



Teorías del juego educativo: análisis para estudiantes de educación básica

Educational game theories: analysis for basic education students

Teorias do jogo educativo: análise para estudantes de educação básica

ARTÍCULO DE REVISIÓN



María Luzmarina Quispe Munares¹

MQUISPEMU83@ucvvirtual.edu.pe

Ernestina Andrea Choccata Cruz¹

andreinacruz1011@gmail.com

César Eduardo Cuentas Carrera²

ccuentas@unamba.edu.pe

Luis Alberto Caira Huanca²

lntipaqhurin@gmail.com

Escanea en tu dispositivo móvil
o revisa este artículo en:

<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v9i40.1170>

¹Universidad César Vallejo. Lima, Perú

²Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac. Abancay, Peru

Artículo recibido 3 de febrero 2025 | Aceptado 5 de marzo 2025 | Publicado 3 de octubre 2025

RESUMEN

Este análisis teórico examina el valor educativo del juego en estudiantes de educación básica regular a través de una revisión documental sistemática siguiendo la guía PRISMA. Se exploraron bases de datos académicas (Scopus, Scielo, Web of Science) aplicando criterios de inclusión de artículos publicados en los últimos cinco años con enfoque teórico. La investigación analiza diversas perspectivas teóricas: desde las psicogenéticas de Piaget, Vygotsky y Wallon, hasta enfoques contemporáneos como la teoría de autodeterminación, teoría dialógica y juegos lógicos. Los hallazgos revelan que el juego funciona como medio cultural, pedagógico y emocional para desarrollar habilidades cognitivas, sociales y motoras. Se identifica una tensión entre juego tradicional y entretenimiento digital, evidenciando el impacto negativo de la disminución del juego activo. El estudio concluye que el juego trasciende la preparación para la vida adulta, constituyendo una herramienta crítica para alfabetización, motivación intrínseca y planificación estratégica. Los resultados demuestran que el juego debe ocupar un rol protagónico y estructurado en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Palabras clave: Aprendizaje significativo; Desarrollo infantil; Educación básica; Motivación intrínseca; Pedagogía lúdica; Teorías del juego

ABSTRACT

This theoretical analysis examines the educational value of play in basic education students through a systematic documentary review following PRISMA guidelines. Academic databases (Scopus, Scielo, Web of Science) were explored applying inclusion criteria for articles published in the last five years with theoretical focus. The research analyzes various theoretical perspectives: from psychogenetic theories of Piaget, Vygotsky, and Wallon, to contemporary approaches such as self-determination theory, dialogical theory, and logical games. Findings reveal that play functions as a cultural, pedagogical, and emotional medium for developing cognitive, social, and motor skills. A tension between traditional play and digital entertainment is identified, evidencing the negative impact of active play decline. The study concludes that play transcends preparation for adult life, constituting a critical tool for literacy, intrinsic motivation, and strategic planning. Results demonstrate that play must occupy a central and structured role in teaching-learning processes.

Key words: Meaningful learning; Child development; Basic education; Intrinsic motivation; Play-based pedagogy; Theories of play

RESUMO

Esta análise teórica examina o valor educativo do jogo em estudantes de educação básica regular por meio de uma revisão documental sistemática seguindo a diretriz PRISMA. Foram exploradas bases de dados acadêmicas (Scopus, Scielo, Web of Science) aplicando critérios de inclusão de artigos publicados nos últimos cinco anos com enfoque teórico. A pesquisa analisa diversas perspectivas teóricas: desde as psicogenéticas de Piaget, Vygotsky e Wallon, até abordagens contemporâneas como a teoria da autodeterminação, teoria dialógica e jogos lógicos. Os achados revelam que o jogo funciona como meio cultural, pedagógico e emocional para desenvolver habilidades cognitivas, sociais e motoras. Identifica-se uma tensão entre o jogo tradicional e o entretenimento digital, evidenciando o impacto negativo da diminuição do jogo ativo. O estudo conclui que o jogo transcende a preparação para a vida adulta, constituindo uma ferramenta crítica para alfabetização, motivação intrínseca e planejamento estratégico. Os resultados demonstram que o jogo deve ocupar um papel protagonista e estruturado nos processos de ensino-aprendizagem.

Palavras-chave: Aprendizagem significativa; Desenvolvimento infantil; Educação básica; Motivação intrínseca; Pedagogia lúdica; Teorias do jogo

INTRODUCCIÓN

El juego constituye una actividad fundamental en el desarrollo humano, especialmente durante la educación básica. Desde tiempos ancestrales, las sociedades han reconocido intuitivamente su potencial educativo, aunque solo recientemente la investigación científica ha desentrañado sistemáticamente los mecanismos cognitivos, emocionales y sociales que subyacen a esta actividad compleja (Huizinga, 1938/2014; Wang et al., 2024). Históricamente, pensadores como Friedrich Fröbel reconocieron el juego como elemento central del desarrollo infantil, estableciendo jardines de infancia donde el juego estructurado constituía el núcleo pedagógico (Bernate, 2021), aunque la institucionalización educativa del siglo XX tendió a marginalizarlo en favor de metodologías más directivas.

En el contexto educativo contemporáneo, surge una paradoja preocupante: mientras la investigación pedagógica acumula evidencia sobre los beneficios del juego (Albano et al., 2021; Vázquez-Vílchez et al., 2021), la práctica educativa formal tiende a marginalizarlo en favor de enfoques tradicionales. Esta desconexión se agudiza por la percepción errónea de que el juego constituye una pérdida de tiempo carente de propósito educativo serio. La problemática se complejiza en el contexto digital actual, donde los niños dedican menos tiempo al juego físico activo, sustituyéndolo por entretenimiento digital pasivo (Wang, 2023).

Esta transición limita el desarrollo de habilidades motrices y restringe oportunidades para competencias sociales, emocionales y cognitivas que emergen durante el juego colaborativo (Bernate, 2021).

En nuestro contexto específico, el juego es percibido como actividad sin propósito educativo, generando la creencia de que los niños no aprenden significativamente mientras juegan. Esta percepción errónea ignora que el juego promueve el desarrollo cognitivo, emocional y social, estimulando creatividad, trabajo en equipo y resolución de problemas (Alomá Bello et al., 2022). Frente a esta problemática, surge la necesidad de desarrollar un marco teórico comprehensivo que articule las perspectivas sobre el valor educativo del juego. La presente investigación analiza sistemáticamente las principales teorías que fundamentan el uso del juego como herramienta pedagógica en la educación básica, estableciendo puentes entre perspectivas históricas y enfoques contemporáneos.

La justificación descansa en múltiples fundamentos interrelacionados. Desde una perspectiva pedagógica, existe necesidad de proporcionar a los educadores un marco conceptual sólido que permita integrar el juego intencionadamente en los procesos de enseñanza-aprendizaje (Tribaldos y Schneider, 2021). Desde una dimensión social, se requiere desmitificar percepciones negativas sobre el juego y demostrar

su relevancia en el desarrollo integral. La evidencia demuestra que el juego promueve competencias fundamentales para el siglo XXI: pensamiento crítico, colaboración, creatividad y autorregulación (Vázquez-Vílchez et al., 2021).

La relevancia teórica radica en sintetizar y articular corrientes de pensamiento sobre el juego educativo, desde teorías clásicas hasta enfoques contemporáneos, integrando hallazgos de psicología cognitiva, pedagogía, sociología de la educación y neurociencias (Alomá Bello et al., 2022). Desde políticas educativas, este análisis puede informar decisiones sobre currículo, formación docente y evaluación educativa.

El objetivo general de esta investigación es analizar teóricamente las principales corrientes de pensamiento sobre el juego educativo y su impacto en el aprendizaje de estudiantes de educación básica regular.

MÉTODO

La investigación adopta un diseño de revisión teórica sistemática, fundamentado en la declaración PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses), permitiendo evaluación rigurosa y transparente de la literatura sobre teorías del juego educativo (Urrútia y Bonfill, 2010). Este diseño responde a la naturaleza del objeto de estudio: las teorías del juego educativo constituyen un corpus conceptual diverso que requiere sistematización comprensiva.

Estrategia de búsqueda; Se realizó búsqueda exhaustiva en múltiples bases de datos: Scopus, SciELO, Web of Science y Google Académico, asegurando cobertura comprehensiva de la producción científica en inglés y español. Los operadores booleanos empleados incluyeron en SciELO: ("theories" AND "games" OR "theoretical AND framework") AND ("game" OR "game AND learning" OR "game AND children's"); en Scopus y Web of Science: ("theories" AND "game" OR "support" AND "theoretical" AND "game" AND "education"); en Google Académico: "teorías del juego", "teoría sociológica del juego", "análisis de teorías del juego". La estrategia se iteró refinando términos para optimizar la recuperación de documentos relevantes (Urrútia y Bonfill, 2010).

Para la selección de documentos se establecieron criterios de inclusión y exclusión específicos que aseguraran la relevancia y calidad de los estudios incluidos.

Criterios de inclusión: Artículos y libros que aborden teorías del juego en contextos educativos.

- Publicaciones en inglés y español con acceso abierto.
- Vigencia máxima de cinco años para bases de datos indexadas (Scopus, Web of Science, SciELO).
- Enfoque teórico o conceptual que desarrolle marcos explicativos sobre el juego educativo.
- Relevancia para el contexto de educación básica regular.

Criterios de exclusión: Estudios puramente empíricos sin fundamentación teórica explícita.

- Investigaciones centradas exclusivamente en juegos comerciales sin propósito educativo.
- Publicaciones que no aborden específicamente el contexto de educación básica.
- Artículos de opinión o ensayos sin fundamentación científica rigurosa.
- Duplicados y publicaciones sin revisión por pares.

Proceso de selección y análisis; La revisión se desarrolló en dos fases complementarias. La primera consistió en la búsqueda inicial de artículos relevantes, aplicando criterios de inclusión establecidos mediante revisión sistemática de títulos, resúmenes y palabras clave. La segunda fase involucró análisis profundo de los artículos seleccionados, identificando las teorías

mencionadas, su caracterización conceptual y comparación sistemática de fundamentos epistemológicos. Se empleó una matriz de extracción de datos registrando para cada teoría: autores fundacionales, premisas epistemológicas, conceptos centrales, mecanismos explicativos, contextos de aplicación y evidencias de validación.

Síntesis de la información; Se sintetizaron los hallazgos mediante análisis temático, identificando interrelaciones entre teorías y su importancia en el desarrollo cognitivo estudiantil. El análisis siguió un proceso inductivo-deductivo, partiendo de teorías identificadas en la literatura, pero permaneciendo abierto a la emergencia de temas no anticipados, capturando tanto estructuras teóricas establecidas como conexiones novedosas entre perspectivas.

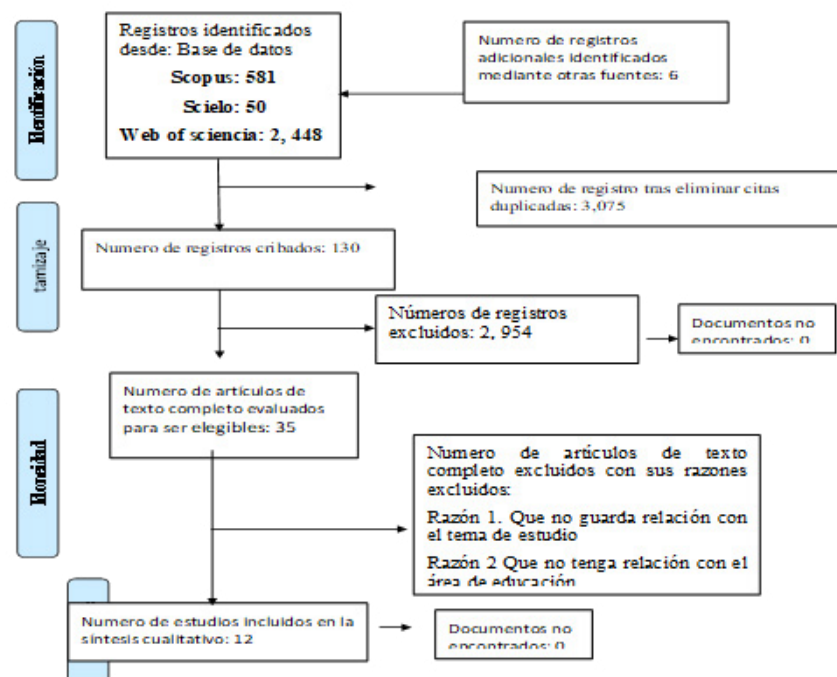


Figura 1. Diagrama de flujo PRISMA del proceso de revisión sistemática.

DESARROLLO Y DISCUSIÓN

A través del proceso de revisión sistemática se identificaron trece marcos teóricos principales que fundamentan el uso del juego como herramienta educativa en la educación básica regular. Estos marcos se presentan organizados temáticamente,

evidenciando la diversidad de enfoques disciplinarios que han abordado la relación entre juego y aprendizaje. La Tabla 1 presenta una síntesis comparativa de las teorías identificadas según sus dimensiones fundamentales.

Tabla 1. Síntesis comparativa de teorías del juego educativo.

Teoría	Autor(es) principal(es)	Enfoque disciplinario	Dimensión enfatizada	Contribución clave
Teorías psicogenéticas	Piaget, Vygotsky, Wallon	Psicología del desarrollo	Cognitiva-social	Juego como mecanismo de desarrollo
Teoría de juegos psicológica	Jean Piaget	Psicología cognitiva	Cognitiva	Tipología de juegos según estadios
Teoría sociocultural	Lev Vygotsky	Psicología cultural	Social-cultural	Zona de desarrollo próximo
Teoría de autodeterminación	Deci y Ryan	Psicología motivacional	Motivacional	Necesidades psicológicas básicas
Teoría de motivación intrínseca	Thomas Malone	Diseño instruccional	Motivacional	Desafío, fantasía, curiosidad
Teoría lúdica	Johan Huizinga	Filosofía cultural	Cultural	Características del juego auténtico
Teoría del pre-ejercicio	Karl Groos	Biología evolutiva	Adaptativa	Preparación para vida adulta
Teoría del orden de juego	Varios autores	Sociología	Social-normativa	Reglas y orden social
Teoría de juegos lógica (GTL)	Jaakko Hintikka	Lógica matemática	Cognitiva-lógica	Razonamiento inverso
Teoría de alfabetización	James Paul Gee	Semiótica educativa	Cognitiva-simbólica	Alfabetizaciones múltiples
Teoría dialógica	Varios autores	Filosofía del lenguaje	Comunicativa	Construcción colaborativa
Teoría del cambio	Weiss y colaboradores	Planificación estratégica	Sistémica	Planificación y evaluación
Teoría sociológica del juego	Burns y colaboradores	Sociología de la acción	Social-estratégica	Integración estrategia-contexto

Teorías Psicogenéticas de Piaget, Vygotsky y Wallon: Las teorías psicogenéticas constituyen el fundamento histórico más sólido para comprender el papel del juego en el desarrollo cognitivo infantil. Jean Piaget estableció que el juego evoluciona en sincronía con el desarrollo intelectual, progresando

desde juegos sensoriomotores hasta juegos de reglas formales. Su enfoque constructivista posiciona el juego como mecanismo de asimilación que permite al niño incorporar nuevas experiencias a sus estructuras cognitivas existentes (Alomá Bello et al., 2022).

Lev Vygotsky desarrolló una comprensión sociocultural del juego, enfatizando su papel en la creación de zonas de desarrollo próximo (ZDP). El juego permite al niño operar en niveles de competencia superiores a su desarrollo actual, facilitando la internalización de herramientas culturales y simbólicas (Burns et al., 2021). Vygotsky destacó el juego simbólico como precursor del pensamiento abstracto, sugiriendo que el juego no simplemente refleja el desarrollo actual, sino que activamente lo impulsa hacia nuevos niveles de competencia.

Henri Wallon complementa estas perspectivas con su enfoque de la persona total, integrando dimensiones emocionales, cognitivas y motrices. Para Wallon, el juego constituye una actividad global que moviliza simultáneamente aspectos intelectuales, afectivos y sociales del desarrollo infantil (Bernate, 2021). La integración de estas tres perspectivas proporciona un marco comprehensivo que reconoce aspectos individuales y socioculturales del juego, permitiendo aproximaciones pedagógicas que consideran simultáneamente factores cognitivos, sociales y emocionales.

Teoría de juegos psicológica y conductual de Jean Piaget: Piaget desarrolló una teoría específica distinguiendo tres tipos principales de juegos. Los juegos de ejercicio, predominantes en el período

sensoriomotor (0-2 años), consolidan esquemas motores y perceptivos mediante repetición placentera. Los juegos simbólicos, característicos del período preoperatorio (2-7 años), facilitan el desarrollo de la función semiótica y la representación mental, permitiendo explorar situaciones, roles y emociones en contextos seguros (Albano et al., 2021). Los juegos de reglas, emergentes en el período operatorio concreto (7-11 años), promueven pensamiento lógico y cooperación social, requiriendo comprensión de reglas arbitrarias, toma de perspectiva y habilidades de negociación (Álvarez Lisboa, 2023).

Teoría del Aprendizaje Sociocultural de Lev Vygotsky: La teoría sociocultural de Vygotsky posiciona el juego como actividad rectora en el desarrollo infantil. A través del juego, los niños internalizan normas sociales, desarrollan autorregulación y construyen significados compartidos. El concepto de zona de desarrollo próximo encuentra en el juego uno de sus contextos más naturales, donde el niño puede desempeñarse con asistencia en niveles superiores (Burns et al., 2021). El juego sociodramático constituye contexto privilegiado para el desarrollo de funciones psicológicas superiores, requiriendo mantener simultáneamente dos niveles de realidad: la situación real y la imaginaria

representada. Vygotsky destacó la importancia de los objetos pivote en el juego simbólico, donde separar significado de objeto constituye paso crucial hacia el pensamiento abstracto (Alomá Bello et al., 2022). La mediación social proporciona andamiaje que permite participar en actividades lúdicas cada vez más complejas.

Teoría de la autodeterminación: La teoría de la autodeterminación, desarrollada por Deci y Ryan, identifica tres necesidades psicológicas básicas cuya satisfacción promueve motivación intrínseca: autonomía, competencia y relación (Wang, 2023). La autonomía se fomenta mediante elección de estrategias y modalidades de participación. La competencia se desarrolla mediante desafíos graduados y retroalimentación inmediata que calibran dificultad en niveles óptimos (Vázquez-Vílchez et al., 2021). La relación se construye a través de colaboración y comunicación con pares. La integración de estas tres necesidades genera motivación autónoma: el estudiante participa porque la actividad es intrínsecamente interesante y personalmente significativa (Wang, 2023).

Teoría de Malone de la instrucción intrínsecamente motivadora: Thomas Malone identificó tres elementos fundamentales que hacen que una actividad sea intrínsecamente motivadora: desafío, fantasía y curiosidad. El desafío requiere

objetivos con resultados inciertos, donde el éxito es posible pero no garantizado, requiriendo esfuerzo y estrategia (Wang, 2023). La fantasía involucra contextos que evocan imágenes mentales atractivas; las fantasías intrínsecas integradas con objetivos de aprendizaje son más efectivas que las meramente decorativas. La curiosidad cognitiva motiva la búsqueda activa de información para resolver incongruencias (Albano et al., 2021). La combinación de estos elementos crea experiencias de flujo óptimas para el aprendizaje profundo.

Teoría Lúdica de Huizinga: Johan Huizinga, en "Homo Ludens" (1938/2014), estableció las características fundamentales del juego: voluntario, separado de la vida ordinaria, incierto en resultados, improductivo materialmente, gobernado por reglas, y consciente de su carácter ficticio. Esta caracterización proporciona criterios para distinguir entre juego auténtico y pseudo-juego en contextos educativos (Burns et al., 2021). Huizinga argumenta que el juego antecede a la cultura y constituye uno de sus fundamentos, sugiriendo que el juego constituye una modalidad fundamental a través de la cual los humanos crean significado, establecen orden y exploran posibilidades.

Teoría del pre-ejercicio de Groos: Karl Groos propuso que el juego constituye un pre-ejercicio de instintos necesarios en la vida adulta. Desde

esta perspectiva evolucionista, el juego infantil representa preparación sistemática para roles y competencias adultas (Bernate, 2021). Aunque criticada por reducir el juego a mera preparación, la teoría conserva relevancia al sugerir que los juegos educativos deben reflejar auténticamente las competencias que los estudiantes enfrentarán en contextos reales (Álvarez Lisboa, 2023).

Teoría del orden de juego: Esta teoría examina cómo los juegos establecen y mantienen sistemas de reglas que gobiernan la interacción social, reflejando o transformando el orden social existente (Burns et al., 2021). Los participantes deben negociar, interpretar y aplicar reglas, desarrollando competencias de razonamiento moral y participación democrática. En contextos educativos, los juegos pueden ser herramientas poderosas para el desarrollo de competencias ciudadanas, promoviendo valores y habilidades democráticas fundamentales (Vázquez-Vílchez et al., 2021).

Teoría de juegos lógica (GTL) de Hintikka: Jaakko Hintikka desarrolló la Game Theory Logic (GTL), un sistema lógico que emplea el razonamiento inverso o "inducción hacia atrás". Esta teoría sugiere que los teoremas matemáticos pueden representarse como juegos entre un verificador y un falsificador, promoviendo una continuidad

cognitiva entre lógica deductiva e investigación empírica (Albano et al., 2021).

El Dispositivo de Indagación Guiada (DIG), fundamentado en esta teoría, permite que los estudiantes desarrollen estrategias metacognitivas y reflexionen sobre la lógica de sus decisiones. En lugar de simplemente aplicar algoritmos, los estudiantes exploran espacios de soluciones mediante experimentación estratégica, desarrollando comprensión profunda de conceptos como divisibilidad matemática.

La GTL proporciona fundamento teórico para el aprendizaje por indagación en matemáticas. Los estudiantes no reciben demostraciones completadas, sino que las construyen colaborativamente a través de procesos de conjetura, verificación y refinamiento. Este enfoque promueve tanto competencia matemática como disposiciones investigativas: curiosidad, persistencia, apertura a la revisión.

La aplicación educativa de la GTL demuestra cómo teorías abstractas de lógica formal pueden traducirse en metodologías pedagógicas concretas. Los juegos lógicos digitales basados en GTL han mostrado efectividad en promover razonamiento deductivo, pensamiento estratégico y autorregulación metacognitiva (Albano et al., 2021).

Teoría de Alfabetización de James Paul Gee: James Paul Gee desarrolló una teoría comprehensiva sobre cómo los juegos digitales promueven alfabetizaciones múltiples. Se distinguen dos modalidades principales: alfabetización relacionada con mecánicas del juego (procedimental) y alfabetización vinculada al mundo inmersivo (narrativa y simbólica) (Gee, 2007).

La **alfabetización procedimental** involucra comprensión de sistemas dinámicos, relaciones causales y consecuencias de acciones. Los juegos efectivos enseñan sus propias gramáticas: sistemas de reglas que gobiernan acciones posibles y resultados probables. Los jugadores desarrollan modelos mentales de estos sistemas, permitiéndoles predecir, planificar y optimizar estrategias.

La **alfabetización narrativa y simbólica** se desarrolla a través de la inmersión en mundos ficticios ricos en significado. Los juegos narrativos requieren interpretación de textos, imágenes, sonidos y eventos, construyendo comprensiones coherentes de tramas complejas. Esta interpretación multimodal prepara para alfabetizaciones contemporáneas que trascienden textos escritos convencionales (Gee, 2007).

Gee también identifica la **alfabetización profesional específica** que ciertos juegos promueven. Simulaciones científicas, históricas o técnicas permiten que los participantes adopten

identidades profesionales, pensando y actuando como científicos, historiadores o ingenieros. Esta adopción de identidades disciplinarias constituye aspecto crucial del aprendizaje profundo en dominios especializados.

La teoría de Gee sugiere que los juegos bien diseñados incorporan principios de aprendizaje efectivo: retos graduados, retroalimentación constante, oportunidades de práctica en contextos significativos, y andamiaje que se retira progresivamente. Estos principios son aplicables más allá de juegos digitales, informando diseño instruccional en contextos educativos diversos (Wang, 2023).

Teoría Dialógica de la Verdad: Esta teoría contemporánea examina cómo el juego puede servir como medio para la construcción colaborativa de conocimiento. A través de procesos dialógicos inherentes en muchos juegos colaborativos, los participantes construyen comprensiones compartidas y negocian significados (Álvarez Lisboa, 2023).

La teoría dialógica rechaza concepciones monológicas de la verdad donde un sujeto individual accede directamente a realidades objetivas. En su lugar, propone que el conocimiento se construye intersubjetivamente a través del diálogo, la argumentación y el

contraste de perspectivas. Los juegos colaborativos proporcionan contextos naturales para estos procesos dialógicos.

En juegos de debate, negociación o resolución colaborativa de problemas, los participantes deben articular posiciones, escuchar perspectivas alternativas, evaluar argumentos y construir síntesis que integren comprensiones parciales. Este proceso dialógico es particularmente relevante para el desarrollo del pensamiento crítico y la argumentación razonada.

La aplicación educativa de la teoría dialógica sugiere diseñar juegos que requieran explícitamente comunicación, negociación y construcción consensuada de significados. Estos juegos promueven competencias comunicativas, respeto por la diversidad de perspectivas, y disposición a revisar comprensiones propias a la luz de evidencias y argumentos convincentes (Álvarez Lisboa, 2023).

Teoría del Cambio: La teoría del cambio se aplica al diseño de juegos que simulan procesos de planificación estratégica y evaluación de proyectos. Los juegos basados en esta teoría guían a los participantes en el desarrollo de teorías del cambio: modelos lógicos que conectan actividades, resultados intermedios e impactos últimos de manera coherente y causal (Tribaldos y Schneider, 2021).

Estos juegos promueven pensamiento sistémico: la capacidad de comprender interrelaciones complejas, identificar bucles de retroalimentación, anticipar consecuencias no intencionadas y diseñar intervenciones estratégicas. Los participantes aprenden que los sistemas sociales y ecológicos son complejos y dinámicos, resistiendo soluciones simplistas.

La aplicación educativa de la teoría del cambio es particularmente relevante para educación en sostenibilidad, ciudadanía activa y emprendimiento social. Los estudiantes desarrollan competencias para analizar problemas complejos, diseñar intervenciones viables y evaluar impactos de manera rigurosa (Tribaldos y Schneider, 2021).

Los juegos serios basados en teorías del cambio han demostrado efectividad en promover comprensión de sistemas complejos, pensamiento estratégico a largo plazo, y disposición hacia acción transformadora. Estos resultados sugieren que el juego puede ser vehículo poderoso no solo para transmisión de conocimientos, sino para desarrollo de competencias de orden superior y disposiciones hacia el aprendizaje permanente.

Teoría Sociológica del Juego: Esta teoría integra la teoría clásica de los juegos con las teorías sociológicas de interacción. Mientras la teoría clásica se enfoca en interacciones estratégicas

racionales, la perspectiva sociológica incorpora factores como contexto social, relaciones interpersonales, roles sociales y normas culturales (Burns et al., 2021).

La teoría sociológica del juego reconoce que los jugadores no son agentes puramente racionales que maximizan utilidades individuales, sino actores sociales embebidos en redes de relaciones, normas y significados. Las decisiones en juegos están influenciadas por consideraciones de equidad, reciprocidad, reputación e identidad, no solo por cálculo estratégico de ganancias materiales.

Esta integración proporciona una comprensión más completa de cómo los juegos funcionan en

contextos sociales reales, estableciendo "reglas del juego" que van más allá de las reglas formales explícitas. Las reglas implícitas incluyen normas de cortesía, expectativas de reciprocidad y convenciones sobre comportamiento aceptable.

En contextos educativos, la teoría sociológica del juego sugiere atención a las dinámicas sociales que emergen durante actividades lúdicas: formación de alianzas, exclusión de participantes, negociación de roles, construcción de identidades. Estas dinámicas pueden promover o inhibir aprendizaje, requiriendo facilitación docente sensible y estructura de actividades que promuevan inclusión y equidad (Burns et al., 2021; Wang et al., 2024).

Tabla 2. Dimensiones de desarrollo promovidas por diferentes tipos de juego.

Tipo de juego	Dimensión cognitiva	Dimensión social	Dimensión emocional	Dimensión motriz
Juegos de ejercicio	Esquemas sensoriomotores	Juego paralelo inicial	Placer funcional	Coordinación motora gruesa
Juegos simbólicos	Representación mental	Juego asociativo	Expresión emocional	Motricidad fina
Juegos de reglas	Pensamiento lógico	Cooperación/competencia	Autorregulación	Coordinación compleja
Juegos digitales	Alfabetizaciones múltiples	Comunidades virtuales	Gestión de frustración	Coordinación visomotora
Juegos cooperativos	Resolución de problemas	Comunicación efectiva	Empatía	Variable según tipo
Juegos de construcción	Razonamiento espacial	Colaboración	Persistencia	Manipulación precisa

Discusión

El análisis revela convergencias significativas entre teorías. Una convergencia fundamental es el reconocimiento del juego como actividad mediadora entre desarrollo individual y demandas culturales (Alomá Bello et al., 2022; Burns et al., 2021).

La integración de dimensiones cognitivas, emocionales y sociales emerge como otro punto de convergencia crucial. Las teorías de Piaget, Vygotsky y Wallon, aunque desarrolladas independientemente, convergen en reconocer que el juego moviliza simultáneamente procesos intelectuales, afectivos y sociales (Bernate, 2021). Esta perspectiva holística se refuerza en teorías contemporáneas como la de autodeterminación, que integra necesidades psicológicas básicas (autonomía, competencia, relación) en un marco unificado (Wang, 2023).

Las teorías convergen en reconocer la importancia de contextos significativos y motivadores, donde el juego proporciona precisamente estos contextos (Vázquez-Vílchez et al., 2021).

Las teorías también convergen en reconocer la progresión evolutiva en la complejidad del juego. Desde Piaget hasta enfoques contemporáneos, existe consenso en que las formas de juego evolucionan desde modalidades más simples y concretas hacia formas más abstractas y simbólicas,

reflejando y promoviendo desarrollo cognitivo progresivo (Albano et al., 2021).

La evolución del pensamiento muestra progresión desde explicaciones biologicistas hacia marcos que integran factores psicológicos, sociales y culturales, reconociendo el valor intrínseco del juego (Bernate, 2021).

La transición desde enfoques individualistas hacia perspectivas socioculturales refleja un cambio paradigmático hacia la comprensión situada y socialmente mediada del conocimiento (Burns et al., 2021; Vázquez-Vílchez et al., 2021).

La incorporación de tecnologías digitales ha expandido las concepciones del juego, reconociendo que pueden promover alfabetizaciones específicas (Gee, 2007; Wang, 2023). La evolución muestra creciente sofisticación metodológica, con teorías contemporáneas fundamentadas en investigación empírica rigurosa (Albano et al., 2021; Vázquez-Vílchez et al., 2021).

A pesar de las convergencias identificadas, existen tensiones teóricas significativas que requieren análisis cuidadoso. Una tensión fundamental se manifiesta entre enfoques que priorizan la espontaneidad del juego versus aquellos que enfatizan su estructuración pedagógica. Huizinga (1938/2014) defiende la naturaleza voluntaria e improductiva del juego auténtico, mientras que las teorías de instrucción motivadora de Malone y los enfoques

de diseño instruccional sugieren la necesidad de estructuración intencional para maximizar el aprendizaje (Wang, 2023).

Esta tensión plantea dilemas pedagógicos concretos: ¿Cuánta estructura es apropiada sin destruir la autenticidad lúdica? ¿Cómo equilibrar objetivos de aprendizaje específicos con la apertura y voluntariedad que caracterizan el juego genuino? Diferentes teorías ofrecen respuestas divergentes, reflejando valores epistemológicos y pedagógicos distintos.

La tensión entre juego como preparación versus juego como experiencia valiosa per se constituye otra divergencia importante. Mientras Groos concibe el juego primariamente como preparación para competencias adultas, teorías como la de autodeterminación valoran el juego por su capacidad de satisfacer necesidades psicológicas inmediatas (Wang, 2023). Esta tensión refleja debates más amplios sobre si la educación debe enfocarse primariamente en preparación futura o en enriquecimiento presente.

Divergencias también emergen respecto al papel de competición versus cooperación en el juego educativo. Algunas teorías enfatizan la competición como motivador y contexto para desarrollo de competencias estratégicas (Wang et al., 2024), mientras otras destacan los juegos cooperativos como superiores para promover valores prosociales y competencias colaborativas

(Vázquez-Vílchez et al., 2021). La evidencia sugiere que tanto competición como cooperación tienen lugares apropiados, dependiendo de objetivos educativos específicos y características de estudiantes.

El análisis teórico revela implicaciones complejas para el debate contemporáneo sobre juegos digitales versus juegos tradicionales. La teoría de la alfabetización de Gee (2007) sugiere que los juegos digitales pueden desarrollar competencias específicas inaccesibles a través de juegos tradicionales: alfabetización digital, razonamiento sobre sistemas dinámicos complejos, multitarea cognitiva. Sin embargo, las teorías psicogenéticas clásicas enfatizan la importancia del juego físico y social para el desarrollo motor e interpersonal (Bernate, 2021).

Esta tensión requiere perspectiva complementaria reconociendo las fortalezas de cada modalidad (Wang, 2023; Bernate, 2021). Las teorías también sugieren precauciones sobre juegos digitales. Wang (2023) identifica riesgos de adicción, aislamiento social y sedentarismo asociados con uso excesivo de juegos digitales. La teoría de autodeterminación sugiere que juegos diseñados para maximizar engagement a través de recompensas extrínsecas pueden minar motivación intrínseca a largo plazo. Estas consideraciones requieren discernimiento pedagógico en la selección e integración de juegos digitales.

Las teorías contemporáneas también destacan oportunidades emergentes de realidad aumentada y virtual para crear experiencias lúdicas que combinen fortalezas de modalidades digitales y físicas. Estas tecnologías podrían permitir juegos que promuevan simultáneamente actividad física, interacción social presencial y alfabetización digital (Albano et al., 2021).

El análisis sugiere la emergencia de un marco teórico integrador que articula múltiples niveles de análisis: individual, interpersonal, grupal y cultural. Este marco reconoce que el juego educativo efectivo debe satisfacer simultáneamente necesidades de desarrollo individual (competencia, autonomía) y demandas de participación cultural (normas sociales, valores compartidos) (Alomá Bello et al., 2022; Burns et al., 2021).

La integración de teorías lógicas como la GTL de Hintikka con enfoques socioculturales sugiere posibilidades para el desarrollo de juegos que promuevan tanto competencias cognitivas específicas como habilidades de colaboración y comunicación (Albano et al., 2021; Álvarez Lisboa, 2023). Esta síntesis teórica proporciona fundamentos para diseños pedagógicos que trascienden la falsa dicotomía entre aprendizaje individual y social.

El marco integrador también incorpora comprensiones sobre la importancia de contextos auténticos y significativos. Los juegos educativos

más efectivos no son arbitrarios o artificiales, sino que conectan con experiencias, intereses y desafíos reales que los estudiantes enfrentan (Tribaldos y Schneider, 2021; Vázquez-Vílchez et al., 2021). Esta autenticidad promueve transferencia de aprendizajes desde contextos lúdicos hacia aplicaciones reales.

El marco emergente reconoce la necesidad de equilibrar múltiples dimensiones frecuentemente presentadas como opuestas: estructura y espontaneidad, competición y cooperación, individual y social, cognitivo y emocional, preparación futura y enriquecimiento presente. En lugar de priorizar una dimensión sobre otras, el marco integrador busca síntesis que preserven las contribuciones únicas de cada perspectiva (Wang et al., 2024).

El análisis revela limitaciones importantes en el corpus teórico actual. La mayoría de las teorías fueron desarrolladas antes de la revolución digital contemporánea, limitando su aplicabilidad directa a contextos educativos actuales caracterizados por ubicuidad tecnológica (Gee, 2007; Wang, 2023). Aunque teorías como la de Gee abordan específicamente juegos digitales, la mayoría de los marcos teóricos clásicos requieren extensión y adaptación para contextos digitales.

Existe una escasez relativa de teorías que aborden específicamente las necesidades de poblaciones diversas o contextos culturales no

occidentales. La mayoría de las teorías analizadas reflejan contextos culturales específicos (europeos o norteamericanos), limitando su transferibilidad a contextos educativos diversos (Burns et al., 2021). El desarrollo de teorías culturalmente responsivas constituye prioridad emergente.

La integración de hallazgos de neurociencias del aprendizaje representa otro desafío teórico emergente. Mientras las teorías analizadas proporcionan marcos explicativos sólidos a nivel psicológico y social, la articulación con conocimientos neurocientíficos contemporáneos sobre plasticidad cerebral, consolidación de memoria y procesamiento emocional permanece fragmentaria y requiere desarrollo adicional.

Las teorías también presentan limitaciones respecto a la evaluación del aprendizaje en contextos lúdicos. Mientras proporcionan marcos conceptuales sólidos sobre cómo el juego promueve aprendizaje, ofrecen orientación limitada sobre cómo evaluar y documentar estos aprendizajes de maneras que respeten la naturaleza del juego sin convertirlo en mera herramienta para objetivos externos (Albano et al., 2021).

En la dirección de investigaciones futuras, el análisis sugiere direcciones prometedoras para el desarrollo teórico futuro. La integración de perspectivas de ciencias cognitivas, neurociencias y tecnologías emergentes podría generar marcos

teóricos más comprensivos y aplicables a contextos educativos contemporáneos. Investigaciones que utilicen neuroimagen funcional para examinar procesos cerebrales durante juegos educativos podrían proporcionar evidencias sobre mecanismos neurobiológicos del aprendizaje lúdico.

El desarrollo de teorías específicamente orientadas hacia la diversidad cultural y lingüística constituye otra prioridad emergente. Investigación transcultural sobre manifestaciones del juego en diferentes sociedades podría revelar principios universales, así como variaciones culturalmente específicas que requieren consideración en diseños pedagógicos (Burns et al., 2021).

La investigación sobre evaluación auténtica del aprendizaje en contextos lúdicos representa otra frontera importante. Se requieren marcos teóricos y metodológicos que permitan documentar y valorar aprendizajes que ocurren en juegos sin reducir el juego a mero instrumento evaluativo. Aproximaciones como documentación pedagógica y evaluación basada en portafolios pueden ofrecer caminos prometedores (Álvarez Lisboa, 2023).

La investigación longitudinal sobre impactos a largo plazo de pedagogías lúdicas constituye otra necesidad urgente. La mayoría de la investigación existente examina resultados a corto plazo; se requieren estudios que rastreen participantes

durante años para establecer si competencias y disposiciones desarrolladas a través del juego persisten y se transfieren a contextos diversos (Vázquez-Vílchez et al., 2021).

Finalmente, la investigación sobre diseño participativo de juegos educativos, involucrando estudiantes y docentes como co-diseñadores, podría generar teorías más fundamentadas sobre características de juegos educativos efectivos y procesos de implementación exitosa en contextos escolares reales (Tribaldos y Schneider, 2021).

CONCLUSIONES

La revisión sistemática de las teorías del juego educativo revela un campo teórico rico y diverso que proporciona fundamentos sólidos para la integración del juego en la educación básica regular. Las trece teorías analizadas convergen en reconocer el juego como una actividad educativa fundamental que trasciende la mera recreación, constituyéndose en un mecanismo sofisticado de desarrollo cognitivo, emocional y social (Alomá Bello et al., 2022; Bernate, 2021; Wang, 2023).

La evidencia teórica demuestra consistentemente que el juego no constituye una oposición al aprendizaje serio, sino que representa una modalidad de aprendizaje particularmente poderosa y natural para los estudiantes de educación básica. Las teorías psicogenéticas

clásicas proporcionan fundamentos desarrollistas sólidos (Piaget, Vygotsky, Wallon), mientras que las teorías contemporáneas ofrecen marcos más específicos para el diseño e implementación de experiencias lúdicas educativas (Albano et al., 2021; Gee, 2007; Tribaldos y Schneider, 2021).

La síntesis revela que el juego educativo efectivo debe equilibrar múltiples dimensiones: estructura suficiente para promover objetivos de aprendizaje específicos, pero flexibilidad adecuada para preservar voluntariedad y agencia estudiantil; desafío cognitivo que requiera esfuerzo significativo, pero calibrado para evitar frustración paralizante; oportunidades para tanto competición como cooperación, reconociendo que ambas modalidades tienen valores educativos específicos (Burns et al., 2021; Vázquez-Vílchez et al., 2021; Wang et al., 2024).

Este análisis contribuye mediante un marco teórico integrador que articula perspectivas históricas y contemporáneas, sirviendo como fundamento para programas de formación docente. La identificación de convergencias y divergencias orienta decisiones pedagógicas informadas, contribuyendo a superar percepciones erróneas sobre el juego (Álvarez Lisboa, 2023). El análisis identifica áreas de conocimiento sólido versus áreas que requieren desarrollo, orientando agendas de investigación futura.

Implicaciones para la Práctica Pedagógica; Las teorías sugieren que la implementación efectiva requiere comprensión sofisticada de fundamentos teóricos, permitiendo diseñar experiencias que preserven las características del juego auténtico (Huizinga, 1938/2014; Wang, 2023). La integración de perspectivas sugiere enfoques pedagógicos flexibles que adapten estrategias a diferentes contextos (Alomá Bello et al., 2022; Bernate, 2021).

Las teorías también implican que la evaluación del aprendizaje en contextos lúdicos debe ser auténtica y formativa, enfocándose en procesos tanto como en productos, y valorando competencias complejas como colaboración, creatividad y pensamiento crítico que son difíciles de capturar a través de evaluaciones tradicionales estandarizadas (Albano et al., 2021; Vázquez-Vílchez et al., 2021).

La implementación exitosa requiere también culturas escolares que valoren y legitimen el juego. Esto implica políticas institucionales que asignen tiempo y recursos adecuados, espacios físicos apropiados, y reconocimiento del juego como modalidad pedagógica legítima en evaluaciones docentes y comunicación con familias (Tribaldos y Schneider, 2021).

Los hallazgos de esta revisión proporcionan respuestas fundamentadas a la problemática inicial sobre la percepción negativa del juego en contextos

educativos. La evidencia teórica demuestra inequívocamente que el juego promueve desarrollo cognitivo, emocional y social de maneras que son difíciles de lograr a través de metodologías puramente directivas (Alomá Bello et al., 2022; Bernate, 2021; Gee, 2007).

La comprensión teórica desarrollada puede contribuir a cambiar percepciones erróneas sobre el juego mediante la provisión de argumentos científicamente fundamentados sobre su valor educativo. Esta base teórica sólida puede empoderar a educadores para defender e implementar enfoques pedagógicos lúdicos con confianza y competencia profesional (Burns et al., 2021; Vázquez-Vílchez et al., 2021).

Las teorías también proporcionan orientación específica para diseñar experiencias lúdicas que maximicen aprendizaje mientras preservan autenticidad. Principios como satisfacción de necesidades psicológicas básicas (autonomía, competencia, relación), calibración óptima de desafío, retroalimentación inmediata e informativa, y conexión con experiencias auténticas pueden guiar diseño e implementación (Wang, 2023; Wang et al., 2024).

Este análisis presenta limitaciones de revisión teórica: la selección puede haber excluido perspectivas relevantes, y la limitación temporal puede haber excluido contribuciones importantes.

El enfoque en teorías establecidas puede haber limitado perspectivas emergentes. La integración propuesta requiere validación empírica adicional (Álvarez Lisboa, 2023). El análisis también refleja sesgos potenciales del investigador en interpretación y síntesis de teorías. Aunque se siguieron protocolos sistemáticos, la revisión teórica inevitablemente involucra juicios interpretativos que pueden verse influenciados por marcos conceptuales previos del investigador.

Se recomienda el desarrollo de investigación empírica que valide las síntesis teóricas propuestas en contextos educativos específicos. Los estudios longitudinales que examinen el impacto a largo plazo de enfoques pedagógicos lúdicos fundamentados teóricamente podrían proporcionar evidencia crucial para la toma de decisiones educativas y el refinamiento de teorías (Vázquez-Vílchez et al., 2021; Wang, 2023).

La investigación transcultural sobre la aplicabilidad de estas teorías en contextos educativos diversos constituye otra prioridad importante. El desarrollo de marcos teóricos culturalmente responsivos podría mejorar significativamente la relevancia y efectividad de enfoques lúdicos en contextos educativos globales (Burns et al., 2021). Se recomienda también investigación sobre la formación docente en pedagogías lúdicas, examinando qué modelos de formación son más

efectivos para desarrollar comprensión teórica profunda junto con competencias prácticas de diseño, facilitación y evaluación de experiencias lúdicas (Alomá Bello et al., 2022).

Investigación sobre diseño participativo de juegos educativos, involucrando estudiantes y docentes como co-diseñadores, podría generar conocimientos valiosos sobre características de juegos que son simultáneamente educativamente efectivos y auténticamente atractivos para estudiantes (Tribaldos y Schneider, 2021). Finalmente, se recomienda investigación interdisciplinaria que integre perspectivas de neurociencias, ciencias cognitivas, diseño de experiencias y pedagogía para desarrollar comprensiones más comprehensivas de cómo el juego promueve aprendizaje y desarrollo (Albano et al., 2021).

El análisis realizado confirma que el juego constituye una dimensión fundamental e insustituible del desarrollo y aprendizaje humano. Las teorías examinadas proporcionan fundamentos sólidos para reconocer y valorar el juego como herramienta educativa legítima y poderosa (Alomá Bello et al., 2022; Bernate, 2021; Gee, 2007; Huizinga, 1938/2014). Sin embargo, esta valoración teórica debe traducirse en práctica pedagógica informada y competente.

La transformación de la educación básica hacia enfoques más lúdicos, fundamentados y efectivos requiere no solo comprensión teórica, sino también voluntad institucional, formación docente apropiada y apoyo sistemático. El camino hacia esta transformación comienza con el reconocimiento de que el juego no es el opuesto del aprendizaje serio, sino una de sus manifestaciones más profundas y naturales (Vázquez-Vílchez et al., 2021; Wang, 2023).

La evidencia teórica presentada demuestra que los estudiantes no solo pueden aprender jugando, sino que aprenden mejor, más profundamente y más significativamente cuando el juego se integra apropiadamente en sus experiencias educativas (Albano et al., 2021; Tribaldos y Schneider, 2021; Wang et al., 2024). Esta comprensión debe informar decisiones pedagógicas, políticas educativas y prácticas de formación docente para crear sistemas educativos más efectivos, humanos y gozosos para todos los estudiantes.

El juego, lejos de ser un lujo o distracción, constituye una necesidad educativa fundamental. Su integración estructurada y fundamentada teóricamente en la educación básica no es una opción pedagógica entre muchas, sino un imperativo que responde tanto a evidencias científicas sobre cómo aprenden los niños como a consideraciones éticas sobre qué tipo de

experiencias educativas merecen vivir (Burns et al., 2021; Álvarez Lisboa, 2023).

CONFLICTO DE INTERESES. Los autores declaran que no existe conflicto de intereses para la publicación del presente artículo científico.

REFERENCIAS

- Albano, G., Arzarello, F., y Dello Iacono, U. (2021). Digital inquiry through games. *Technology, Knowledge and Learning*, *26*(3), 577-595. <https://doi.org/10.1007/s10758-020-09459-1>
- Alomá Bello, M., Crespo Díaz, L. M., González Hernández, K., y Estévez Pérez, N. (2022). Fundamentos cognitivos y pedagógicos del aprendizaje activo. *Mendive. Revista de Educación*, *20*(4), 1353-1368. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962022000401353
- Álvarez Lisboa, M. (2023). Outline of a Dialogical Theory of Truth. *Crítica (México, D.F.)*, 55(164), 3-25. <https://doi.org/10.24201/001c.1422>
- Bernate, J. A. (2021). Revisión documental de la influencia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad. *Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity*, 7(1), 171-198. <https://doi.org/10.17979/sportis.2021.7.1.6758>
- Burns, T. R., Roszkowska, E., Machado, N., y Corte, U. (2021). Teoría sociológica de juego: Agencia, estructuras sociales y procesos de interacción. *Sociologia, Problemas e Práticas*, 97, 57-85. <https://doi.org/10.7458/SPP20219711061>
- Gee, J. P. (2007). What video games have to teach us about learning and literacy. Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1057/9780230596832>
- Huizinga, J. (2014). *Homo Ludens: A study of the play-element in culture*. Beacon Press. <https://doi.org/10.4324/9781315824161> (Trabajo original publicado en 1938)

- Tribaldos, T., y Schneider, F. (2021). Enabling players to develop theories of change for sustainable development: A serious game. *Simulation & Gaming*, 52(4), 482-501. <https://doi.org/10.1177/10468781211022399>
- Urrútia, G., y Bonfill, X. (2010). Declaración PRISMA: Una propuesta para mejorar la publicación de revisiones sistemáticas y metaanálisis. *Medicina Clínica*, 135(11), 507-511. <https://doi.org/10.1016/j.medcli.2010.01.015>
- Vázquez-Vílchez, M., Garrido-Rosales, D., Pérez-Fernández, B., y Fernández-Oliveras, A. (2021). Using a cooperative educational game to promote pro-environmental engagement in future teachers. *Education Sciences*, 11(11), 691. <https://doi.org/10.3390/educsci11110691>
- Wang, C., Perc, M., y Szolnoki, A. (2024). Evolutionary dynamics of any multiplayer game on regular graphs. *Nature Communications*, 15(1), 5349. <https://doi.org/10.1038/s41467-024-49505-5>
- Wang, M. (2023). Effects of touch-type online educational games on learners' learning motivations. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 18(6), 4-16. <https://doi.org/10.3991/ijet.v18i06.37817>