdicas ha de incidir en el desarrollo cognitivo y, por tanto, en el aprendizaje.

Los niños buscan espontáneamente el juego; no es una imposición de los adultos. El juego genera una concentración y un gusto por la acción, sobre todo si ésta es compartida. Dadas estas premisas, ¿por qué los agentes educativos (familias, escuelas, etc.) no tendrían que aprovechar esta fuente de motivación para mejorar el aprendizaje?

## Juego y socialización

Los bebés empiezan su inserción en el mundo social a través de los primeros contactos comunicativos con sus padres. Estos contactos

Fecha de recepción: 5/06/18. Fecha de aceptación: 8/06/18.

**Correspondencia:** M.C. Balaguer. Facultat d'Educació. Universitat Internacional de Catalunya. c/ Terré, 11-19. 08017 Barcelona.  
Correo electrónico: mcbalaguer@uic.es

iniciales se caracterizan, fundamentalmente, por la atención por parte de los progenitores a las necesidades primarias. Se trata de demandas de naturaleza biológica, como alimentarse o recibir atenciones de naturaleza afectiva o asistencial. En estos intercambios se van construyendo las primeras estrategias psicológicas, determinadas por los procesos de intersubjetividad primaria, que serán las bases donde se sustentarán las habilidades sociales de los niños. La intersubjetividad primaria se caracteriza por el reconocimiento de las necesidades y requerimientos mutuos entre adulto y bebé, y se produce mayoritariamente a través del lenguaje no verbal<sup>8</sup>.

Posteriormente, y gracias a la experiencia, los niños van descubriendo los aspectos lúdicos de estas comunicaciones e interacciones, con lo que inmediatamente van desarrollando conductas que evidencian su placer por la presencia de personas significativas. La citada intersubjetividad primaria evoluciona rápidamente hacia una intersubjetividad secundaria, que viene determinada por el hecho de compartir, con el adulto interés por algún objeto<sup>9</sup>. Puede tratarse de un cuento, un juego o cualquier objeto que suscite el interés del niño. Pero, en realidad, lo que motiva esta comunicación es la posibilidad de «dialogar» y recibir atención sincera por parte del padre o de la madre. Estos momentos compartidos son auténticos momentos lúdicos, placenteros para los niños y también para los adultos, es decir, constituyen los primeros momentos de conciencia del juego social.

El desarrollo infantil en todos los ámbitos (físico, motor, social y, por tanto, cognitivo) va generando nuevos intereses y curiosidades en los niños, que los adultos tenemos el deber de satisfacer para ayudarles, desde la interacción, a construir sus respectivos conocimientos<sup>10</sup>. Tal como prescriben la mayoría de los currículos educativos<sup>11-14</sup> para la educación infantil, a lo largo de la primera infancia los niños tienen que conocerse a sí mismos como personas y reconocer a los demás; deben conocer el mundo en el que habitan y donde tienen que integrarse. Para lograr esta integración, es imprescindible que accedan y utilicen los lenguajes de su entorno cultural.

En una etapa tan procedimental y poco abstracta como la infantil, el juego alcanza una importancia vital para ir conformando los conocimientos descritos en los currículos. Inicialmente, los juegos sensoriales permiten la estimulación de los sentidos y la categorización de los objetos. Los juegos con movimiento mejoran el aprendizaje de rutinas, el desplazamiento, el ejercicio físico y el trabajo en equipo. Desde un punto de vista social, el juego simbólico favorece el cambio de roles y el reconocimiento de la alteridad; además, permite acceder a la gestión emocional por la posibilidad de «ponerse en la piel» de los demás<sup>15</sup>. Otros beneficios del juego simbólico se sitúan en el desarrollo cognitivo y metacognitivo, es decir, en la evidencia de acciones razonadas, el uso de la memoria y la transferencia de las experiencias. Se realiza un juego simbólico espontáneo cuando un niño simula una acción cotidiana a través de un objeto indeterminado. Un ejemplo de ello podría ser imaginar que una caja de cartón puede ser un coche con ruedas o aparentar que se está comiendo de un recipiente vacío<sup>16</sup>.

Posteriormente, los juegos de mesa permiten asumir las normas y patrones de actuación que sustentan las relaciones sociales de

cualquier comunidad cultural: el respeto de los turnos de juego, la consideración del otro como participante activo, la competitividad, entendida como factor de superación, etc. El desarrollo de los niños y el logro de más habilidades y estrategias personales no implican abandonar este elenco de juegos infantiles. Al contrario, la adecuación de los contenidos a edades más avanzadas y la variabilidad pactada de diferentes normativas pueden hacer muy aprovechable el uso de los mismos juegos en etapas posteriores.

## Juego y autorregulación

El aprendizaje por descubrimiento<sup>4</sup> es un claro reflejo del conocimiento inducido por un interés intrínseco que permite a los niños ganar autoconfianza. En múltiples ocasiones, este aprendizaje por descubrimiento toma forma de juego debido al efecto lúdico que provocan las acciones vinculadas a él: búsqueda de objetos, hallazgos, observación de semblanzas y diferencias. El juego de búsqueda y descubrimiento, que acostumbra a ser muy espontáneo o semidirigido, favorece que los niños elaboren sus propias estrategias de acción y desarrollen su capacidad de respuesta. Se trata de un aprendizaje no instructivo, pero sí inductivo, que se relaciona con el desarrollo de la iniciativa personal y con la toma de decisiones<sup>17</sup>. Estas acciones (generación de estrategias de conducta, iniciativa y toma de decisiones) constituyen el precedente de la conducta autorregulada, responsable y consciente que, ya como adultos, tendrán que poner de manifiesto en el futuro<sup>18</sup>.

Otra modalidad de juego que cabe tener en cuenta es el juego de rol. Por sus características, este juego incluye, además de las citadas acciones vinculadas a la autorregulación, otro factor muy relacionado con el desarrollo intelectual, que es el razonamiento, es decir, la necesidad de argumentar y buscar motivos para decidir una u otra acción. Lógicamente el nivel de complejidad de un juego de rol dependerá de la competencia de los participantes, pero cualquier momento evolutivo es bueno para iniciarse en estos hábitos de autogestión personal y de toma de decisiones. Es lo que se podría considerar como entrenamiento del pensamiento analítico y también del pensamiento crítico. Las conductas que se derivan del juego de rol son de aceptación de uno mismo, de las reglas del juego y de la posibilidad de ganar o perder de una manera deportiva.

## Gamificación y aprendizaje

La palabra «gamificación» es un anglicismo surgido del entorno empresarial y comercial<sup>19</sup> que, por sus posibles beneficios, se está empezando a utilizar en los ámbitos educativos. El objetivo de la gamificación consiste en aprovechar el interés de los niños por el juego y reconvertirlo en energía que permita la mejora del aprendizaje.

Es bastante común asociar el concepto gamificación con los juegos informáticos porque las tecnologías digitales (tecnologías de la información y la comunicación [TIC] y tecnologías aplicadas al conocimiento [TAC]) han facilitado el acceso a métodos competitivos de aprendizaje, aprovechando el interés de los niños

por estos sistemas. El uso de estas metodologías conlleva aspectos positivos para la educación, relacionados con la motivación y la exposición de modelos adecuados<sup>20</sup>, pero en ningún caso se puede caer en la trampa lúdica que provoca que algunos niños se queden principalmente con la parte competitiva vinculada a un aprendizaje superficial, y que eludan el componente profundo de los contenidos que se presentan.

En este sentido, Marín<sup>21</sup> sugiere a los agentes educativos desarrollar un trabajo previo a la práctica inicial de los juegos digitales, que garantice un aprendizaje significativo de contenidos, destrezas y hábitos de uso. Esta autora considera que juego y aprendizaje tienen que complementarse. El juego tiene que estar alimentado con contenidos, y en el diseño de los juegos digitales para aprender, hay que recuperar ciertos aspectos, como la creatividad, el placer por descubrir, la curiosidad o la pasión, que son genuinos del juego infantil y que a veces los adultos olvidamos. Es decir, el juego no es sólo competitividad.

Por otro lado, y para contrarrestar los temores relacionados principalmente con las adicciones, algunos estudios científicos recientes<sup>22-24</sup> han puesto de manifiesto que la capacidad del cerebro para aprender y adaptarse se puede modificar a través de los videojuegos. Según estos estudios, los videojuegos de acción (no los sociales ni los estratégicos) tienen una serie de ingredientes realmente poderosos para la plasticidad cerebral, el aprendizaje, la capacidad de atención y la toma de decisiones rápidas y precisas. Las personas que juegan con ellos pueden reforzar, sin saberlo, muchas de sus habilidades cognitivas, sensoriales y espaciales. Los autores de estos estudios trabajan para comprender cuáles son esos ingredientes activos que pueden ser aprovechados para ofrecer mejores juegos, ya sea para la educación o para la rehabilitación de pacientes. Los videojuegos han venido para quedarse y tienen un gran impacto en nuestra vida cotidiana, por lo que hay que investigar cómo podemos aprovechar su potencial<sup>22</sup>.

A pesar de los beneficios detectados, los videojuegos preocupan a los padres por la adicción que puedan crear cuando se practican sin control. Aunque éste es un tema aún en fase de estudio y las investigaciones longitudinales no son concluyentes al respecto, es fundamental tener en cuenta el componente educativo que permita regular su uso tanto de manera individual como parental<sup>25</sup>.

Los niños actuales son aprendices digitales nativos, pero en las manos de los educadores, padres, maestros, etc., está el deber de enseñarles un uso responsable de los juegos para conseguir que se conviertan en adultos digitales competentes. Es imprescindible que los adultos participen y compartan las actividades digitales de los niños y que modelen su gestión dentro de los límites de la responsabilidad, hasta que los niños hayan logrado los hábitos de autorregulación necesarios para jugar en solitario o entre iguales.

## Conclusiones

De todo lo expuesto en el presente artículo, concretamente de lo relacionado con su objetivo principal, se concluye que es

conveniente tener en cuenta el juego para mejorar el aprendizaje infantil. En este sentido, cabría destacar que cada tipología de juego puede responder a diferentes objetivos educativos, y los adultos tenemos el deber de regular la secuencia lúdica de nuestros hijos, alumnos o tutelados para conseguir diferentes aprendizajes. En cualquier caso, jugar motiva, y la motivación es uno de los factores imprescindibles para la construcción de aprendizajes significativos.

La participación natural, espontánea o planificada en juegos colectivos, tanto físicos como intelectuales, mejora las habilidades sociales y los principios democráticos que tienen que adquirir los niños y niñas para lograr una sólida inmersión social. Hay que tener en cuenta que no existe una instrucción detallada sobre cómo debe ser esta participación; sencillamente se instruye a través del ejemplo de los adultos en un aprendizaje natural de carácter inductivo. Por ello, destacamos la suma importancia que tenemos los adultos como agentes educativos en relación con el modelo social que transmitimos, que en muchas ocasiones no surge de una reflexión rigurosa.

Otro elemento concluyente que cabe destacar es que los juegos permiten adquirir diferentes tipos de contenidos. Algunos juegos favorecen el aprendizaje de conceptos, hechos, datos, etc. Otro tipo de juegos permiten aprender procedimientos, estrategias y cómo tomar decisiones, desde una perspectiva del descubrimiento a través de la práctica, es decir, sin el peso de la responsabilidad. En último término, y como elemento envolvente, se produce un aprendizaje de actitudes y comportamientos ante diferentes personas y situaciones.

Hay que hacer mención aparte, aunque coincidente en el tratamiento, de los juegos digitales. De lo expuesto en este artículo se concluye que, al igual que con los demás juegos, el referente educativo que observan los niños en el uso de las tecnologías ha de ser el adecuado, para que ellos mismos aprendan a regularse y contemplar los juegos digitales como instrumentos para momentos lúdicos, y no como finalidades que requieren una dedicación exclusiva.

Como agentes educativos, está en nuestras manos que las actitudes que valoremos en los niños y niñas sean de respeto y de aprendizaje, más que de intolerancia y competitividad. Según la evaluación que los adultos hagamos del desarrollo y el resultado del juego, estaremos modelando los aprendizajes de los niños. ■

## Bibliografía

1. Piaget J. El nacimiento de la inteligencia en el niño, 8.ª ed. Barcelona: Crítica, 1985.
2. Coll C. Psicología genética y aprendizajes escolares, 1.ª ed. Madrid: Siglo XXI, 1983.
3. Inhelder B. Des structures aux procédures. En: Piaget J, Mounoud P, Bronckart JP, eds. Psychologie, 1.ª ed. París: Gallimard, 1987; 654-679.
4. Bruner J. Hacia una teoría de la instrucción, 1.ª ed. México: UTEHA, 1972.
5. Lagüa M, Vidal C. Rincones de actividad en la escuela infantil, 1.ª ed. Barcelona: Graó, 2004.

6. Woolfolk A, Hughes M, Walkup V. Motivation in learning and teaching. En: Woolfolk A, Hughes M, Walkup V, eds. *Psychology in education*, 1.<sup>a</sup> ed. Harlow: Pearson, 2008; 437-480.
7. Cesana-Arlotti N, Martín A, Téglás E, Vorobyova L, Cetnarzki R, Bonatti L. Precursors of logical reasoning in preverbal human infants. *Science*. 2018; 359: 1.263-1.266.
8. Vila I. Los inicios de la comunicación, la representación y el lenguaje. En: Palacios J, Marchesi A, Coll C, eds. *Desarrollo psicológico y educación (1)*. Psicología evolutiva, 2.<sup>a</sup> ed. Madrid: Alianza Editorial, 2000; 133-147.
9. Vila Mendiburu I. Jerome Bruner i l'adquisició del llenguatge. *Temps d'Educació*. 1999; 21: 77-90.
10. Vigotsky L. *Pensamiento y lenguaje*, 1.<sup>a</sup> ed. Barcelona: Paidós, 1995.
11. Departament d'Educació de la Generalitat de Catalunya. *Xarxa Telemàtica Educativa de Catalunya (XTEC)* [consultado el 16 de septiembre de 2008]. Disponible en: <http://xtec.gencat.cat/ca/curriculum/infantil/curriculum/>
12. Departament d'Ensenyament de la Generalitat de Catalunya. *Educació Infantil. Currículum* [consultado el 15 de junio de 2012]. Disponible en: <http://www.xtec.cat/web/curriculum/infantil>
13. Consejería de Educación de la Comunidad de Madrid. Decreto 17/2008 [consultado el 6 de marzo de 2008]. Disponible en: [http://www.madrid.org/dat\\_capital/loe/pdf/Desarrollo\\_Infantil\\_Madrid\\_08.pdf](http://www.madrid.org/dat_capital/loe/pdf/Desarrollo_Infantil_Madrid_08.pdf)
14. Conselleria d'Educació, Investigació, Cultura i Esport de la Comunitat Valenciana (28 de marzo de 2008). Generalitat Valenciana [consultado el 14 de mayo de 2018]. Disponible en: [https://www.dogv.gva.es/datos/2008/04/03/pdf/2008\\_3838.pdf](https://www.dogv.gva.es/datos/2008/04/03/pdf/2008_3838.pdf)
15. Ortiz M, Fuentes M, López F. Desarrollo socioafectivo de la primera infancia. En: Palacios J, Marchesi A, Coll C, eds. *Desarrollo psicológico y educación (1)*. Psicología evolutiva, 2.<sup>a</sup> ed. Madrid: Alianza, 2000; 151-175.
16. Palacios J. Desarrollo cognitivo durante los 2 primeros años. En: Palacios J, Marchesi A, Coll C, eds. *Desarrollo psicológico y educación (1)*. Psicología evolutiva, 2.<sup>a</sup> ed. Madrid: Alianza, 2000; 103-128.
17. Puente Ferreras A. *Cognición y aprendizaje*, 2.<sup>a</sup> ed. Madrid: Pirámide, 2005.
18. Bruning RH, Schraw GJ, Norby MM, Ronning RR. *Psicología cognitiva y de la instrucción*, 4.<sup>a</sup> ed. Madrid: Pearson, 2007.
19. Deterding S, Sicart M, Nacke L, O'Hara K, Dixon D. Gamification: using game design elements in non-gaming contexts. *Vancouver: CHI*, 2011; 7-12.
20. Etxebarria Balerdi F. *Education in the knowledge society*. 2016. Disponible en: <http://revistas.usal.es/index.php/revistatesi/article/view/14154/14562>
21. Marín I. Blog de la Fundació Jaume Bofill [consultado el 4 de abril de 2014]. Disponible en: <http://diarieducacio.cat/blogs/bofill/2014/04/04/es-pot-gamificar-leducacio/>
22. Bediou B, Adams D, Mayer R, Tipton E, Shawn C, Bavelier D. Meta-analysis of action video game impact on perceptual, attentional, and cognitive skills. *Psychol Bull*. 2018; 144(1): 77-110.
23. Bavelier D, Green C. The brain boosting power of video games. *Sci Am*. 2018; 315(1): 26-31.
24. Green C, Kattner F, Eichenbaum A, Bediou B, Adams D, Mayer R, et al. Playing some video games but not others is related to cognitive abilities: a critique of Unsworth et al. (2015). *Psychol Sci*. 2017; 28(5): 679-682.
25. Gentile D, Bailey K, Bavelier D, Brockmye J, Cash H, Coyne S, et al. Internet gaming disorder in children and adolescents. *Pediatrics*. 2017; 140: 81S-85S.