



## USO DE VIDEOJUEGOS EN EL OCIO DE LOS NIÑOS CON TRASTORNOS DEL APRENDIZAJE

Jesús Fernando Avila Tejena  
Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí  
jesus2001fernando@gmail.com  
<https://orcid.org/0009-0009-4878-3132>

Dayelli María Baque Chica  
Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí.  
dayellibaque08@gmail.com  
<https://orcid.org/0009-0005-0842-8831>

Xiomara Caycedo Casas  
Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí.  
xiomara.caycedo@uleam.edu.ec  
<https://orcid.org/0000-0003-2688-8020>

**Autor para correspondencia:** [jesus2001fernando@gmail.com](mailto:jesus2001fernando@gmail.com)

**Recibido:** 26/11/2024

**Aceptado:** 02/12/2024

**Publicado:** 25/01/2025

### RESUMEN

Los niños con trastornos de aprendizajes enfrentan desafíos en el ámbito escolar, social, y familiar. Lo que puede repercutir en su desarrollo integral. En este escenario, el ocio emerge como un espacio esencial para fomentar su desarrollo y calidad de vida. En esta era digital los videojuegos despiertan gran interés y pueden complementar el aprendizaje escolar, ayudando a los niños a reforzar conceptos y habilidades académicas de manera lúdica, ofreciendo múltiples beneficios y oportunidades especialmente para poblaciones con necesidades específicas. Este estudio, basado en una revisión de literatura científica, tuvo como objetivo determinar el impacto de los videojuegos como herramienta de ocio en niños con trastornos de aprendizaje, dando como resultado que los videojuegos pueden tener un impacto positivo convirtiéndose en una herramienta valiosa en la terapia ocupacional, proporcionando beneficios cognitivos, motores, sociales y emocionales. Con una selección y supervisión adecuada, los videojuegos pueden enriquecer el proceso terapéutico y contribuir al desarrollo integral de los niños con problemas de aprendizaje, representando una herramienta innovadora y eficaz en el abordaje con una participación activa en el proceso.

**Palabras clave:** videojuegos, ocio, trastornos de aprendizaje.

### USE OF VIDEO GAMES IN THE LEISURE ACTIVITIES OF CHILDREN WITH LEARNING DIFFICULTIES

### ABSTRACT

Children with learning difficulties face challenges in the school, social and family environment. This can have repercussions on their integral development. In this scenario, leisure emerges as an essential space to promote their development and



quality of life. In this digital era, video games arouse great interest and can complement school learning, helping children to reinforce concepts and academic skills in a playful way, offering multiple benefits and opportunities especially for populations with specific needs. This study, based on a review of the scientific literature, aimed to determine the impact of video games as a leisure tool in children with learning disorders, resulting in the conclusion that video games can have a positive impact becoming a valuable tool in occupational therapy, providing cognitive, motor, social and emotional benefits. With proper selection and supervision, video games can enrich the therapeutic process and contribute to the integral development of children with learning disabilities, representing an innovative and effective tool in the approach with active participation in the process.

**Keywords:** video games, leisure, learning disorders.

## INTRODUCCIÓN

En un mundo cada vez más digital, los videojuegos ofrecen nuevas formas de interacción social, aprendizaje y resolución de conflictos. No son sólo una forma de entretenimiento, sino que están cambiando el rumbo de nuestras vidas y la forma de aprender (Rivera Arteaga & Torres Cosío, 2018). A diferencia de herramientas educativas tradicionales, los videojuegos presentan información en múltiples formatos simultáneamente (Garmen et al., 2018). Facilitando así el proceso de enseñanzas, especialmente para aquellos con dificultades del aprendizaje. La cual es descrita por la CIE-11 (2023) como dificultades críticas y persistentes en habilidades académicas como la lectura, la escritura o la aritmética. Estas complicaciones no son el resultado de limitaciones intelectuales, deficiencias sensoriales, problemas neurológicos o motores, déficits educativos o problemas psicosociales. Estas dificultades no son meramente académicas, sino que se extienden más allá del aula, afectando la vida cotidiana de los niños, sobre todo en el aspecto social, familiar y personal, lo cual alimenta las emociones negativas, como la ansiedad, depresión y la ira, ya que se sienten incapaces de seguir el ritmo de sus compañeros, y a las demás personas en diversas actividades, como jugar o mantener una conversación, lo que puede conducir al aislamiento social.

El uso de los videojuegos parecen ser una herramienta adaptable que pueden aplicarse al aprendizaje, en el ocio a través del juego y la terapia ocupacional, ofreciendo alternativas innovadoras para abordar estos problemas. En función a lo planteado, esta investigación se centra en el valor de los videojuegos como medio de aprendizaje, estimulando el desarrollo de los niños y proporcionando un entorno donde puedan explorar sus intereses. Por ello, es crucial investigar: ¿Cuál es el impacto del uso de videojuegos en los niños con dificultades de aprendizaje? Lo que llevó a plantear los siguientes objetivos de investigación: Determinar el impacto



de los videojuegos como herramienta de ocio en niños con trastornos de aprendizaje y en específico: Identificar los videojuegos más usados para niños de 6 a 12 años con trastornos del aprendizaje. Analizar los efectos positivos de los videojuegos en los componentes social, personal, y cognitivo en el ámbito escolar. Describir la utilización de los videojuegos en el ocio como método de intervención desde el campo de la terapia ocupacional.

En palabras de García y Gutiérrez (2014) el ocio es el tiempo de disfrute elegido conscientemente. Es una actividad significativa en la vida de las personas que representa un nivel de disfrute e interés importante para el individuo. El ocio, y en particular los videojuegos, son herramientas valiosas en terapia ocupacional. Al permitir que el paciente elija y planifique sus actividades, se fomenta su autonomía y motivación. La clave no está tanto en la actividad en sí, sino en cómo se realiza. El terapeuta guía al paciente, ayudándole a desarrollar habilidades y superar obstáculos, siempre adaptándose a sus necesidades y preferencias individuales.

Según Aguilar Gutiérrez et al. (2013) el uso de videojuegos en niños y adolescentes en general no disminuye el consumo de otras actividades como las deportivas, las sociales, las de ocio o los estudios (pág. 201). En definitiva, el ocio y el videojuego se transforman en una actividad habitual para convertirse en una experiencia vital que contribuye al bienestar y enriquecimiento del individuo, aumentando la satisfacción con la vida, las capacidades y la autoestima.

La importancia del ocio en el desarrollo infantil es innegable. Ya que recae en el juego, como una de las principales formas de ocio, es una dimensión fundamental y vital para el disfrute en la niñez, volviéndose un componente indispensable para el desarrollo físico, social, cognitivo y emocional (Aucouturier, 2018; Berrios, Lazcano, Madariaga, 2017 como se citó en Andrés Vilorio et al. 2021). Por lo tanto, los padres, educadores y personal capacitado deben facilitar el uso correcto del tiempo libre de los niños, proporcionándoles recursos y oportunidades para un equilibrio entre juego, aprendizaje y descanso.

De acuerdo con Málaga-Dieguez (2010) como se citó en Mendoza-Mendoza (2018) Comprender los trastornos de aprendizaje implica reconocer la diversidad en el aula. Cada estudiante tiene su propio ritmo y estilo de aprendizaje. El gran desafío de la educación hoy en día es crear un entorno de aprendizaje inclusivo donde todos, sin importar sus capacidades o dificultades, puedan alcanzar su máximo potencial. Es crucial prestar atención a los grupos más vulnerables. Al apoyar a aquellos con dificultades de aprendizaje, estamos promoviendo la equidad y asegurando que todos tengan las mismas oportunidades. La educación inclusiva no



solo beneficia a los estudiantes con necesidades especiales, sino que enriquece el aprendizaje de todos.

Según Núñez-Barriopedro et al. (2020) estos juegos no solo entretienen, sino que también fomentan la interacción social y el desarrollo de habilidades comunicativas. Al combinar elementos cognitivos, aptitudes y destrezas, los videojuegos se convierten en una herramienta de aprendizaje digital. Además, pueden ser utilizados para estimular la creatividad y el bienestar emocional en los niños.

Hoy en día, los videojuegos ocupan un lugar cada vez más importante en la vida de muchos niños. Estos juegos ofrecen grandes oportunidades para su desarrollo y crecimiento, cambiando así el curso de sus vidas. Como indica, Feijoo y García-González (2016) la industria de los videojuegos se caracteriza por la constante renovación de sus productos más populares, lo que demuestra el gran interés de los jugadores por estas franquicias. En la actualidad, los juegos más populares a nivel mundial para todas las edades son los siguientes: Roblox, minecraft, Brawl Stars, Fortnite.

## METODOLOGÍA

Esta investigación, basada en un enfoque cualitativo y una revisión sistemática, analiza el uso de videojuegos en el ocio de niños con trastornos de aprendizaje. A través de un detallado análisis de datos, busca generar conocimiento relevante para este grupo. Se desglosan temas clave utilizando palabras como "Videojuegos + niños", "Trastornos de aprendizaje", "Terapia ocupacional + ocio", "Beneficios de los videojuegos", "Tipos de videojuegos + edad" y "Videojuegos populares", entre otros. Teniendo Criterios de inclusión de estudio; Artículos científicos publicados en revistas indexadas y de alto impacto, buscadores científicos como Dialnet, redalyc, sciELO, Acta académica, Scribd, Google académico. Publicaciones en español o inglés. Estudios publicados a partir del año 2013-2024.

Para recopilar la información necesaria, se utilizaron revistas electrónicas y bases de datos académicas y científicas. Se accedió a estudios sobre el uso de videojuegos en el ocio de niños con trastornos de aprendizaje, obteniendo un total de 21 artículos relevantes. La información se filtró según criterios específicos, seleccionando los trabajos que contribuyeran significativamente al estudio.

## DISCUSIÓN Y RESULTADOS

Los hallazgos confirman la hipótesis de que el uso moderado y equilibrado de videojuegos tiene un efecto positivo en el ocio de niños con dificultades de aprendizaje. Moscardi (2020) destaca que el tipo de videojuego utilizado influye



en habilidades visuales, atención, enumeración, seguimiento de objetos, agudeza visual y toma de decisiones. De igual forma, Núñez-Barriopedro et al. (2020) resaltan la influencia educativa y cognitiva de los videojuegos, basándose en teorías de motivación y aprendizaje. Murillo Zamorano et al. (2021) evidencian que la gamificación puede ser una herramienta educativa valiosa, fomentando habilidades como trabajo grupal, escucha de opiniones, autoaprendizaje y socialización. Así mismo, Garmen et al. (2018) muestran que los videojuegos permiten abordar contenidos curriculares desde una perspectiva de competencias y habilidades fundamentales.

Por otro lado, Aguilar Gutiérrez et al. (2013) subrayan que los videojuegos son herramientas didácticas, ofreciendo oportunidades de aprendizaje formales, no formales e informales. Sin embargo, Lazcano Quintana & De-Juanas Oliva (2020) advierten que el mal uso de los videojuegos puede tener efectos negativos, como adicción, aislamiento social y comportamiento agresivo. Gómez-Gonzalvo et al. (2020) agregan que el uso excesivo puede llevar a la dependencia, afectando el desarrollo cognitivo y provocando falta de concentración y desorganización.

En resumen, aunque los videojuegos pueden ser beneficiosos para el desarrollo de los niños con trastornos del aprendizaje, su uso debe ser moderado y controlado para evitar efectos negativos.

El análisis de Feijoo y García-González (2016) muestra que los videojuegos son una actividad favorita entre los niños menores de 12 años, quienes prefieren títulos populares como FIFA y GTA, así como experiencias competitivas y de mundo abierto, aunque algunos eligen juegos más adultos. Por otro lado, el Ministerio de Educación de Ecuador (2023), destaca algunos juegos serios como Dislexia Kids, Tangram y Blood Typing que enseñan idiomas, anatomía, biología y fisiología humana.

Como se demuestra, estos hallazgos sobre los videojuegos los convierten en una herramienta valiosa para niños con trastornos del aprendizaje, potenciando habilidades cognitivas, sociales y emocionales, pero no deben reemplazar el aprendizaje tradicional. Los niños con dificultades aún necesitan la guía y apoyo de un maestro o tutor. Además, explorar diferentes juegos puede ayudar a encontrar la opción más adecuada para cada niño.

Según Núñez-Barriopedro et al. (2020), los consumidores de videojuegos tienen una percepción positiva, lo que abre oportunidades para su aplicación en otros campos y como agente socializador. Además, Moscardi (2020) destaca que los videojuegos mejoran la percepción, atención, memoria y toma de decisiones, incluso más allá del entretenimiento. También se aplican en áreas como la salud



mental. En consonancia con lo anterior, Murillo Zamorano et al. (2021) señalan que la gamificación no afecta al rendimiento académico y puede fomentar la creatividad, autonomía, satisfacción y colaboración. Ya que brinda a los estudiantes habilidades útiles para su futuro y crecimiento individual. Aunque los videojuegos no curan los trastornos del aprendizaje, pueden mejorar las habilidades de los niños con estas condiciones, pero no deben reemplazar la intervención profesional y el apoyo educativo adecuado. También hacen más entretenido el aprendizaje, lo que puede mejorar el rendimiento académico, y son accesibles para niños con o sin discapacidades, demostrando su potencial como herramienta de aprendizaje inclusiva.

El ocio terapéutico, según García Lahiguera & Gutiérrez Lengua (2014) es fundamental para promover la autonomía y la calidad de vida. Los videojuegos, al ser actividades voluntarias y motivadoras, encajan perfectamente en este enfoque. Además, se entrelazan con la actividad del juego en los niños. Como resaltan Andrés Vilorio et al. (2021) estos autores también subrayan la importancia del juego en el desarrollo infantil y la necesidad de espacios de ocio no estructurados para fomentar la autonomía y la exploración.

Por otro lado, Aguilar Gutiérrez et al. (2013) destacan el creciente uso de videojuegos y sus beneficios en diversas habilidades cognitivas. En el ámbito de la terapia ocupacional, los videojuegos ofrecen una plataforma atractiva para trabajar con distintas poblaciones, fomentando la participación y el bienestar.

En definitiva, la integración de los videojuegos en el ocio terapéutico es un enfoque innovador y prometedor que puede mejorar el bienestar, la autonomía y el desarrollo de habilidades. Sin embargo, es crucial usarlos de manera responsable y adecuada para maximizar beneficios y minimizar riesgos.

## CONCLUSIONES

El análisis exhaustivo sobre el uso de videojuegos en el ocio de los niños con trastornos de aprendizaje revela un mundo de posibilidades y desafíos. Expertos afirman que ciertos videojuegos estimulan el pensamiento activo y el aprendizaje profundo, haciéndolos una opción atractiva. Sin embargo, es crucial elegir juegos adecuados a las necesidades del individuo, pues juegos populares no siempre son los más educativos.

Los videojuegos fomentan la creatividad, la autoestima, la motivación y habilidades como la percepción, el razonamiento abstracto y la memoria, además de promover la socialización y el trabajo en equipo. En terapia ocupacional, pueden ser una herramienta valiosa para mejorar habilidades cognitivas, motoras,



sociales y emocionales en niños con necesidades específicas. No obstante, problemas como la adicción, la exposición a contenidos violentos y el aislamiento social deben ser abordados. Padres, educadores y profesionales de la salud tienen un rol esencial para guiar a los niños en el uso responsable de videojuegos, maximizando beneficios y minimizando riesgos.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar Gutiérrez, E., Rubio Florido, I., & Viñals Blanco, A. (31 de Mayo de 2013). El ocio digital como recurso para el aprendizaje, la socialización y la generación de capital social. *Dianet*, 6(2), 196-209. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5144563>
- Amado Puentes, A., Fernández del Olmo, A., Roche Martínez, A., Joga Elvira, L., Pías Peleteiro, L., Luisa Poch Olivé, M. L., . . . Cardo Jalón, E. (2022). Trastornos del aprendizaje: definiciones. *aeped*, 1(1), 1-10. <https://www.aeped.es/sites/default/files/documentos/01.pdf>
- Andrés Viloría, C., Rodrigo Moriche, M. P., & Valdivia Vizarreta, P. (19 de noviembre de 2021). El ocio en la primera infancia desde un enfoque humanista en tiempos de pandemia. *Dialnet*, 4-22. doi: [https://doi.org/10.46583/edetania\\_2021.60.947](https://doi.org/10.46583/edetania_2021.60.947)
- Arancibia, S. (15 de Agosto de 2018). *El Heraldo Austral*. Obtenido de Estrategias para ayudar a niños con problemas de aprendizaje: <https://www.eha.cl/noticia/actualidad/estrategias-para-ayudar-a-ninos-con-problemas-de-aprendizaje-2388>
- Atencia Hernández, A. E., Correa López, R. A., & Mendoza Salazar, Z. M. (6 de Diciembre de 2021). Dislexia: Revisión de manifestaciones sintomatológicas y signos en etapas escolares. *Revista Tempus Psicológico*, 1-23. doi:<https://doi.org/10.30554/tempuspsi.4.2.3377.2021>
- Bertran Prieto, P. (2023). *MedicoPlus*. Obtenido de Los 15 beneficios de los videojuegos para la salud (en niños y adultos): <https://medicoplus.com/psicologia/beneficios-videojuegos-para-salud>
- CIE-11. (enero de 2023). CIE-11 para estadísticas de mortalidad y morbilidad. Obtenido de 43 6A03 Trastorno del desarrollo del aprendizaje: <https://icd.who.int/browse11/lm/en#/http%3a%2f%2fid.who.int%2fid%2fentity%2f2099676649>
- Feijoo, B., & García-González, A. (Diciembre de 2016). Los videojuegos que entretienen a los niños: análisis de la oferta y demanda de videojuegos



entre el público infantil. *Dipòsit Digital de Documents de la UAB, Special Section Part 2: Digital Game*(55), 48-67. doi:10.7238/a.v0i55.2892

García Lahiguera, N., & Gutiérrez Lengua, M. (enero de 2014). *LA REVISTA DEL COTOC*. Obtenido de Reflexiones teóricas sobre el uso Uso Terapeutico Del Ocio: - <https://es.scribd.com/document/513169284/Reflexiones-Teoricas-Sobre-El-Uso-Terapeutico-Del-Ocio>

García-Redondo, P., García, T., Areces, D., Núñez, J. C., & Celestino, R. (2019). Serious games and their effect improving attention in students with learning disabilities. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 16(14), 2480. <https://doi.org/10.3390/ijerph16142480>

García-Redondo, P., García, T., Areces, D., Núñez, J. C., & Celestino, R. (2019). Serious games and their effect improving attention in students with learning disabilities. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 16(14), 2480. <https://doi.org/10.3390/ijerph16142480>

Gómez-Gonzalvo, F., Devís-Devís, J., & Molina-Alventosa, P. (28 de 04 de 2020). El tiempo de uso de los videojuegos en el rendimiento académico de los adolescentes. *Revista Científica de Comunicación y Educación*(65), 89-99. doi:<https://doi.org/10.3916/C65-2020-08> |

Lazcano Quintana, I., & De-Juanas Oliva, Á. (2020). OCIO DIGITAL JUVENIL: EN CUALQUIER MOMENTO, EN CUALQUIER LUGAR. *Repositorio institucional en acceso abierto de la Universidad Complutense de Madrid*, 61-80. <https://docta.ucm.es/entities/publication/0e0df2c7-928c-472b-b9d2-cfbcf69c4275>

Mendoza Mendoza, A. (2018). Algunas consideraciones acerca del trastorno del aprendizaje. *Dialnet*, 4-9. doi:<http://dx.doi.org/10.23857/dom.cien.pocaip.2017.4.n%C3%BAm.1.enero>.

Ministerio de Educacion (6 de enero de 2023). Videojuegos y aprendizaje. <https://recursos.educacion.gob.ec/videojuegos-y-aprendizaje/>

Moscardi, R. (2020). *Los efectos positivos de jugar videojuegos y su aplicación en entorno no lúdicos*. <http://www.scielo.org.ar/pdf/ccedce/n110/1853-3523-ccedce-110-124.pdf>

Murillo-Zamorano, L., López Sánchez, J. Á., Godoy-Caballero, A. L., & Bueno Muñoz, C. (17 de Marzo de 2021). Gamification and active learning in higher education: is it possible to match digital society, academia and students'





interests? *International Journal of Educational Technology in Higher Education*(15), 1-27. doi:<https://doi.org/10.1186/s41239-021-00249-y>

Núñez-Barriopedro, E., Sanz-Gómez, Y., & Ravina-Ripoll, R. (1 de Abril de 2020). Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios. *Revista Electrónica Educare (Educare Electronic Journal)*, 24(2), 1-18. doi:<http://doi.org/10.15359/ree.24-2.12>

Rivera Arteaga, E., & Torres Cosío, V. (Junio de 2018). *Scielo*. Obtenido de Videojuegos y habilidades del pensamiento: [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2007-74672018000100267](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672018000100267)

Rusca Jordán, R., & Corte Vergara, C. (2020). Trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH) en niños y adolescentes. Una revisión clínica. *Revista de Neuro-Psiquiatría*, 83(3), 148 - 156. doi:<http://dx.doi.org/10.20453/rnp.v83i3.3794>

Sánchez-Doménech, I. (27 de 6 de 2022). Aula Abierta-Revista electronica de la Universidad de Oviedo. *Revisión sistemática: perfil cognitivo de dislexia y discalculia comórbidas, Vol. 51 Núm. 2 (2022)*, 201-210. doi: <https://doi.org/10.17811/rifie.52.2.2022.201-210>

Urteaga Ceberio, G., Fernández Tobía, R., & Durán Carrillo, P. (2016). *Intervención en el entorno escolar desde terapia ocupacional*. Navarra, España: Navarra–Nafarroako Lan-Terapeuten Elkargoa (COTONA-NALTE). <https://www.cotona-nalte.com/files/2017/12/Intervencion%20de%20Terapia%20Ocupacional%20en%20Educacion.pdf>