



**EL ROL DEL JUEGO PARA EL DESARROLLO DE
COMPETENCIAS DE LECTURA Y ESCRITURA EN NIÑOS DE
PRIMARIA**

**THE ROLE OF PLAY IN THE DEVELOPMENT OF READING AND
WRITING SKILLS IN PRIMARY SCHOOL CHILDREN**

**Trabajo de Investigación para optar al Grado Académico de Bachiller en
Educación**

Autores

Yesica Coila Mamani

<https://orcid.org/0009-0001-7112-8955>

Indira Leedy Laurel Pedraza

<https://orcid.org/0009-0002-5505-4105>

Carla Ingrid Llagas Lopez

<https://Orcid.org/0009-0003-4524-8712>

Asesor

Fredy Scoott Chumbile Bejar

<https://orcid.org/0000-0002-7909-9386>

Lima, enero, 2026



Monografía de Coila, Llagas y Laurel revisar

10%
Textos sospechosos

2% Similitudes
0% similitudes entre comillas
< 1% entre las fuentes mencionadas

2% Idiomas no reconocidos

6% Textos potencialmente generados por IA

Nombre del documento: Monografía de Coila, Llagas y Laurel
revisar.docx
ID del documento: cf6ca98c059e936a62814652c7801a08d29433b1
Tamaño del documento original: 4,53 MB

Depositante: Fredy Scoott CHUMBILE BEJAR
Fecha de depósito: 25/1/2026
Tipo de carga: interface
fecha de fin de análisis: 25/1/2026

Número de palabras: 13.222
Número de caracteres: 89.461

Ubicación de las similitudes en el documento:



Fuentes principales detectadas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	hdl.handle.net Juegos didácticos y el aprendizaje de la lectura y escritura en niñ... https://hdl.handle.net/20.500.13032/19745 1 fuente similar	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (138 palabras)
2	doi.org Factores Familiares y Contextuales Vinculados con la Adquisición de la L... https://doi.org/10.61616/rvdc.v6i2.755	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (61 palabras)
3	repositorio.uiadech.edu.pe https://repositorio.uiadech.edu.pe/bitstream/20.500.13032/33820/5/EXPRESION_ESTRATEGIC...	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (45 palabras)
4	hdl.handle.net Games and play as a pedagogical strategy to strengthen reading... http://hdl.handle.net/11371/7159	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (38 palabras)
5	repositorio.unad.edu.co Presupuestos de ingresos costos y gastos https://repositorio.unad.edu.co/handle/10596/204 1 fuente similar	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (31 palabras)

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a nuestro creador, por darme otra oportunidad de vida, para así poder concluir con mis objetivos en la vida. También a mi madre, Nora, por sus palabras de aliento y apoyo incondicional durante toda mi vida. A mi esposo, Anival, porque me demostró que con esfuerzo y empeño nada es imposible. A mis hijas, Tamira y Camila, quienes son mi mayor inspiración y la razón principal para esforzarme cada día, pues me demostraron que con perseverancia, dedicación y amor es posible alcanzar las metas propuestas.

Yessica Coila Mamani

Dedico este trabajo a Dios, por ser mi guía y fortaleza. A mi esposo, Leonardo, por su amor, por su impulso y apoyo incondicional. A mis hijos, Valeria y Alessandro, por ser mi inspiración y motivo para seguir superándome. A mi familia y docentes, por acompañarme y contribuir a este logro académico.

Indira Leedy Laurel Pedraza

RESUMEN

La presente monografía tiene como objetivo analizar cómo el uso del juego como estrategia didáctica influye en el desarrollo de las competencias de lectura y escritura en niños de primaria. En esta etapa escolar, la oralidad representa una herramienta fundamental para la construcción del pensamiento, la socialización y el aprendizaje, ya que permite a los estudiantes expresarse, comprender a los demás y participar activamente en situaciones comunicativas. Sin embargo, en muchas instituciones educativas, aún se mantiene un enfoque de enseñanza tradicional, basado en la repetición y la memorización de contenidos, lo que nos hace dejar de lado metodologías más dinámicas y significativas para los alumnos. Frente a esta realidad, el juego surge como una estrategia pedagógica muy importante, dado que, debido a su naturaleza lúdica y motivadora, estimula la participación y la expresión oral de los niños. Gracias a ello, crea un clima de confianza y cercanía, reduce los niveles del miedo a equivocarse y de ansiedad, y mejora la disposición para comunicarse e interactuar en el salón de clase. Esta investigación se desarrolla desde un enfoque constructivista, donde se reconoce al niño como actor principal de su propio aprendizaje. Asimismo, se sustenta en las teorías del lenguaje y del desarrollo infantil, que destacan el valor de la interacción social como elemento clave en la adquisición del lenguaje y la escritura. Bajo este enfoque, el juego es entendido como un medio para fortalecer las competencias orales y escritas, ya que es una estrategia que contribuye al desarrollo integral del niño y estimula la creatividad, el trabajo colaborativo y el pensamiento crítico.

Palabras clave: competencias comunicativas; desarrollo del lenguaje; estrategias; juego rol docente.

ABSTRACT

This monograph aims to analyze how the use of play as a didactic strategy influences the development of reading and writing competencies in primary school children. At this school stage, orality serves as a fundamental tool for building thought, socialization, and learning, as it enables students to express themselves, understand others, and actively participate in communicative situations. However, in many educational institutions, a traditional teaching approach based on repetition and memorization of content still persists, which leads us to overlook more dynamic and meaningful methodologies for students. In the face of this reality, play emerges as a highly important pedagogical strategy due to its playful and motivating nature, as it stimulates children's participation and oral expression and, for this reason, creates a climate of trust and closeness, lowers levels of fear of making mistakes and anxiety, and improves their willingness to communicate and interact in the classroom. This research develops from a constructivist approach that recognizes the child as the main actor in their own learning. It is also supported by language theories and child development theories that emphasize the value of social interaction as a key element in acquiring language and writing. Under this approach, play is understood as a means to strengthen oral and written competencies, as a strategy that contributes to the child's integral development, stimulating creativity, collaborative work, and critical thinking.

Keywords: communicative skills; language development; strategies; play; teacher's role.

ÍNDICE

DEDICATORIA	iii
RESUMEN.....	iv
ABSTRACT	v
INTRODUCCIÓN	9
CAPÍTULO I: EL JUEGO	12
1.1. Definición de juego	12
1.2. Características del juego.....	13
1.3. Clasificación del juego según la Unesco.....	15
1.4. Tipos de juegos	17
1.4.1. Juegos de palabras y lenguaje	17
1.4.2. Juegos de roles o dramatización.....	18
1.4.3. Juegos cooperativos	18
1.4.4. Juegos de preguntas y respuestas	18
1.4.5. Juegos de exploración y descubrimiento.....	18
1.4.6. Juegos de resolución de problemas	19
1.4.7. Juegos o videojuegos educativos	19
1.5. El rol del juego como estrategia didáctica	19
1.5.1. Función motivadora	20
1.5.2. Función formativa	20
1.5.3. Función comunicativa	21
1.5.4. Función socializadora.....	21
1.5.5. Función evaluativa	22
1.6. Aplicación del juego en el aula	22
1.7. Importancia del juego en la enseñanza de la lectoescritura	23
CAPÍTULO II: APRENDIZAJE DE LA LECTOESCRITURA.....	25
2.1. Definición de lectoescritura	25
2.1.1. Nivel presilábico	27
2.1.2. Nivel silábico	28

2.1.3. Nivel silábico alfabético.....	29
2.1.4. Nivel alfabético	30
2.2. Definición de lectura y escritura	30
2.2.1. Lectura.....	31
2.2.2. Escritura	31
2.3. El papel del juego en el aprendizaje lector.....	32
2.3.1. El juego como mediador en el proceso lector	33
2.3.2. Tipos de juegos que favorecen el aprendizaje lector.....	33
2.3.3. Beneficios del juego en el aprendizaje lector.....	35
2.3.4. El rol del docente	36
2.4. Aprendizaje de la lectura a través del juego.....	37
CONCLUSIONES	40
REFERENCIAS	41

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Juegos que promueven la lectoescritura según la Unesco.....	15
Tabla 2. Aplicación de juegos que aportan en la lectoescritura	22

INTRODUCCIÓN

La lectoescritura constituye una habilidad fundamental en los primeros años de escolaridad, porque le permite al niño desarrollar capacidades comunicativas esenciales para su desempeño escolar, social y personal. Diferentes estudios realizados a nivel internacional han evidenciado que el aprendizaje a temprana edad de la lectura y la escritura influye de manera significativa en el éxito educativo a largo plazo, ya que está estrechamente ligado con la comprensión de contenidos, el desarrollo del pensamiento crítico y la autonomía del estudiante (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [Unesco], 2021). Sin embargo, este proceso no siempre se consolida de forma adecuada, especialmente cuando se emplean métodos de enseñanza rígidos que no consideran el ritmo de desarrollo ni los intereses propios de la infancia.

En el ámbito internacional y de manera particular en América Latina, persisten serias dificultades relacionadas con los bajos niveles de comprensión lectora y producción escrita en los primeros grados de educación primaria. Informes recientes han señalado que un número considerable de estudiantes no logra alcanzar los aprendizajes básicos esperados, situación que afecta su continuidad escolar y marca las desigualdades educativas (Delgado, 2022). Entre los factores que influyen en esta problemática se encuentran el uso de estrategias pedagógicas poco motivadoras, la escasa contextualización de los contenidos y la limitada aplicación de metodologías activas que favorecen los aprendizajes significativos. Frente a esta realidad, diferentes autores coincidieron en la necesidad de renovar las prácticas educativas y destacaron el juego como una estrategia didáctica eficaz para fortalecer la lectoescritura desde edades tempranas (Zosh et al., 2018).

El juego, entendido como una actividad propia de la niñez, cumple un rol fundamental dentro del proceso educativo, ya que favorece la exploración del entorno, la interacción con otros y la construcción de los nuevos aprendizajes. Desde este punto de vista, la autonomía del niño se fortalece cuando el docente reconoce sus iniciativas, valida sus acciones, le permite equivocarse y lo orienta en la búsqueda de soluciones para los problemas que enfrenta (Cevallos, 2023).

Las actividades lúdicas brindan espacios para afrontar retos de manera creativa y colaborativa, para así contribuir al desarrollo de habilidades cognitivas y comunicativas indispensables para el aprendizaje de la lectura y escritura. Asimismo, el aprendizaje está basado en la experiencia, el ensayo y el error, lo que facilita la internalización de los conocimientos y promueve una actitud más favorable hacia el aprendizaje.

En el contexto peruano, la enseñanza de la lectoescritura en los primeros grados de educación primaria continúa enfrentando desafíos relevantes, donde los resultados de las evaluaciones nacionales evidencian que un número considerable de estudiantes presenta dificultades en la comprensión lectora y la producción de textos coherentes (Ministerio de Educación, 2023). A pesar de la implementación de diversas políticas educativas como el fortalecimiento del Plan Lector y la provisión de materiales de educativos, los avances logrados no han sido suficiente para reducir las brechas existentes, sobre todo en zonas rurales y en contextos donde hay diversidad cultural y lingüística.

En regiones como Cusco, la situación se agrava por factores como el limitado acceso a materiales de lectura, la escasa práctica de la lectura en el hogar y el predominio de metodologías tradicionales en el aula. En muchos casos, los niños no llegan a disfrutar de la lectura y escritura, y las perciben como tareas obligatorias y poco relevantes para su vida diaria, lo que genera desinterés y baja motivación. Frente a ello, se vuelve necesario incorporar estrategias didácticas inclusivas y pertinentes que partan de la realidad sociocultural de los estudiantes y respondan a sus necesidades y características.

En este escenario, el uso del juego como estrategia didáctica se configura como una alternativa pedagógica pertinente para potenciar la lectoescritura en el primer grado de primaria. Estudios recientes han señalado que las experiencias lúdicas incrementan la motivación, estimulan la creatividad y favorecen la participación del estudiante, de modo que la lectura y escritura se desarrollan de forma más natural, agradable y significativa (Bravo Brito y García Salmon, 2022). Miranda Paredes et al. (2023) mencionaron que, a través del juego, los niños tienen la oportunidad de compartir e intercambiar ideas, experimentar con el lenguaje oral y escrito, y construir nuevos aprendizajes mediante la interacción con sus compañeros y el entorno.

La educación primaria tiene como finalidad promover el desarrollo integral de los estudiantes y fortalecer las dimensiones cognitivas, emocionales y sociales, a fin de que participen activamente en la sociedad. En coherencia con este objetivo, es necesario incorporar estrategias pedagógicas innovadoras que articulen los aprendizajes y fomenten la creatividad, la autonomía y el pensamiento crítico. Desde esta mirada, el juego no solo contribuye a la adquisición de conocimientos específicos, sino que también estimula el pensamiento divergente, elemento clave para un aprendizaje significativo y para la formación integral del niño.

Dicho esto, la presente investigación se sustenta en la siguiente premisa: el uso de estrategias didácticas fortalece el desarrollo de la lectoescritura en los niños de primaria. A partir de esta, se plantea la pregunta: ¿Cómo influye el uso de estrategias didácticas en el fortalecimiento y desarrollo de la lectoescritura en niños de primaria? El objetivo general es explicar cómo el juego como estrategia didáctica favorece el desarrollo de la lectoescritura en niños de primaria. Mientras que el objetivo específico es describir el rol del juego y la lectoescritura, e identificar su relación con los niños de primaria. A partir de esto, los docentes podrán desarrollar mejores estrategias en el proceso de aprendizaje de la lectoescritura desde su propio contexto, mediante la recolección de saberes previos y el rol del juego, de modo que se incentive a los niños a aprender a leer y escribir.

El trabajo monográfico cuenta con dos capítulos: el primero es sobre las definiciones de juego, los tipos de juego y su importancia, y el segundo define la lectoescritura, sus niveles y su interacción con el aprendizaje, y la relación del rol del juego con el aprendizaje de la lectoescritura en niños de primaria

Por último, es fundamental brindar estrategias que posibiliten acceder a estas habilidades de manera natural, tranquila y placentera, para que los estudiantes puedan disfrutar sus logros y asumir sus dificultades como oportunidades de aprendizaje. Investigar el rol del juego como estrategia didáctica permite aportar orientaciones pedagógicas que contribuyan a mejorar la práctica docente y acercar a los niños a un proceso de lectoescritura significativo, motivador y acorde a su etapa de desarrollo.

CAPÍTULO I: EL JUEGO

1.1. Definición de juego

El juego es una actividad fundamental en la vida de los niños, que es considerada como una forma de entretenimiento y como una experiencia rica en aprendizajes y significados (Moya Gómez, 2024). Desde el ámbito educativo, el juego es reconocido como una herramienta pedagógica poderosa que permite a los niños explorar, experimentar, socializar y desarrollar diversas competencias de manera natural y espontánea (Herrera-Occ y Gonzales-Soto, 2023).

Entonces, el juego constituye una estrategia pedagógica clave en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que permite a los niños construir conocimientos de manera activa y significativa. Su incorporación en el aula favorece el desarrollo de competencias cognitivas y comunicativas, ya que respeta los ritmos de aprendizaje y promueve la motivación y participación del estudiante.

Piaget (1975) sostuvo que el juego es la forma principal en que los niños comprenden el mundo que los rodea, porque les permite asimilar y acomodar nuevos conocimientos. Para el autor, el juego responde a las etapas del desarrollo cognitivo y se convierte en un reflejo de las estructuras mentales que el niño construye. Por su parte, Vygotsky (1979) enfatizó el valor del juego simbólico como un espacio donde se desarrollan habilidades sociales y lingüísticas, dado que en el juego el niño asume roles, normas y relaciones que lo conectan con la cultura y el lenguaje (Herrera-Occ y Gonzales-Soto, 2023).

Varios autores destacaron que el juego representa un medio esencial para que los niños interpreten y den sentido a la realidad que los rodea. Según Piaget (1975), a través de las diferentes actividades lúdicas, los niños adquieren nuevos aprendizajes a sus esquemas cognitivos, ya que el juego favorece los procesos de asimilación y acomodación propios del desarrollo intelectual. En este sentido, el juego se adapta a las diferentes fases del desarrollo cognitivo y muestra cómo maduran las estructuras mentales que el niño construye poco a poco.

Por su parte, Vygotsky (1979) resaltó la importancia del juego simbólico como un espacio privilegiado para el desarrollo social y lingüístico, pues en él los niños asumen roles, interiorizan normas y establecen relaciones que les permiten vincularse con la cultura y el lenguaje de su entorno (Herrera-Occ y Gonzales-Soto, 2023). Asimismo, Brown y Vaughan (2009) definieron el juego como una actividad voluntaria, libre y placentera, que se desarrolla dentro de límites establecidos de tiempo y espacio, ya que posee reglas propias aceptadas conscientemente por quienes participan.

En la educación, en específico desde la perspectiva de Froebel, el juego se muestra como una actividad súper importante para que los niños aprendan, porque les permite expresar lo que sienten, ser creativos y desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales (Prachárová, 2020). En general, estas ideas muestran que el juego no es solo para divertirse: es una herramienta clave para ayudar al desarrollo integral de los niños y hacer que su aprendizaje sea más significativo.

Para Ramos Arenas (2021), el juego en el contexto escolar no debe verse como una pérdida de tiempo o un simple momento de recreación, debe ser comprendido como un medio a través del cual se puede orientar intencionalmente el desarrollo integral del niño. A través del juego, se fomenta la imaginación, la creatividad, la autonomía, el respeto por las normas, y especialmente, las habilidades comunicativas orales, puesto que se establecen interacciones significativas entre pares. Por tal motivo, el juego en la escuela es una oportunidad valiosa para que los niños aprendan de manera natural, se expresen con libertad y fortalezcan sus habilidades para comunicarse y convivir con los demás.

1.2. Características del juego

El juego es una de las formas habituales y básicas del desarrollo infantil, que cumple un rol fundamental en el proceso de desarrollo de los niños. Desde edades tempranas, los infantes empiezan a relacionarse con su entorno a través del juego, por lo que se convierte en un elemento básico del crecimiento, esencial para conocer, explorar y comprender la realidad que los rodea. El juego no solo se relaciona con el disfrute y la recreación, también posee un importante valor educativo: favorece el aprendizaje y proporciona a los niños un lugar seguro para aprender mediante la experiencia. Entre las características principales del juego en la infancia se encuentran:

- Espontaneidad: El juego es una actividad libremente elegida por el niño, no está dirigida por obligaciones externas ni recompensas materiales. La motivación surge del deseo interno del niño por jugar. Zárate (2020) destacó que el juego surge como una forma natural de expresión y adaptación, sin una finalidad externa impuesta. Por ejemplo, un niño que toma una caja vacía al terminar de comer y la convierte en una nave espacial, sin que nadie le haya pedido jugar.
- Placer: El juego genera alegría, entusiasmo y satisfacción, lo que contribuye al bienestar emocional del niño. Esta sensación positiva fortalece su motivación intrínseca para seguir jugando. Romaña (2024) señaló que en el juego el niño actúa “más allá de su comportamiento habitual”, porque se siente emocionalmente involucrado. Por otro lado, Arroyo Bula (2024) describió el juego como una forma de autoafirmación y dominio placentero del entorno. Por ejemplo, cuando una niña juega a las escondidas y ríe al ser encontrada, experimenta alegría y placer.
- Creatividad: La creatividad en el juego impulsa la exploración y la creación de nuevas ideas. Mientras los niños juegan, transforman espacios, objetos y situaciones, lo que estimula su imaginación y permite la creación de nuevos escenarios y posibilidades. Según Luna et al. (2021), el juego ofrece un entorno seguro para experimentar a nivel simbólico y cognitivo. Pérez Acosta et al. (2024) destacaron que el juego facilita que los niños integren lo real dentro de sus propios esquemas mentales, para así promover su creatividad. Por ejemplo, cuando un grupo de niños alinea unas sillas y en su imaginación esto se convierte en un tren, los niños asumen roles como conductores, pasajeros o vendedores, lo que da rienda suelta a su imaginación y creatividad.
- Interacción: El juego facilita que los niños establezcan relaciones sociales, ya que les permite comunicarse, negociar, colaborar, competir y aprender normas básicas de convivencia. Arroyo Bula (2024) identificó varios tipos de juegos según el nivel de interacción: juegos solitarios, en paralelo, asociativo y de cooperación. Zárate (2020) señaló que, a través del juego, los niños adoptan roles sociales, comparten reglas de juego y utilizan el lenguaje, lo que convierte al juego en una actividad esencialmente social. Por ejemplo, cuando dos niños

juegan a “la tiendita”, uno asume el papel de vendedor y el otro el papel de cliente. Ambos dialogan, negocian y se turnan los roles, por lo que logran una interacción propia del juego.

- Simbolismo: A través del juego, los niños recrean y reinterpretan la realidad, es decir, le otorgan nuevos significados a objetos y situaciones. Este uso simbólico constituye la base del juego de roles y favorece el desarrollo del pensamiento abstracto. Piaget (1975) describió el juego simbólico como una etapa entre los 2 y 6 años donde los niños usan la imaginación para representar lo real. Vygotsky (1979) consideró que el juego simbólico es clave para la internalización de normas sociales y el desarrollo del pensamiento simbólico. Por ejemplo, un niño usa un plátano como si fuera un teléfono y simula una conversación con su abuela.

1.3. Clasificación del juego según la Unesco

Para la Unesco (2021), el juego constituye un derecho universal de los niños; al mismo tiempo, es un recurso pedagógico fundamental que favorece y promueve la lectoescritura. Desde esta perspectiva, se identifican diversas modalidades de juego que pueden ser incorporadas en entornos escolares, cada una con un valor específico en el proceso de aprendizaje para promover la lectoescritura.

Tabla 1. *Juegos que promueven la lectoescritura según la Unesco*

Tipos de Juego	Definición
El juego libre	Este tipo de juego promueve la autonomía, la imaginación y la creatividad, porque ofrece a los niños la libertad de explorar su entorno y genera aprendizajes significativos de forma natural. Según Pyle et al. (2017), el juego libre implica que los propios participantes decidan qué actividades realizar.
El juego guiado	Los resultados obtenidos por Skolnick Weisberg et al. (2013) demuestran que el juego guiado combina la intencionalidad pedagógica del adulto con la participación y creatividad del niño. En este caso, el docente o cuidador establece un marco o propone materiales, pero deja un espacio amplio para que los niños exploren y decidan cómo desarrollarlo. Cacao-Baque et al. (2025) mencionaron que se genera un equilibrio entre la enseñanza dirigida y la libertad de acción, lo que favorece la construcción de conocimientos en contextos motivadores.
El juego estructurado o dirigido	Se distingue por estar planificado con objetivos específicos, contar con reglas claras y una secuencia establecida. Aunque presenta menor flexibilidad que el juego libre, sigue siendo

	<p>lúdico y atractivo para los niños. Este tipo de juego es clave para fomentar la disciplina, el respeto por las normas, la cooperación y la tolerancia a la frustración, aspectos esenciales para la vida escolar y social. Juegos de mesa, competencias deportivas y rondas tradicionales reflejan la importancia de esta modalidad en la formación integral (Castro-Crespo et al., 2020).</p>
El juego simbólico	<p>Constituye una de las formas más significativas de aprendizaje en la infancia, ya que permite a los niños representar roles, situaciones o personajes a través de la imaginación. Al “jugar a la casita”, ser médicos o dramatizar un cuento, los niños desarrollan competencias comunicativas, aprenden a organizar el discurso, a negociar significados y a interactuar socialmente. Este tipo de juego les ayuda a comprender mejor su entorno y a elaborar experiencias de su vida cotidiana desde una perspectiva creativa (Leguizamón Ortiz y Quinayas Ordoñez, 2025)</p>
El juego físico o motor	<p>Tiene como centro el movimiento corporal, la coordinación y el desarrollo de habilidades motrices, tanto finas como gruesas. Correr, saltar, lanzar una pelota o participar en juegos de persecución permiten al niño fortalecer su salud física, al mismo tiempo que aprenden a respetar reglas, cooperar y trabajar en equipo.</p>
El juego creativo o artístico	<p>Ofrece a los niños un espacio para expresar emociones, ideas y percepciones a través de lenguajes artísticos como la pintura, el modelado, la música, la danza o la dramatización. Esta modalidad fomenta la sensibilidad estética, la autoestima y la creatividad; al mismo tiempo, favorece la exploración simbólica y la capacidad de comunicar de forma no verbal. Su inclusión en el aula es esencial para potenciar la imaginación y el pensamiento divergente (Pineda Roncancio et al., 2020).</p>
El juego digital	<p>Se reconoce como una modalidad emergente en la sociedad contemporánea. Su valor radica en el uso moderado y supervisado de aplicaciones y recursos tecnológicos con fines pedagógicos. Juegos interactivos de lectura, plataformas de matemáticas o dinámicas virtuales de exploración pueden enriquecer el proceso educativo, siempre que se utilicen de forma equilibrada y crítica, para complementar las experiencias físicas y sociales presenciales (Dahl-Leonard et al., 2024).</p>

Fuente: Elaboración propia.

En síntesis, la diversidad de modalidades de juego identificadas por la Unesco pone de relieve que cada una de ellas cumple un papel específico en el aprendizaje y en la formación integral del niño. Otros investigadores lo pusieron a prueba y obtuvieron excelentes resultados. Entonces, integrarlas en los procesos educativos no solo responde a un derecho fundamental, sino que también permite atender las distintas dimensiones del desarrollo infantil.

1.4. Tipos de juegos

Según Romaña (2024), en la educación primaria, los juegos son herramientas fundamentales para el desarrollo de las competencias de lectoescritura en los niños. Se pueden identificar los siguientes:

1.4.1. Juegos de palabras y lenguaje

Los juegos de palabras son herramientas fundamentales para mejorar el vocabulario, la ortografía y la comprensión lectora en los niños. Estos juegos permiten que los estudiantes se diviertan mientras practican y fortalecen sus habilidades lingüísticas (Romaña, 2024). Actividades como el “bingo de palabras”, el “ahorcado” o las “sopas de letras” fomentan el reconocimiento de palabras, la asociación de significados y la construcción de frases. Los juegos de palabras son útiles para reforzar la competencia lingüística de los niños, ya que les permiten interactuar con el lenguaje de una forma dinámica y entretenida.

Los juegos de palabras constituyen recursos pedagógicos eficaces para el fortalecimiento del vocabulario, la ortografía y la comprensión lectora en los niños, ya que permiten aprender el lenguaje de manera lúdica y significativa. A través de estas actividades los infantes participan activamente en el uso del lenguaje, mientras disfrutan del proceso de aprender.

Posligua Robles y Zambrano Santos (2025) destacaron que los juegos lingüísticos favorecen la reflexión sobre el propio lenguaje, aumentan la motivación y apoyan el desarrollo de diversas habilidades comunicativas dentro del contexto escolar. Las dinámicas como el bingo de palabras, juego del ahorcado o las sopas de letras fortalecen el reconocimiento visual de los vocablos, la asociación de significados y la construcción de frases, lo que contribuye al desarrollo de la competencia lingüística

En esta misma línea, Martino Aldana (2025) sostuvo que el aprendizaje del lenguaje resulta más efectivo cuando se presenta de forma dinámica y participativa, pues permite a los niños interactuar con las palabras, comprender su uso y mejorar progresivamente su desempeño lector y escritural.

1.4.2. Juegos de roles o dramatización

Los juegos de reglas o dramatización son una buena manera de desarrollar la creatividad y la expresión oral, pues permite a los escolares representar personajes o situaciones que han observado o leído; así, se refuerza la capacidad de comprensión y expresión comunicativa. Juegos como la escuela, obras de teatro sobre una historia o la representación de roles que experimentan en su vida cotidiana, donde los escolares representan y comprenden mejor los textos que abordan, sirven para aprender a comunicar la información y trabajar en equipo, lo que es fundamental para el aprendizaje y para el desarrollo.

1.4.3. Juegos cooperativos

En los juegos cooperativos, los niños tienen que trabajar juntos para alcanzar una meta común. Este tipo de juegos buscan promover la cooperación, el trabajo de grupo y el desarrollo de habilidades sociales, tales como la negociación y la resolución de conflictos. Actividades como crear una historia o resolver enigmas grupales ayudan a que los infantes aprendan a trabajar juntos y compartir las ideas para conseguir un fin común. El juego cooperativo favorece la mejora de habilidades de lectura y escritura, pues promueve la interacción social entre los niños.

1.4.4. Juegos de preguntas y respuestas

Los juegos de preguntas y respuestas favorecen el pensamiento crítico y la comprensión lectora, pues invitan a los niños a leer con atención, reflexionar sobre lo que han leído y responder de una manera lógica a las preguntas planteadas. Mediante trivias o preguntas de comprensión textual desarrollan su área cognitiva, es decir, la memoria y el análisis. A su vez, se pueden introducir trabajos escriturales de los niños, a fin de conseguir una expresividad escrita y poderla mejorar.

1.4.5. Juegos de exploración y descubrimiento

A través de los juegos de exploración y descubrimiento, los niños tratan de explorar el entorno en el que realizan aprendizajes activos y prácticos. Este tipo de juego ayuda a acompañar el interés por el descubrimiento y el aprendizaje en experiencia, lo cual propicia el desarrollo de habilidades lingüísticas. Las actividades de exploración de un espacio natural y de investigación de objetos misteriosos, así como los juegos con pistas escritas, son algunas formas mediante las que los niños ayudan a descubrir y describir lo que pueden

observar. Estos juegos también les enseñan a expresar, ya sea de forma verbal o escrita, lo que piensan y han descubierto.

1.4.6. Juegos de resolución de problemas

Los juegos o juegos de resolución de problemas son idóneos para el desarrollo de habilidades cognitivas como el pensamiento lógico o la toma de decisiones. A través de rompecabezas narrativos, juegos de escape o adivinanzas de lógica, los niños tienen que recurrir de forma simultánea a sus conocimientos previos y a su capacidad de leer la situación, así como de analizarla para encontrar una solución. Estos juegos contribuyen no solo a fomentar el razonamiento crítico, sino que integran la lectura de instrucciones y la escritura de respuestas, lo que ayuda de forma notable al desarrollo de la competencia lingüística en los infantes.

1.4.7. Juegos o videojuegos educativos

Los videojuegos o las aplicaciones digitales educativas son herramientas muy extendidas actualmente en la educación primaria. Estos juegos utilizan la tecnología como parte del aprendizaje, a fin de que los niños practiquen su proceso de lectoescritura de forma interactiva. Por ejemplo, las aplicaciones de lectura interactiva y los juegos de palabras *online* son una buena forma de ejemplificar cómo los juegos digitales contribuyen a que los niños desarrollen su comprensión lectora y mejoren su ortografía.

1.5. El rol del juego como estrategia didáctica

El juego como estrategia didáctica se ha consolidado como una herramienta fundamental para promover el aprendizaje significativo en la educación primaria, especialmente en los primeros grados. Su carácter lúdico, motivador y flexible lo convierte en una vía eficaz para desarrollar competencias, facilitar la adquisición de conocimientos y fortalecer habilidades comunicativas, cognitivas, sociales y emocionales (Leguizamón Ortiz y Quinayas Ordoñez, 2025).

Desde un enfoque pedagógico, emplear el juego con una intención educativa permite al docente planificar experiencias de aprendizaje que estén alineadas con los objetivos curriculares, sin perder de vista las necesidades e intereses de los niños. En este sentido, el juego no se reduce a una actividad espontánea, sino que se convierte en una estrategia

metodológica que dinamiza el proceso de enseñanza-aprendizaje (Castro-Crespo et al., 2020).

Según Luna et al. (2021), integrar el juego como una estrategia didáctica en la educación primaria aumenta la motivación en los estudiantes y favorece el desarrollo de habilidades emocionales, cognitivas y sociales, además de contribuir de manera significativa a la práctica pedagógica. Cuando el juego se realiza de forma planificada y con un propósito educativo claro, cumple diversas funciones pedagógicas que van más allá de lo recreativo. A continuación, se mencionan algunas de las funciones:

1.5.1. Función motivadora

Atrae la atención del niño y lo anima a participar con entusiasmo en las diferentes actividades que plantea. Activa emociones positivas (alegría, entusiasmo, etc.) que facilitan que el alumnado se comprometa más con las tareas, permanezca concentrado y disminuya la resistencia al aprendizaje. En el estudio de Hoyos Hoyos y Mayoral Anacona (2024), los estudiantes reportaron que se sintieron motivados al participar en clases con actividades lúdicas; prefirieron estos métodos porque aprenden mejor y se distraen menos. Los autores concluyeron que el uso del juego logra estudiantes motivados, con ganas de aprender; además, las clases les parecen más fáciles y divertidas.

Por ejemplo, una docente de primer grado planifica una sesión de matemáticas para trabajar sumas. En lugar de resolver ejercicios tradicionales, utiliza un juego de tablero con dados grandes donde los alumnos avanzan casillas al dar respuestas correctas. El juego genera entusiasmo: los niños esperan con ganas su turno, participan activamente y al finalizar la clase expresan que se divirtieron mientras aprendían.

1.5.2. Función formativa

Favorece el desarrollo de habilidades cognitivas como la memoria, la atención, la lógica y la solución de problemas. A través del juego, se practican contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales del currículo educativo. En el mismo estudio de Hoyos Hoyos y Mayoral Anacona (2024), se observó que intervenciones con juegos mejoraron significativamente la atención y las destrezas de lectura y escritura de los estudiantes, pues se planificaron juegos específicos para trabajar la comprensión literal, inferencial y crítica de textos.

Por ejemplo, en la clase de Comunicación, la docente propone un juego de roles en el que los estudiantes van a interpretar a distintos personajes de un cuento previamente leído, luego analizan lo sucedido en la historia y reflexionan sobre las acciones de los personajes, sus motivos y posibles alternativas de desenlace. Esta dinámica fortalece la comprensión lectora, el pensamiento crítico y la capacidad reflexiva.

1.5.3. Función comunicativa

Promueve el intercambio de ideas, la negociación de significados y el uso del lenguaje oral en contextos reales. En la investigación del juego mediado por estrategias para lectura y escritura, durante las actividades lúdicas, los estudiantes produjeron narraciones e historias, conectaron ideas y mejoraron su fluidez verbal. En la investigación de Rodríguez Martínez y Carasa Alvarez, (2021), se señaló que el juego permitió al estudiante expresar lo que comprendía, cambiar finales de cuentos y aportar ideas metacognitivas: todas actividades que implican lenguaje real y reflexión oral.

Por ejemplo, en una clase de Ciencias Naturales, los estudiantes juegan a ser “científicos” y exploran insectos en el patio de la escuela. Se les agrupa en parejas para que trabajen, describen lo que observan, comparten sus hallazgos, comparan observaciones y usan un vocabulario específico con palabras como hábitat, especie, metamorfosis, etc. A través de las preguntas entre compañeros y hacia el docente, los estudiantes practican el lenguaje científico y la comunicación asertiva.

1.5.4. Función socializadora

Esta función promueve la cooperación, el respeto por las normas y la resolución pacífica de conflictos. En la investigación de Choque Quispe (2023), se evidenció que, mediante actividades de juego, los estudiantes desarrollaron no solo aspectos cognitivos, sino sociales, emocionales, psicológicos; además, aprendieron a trabajar juntos y a ajustarse al ritmo de los demás. En el estudio realizado en México, se indicó que el juego promueve la inclusión educativa, pues posibilita que alumnos con diferentes capacidades participen, se relacionen y aprendan unos de otros, lo que fortalece la diversidad y el respeto.

Por ejemplo, en Educación física, se organiza un juego cooperativo de circuito: los alumnos se dividen en equipos, cada uno debe ayudar para completar determinadas pruebas físicas (salto, carrera, equilibrio) y pasarse la posta. No hay un único ganador, sino que todos

ganan cuando cooperan. Se refuerza la solidaridad, el asumir turnos, el respeto por reglas del juego y la responsabilidad en el equipo.

1.5.5. Función evaluativa

Permite al docente identificar y evaluar diversas competencias en situaciones reales y dinámicas, y posibilita valorar aspectos cognitivos, habilidades sociales, emocionales y comunicativas, la iniciativa y la creatividad. Además, el juego puede funcionar como una herramienta de autoevaluación entre pares. En diferentes investigaciones, las observaciones realizadas durante las actividades lúdicas permitieron detectar avances en la atención, la participación, la expresión oral y la memoria, lo que facilita valorar los aprendizajes obtenidos.

En la investigación de Martínez Miranda (2025), después del pretest diagnóstico, se diseñaron actividades lúdicas, y luego se aplicó el postest/evidencias para ver cuánto había mejorado la comprensión lectora de los estudiantes. Por ejemplo, en un módulo de ciencias, después de una unidad sobre plantas, la docente propone un juego de creación de pósteres. Primero, los alumnos presentan su póster y explican las partes de la planta, el ciclo de vida, las funciones, etc. Luego, los compañeros preguntan y se evalúa la comprensión. Finalmente, la docente identifica quién participó, quién comprendió los conceptos, quién necesita refuerzo y quién mostró creatividad.

1.6. Aplicación del juego en el aula

El uso del juego en el aula debe responder a una planificación que considere el nivel de desarrollo de los estudiantes, sus intereses y los objetivos del área curricular. Existen múltiples tipos de juegos que pueden ser utilizados como estrategias didácticas, tales como:

Tabla 2. *Aplicación de juegos que aportan en la lectoescritura*

Juegos de dramatización	Se trata de actividades en las que los niños asumen papeles o personajes distintos a los suyos, y representan situaciones reales o ficticias. Implican expresión corporal, uso del lenguaje e imaginación. Son ideales para promover la expresión oral y la fluidez, aumentar el vocabulario, mejorar la comunicación interpersonal y la creatividad, y trabajar emociones, normas sociales y empatía.
	Según el estudio de Tejada Pezo (2023), aplicar juegos de roles mejora el nivel de expresión oral de niños de 4 años, mediante pretest y postest, con ficha de observación como instrumento.

	<p>El estudio de Loarte López (2020) demostró relación directa entre el uso de adivinanzas, trabalenguas y juegos de palabras con la mejora del vocabulario y la expresión oral en general en los niños.</p>
Juegos lingüísticos	<p>Por ejemplo, empezar la clase con una adivinanza dirigida al grupo, después de que responden, discuten significado, o iniciar con un concurso de trabalenguas, donde se enfatice la pronunciación, velocidad y claridad. También pueden ser los juegos de palabras donde los estudiantes pueden formar rimas, jugar con las palabras (“casa-masa”, “sol-mol”, etc.) o jugar al “teléfono descompuesto” para ver cómo cambia el mensaje al pasar de niño a niño.</p>
Juegos cooperativos	<p>Son juegos donde los participantes trabajan de forma colaborativa. Los estudiantes comparten objetivos y roles donde prima la ayuda mutua, no se trata solo de competir, sino de alcanzar una meta común; para ello, es necesario que interactúen mutuamente, respeten reglas sociales, negocien y resuelvan conflictos. Los juegos cooperativos fortalecen las habilidades sociales en estudiantes de educación primaria. Mamani Choque (2022) mostró una mejora significativa en la comunicación efectiva, el trabajo en equipo, la empatía e inclusión tras la intervención de este tipo de juegos cooperativos.</p> <p>En ese sentido, encontró mejoras en los estudiantes tras aplicar juegos cooperativos, a partir del uso de pretest y posttest, y la validación del instrumento.</p>
Juegos con material concreto	<p>El uso de objetos físicos concretos, como cartas, dados, fichas y bloques, permite al estudiante la manipulación y exploración a través de los sentidos (tacto, vista, olfato y oído), lo que facilita la comprensión de ideas abstractas mediante la experiencia directa. Estos recursos fortalecen las habilidades cognitivas: el conteo, la clasificación, la seriación, la medición y la relación espacial. Además, contribuyen al desarrollo de la motricidad fina y la coordinación, pues vuelven al aprendizaje más tangible y significativo (Romaña, 2024).</p>

Fuente: Elaboración propia

1.7. Importancia del juego en la enseñanza de la lectoescritura

El proceso inicial de lectura y escritura tiene lugar en los primeros años de escolaridad y es esencial para el éxito académico posterior de los estudiantes. El juego tradicional es un mecanismo que sin duda contribuye a evitar la comprensión lectora y la habilidad de escritura, mientras que los juegos de palabras, los juegos de rol o dramatización, los juegos de preguntas y respuestas, y los juegos de las palabras propician la adquisición de estos conocimientos de forma divertida y significativa.

El niño no desarrolla exclusivamente las habilidades de lectoescritura, sino que, al mismo tiempo, trabaja su pensamiento crítico, la creatividad y la habilidad para relacionarse con los demás, a partir de situaciones que le divierten (Herrera-Occ y Gonzales-Soto, 2023).

La utilización del juego como recurso educativo vuelve el proceso de enseñanza y aprendizaje más divertido, atractivo y, sobre todo, efectivo. Los juegos de palabras, como las sopas de letras, los crucigramas y el ahorcado, son ideales para reforzar la comprensión lectora. Mediante el juego en el conjunto de palabras, los infantes amplían su vocabulario, refuerzan su ortografía e incluso enlazan la lectura a una acción asociada con una experiencia divertida y estimulante (Ramos Arenas, 2021).

CAPÍTULO II: APRENDIZAJE DE LA LECTOESCRITURA

2.1. Definición de lectoescritura

El ser humano, por su naturaleza social, ha desarrollado diversos medios para transmitir y recibir información, lo que le permite interactuar con su entorno. Desde las primeras etapas de la vida, las personas buscan comunicarse con los demás para satisfacer necesidades y alcanzar objetivos. En este contexto, el aprendizaje de la lectura y escritura adquiere un papel fundamental en el desarrollo personal y social. La lectoescritura es una capacidad que permite comprender y utilizar los códigos orales y escritos que forman parte de la vida cotidiana. Este aprendizaje empieza con elementos muy simples que poco a poco se combinan y se vuelven más complejos hasta permitir que los niños expresen sus ideas, emociones y necesidades, para así acceder a nuevos conocimientos (Ulco y Baldeón, 2020).

González López (2020) señaló que la lectoescritura es un proceso lingüístico donde intervienen el pensamiento y la observación, ya que ambos permiten que la información sea comprendida y transformada en respuestas. En consecuencia, resulta indispensable promover su desarrollo desde edades tempranas, sobre todo por el rol formativo de la escuela y el hogar para su fortalecimiento.

La lectoescritura es un proceso complejo que integra dos habilidades interrelacionadas: la lectura y la escritura. Según Arroyo Bula (2024), este proceso no se da de manera mecánica ni espontánea; requiere un proceso activo de construcción por parte de la persona. Los niños no aprenden a leer y escribir simplemente por repetición, sino mediante la exploración, la comprensión del sistema de escritura y la interacción con su entorno. Para González López (2020), la comprensión lectora es un proceso dinámico y complejo que exige que el lector decodifique, interprete y relacione el contenido del texto con sus saberes previos, para que así construya significado.

Según Ferreiro y Teberosky (2019), la lectoescritura es un proceso integral por el que las personas desarrollan la capacidad de leer y escribir como parte de las prácticas sociales y cognitivas. Permiten la comprensión, interpretación y producción de mensajes

escritos, lo que recalca que este proceso no se limita solo al reconocimiento de las letras y sonidos, también implica la construcción de significado a partir del lenguaje escrito.

Ferreiro y Teberosky (2019) y Cassany (2006) señalaron que la lectoescritura se entiende como una habilidad lingüística muy importante que articula el lenguaje oral y escrito, por lo que favorece el desarrollo del pensamiento, la comunicación y el aprendizaje. A través de este último, el niño logrará expresar sus ideas y sentimientos, e interactuará de manera más acertada con el entorno que lo rodea.

La lectoescritura es entendida como un proceso complejo y activo del cerebro, en el que los niños construyen gradualmente su conocimiento sobre el sistema escrito, a través de la interacción con su entorno, la reflexión sobre el lenguaje y la experimentación con distintos formatos textuales. Investigaciones recientes han confirmado que tanto las experiencias formales de alfabetización como las informales (la exposición a materiales escritos en contextos cotidianos) influyen significativamente en el desarrollo de la escritura narrativa y la comprensión lectora.

Los proyectos pedagógicos basados en talleres de escritura, como *Write to Read*, han demostrado que las prácticas de escritura con propósito comunicativo y reflexión activa fortalecen de manera integral la construcción de habilidades lectoras y escriturales en los primeros años de escolaridad (Romaña, 2024).

El desarrollo de las habilidades de lectura y escritura es un proceso progresivo que demanda tiempo, debido a que implica una serie de etapas dentro del funcionamiento cognitivo infantil. En este proceso, los niños transitan desde el desconocimiento de la relación entre el lenguaje oral y el lenguaje escrito hacia la comprensión y vinculación entre ambos sistemas (Pisco-Román y Bailón-Panta, 2023).

Ferreiro y Teberosky (2019) identificaron tres momentos fundamentales en la adquisición de la escritura: la diferenciación entre representaciones icónicas y no icónicas, la construcción de criterios de diferenciación gráfica, y la fonetización de la escritura. A partir del análisis de estos aportes, se reconocen diversos niveles en el aprendizaje de la lectoescritura: presilábico, silábico, silábico-alfabético y alfabético (D'Angelo Menéndez et al., 2011).

En consecuencia, para lograr una comprensión adecuada del proceso lectoescritor, resulta imprescindible conocer dichos niveles, ya que permiten identificar el estadio de desarrollo en el que se encuentra cada niño y, a partir de ello, diseñar y aplicar estrategias pedagógicas que favorezcan un aprendizaje efectivo, como la relectura, la inferencia, la paráfrasis, el resumen, la verbalización del pensamiento, entre otras.

2.1.1. Nivel presilábico

Esta etapa se distingue por el empleo del dibujo, la creación de grafías inventadas y la incorporación de algunas letras conocidas, especialmente aquellas que conforman el nombre del infante (Chacha-Supe y Rosero-Morales, 2020). En este momento, los niños comienzan a establecer diferencias entre el dibujo y la escritura, comprenden que los objetos reales pueden ser representados mediante imágenes y que la escritura constituye una actividad distinta. Por ello, suelen manifestar sus ideas a través de garabatos carentes de una interpretación convencional o significado específico (Fernandez Altamirano, 2023).

El dibujo es el primer paso hacia la escritura, porque el niño descubre que, al querer dar a conocer sus ideas de forma escrita, traza unas líneas y figuras que para él son el mensaje, pero que no es fácil de entender para nosotros. Por otro lado, Ueno Plasencia (2021) explicó que en este nivel los niños aun no son conscientes de cómo funciona el sistema alfabético, por lo que no relacionan los sonidos del habla con las letras que lo representan. No obstante, logran diferenciar entre números y letras, lo que les posibilita organizar de manera incipiente los primeros trazos gráficos. Según Fernandez Altamirano (2023), al no distinguir claramente entre lo oral y lo escrito, los estudiantes tienden a integrar la escritura dentro del dibujo y asumen una relación directa entre el objeto representado y las grafías utilizadas. Es frecuente que acompañen sus dibujos con escrituras que simbolizan su nombre, aunque estas carezcan de significado lingüístico.

Además, asocian la cantidad de letras con el tamaño del dibujo observado; pese a que la escritura se presenta de forma lineal, no controlan el número de grafías empleadas, por lo que las repiten con frecuencia y utilizan generalmente entre tres y seis letras. El nivel presilábico constituye la base del proceso lectoescritor, ya que en esta etapa se inician los primeros acercamientos a la relación entre grafemas y fonemas. Para ello, el niño recurre a representaciones gráficas rudimentarias, aunque ya existe la noción de que el dibujo y la escritura son actividades diferentes, pero complementarias.

En este sentido, la observación y la audición, al actuar de manera conjunta, cumplen un rol fundamental en la comprensión de esta nueva forma de expresión, puesto que la maduración biológica y psicológica del niño se desarrolla de forma paralela y continua.

2.1.2. Nivel silábico

Los niños requieren poner en práctica conocimientos fonológicos, ya que comprenden que la escritura está conformada por letras que se vinculan con sonidos específicos; en consecuencia, establecen asociaciones entre los fonemas y las grafías correspondientes (Fernandez Altamirano, 2023). Chacha-Supe y Rosero-Morales (2020) señalaron que en esta etapa los niños reconocen que los sonidos del lenguaje poseen una representación escrita, por lo que asignan una grafía a cada sílaba, ya sea vocálica o consonántica.

De este modo, se evidencia una relación más definida entre el lenguaje oral y el escrito, lo que implica una mayor conciencia de esta interacción y exige un acompañamiento pedagógico adecuado debido al incremento en la complejidad del proceso. Dado que los alumnos logran identificar al menos un sonido dentro de la sílaba, generalmente una vocal o consonantes continuas, desarrollan la capacidad de reconocer la cantidad de letras correspondientes a aquello que escuchan o pronuncian (Ueno Plasencia, 2021).

Fernandez Altamirano (2023) indicó que este nivel contribuye al fortalecimiento de la conciencia fonológica y ejemplifica que, al oír la palabra “abeja”, los niños podrían escribir “ava”, lo que evidenciaría una mayor correspondencia entre lo oral y lo escrito. Por cada sonido percibido, suelen representar una letra que use al menos una vocal para conformar cada sílaba. El nivel silábico representa un avance significativo en la comprensión del proceso lectoescritor, ya que los estudiantes alcanzan una mayor claridad respecto a la relación entre fonemas y grafemas.

Este avance permite que los niños comprendan mejor lo que leen y comiencen a producir textos escritos, puesto que, durante esta fase o nivel, los niños ya son conscientes de la relación entre los sonidos y las sílabas, y forman las palabras. Por todo ello, la labor del docente es clave, pues es una guía constante que ayuda a los estudiantes a alcanzar los aprendizajes esperados según su nivel o etapa escolar.

2.1.3. Nivel silábico alfabético

Fernandez Altamirano (2023) explicó que este nivel es una fase intermedia en donde los niños pasan de escribir las sílabas a formar las palabras siguiendo el sistema alfabético. Aquí comienzan a realizar trazos que se asemejan a letras, con la finalidad de representar sílabas asociadas a determinados fonemas. No obstante, aún persiste cierto grado de confusión, principalmente en el uso de las consonantes, mientras que las vocales suelen emplearse de manera adecuada; aun así, es posible la escritura y comprensión de algunas palabras.

En algunos casos, los alumnos utilizan más de una grafía para representar una misma sílaba, lo que puede generar dificultades, pero estas pueden superarse mediante un acompañamiento pedagógico oportuno (Chacha-Supe y Rosero-Morales, 2020). Como resultado del afianzamiento de los niveles previos, el niño logra reconocer y representar determinadas sílabas de forma completa, lo que demuestra una mayor conciencia de las acciones que realiza al escribir. Sin embargo, se observa que en algunas letras se mantiene el valor sonoro silábico, pero en otras no ocurre lo mismo (Ueno Plasencia, 2021).

Para Fernandez Altamirano (2023), la producción escrita de los estudiantes y algunas grafías corresponden a letras convencionales, mientras que otras representan únicamente fonemas. En este proceso, se evidencia el uso espontáneo de grafías normadas en ciertos casos; por ejemplo, al escribir la palabra “pato”, el niño podría representarla como “PTO”, atribuyendo a la letra “P” el valor sonoro de la sílaba “pa”. El nivel silábico-alfabético se sitúa como un punto intermedio entre el conocimiento inicial y la comprensión plena del lenguaje oral y escrito. Los niños dominan el uso de las vocales y algunas consonantes, aunque todavía es necesario el refuerzo en la escuela y la casa.

A medida que comprenden y manejan mejor ciertas palabras, tienen la iniciativa de leer y escribir con más frecuencia, por lo que el acompañamiento de los padres es fundamental, siempre con apoyo coherente y respetuoso. En la escuela, es imprescindible la guía de los docentes en este proceso para alcanzar los aprendizajes esperados; para ello, se debe motivar al niño sin minimizar sus logros.

2.1.4. Nivel alfabético

Al llegar a este nivel, los niños entienden que cada letra representa un sonido y, gracias a esto, pueden escribir palabras completas y dar significado a su producción por escrito, para así mostrar su dominio del sistema de escritura (Fernandez Altamirano, 2023).

Según Chacha-Supe y Rosero-Morales (2020), en esta etapa, los estudiantes logran relacionar con precisión los sonidos del lenguaje con letras y empiezan a usar las reglas ortográficas propias de la escritura. Asimismo, se consolidan los niveles anteriores y se logra una comprensión más clara de lo que se lee y escribe. Para Roca (como se citó en Damián Romero y Damián Romero, 2021), el niño es capaz de segmentar adecuadamente las palabras y emplear de manera consciente algunos signos de puntuación y la tildación.

Por su parte, Fernandez Altamirano, (2023) sostuvo que, a partir de este nivel, el principal desafío se centra en el dominio ortográfico y en la correcta separación de palabras. Sin embargo, llegar a este nivel alfabético no significa que el proceso de lectoescritura ha terminado; al contrario, marca el inicio de una etapa en la que los niños ya empiezan a expresarse de manera oral y escrita con claridad, ya que los niveles anteriores permitieron construir las bases necesarias para una lectoescritura completa y desarrollada. Cabe mencionar que este avance es posible con la guía de los docentes y la familia. Todo lo anterior permite que los niños se comuniquen con mayor facilidad y, por lo tanto, desarrollen más competencias acorde a su edad y mejoren su interacción con su entorno social.

2.2. Definición de lectura y escritura

El aprendizaje de la lectura y escritura constituye uno de los procesos más importantes en los primeros años de la educación primaria, ya que nos permite comprender el mundo que nos rodea y comunicarlo de manera efectiva. Estas habilidades no solo implican reconocer letras o realizar trazos, sino que forman parte de un proceso cognitivo complejo donde el estudiante construye el significado, expresa ideas y desarrolla el pensamiento crítico. Por ello, es necesaria la adquisición de experiencias diversas y significativas, tanto formales como lúdicas, que ayuden a la comprensión del sistema escrito y que motiven al estudiante a participar activamente en situaciones comunicativas. A partir de esta base, es necesario definir con claridad lo que entendemos por lectura y escritura para poder comprender su importancia en el desarrollo de la lectoescritura.

2.2.1. Lectura

La lectura se entiende como un proceso cognitivo complejo en el que el lector decodifica e interpreta cada símbolo que está escrito, e integra saberes previos, el contexto y sus habilidades lingüísticas, para así poder construir sus significados. Según Ferreiro y Teberosky (2019), este proceso es fundamentalmente activo y constructivo, pues el estudiante interpreta el sistema de escritura alfabética mediante hipótesis y avanza progresivamente hacia los niveles presilábico, silábico y alfabético, que reflejan su comprensión progresiva del valor sonoro y funcional (comprensión lectora), más allá de una simple decodificación mecánica (Ferreiro y Teberosky, 2019).

Esta concepción constructivista se complementa con estudios recientes que destacaron la lectura con un carácter interactivo y multidimensional. Castro-Crespo et al. (2022) definieron la lectura como un proceso que une la decodificación fonológica, la comprensión semántica y el conocimiento contextual, donde la fluidez de la lectura se logra con la práctica y la exposición a textos variados desde etapas tempranas.

Por su parte, Rivera (2024) destacó la reconstrucción activa del sentido textual, a través de la interacción de la percepción visual, lo que entiende y puede comunicar; además, enfatizó el desarrollo de la conciencia fonémica en los estudiantes de primaria. Estos aportes nos llevan a reconocer a la lectura no solo como una habilidad mecánica, sino como una competencia integral que fomenta el pensamiento crítico, la autonomía y la interacción social en el estudiante; en otras palabras, es muy importante para su desarrollo educativo en los primeros grados de educación.

2.2.2. Escritura

La escritura se entiende como un proceso cognitivo complejo por el cual los estudiantes reemplazan ideas, experiencias y emociones por símbolos gráficos de forma organizada, siguiendo una estructura con significado y coherencia a través de sus habilidades motoras, lingüísticas y reflexivas que mejoran con la práctica continua. Ferreiro y Teberosky (2019) describieron a la escritura como un proceso constructivo evolutivo donde el niño elabora hipótesis acerca del sistema alfabético, que pasa de garabatos y dibujos presilábicos, a lo que son representaciones icónicas y luego a la escritura silábica, que es cuando ya se le da un valor sonoro o voz a la sílaba correspondiente, hasta alcanzar el nivel alfabético, que es cuando a cada fonema le corresponde un grafema. Así, se demuestra su comprensión

convencional y simbólica de la escritura, más allá de la simple reproducción gráfica (Ferreiro y Teberosky, 2019).

Esta descripción de Ferreiro y Taberosky se enriquece con acotaciones contemporáneas que resaltan la naturaleza multidimensional e interactiva. Para Tolchinsky (2021), es una competencia emergente que abarca tres dimensiones importantes: la planificación de ideas, la transcripción fluida (la ortografía) y motricidad fina, y la revisión metacognitiva. En este último el estudiante reflexiona sobre lo que escribió, evalúa si su texto cumple con el propósito comunicativo y realiza ajustes para mejorar la calidad, coherencia y organización, pensando un destinatario y un mensaje claro.

Por su parte, Bravo Brito y García Salmon (2022) explicaron que la escritura se construye mediante interacciones sociales significativas. Los juegos colaborativos como los dictados o la redacción de historias fortalecen la conciencia fonológica, la ortografía y la coherencia, las cuales serán plasmadas mediante la escritura, considerando los ritmos de cada estudiante.

En la educación actual, muchos autores han coincidido en que la escritura no debe verse solo como copiar letras: es una herramienta importante para pensar, tomar decisiones, expresar ideas propias y desarrollar autonomía. Para lograr esto, es necesario que los docentes ofrezcan ambientes donde se enseñe la escritura de manera directa e incluyan espacios de juego, donde puedan explorar y desarrollen su creatividad, de modo que puedan comprender las normas del lenguaje escrito, mientras ganan seguridad y confianza para expresarse y construir una voz propia como autores.

2.3. El papel del juego en el aprendizaje lector

El aprendizaje de la lectura y escritura en los primeros años de escolaridad no debe entenderse como un proceso mecánico de decodificación de letras y palabras, sino como una experiencia significativa que involucra la comprensión, la interacción y la construcción con sentido. En este contexto, el juego se convierte en un recurso pedagógico clave, porque constituye la forma natural en la que los niños exploran el lenguaje y expresan sus ideas, desarrollan habilidades cognitivas y se relacionan con su entorno.

2.3.1. El juego como mediador en el proceso lector

El juego, al ser una actividad natural y espontánea en la infancia, reduce la ansiedad frente al error, estimula la participación y promueve la exploración del lenguaje escrito. Se considera que los niños aprenden mejor cuando están involucrados en actividades que tienen sentido para ellos y el juego ofrece precisamente ese contexto significativo y motivador (Fuenmayor de Vilchez y Villasmil Flores, 2020).

Diversos estudios han respaldado que los niños que juegan con palabras, sonidos, letras y cuentos desarrollan con mayor facilidad habilidades como la conciencia fonológica, la asociación grafema-fonema, el reconocimiento visual de palabras y la comprensión lectora (Romaña, 2024).

2.3.2. Tipos de juegos que favorecen el aprendizaje lector

Algunos tipos de juegos que han demostrado ser eficaces para el aprendizaje de la lectura incluyen:

- Juegos fonológicos: Juegos como rimas, trabalenguas, reproducción de los sonidos de animales y actividades con sonidos que ayudan a los niños a reconocer fonemas individuales son clave para el desarrollo de la lectoescritura. Según Rivera (2024), estos juegos contribuyen a que el estudiante pueda segmentar las palabras, al reconocimiento y a la memoria auditiva, pues preparan habilidades prelectoras de forma divertida. Estos juegos son muy importantes porque son la base de la conciencia fonológica esencial para decodificar palabras al leer. Hoiem et al. (1995) identificaron que los componentes básicos de la conciencia fonética-fonema, sílaba y ritmo, se fortalecen con esta práctica.
- Juegos de asociación imagen-palabra: Estas actividades conectan imágenes con palabras escritas que facilitan la comprensión de significados. Rodríguez Villodas (2022) destacaron que vincular imágenes con términos ayuda a desarrollar la relación grafema-fonema, la cual es clave para la decodificación en primaria. Para Tenorio Mallqui y Zulueta Mundaca (2020), el juego de asociación acelera el vínculo entre lo visual y lo lingüístico, que es clave para las etapas iniciales de la lectoescritura. Hasta la actualidad, esto es muy usado y es

conocido como aulas letradas, las cuales sirven para que los niños se familiaricen con el lenguaje escrito de manera natural y significativa.

- Juegos de memoria con palabras o letras: Este tipo de juegos ayuda a fortalecer la retención visual y la familiaridad con el vocabulario mediante pares o secuencias. Sanchez Fuentes (2023) indicó que el “memo test” con rimas o letras mejora el reconocimiento sonoro y la memoria de trabajo. Ambos son importantes para retener patrones ortográficos, porque ayudan a recordar secuencias al escribir. Abanto Miranda (2023) confirmó avances notables en conciencia fonológica con juegos de memoria verbal en estudiantes de primaria.
- Juegos de lectura de tarjetas o dados de sílabas: Permiten armar palabras y frases mediante la combinación de elementos de forma lúdica. Este juego consiste en ofrecer a los niños sílabas escritas en distintos materiales, como cartón, fichas y dados para que los combinen y formen palabras, oraciones sencillas o frases relacionadas con su realidad, entorno o temas cercanos de manera divertida. A través de esta actividad, los estudiantes leen en voz alta y verifican si las palabras u oraciones creadas tienen sentido. Esta actividad ayuda a que los alumnos comprendan cómo las sílabas se articulan para construir una palabra, lo que fortalece la conciencia silábica y la relación entre el sonido y la representación gráfica. Además, estimula la participación activa y el trabajo en equipo, ya que se pueden organizar en parejas o pequeños grupos para decidir qué palabra formar, apoyarse mutuamente y reflexionar sobre el significado de lo que leen. De este modo, no solo fortalecen la decodificación, sino también la comprensión y el interés por la lectura (Tenorio Mallqui y Zulueta Mundaca, 2020).
- Lectura de cuentos dramatizados o con títeres: Estimulan la comprensión, atención y placer por la lectura mediante la representación. Zosh et al. (2018) argumentaron que las narraciones interactivas donde se utilizan títeres fomentan la motivación y las habilidades comunicativas, pues integran oralidad y comprensión textual. Rivera (2024) añadió que las dramatizaciones refuerzan la atención sostenida, captan el interés del niño y lo motivan al gusto por los cuentos y, en consecuencia, por la lectura.

2.3.3. Beneficios del juego en el aprendizaje lector

Diversos estudios han evidenciado que el uso de actividades lúdicas en la enseñanza de la lectura genera efectos positivos en el rendimiento escolar y en la actitud de los estudiantes frente a los textos. En este sentido, el juego se consolida como una estrategia didáctica que favorece los procesos de lectura más significativos, participativos y motivadores (Venegas et al., 2021). Entre los principales beneficios del uso del juego en la enseñanza de la lectura destacan:

- Aumento de la motivación e interés por leer: Las investigaciones sobre juegos didácticos y comprensión lectora mostraron que las actividades lúdicas incrementan la motivación y la disposición de los niños por participar en tareas de lectura. A su vez, se encontró que, cuando la lectura se une con dinámicas de juego, los estudiantes se sienten más involucrados en el proceso, disfrutan de la experiencia y muestran mayor interés por continuar leyendo, lo que repercute en una actitud más positiva hacia textos escolares (Arrieta Mier et al., 2022).
- Desarrollo de habilidades previas a la lectura: Una de las actividades previas es la práctica de juegos que involucren sonidos y rimas, pues ayuda a desarrollar la conciencia fonológica, habilidad clave para iniciar la lectura convencional. Estos juegos permiten que los estudiantes reconozcan e identifiquen letras y comiencen a comprender cómo se organizan las palabras, para que luego sea más sencillo decodificar y comprender el texto (Manzano-León et al., 2023).
- Mejora de la atención, memoria y concentración: Se ha mostrado que los juegos didácticos que tienen retos, reglas y objetivos concretos favorecen la atención y concentración sostenida durante las actividades de lectura. Al mismo tiempo, el carácter interactivo del juego estimula la memoria de trabajo, ya que los alumnos deben recordar las reglas, instrucciones, vocabulario y secuencias mientras leen o responden preguntas sobre los textos (Zosh et al., 2018).
- Fomento de la interacción social y el trabajo colaborativo: Las actividades lúdicas basadas en la lectura suelen desarrollarse en parejas o pequeños grupos, lo que fomenta la colaboración, el diálogo y el apoyo entre los alumnos. En estas situaciones, socializan los significados, los discuten, se ayudan a comprender las

instrucciones y comparten estrategias lectoras; así, fortalecen sus habilidades de lectura y sus competencias sociales (Lucas Quijije y Puya Lino, 2025).

- Construcción de significados de forma activa y autónoma: Las propuestas de aprendizaje basado en el juego resaltan que el estudiante no se limita a repetir información; al contrario, construye sus significados al interactuar con textos, imágenes o situaciones lúdicas. De este modo, los alumnos asumen un rol más autónomo e independiente en el proceso lector, formulan sus propias hipótesis sobre los textos leídos, lo relacionan con sus experiencias y toman la decisión sobre cómo jugar e interpretar la información. Esto favorece un aprendizaje significativo (Manzano-León et al., 2023).

2.3.4. El rol del docente

El docente cumple un rol fundamental como mediador entre el juego y el aprendizaje. Su labor no se limita a permitir que los niños jueguen, sino que se encarga de planificar, organizar y estructurar actividades lúdicas con una intención educativa, ver los avances, orientar las dinámicas hacia los objetivos y crear espacios de reflexión que ayuden a poner en práctica lo aprendido (Zárate, 2020).

Las investigaciones señalaron que la mediación del docente en estas actividades ayuda a que los alumnos construyan significados y desarrollen habilidades comunicativas. Por ejemplo, dar instrucciones claras antes de iniciar los juegos, empezar con el nombre del juego, indicar las reglas, acompañar a los estudiantes sin interrumpir para fomentar su autonomía, observar cómo usan el lenguaje, si es necesario se interviene con preguntas que orienten la actividad para aumentar su vocabulario y mejorar la expresión oral. En los casos difíciles con ciertos sonidos, el docente puede adaptar juegos según la necesidad del grupo: la edad, el nivel de desarrollo y las necesidades de sus estudiantes. Por ejemplo, los juegos fonológicos fortalecen la conciencia de sonidos y las dramatizaciones mejoran la comprensión lectora. A su vez, tiene la responsabilidad de observar y evaluar los avances, identificar las estrategias que cada niño utiliza en el juego y brindar una retroalimentación oportuna que oriente sus procesos de aprendizaje (Pérez Acosta et al., 2024).

2.4. Aprendizaje de la lectura a través del juego

Aprender a leer en los primeros años de la escuela no debería ser visto solo como un ejercicio de repetir letras o descifrar signos. Para que los niños realmente se interesen y disfruten de este proceso, es necesario que la lectura se convierta en una experiencia significativa y motivadora. En este sentido, el juego resulta un aliado fundamental, porque conecta con la forma natural del aprendizaje en los niños: explorar, probar, imaginar y compartir con otros.

Investigaciones recientes han señalado que, cuando se incluyen actividades lúdicas en la enseñanza de la lectura, los niños desarrollan mejor sus competencias lectoras, ya que logran integrar la exploración personal, la interacción con sus compañeros y la construcción activa de significados (Arroyo Bula, 2024). Juegos como las rimas, los trabalenguas, los cuentos dramatizados y la asociación de palabras con imágenes favorecen el desarrollo de la lectoescritura, pues estimulan la conciencia fonológica, el reconocimiento de letras y palabras, y fortalecen la comprensión lectora desde las primeras etapas del aprendizaje.

Al respecto, Fuenmayor de Vilchez y Villasmil Flores (2020) demostraron que el juego incrementa la motivación, mejora la atención y favorece la memoria, aspectos que repercuten directamente en la fluidez y en la comprensión lectora. El objeto de estudio fueron estudiantes pertenecientes a la educación rural y campesina de educación básica primaria de la escuela de Quindío, en Colombia. Este artículo nos demuestra que la lectoescritura a través del juego es un componente esencial del proceso educacional de la neuropedagogía, ya que el individuo se involucra en una actividad que fomenta la práctica de las funciones estimuladoras del cerebro; el hecho de usarlas con frecuencia permite potenciar su desarrollo.

Por otra parte, Cacao-Baque et al. (2025) señalaron que, al jugar juntos, los niños dialogan, negocian reglas, expresan lo que piensan y aprenden de los demás, lo que contribuye al desarrollo de la lectura y de sus habilidades comunicativas orales. Esta investigación de campo tuvo lugar en el centro de desarrollo infantil “Manitos creativas”, donde se llevaron a cabo varias encuestas a los niños con ayuda de sus profesoras; además, se realizaron entrevistas a las educadoras y una observación directa. Las herramientas que se utilizaron fueron hojas de observación, cuestionarios de preguntas y una guía de entrevistas para las educadoras, con el fin de evaluar la participación, la coordinación motriz y la expresión emocional de los niños. Los resultados indicaron que las actividades

sensoriales y los juegos como jugar con masa y armar rompecabezas potenciaron la creatividad, la atención y la capacidad de resolver problemas.

La investigación de Rondoy Peña (2024) tuvo como propósito determinar la relación entre las estrategias lúdicas y el aprendizaje de la lectoescritura en estudiantes de primer grado de primaria en instituciones educativas de la provincia de Piura, Perú. El investigador utilizó un enfoque cuantitativo, con diseño no experimental y correlacional, y evaluó una muestra de 49 estudiantes mediante la observación y una lista de cotejo validada por expertos. Los resultados de esta investigación mostraron que las estrategias lúdicas presentan correlaciones positivas y significativas con diferentes dimensiones de la lectoescritura: lectura de textos, narrativos, expositivos y descriptivos, así como con la escritura. En general, la relación entre las estrategias lúdicas y la lectoescritura fue moderada fuerte, lo que muestra que estas actividades de juego están vinculadas al desarrollo de habilidades de lectura y escritura en los estudiantes de primer grado.

La investigación de Fernández y Llerena Vilca (2024) tuvo como objetivo determinar el grado de relación entre la conciencia fonológica y la lectoescritura en alumnos de segundo grado de primaria de la institución educativa 41041 “Cristo Rey” en Camaná, Perú. El estudio fue de tipo cuantitativo, descriptivo correlacional y no experimental, con una población de 140 estudiantes y una muestra de 104 mediante muestreo probabilístico aleatorio simple y una lista de cotejo para evaluar la lectoescritura. Los resultados evidenciaron una relación positiva y significativa de nivel alto entre ambas variables, lo que demuestra que un mayor desarrollo de la conciencia fonológica favorece significativamente las habilidades de lectura y escritura en los estudiantes.

En ese sentido, el juego cumple un rol fundamental, pues muchas actividades lúdicas están orientadas al reconocimiento de sonidos, sílabas y palabras, como rimas, canciones, juegos de palabras, segmentación silábica y dinámicas fonológicas. Estas estrategias lúdicas permiten que los estudiantes desarrollen la conciencia fonológica de manera motivadora y significativa, para así fomentar el aprendizaje de la lectura y la escritura. Por ello, el juego no solo actúa como un recurso didáctico, sino como un medio pedagógico esencial que facilita el fortalecimiento de habilidades fonológicas necesarias para la lectoescritura en el nivel primario

Por último, Málaga Medina (2021) concluyó que los juegos didácticos aumentan el logro de aprendizaje de la lectura y escritura en niños de cinco años. Esto se demostró en su investigación con pruebas de pretest antes de usar juegos y luego otra prueba de postest, pues ya tenían incluidos los juegos para motivar la lectoescritura. Esta investigación buscó comprender en qué medida los juegos didácticos mejoran el logro del aprendizaje de la lectura y escritura en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Sudamericano del distrito de Cerro Colorado, provincia y región Arequipa, en 2020. La variable independiente fue “los juegos didácticos” y la variable dependiente “el aprendizaje de la lectura y escritura”. Fue descriptivo, de nivel cuantitativo y diseño preexperimental, cuya población fue de 100 educandos, mientras que la muestra se hizo con 18 estudiantes. Se utilizó como técnica la observación y de instrumento el cuestionario. Se aplicó un pretest y postest a un solo grupo de estudio. Los resultados del pretest mostraron que el 55,6 % obtuvo el nivel de logro en inicio, 44.4 % en proceso y ningún niño en el logro previsto. En el postest, el 66.6 % logró el nivel previsto, el 16.7 % en proceso y el 16.7 % en inicio.

CONCLUSIONES

1. El juego es un recurso esencial para el desarrollo de las competencias de lectura y escritura en niños de primer grado. El uso del juego como estrategia didáctica permite que los niños participen activamente en situaciones comunicativas que favorecen la expresión verbal, la escucha activa y la interacción con sus compañeros y docentes. A través de actividades lúdicas, los estudiantes no solo desarrollan habilidades lingüísticas como la pronunciación y el vocabulario, sino que también mejoran su capacidad de estructurar pensamientos y expresarlos con coherencia y fluidez. Este enfoque dinámico y motivador resulta ser una herramienta poderosa en la adquisición de las competencias de lectura y escritura en los primeros grados de la educación primaria.
2. La integración del juego en el aula fomenta la motivación y el interés por aprender. La característica lúdica del juego crea un ambiente relajado y divertido, lo que favorece que los estudiantes se sientan más motivados y dispuestos a participar en actividades que pueden parecerles difíciles o monótonas cuando se abordan de forma tradicional. Además, el juego permite a los niños explorar el lenguaje de una manera natural y divertida, pues desarrolla sus habilidades comunicativas sin la presión de la evaluación formal. Esta actitud positiva hacia el aprendizaje contribuye significativamente a un desarrollo más completo de sus competencias, tanto lingüísticas como sociales.
3. El docente debe ser un mediador activo que planifique e integre estrategias de juego con fines pedagógicos claros. Aunque el juego por sí mismo ofrece numerosas ventajas, su efectividad en el aula depende de la intervención estratégica del docente. Es fundamental que el profesor planifique y guíe las actividades lúdicas, para asegurarse de que estén alineadas con los objetivos de aprendizaje del currículo y que fomenten habilidades comunicativas específicas. A su vez, el docente debe observar y evaluar de manera continua el impacto de las actividades en el desarrollo de los estudiantes, y ajustar las estrategias de juego según las necesidades individuales y grupales de los niños.

REFERENCIAS

- Abanto Miranda, M. (2023). *Juegos verbales para desarrollar la conciencia fonológica en niños de 5 años en una institución educativa privada de Trujillo, 2024* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/150939>
- Acosta Bones, S. B., Quinapallo Arequipa, F. P., López Moposita, B. M. y Arias Basantes, S. L. (2025). El juego de roles como estrategia para desarrollar lenguaje oral en niños de 4 a 5 años. *Revista Ciencia Innovadora*, 3(3), 129-142. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10487265>
- Arrieta Mier, M. E., Mieles Palacín, J. J. y González Roys, G. A. (2022). El juego: Una estrategia didáctica para fortalecer el proceso lector. *Revista Criterios*, 30(1), 66-82. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8891293.pdf>
- Arroyo Bula, J. (2024). Actividades lúdico - didáctico en el proceso de enseñanza de la lectoescritura para el desarrollo de competencias lingüísticas. *Ciencia y Educación: Revista Científica*, 5(1.1), 19-31. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13913371>
- Bravo Brito, L. G. y García Salmon, L. A. (2022). Estrategia lúdico-didáctica para el desarrollo de la lectoescritura en los niños de preparatoria. *Polo del Conocimiento*, 7(9), 1356-1374. <https://doi.org/10.23857/pc.v7i8.4636>
- Cacao-Baque, K., Morales-Castro, I., Morales-Castro, A., Alvarado-Rodríguez, M. y Florez-Rodriguez, I. (2025). El juego como mediador del desarrollo de habilidades socioemocionales en la lectura de textos literarios en estudiantes de secundaria. *Revista Científica Zambos*, 4(3), 138-150. <https://doi.org/10.69484/rcz/v4/n3/137>
- Cassany, D. (2006). *Tras las líneas: Sobre la lectura contemporánea*. Editorial Anagrama.
- Castro-Crespo, G., Garcia-Herrera, D., Castro-Salazar, A. y Erazo-Álvarez, J. (2020). Juego de roles: una metodología innovadora para la comprensión lectora. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 2542-3088. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7441381>
- Chacha-Supe, M. M. y Rosero-Morales, E. D. R. (2020). Procesos iniciales de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes del nivel de preparatoria. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(9), 311-336. <https://doi.org/10.35381/r.k.v5i9.650>
- Choque Quispe, N. E. (2023). *El juego como estrategia didáctica para fomentar la participación en estudiantes de primer grado de primaria en una institución educativa pública de Lima Metropolitana* [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú]. <http://hdl.handle.net/20.500.12404/24693>
- D'Angelo Menéndez, E., Benítez Sartre, L., Sobrino Callejo, R. e Hinojosa Valencia, F.

- (2011). Prácticas de lectura y escritura desde la perspectiva de la atención temprana. *Revista Educación Inclusiva*, 4(2), 65-90. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3957900.pdf>
- Dahl-Leonard, K., Hall, C. y Peacott, D. (2024). A meta-analysis of technology-delivered literacy instruction for elementary students. *Educational Technology Research and Development*, 72, 1507–1538. <https://doi.org/10.1007/s11423-024-10354-0>
- Damián Romero, E. B. y Damián Romero, M. V. (2021). *Escritura en los niños y niñas de cinco años de las instituciones educativas del nivel inicial del distrito de Sicaya* [Tesis de titulación, Universidad Nacional de Huancavelica]. <https://hdl.handle.net/20.500.14597/4124>
- Delgado, P. (21 de marzo de 2022). *La pobreza de aprendizajes en América Latina y el Caribe*. Instituto para el futuro de la Educación. <https://observatorio.tec.mx/pobreza-del-aprendizaje-en-latam-alc/>
- Espinosa Cevallos, P. A. (2023). El rol del juego en la enseñanza-aprendizaje de la primera infancia. *Revista Retos para la Investigación*, 2(1). <https://doi.org/10.62465/rri.v2n1.2023.17>
- Fernandez Altamirano, L. M. (2023). *Niveles de lectoescritura en estudiantes de primer grado de educación primaria-Chiclayo* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. <http://hdl.handle.net/20.500.12423/6979>
- Fernández, A. y Llerena Vilca, M. (2024). *Conciencia fonológica y lectoescritura en estudiantes del segundo grado de educación primaria de la Institución Educativa N.º 41041 “Cristo Rey”, Camaná* [Tesis de licenciatura, Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública La Inmaculada]. <https://hdl.handle.net/20.500.14457/145>
- Ferreiro, E. y Teberosky, A. (2019). *Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño*. (24ª ed.). Siglo XXI Editores. <https://archive.org/details/ferreiro-e.-y-teberosky-a.-los-sistemas-de-escritura-en-el-desarrollo-del-nino>
- Fuenmayor de Vilchez, G. y Villasmil Flores, Y. (2013). Competencias básicas para el desarrollo de la lectura y la escritura en estudiantes de educación primaria. *Multiciencias*, 13(3), 1317-2255. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=90429040011>
- González López, M. (2020). Habilidades para desarrollar la lectoescritura en los niños de educación primaria. *Revista Estudios en Educación*, 3(4), 45-68.
- Herrera-Occ, M. C. y Gonzales-Soto, V. A. (2023). El Juego Simbólico en el Desarrollo de Competencias en la Primera Infancia. *Revista Docentes 2.0*, (2), 39-49. <https://doi.org/10.37843/rted.v16i2.372>
- Høien, T., Lundberg, I., Stanovich, K. E. y Bjaalid, I.-K. (1995). Components of

- phonological awareness. *Reading and Writing*, 7, 171-188.
<https://doi.org/10.1007/BF01027184>
- Hoyos Hoyos, N. M. y Mayoral Anacona, D. (2024). Estrategia didáctica mediada por el juego para mejorar la atención en el aula. *Revista UNIMAR*, 42(1), 13-27.
<https://doi.org/10.31948/ru.v42i1.3478>
- Leguizamon Ortiz, S. y Quinayas Ordonez, L. B. (2025). *El juego simbólico como estrategia para potenciar la lectura en la primera infancia* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Abierta y a Distancia]. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/76883>
- Llanco Castro, C. (2023). *Juegos de roles como estrategia para mejorar la expresión oral en estudiantes de primer grado de la institución educativa Virgen de Guadalupe Mazamari, 2021* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/32371>
- Loarte López, E. (2020). *Los juegos lingüísticos como instrumento didáctico en el desarrollo del lenguaje oral en los niños de la Institución Educativa Inicial N°503 Manzanares* [Tesis de maestría, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. <http://hdl.handle.net/20.500.14067/4238>
- Lucas Quijije, P. M. y Puya Lino, A. J. (2025). Juegos didácticos para fortalecer la lectura en los niños de cuarto grado. *Ciencia y Educación: Revista Científica*, 6(1.1), 684-694. <https://doi.org/10.5281/zenodo.17336174>
- Luna, Y., Conde, A. y Rincón, P. (2021). Propuesta didáctica para el mejoramiento de la lectura y escritura: el Juego de rol en la virtualidad. *Conocimiento, investigación y educación*, 1(11), 31-43.
<https://ojs.unipamplona.edu.co/index.php/cie/article/view/1052>
- Málaga Medina, Y. M. (2021). *Juegos didácticos y el aprendizaje de la lectura y escritura en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Sudamericano de la región Arequipa, 2020* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/19745>
- Mamani Choque, M. (2022). *Juegos cooperativos para desarrollar las habilidades sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa Nuevo Horizonte del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno - 2020* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/26487>
- Manzano-León, A., Adellah, H. A., Rodríguez Moreno, J. y Aguilar Parra, J. M. (2023). El juego como recurso de aprendizaje para trabajar la lectoescritura: una revisión sistemática. *Brazilian Journal of Education and Teaching*, 3(4), 1-15.
<https://brajets.com/brajets/article/download/1160/654/6850>
- Martínez Miranda, K. M. (2025). *Actividades lúdicas para mejorar la lecto escritura en los estudiantes de básica elemental* [Tesis de maestría, Universidad Estatal Península de

- Santa Elena]. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/13600>
- Martino Aldana, M. A. (2025). Los juegos lingüísticos para desarrollar la oralidad. *Revista Científica Emprendimiento Científico Tecnológico*, (2). <https://revista.ectperu.org.pe/index.php/ect/article/view/69>
- Ministerio de Educación. (2023). *Evaluación Nacional de Logros de Aprendizaje de Estudiantes*. <http://umc.minedu.gob.pe/resultadosenla2023/>
- Miranda Paredes, M. J., Jimbicti Warusha, A. I., Cholo Patín, B. L. C., Serrano Ortega, G. F. y Castillo Pindo, B. M. (2023). El juego y la comprensión oral y escrita como actividades rectoras en el área de lenguaje para el nivel de educación inicial. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 14349–14363. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.5931
- Montagud Rubio, N. (2022). *Niveles de lectoescritura: qué son, etapas, y características*. Psicología y Mente. <https://psicologiymente.com/desarrollo/niveles-lectoescritura>
- Moya Gómez, B. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Neuronum: Difundiendo el conocimiento*, 10(2). <https://eduneuro.com/revista/index.php/revistaneuronum/article/view/533>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2021). *Educación y atención inclusiva en la primera infancia: del compromiso a la acción*. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000370417_spa
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2021). *Reimaginar juntos nuestros futuros: un nuevo contrato social para la educación*. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000379381_spa
- Pérez Acosta, A., Sánchez Bolívar, A., González Paredes, L., Martínez Lancharos, J. y Rincón Salazar, L. (2024). *El juego y la lúdica como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de habilidades de la lectura y escritura en los estudiantes del grado primero de la Institución Educativa Belén de Bajirá, en el municipio Nuevo Belén de Bajirá, Chocó [Los libertadores fundación universitaria]*. <http://hdl.handle.net/11371/7159>
- Piaget, J. (1932). *El juicio moral en el niño*. Ediciones Morata.
- Piaget, J. (1975). *La formación del símbolo en el niño*. Fondo de Cultura Económica.
- Pineda Roncancio, S., Valero, L. y Molina Rodríguez, C. (2020). Fundamentación de la lectura significativa en transición, para fortalecer la lectura comprensiva y crítica. *Educación y Ciencia*, (22), 335-354. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7982102>
- Pisco-Román, J. y Bailón-Panta, A. (2023). La lectoescritura como elemento fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de Básica Media. 593

Digital Publisher, 8(1), 328-347.
https://www.593dp.com/index.php/593_Digital_Publisher/article/download/1658/1419/13000

Posligua Robles, L. J. y Zambrano Santos, R. (2025). El juego en el desarrollo del lenguaje en la primera infancia. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(2), 16812. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i2.16812

Prachárová, I. (2020). Froebel's thoughts about play in the context of pre-primary education. *EduPort*, 4(1), 1-10. <https://doi.org/10.21062/edp.2020.001>

Pyle, A., DeLuca, C. y Danniels, E. (2017). A scoping review of research on play-based pedagogies in kindergarten education. *Review of Education*, 5, 311–351. <https://doi.org/10.1002/rev3.3097>

Ramos Arenas, L. (2021). *El juego de rol como estrategia para el desarrollo de la lectura literaria en ciclo cuatro* [Tesis de licenciatura, Universidad Distrital Francisco José de Caldas]. <http://hdl.handle.net/11349/27928>

Rivera, A. (26 de septiembre de 2024). *El juego y la conciencia fonológica*. <https://leaneducationprinc.com/2024/09/26/el-juego-y-la-conciencia-fonologica-2/>

Rodríguez Martínez, C. y Carasa Alvarez, R. (2021). (In)satisfacción de necesidades humanas de personas mayores durante la pandemia de la covid-19. *Anales en Gerontología*, 13(13), 2215-4647. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8371489>

Rodriguez Villodas, R. L. (2022). *La conciencia fonológica y el aprendizaje de la lectura* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. <https://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/9009> Vygotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica.

Romaña, S. (2024). *Fortaleciendo la lectura y escritura a través del juego en las niñas del grado tercero a de la Institución Educativa Normal Manuel Cañizales de Quibdó* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Abierta y a Distancia]. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/61791>

Rondoy Peña, K. (2024). *Estrategias lúdicas y el aprendizaje de la lectoescritura en estudiantes de primer grado de primaria de las instituciones educativas de la provincia de Piura, Perú* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/37523>

Sanchez Fuentes, A. (2023). *Juegos y actividades de conciencia fonológica para niños*. Estimulapeques. <https://www.educapeques.com/estimulapeques/actividades-de-conciencia-fonologica.html>

Tejada Pezo, K. (2023). *Juego de roles para desarrollar la expresión oral en estudiantes de la institución educativa inicial N°288 Divino Niño Jesús del distrito de Callería*,

- provincia de Coronel Portillo – Ucayali, 2022* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/33820>
- Tenorio Mallqui, R. I. y Zulueta Mundaca, C. J. (2018). *Programa "Jugando con los sonidos" para mejorar la conciencia fonológica en niñas de 5 años* [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú]. <http://hdl.handle.net/20.500.12404/14352>
- Tolchinsky, L. (2001). *Developmental Aspects in Learning to Write*. Springer Dordrecht. <https://doi.org/10.1007/978-94-010-0734-4>
- Ueno Plasencia, Y. del P. (2021). *Niveles de pre-escritura en niños de 5 años estudio realizado en una institución educativa inicial del distrito de Chiclayo* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. <http://hdl.handle.net/20.500.12423/4091>
- Ulco, L. y Baldeón, P. (2020). Las tecnologías de la información y comunicación y su influencia en la lectoescritura. *Conrado*, 16(73), 426-433. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442020000200426&script=sci_arttext&tlng=pt
- Venegas, G., Proaño, C., Tello, G. y Castro, S. (2021). Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva en estudiantes de educación básica. *Horizontes: Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(18), 502-514. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.191>
- Weisberg, D. S., Hirsh-Pasek, K. y Golinkoff, R. M. (2013). Guided play: Where curricular goals meet a playful pedagogy. *Mind, Brain, and Education*, 7(2), 104-112. <https://doi.org/10.1111/mbe.12015>
- Zárate, S. (2020). *El desarrollo de las competencias en lectura y escritura en niños de primero de primaria en una Institución Educativa Rural de Guaviare* [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Colombia]. <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/79329>
- Zosh, J. M., Hopkins, E. J., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Hirsh-Pasek, K., Solis, S. L. y Whitebread, D (2018). *Learning through play: A review of the evidence*. LEGO Foundation. https://cms.learningthroughplay.com/media/wmtlmbe0/learning-through-play_web.pdf