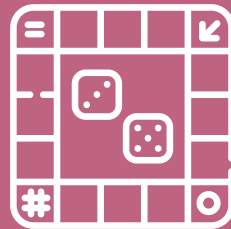




**DEG**

División  
Educación  
General

# Importancia del juego en el aprendizaje de educación básica



Las actividades lúdicas, y en especial el juego, han estado históricamente asociadas a la niñez o primera infancia, y a espacios de ocio o esparcimiento distintos de los espacios de aprendizaje. Hoy en día distintos autores hablan de no considerar únicamente el juego como parte de la primera infancia (Behncke, 2017), sino como una actividad propia del ser humano, transversal a toda su vida, que sufre transformaciones en las distintas etapas de la trayectoria vital pero que no se desvanece (Whitebread, 2012).

Con los avances en los estudios del juego, se han establecido varias tipologías de juegos y, a su vez, distintas dimensiones de desarrollo psicosocial con las que cada tipo de juego se vincula. Una de las clasificaciones más utilizadas fue la del psicólogo y biólogo Jean Piaget (1969), para quien el juego podía entenderse según las siguientes categorías y etapas del desarrollo cognitivo:

- **Juego de ejercicio**, que se corresponde con la etapa sensoriomotora, en que el niño se vincula con el mundo exterior a partir experiencias sensoriales y objetos manipulables.
- **Juego simbólico**, como parte de la etapa preoperacional, en que el niño aprende a través de la imitación y tiene poca noción de los otros, pero bastante de sí mismo.
- **Juego de reglas**, ubicado entre la etapa preoperacional y la etapa de operaciones concretas. En esta última etapa, comienza

el pensamiento lógico junto con desarrollo de la empatía.

- **Juego de construcción o montaje**, transversal a las tres etapas mencionadas y a la etapa de operaciones formales, en que aumenta la lógica, el razonamiento deductivo y la comprensión de ideas abstractas.

Recientemente, David Whitebread (2012) ha ampliado esta clasificación, identificando 5 tipologías de juego:

- **Juego físico (una parte del juego de ejercicio de Piaget)**, juegos con actividad física, relacionados con el desarrollo del cuerpo y de la coordinación.
- **Juego con objetos**, involucra una exploración del mundo físico a través de los objetos que se encuentran en él, por lo que es un juego de tipo sensoriomotor.
- **Juego simbólico**, incluye el uso del lenguaje en sus distintas formas (escrito, hablado, numérico, visual).
- **Juego de simulación o socio-dramático**, juegos de representación situacional, especialmente vinculados a las habilidades narrativas y de autorregulación.
- **Juego con reglas**, puede incluir juegos físicos o con objetos, en que se requiere el establecimiento de un marco de acción consensuado entre los participantes.

En la categoría de juego con reglas, presente en los análisis de Piaget (1969) y de Whitebread (2012), se ubican los juegos de mesa, que serán objeto de nuestro análisis.

## El juego como herramienta de desarrollo socioemocional y cognitivo.

---

La escuela constituye uno de los primeros espacios de socialización, resultando fundamental para la construcción de vínculos socioafectivos (Vigotsky, 1995). Mediante el otorgamiento de instancias destinadas al juego se pueden constituir relaciones “de participación, de compromiso (engagement) y de motivación” (Rupin, 2018, p.165), permitiendo la generación de espacios que propendan una adecuada socialización. En relación con esto, la Dra. en Psicología Infantil, Rachel White (2012), identificó múltiples beneficios socioemocionales del juego: la interacción interpersonal, la socialización, la comprensión social, la regulación emocional, entre otros.

En general, el juego es una herramienta de aprendizaje socioemocional en la niñez, contribuyendo también a mejorar otros ámbitos del aprendizaje como el vocabulario, la fluidez verbal, la comprensión verbal, la memoria e incluso mejorar el coeficiente intelectual. Por su parte, Alcalay, Berger, Melecic y Fantuzzi (2012) identificaron 8 áreas de desarrollo de la dimensión de relación socioafectiva de los estudiantes en el ámbito escolar: lenguaje emocional, conciencia de sí mismo, conciencia de otros, autorregulación, búsqueda de soluciones pacíficas, optimismo, integración social y habilidades de comunicación.

En el ámbito del desarrollo cognitivo y de aprendizaje científico, desde variadas corrientes se ha abordado la importancia del juego como herramienta facilitadora del aprendizaje. A diferencia de la práctica pedagógica clásica (instrucción sistemática) que tiene un carácter más remoto, el juego tiene un carácter práctico que requiere compromiso del individuo, facilitando el apren-

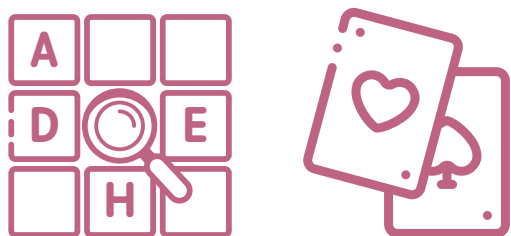
dizaje (Observatorio del Juego, 2018). Incluso hay quienes plantean que el juego es por excelencia el recurso pedagógico de la neuroeducación, aportando “reto, afán de superación, feedback inmediato, recompensas y, sobre todo, emoción” (Guzmán, 2016, p.8). Desde esta perspectiva teórica, la estimulación de una función cognitiva mejora a su vez otras funciones, es decir, el aprendizaje de una habilidad contribuye el desarrollo de otros ámbitos del aprendizaje, como la aptitud verbal, la aptitud numérica, la aptitud espacial, el razonamiento lógico, funciones ejecutivas y el control inhibitorio.

En particular los juegos de mesa, agrupados en la tipología de juegos de reglas, favorecerían el desarrollo de funciones ejecutivas tales como el control inhibitorio, la memoria de trabajo y la flexibilidad cognitiva (Riedemann, 2020). La primera de estas etapas, el control inhibitorio, resulta fundamental para el autocontrol de la atención y también de las emociones, mientras que la flexibilidad cognitiva contribuye a la modificación de estrategias no eficientes, beneficiando la adaptación al cambio (Lozano & Ostrosky, 2011 en Riedemann, 2020). Para DeVries (2006, en Whitebread, 2012), este tipo de juegos resultan atractivos para los niños porque les permiten el aprendizaje de un amplio rango de habilidades sociales, como compartir, tomar turnos y comprender otras perspectivas, gracias al establecimiento de acuerdos. También, dentro de la categoría de juegos de reglas, se ha establecido la metodología del Aprendizaje Basado en Juegos (Game Based Learning), que utiliza videojuegos con fines educativos.

Investigaciones sobre el sistema educativo chi-

leno (Meller, 2016; UNICEF, 2015; Garrido y Cárcamo, 2019) han señalado que es necesaria la incorporación de otros elementos de desarrollo, además del conocimiento científico, como lo son aspectos socioemocionales y de expresión artística. Para propiciar un aprendizaje integral falta la incorporación

de espacios para el juego, en específico ludotecas o bloques horarios destinados a la práctica lúdica, involucrando mejor al estudiante como un agente activo de su proceso de aprendizaje (Garrido y Cárcamo, 2019), y potenciando con ello todos los ámbitos anteriormente mencionados.



## Experiencias de uso de los juegos de mesa como recurso pedagógico

A nivel mundial, es posible identificar distintos casos en que el uso de juegos de mesa en la escuela ha impactado una o más habilidades del proceso de aprendizaje. La investigación de Lee (1996) en Singapur, da cuenta de cómo la incorporación de juegos matemáticos favoreció el desarrollo de habilidades sociales en los niños y tuvo un efecto motivacional, enriqueciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje. En Taiwán, Chung et al. (2017) analizaron la implementación de juegos de mesa para el desarrollo de habilidades espaciales matemáticas, obteniendo como resultado una mejora en las habilidades espaciales, entre ellas la percepción, la identificación y la rotación espacial. Por su parte, en relación a habilidades de lengua y comunicación, la investigación de Hidayati (2015) en Indonesia, observó una mejora en las habilidades de escritura del idioma inglés en los estudiantes, gracias al uso de juegos de mesa.

A nivel regional, existen diversas experiencias en torno a la incorporación de los juegos digitales o juegos de mesa como recursos pedagógicos, así como el establecimiento de ludotecas en establecimientos educativos. En Colombia y Ecuador podemos encontrar incipientes análisis de proyectos de este tipo. En el caso de Ecuador, el estudio de caso de Osorio (2019) sobre el uso de una ludoteca por parte de estudiantes de 2° año básico, indicó que fue posible identificar un incremento en el rendimiento académico de los estudiantes gracias al uso de juegos de mesa. Por su parte, la investigación llevada a cabo en Colombia durante el año 2017 por Zabala et al., (2020), evidenció una importante mejoría en el desempeño académico en la asignatura de matemática en estudiantes de 5° año básico, tras la utilización de estrategias pedagógicas basadas en juegos mediados por Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), potenciando el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Hacia el sur de América, tanto en Chile como en Argentina se ha incorporado al juego dentro de los contextos de aprendizaje de los niveles iniciales de enseñanza. De hecho, en la Ley N°26.206 de Educación Nacional de Argentina, se reconoce como objetivo del Nivel Inicial la promoción del juego "para el desarrollo cognitivo, afectivo, ético, estético, motor y social" (Artículo 20), con lo que se llevó a cabo un proceso de distribución de ludotecas escolares a nivel nacional. En el caso de Chile, el Decreto Exento 373 de 2017 del Ministerio de Educación estableció principios y definiciones técnicas para la elaboración de una estrategia de transición educativa para los niveles de educación parvularia y primer año de educación básica, mencionando explícitamente al juego como una forma natural de aprendizaje para los niños.

En Chile son varias las instituciones que han incorporado ludotecas con fines declaradamente educativos, entre ellas la Universidad de Santiago, el Centro Comunitario de Providencia y el Centro Cultural España (Observatorio del Juego, 2018). Además, es posible encontrar algunos análisis sobre la incorporación del juego en la trayectoria educativa, la experiencia de las ludotecas y la utilización de juegos de mesa en contextos educativos en Chile.

En la investigación realizada por Jadue (2016) sobre la transición y articulación entre Educación Parvularia y Educación General Básica en Chile, se identificó que la creación de conocimiento, llevada a cabo en conjunto con los adultos facilitadores del proceso de enseñanza, se da especialmente en situaciones de juego que involucren a todos los actores. El tema transversal dentro de la perspectiva de los niños participantes de la investigación fueron las posibilidades de juego, pues el juego constituía un espacio, tanto individual como colectivo, de placer y de aprendizaje.

En lo que respecta a las representaciones en torno al juego, una investigación efectuada en Chile por Rupin (2018), identificó que los niños escasamente refieren al aprendizaje como vinculado al juego, y en general tanto niños como educadores asocian el juego con un espacio externo distinto del aula, considerándolo más bien como una recompensa por el trabajo escolar. Para contraponerse a la tendiente limitación del juego, y la constante falta de recursos lúdicos en los establecimientos educacionales, la investigación propone que las escuelas pongan a disposición recursos lúdicos como juegos de mesa o similares, "en particular en los primeros niveles de la Educación Básica" (Rupin, 2018, pp.168-169).

A partir de la experiencia de la implementación de Programas de Ludotecas Escolares en distintos contextos educativos de Chile, llevada a cabo por el Observatorio del Juego, Cárcamo y Garrido (2020) plantean que la incorporación de juegos de mesa como herramientas para el desarrollo de habilidades socioemocionales y cognitivas en los estudiantes ha permitido el desarrollo de las 8 dimensiones socioafectivas identificadas por Alcalay et al. (2018) (Ver página 1). Sumado a lo anterior, el Observatorio del Juego (2018), identificó al menos seis usos asociados a las ludotecas: recreación, contenidos curriculares, funciones cognitivas, convivencia escolar, habilidades para la vida, y autocuidado docente. Algunos docentes que participaron en la investigación de este observatorio, recomendaron el uso de juegos de mesa para potenciar herramientas propias de las asignaturas de Lenguaje y Comunicación, Matemáticas, Ciencias, Historia y Orientación (Observatorio del Juego, 2018).

## Conclusión

---

Las teorías sobre educación han identificado al juego como un importante recurso para potenciar el proceso de enseñanza en la escuela, más allá de las etapas iniciales o preescolares. Además de contribuir al desarrollo de habilidades socioemocionales, como la capacidad de adaptación, la consciencia de sí mismo y de otros, la colaboración y el control inhibitorio, también facilita la adquisición y mejora de las funciones ejecutivas.

En el plano cognitivo, destacan investigaciones internacionales y nacionales que dan cuenta de mejoras en habilidades matemáticas, como el pensamiento lógico o las habilidades espaciales, y también en el área del lenguaje y la comunicación, gracias al uso de juegos de mesa como recurso de enseñanza en las escuelas.

## Bibliografía

---

- **Behncke, R. (2017).** 1, 2, 3 por mí y por todos mis compañeros. La seriedad del juego en la escuela. Santiago de Chile: Ministerio de Educación.
- **Cárcamo, P y Garrido, V. (2020).** Aportes de los juegos de mesa grupales en el fomento de habilidades base de la convivencia escolar. *Revista Observatorio del Juego*, (1), 47-52.
- **Chung, C.-C., Yen-Chih, H., Yeh, R.-C., & Lou, S.-J. (2017).** The influence of board games on mathematical spatial ability of Grade 9 students in junior high school. *People: International Journal of Social Sciences*, 3 (1).
- **Garrido, V. y Cárcamo, P. (2019).** El valor del juego en educación: hacia una política pública para todos los niveles del sistema escolar en Chile. *Revista Observatorio del Juego*, (1), 17-21.
- **Guzmán, N. (2016).** Neuroeducación y juegos de mesa. Barcelona, España: Dharma Factory.
- **Hidayati, I. N. (2015).** Improving English Writing Skills Through Board Games for Grade X Students in Semester 1 of SMA Negeri 1 Pengasih in the Academic Year of of 2014/2015. Yogyakarta: Yogyakarta State University.
- **Jadue, D. (2016).** Transición y articulación entre la Educación Parvularia y la Educación General Básica en Chile: Características y evaluación. Santiago de Chile: Ministerio de Educación.
- **Lee, K.P. (1996).** The use of mathematical games in teaching primary mathematics. *The Mathematics Educator*, 1(2), 172-180.
- **Observatorio del Juego (2018).** Seis usos de una ludoteca en contexto educativo. Santiago de Chile. Fundación Desarrollo Educativo.
- **Osorio, R. (2019).** Incidencia de una ludoteca escolar en el rendimiento académico, en los estudiantes de segundo año de la Unidad Educativa Municipal Sebastián de Benalcázar. Trabajo de titulación de la Maestría en recreación y tiempo libre. Sangolquí: Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE.
- **Piaget, J. (1969).** Psicología y pedagogía. Madrid, España: Ariel S.A.
- **Riedemann, A. (2020).** Los juegos de mesa como herramienta educativa para el desarrollo de las funciones ejecutivas. *Revista Observatorio del Juego*, (1), 16-20.
- **Rupin (2018).** El juego dentro y fuera del aula: miradas cruzadas sobre prácticas lúdicas infantiles en momentos de transición educativa. Santiago de Chile: Ministerio de Educación.
- **Vigotsky, L. (1995).** Obras escogidas. Madrid: Visor.
- **White, R. (2012).** The power of play: A research summary on play and learning. Rochester: Minnesota Children's Museum.
- **Whitebread, D. (2012).** The importance of play. University of Cambridge. Escrito para "Toy Industries of Europe" (TIE) pp. 21-24. <http://www.csap.cam.ac.uk/media/uploads/files/1/david-whitebread---importance-of-play-report.pdf>
- **Zabala, S., Fonseca, L. y Quique, P. (2020).** Estrategias pedagógicas basadas en juegos para la enseñanza de la matemática en educación básica primaria. *Revista Observatorio del Juego*, (1), 30-37.



**DEG**

---

**División  
Educación  
General**