

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 la 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 de similitudes

Fuentes principales detectadas

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	hdl.handle.net Juegos didácticos y el aprendizaje de la lectura y escritura en niños... 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.uladech.edu.pe https://repositorio.uladech.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	repository.unad.edu.co Presupuestos de ingresos costos y gastos https://repository.unad.edu.co/handle/10596/204 1 fuente similar	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (31 palabras)

Fuentes con similitudes fortuitas

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	doi.org El papel del juego en el desarrollo del lenguaje: estrategias innovadoras ... https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v5/n2/562	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (33 palabras)
2	repositorio.uladech.edu.pe https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/20.500.13032/32371/1/EXPRESION ELOCUCION...	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (33 palabras)
3	doi.org https://doi.org/10.31948/ru.v42i1.3478	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (28 palabras)
4	doi.org Impacto de tecnologías interactivas en el desarrollo de lectoescritura en ... https://doi.org/10.62574/rmpi.v4iespecial.258	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (27 palabras)
5	repository.unad.edu.co Productividad Empresarial #25 - Administración de Pr... https://repository.unad.edu.co/handle/10596/72959	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (24 palabras)

Fuentes mencionadas (sin similitudes detectadas) Estas fuentes han sido citadas en el documento sin encontrar similitudes.

1	https://orcid.org/0009-0001-7112-8955
2	https://orcid.org/0009-0002-5505-4105
3	https://Orcid.org/0009-0003-4524-8712
4	https://orcid.org/0000-0002-7909-9386
5	https://doi.org/10.5281/zenodo.17336174

Puntos de interés

□

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

Presentado por

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

Laurel Pedraza Indira Leedy
<https://orcid.org/0009-0002-5505-4105>

Llagas López Carla Ingrid
<https://Orcid.org/0009-0003-4524-8712>

Asesor

Mag. Fredy Scoott Chumbile Bejar
<https://orcid.org/0000-0002-7909-9386>
Lima, Enero 2026

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 que 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, demostrando 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.
Y 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 estudiantes, frente a esta realidad del juego surge como una estrategia pedagógica muy importante debido a su naturaleza lúdica y motivadora por que va a estimular la participación y la expresión oral de los niños y por ello permite crear un clima de confianza, cercanía y bajara los niveles del miedo a equivocarse, la 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 teorías de 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 como una estrategia que contribuye al desarrollo integral del niño, estimular la creatividad el trabajo colaborativo y 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

DEDICATORIAii

RESUMENiii

ABSTRACTiv

ÍNDICEv

INTRODUCCIÓN7

CAPÍTULO I10

1.1. Definición de juego10

1.2. Características del juego11

1.3. Clasificación del juego según la Unesco13

1.4. Tipos de Juegos15

1.4.1. Juegos de palabras y lenguaje15

1.4.2. Juegos de roles o dramatización16

1.4.3. Juegos cooperativos16

1.4.4. Juegos de preguntas y respuestas17

1.4.5. Juegos de exploración y descubrimiento17

1.4.6. Juegos de resolución de problemas17

1.4.7. Juegos o videojuegos educativos18

1.5. El rol del juego como estrategia didáctica18

1.6. Aplicación del Juego en el Aula21

1.7. Importancia del juego en la enseñanza de la lectoescritura23

CAPÍTULO II24

APRENDIZAJE DE LA LECTOESCRITURA24

2.1. Definición de Lectoescritura24

2.1.1. Niveles de Lectoescritura25

2.2. Definición de Lectura y Escritura29

2.2.1. Lectura29

2.2.2. Escritura30

2.3. El papel del juego en el aprendizaje lector31

2.3.1. El juego como mediador en el proceso lector31

2.3.2. Tipos de juegos que favorecen el aprendizaje lector32

2.3.3. Beneficios del juego en el aprendizaje lector33

2.3.4. El rol del docente34

2.4. Aprendizaje de la lectura a través del juego35

CONCLUSIONES38

REFERENCIAS41

INTRODUCCIÓN

La lectoescritura constituye una habilidad fundamental en los primeros años de escolaridad por que le va a permitir al niño desarrollar capacidades comunicativas muy esenciales para su desempeño escolar, social y personal. Diferentes estudios realizados a nivel internacional evidencian que el aprendizaje a temprana edad de la lectura y la escritura influye de manera significativa en el éxito educativo a largo plazo, al estar estrechamente ligado con la comprensión de contenidos, el desarrollo del pensamiento crítico y la autonomía del estudiante (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 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 señalan que un número considerable de estudiantes no logra alcanzar los aprendizajes básicos esperados, situación que afecta su continuidad escolar y marca las desigualdades educativas (Banco Mundial, 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 coinciden en la necesidad de renovar las prácticas educativas destacando 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 a los problemas que enfrenta (Nasser, 2017).

Las actividades lúdicas brindan espacios para afrontar retos de manera creativa y colaborativa permitiendo el desarrollo de habilidades cognitivas y comunicativas indispensables para el aprendizaje de la lectura y escritura así mismo el aprendizaje está basado en la experiencia, el ensayo y 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 tanto en la comprensión lectora como en la producción de textos coherentes (MINEDU, 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 especialmente 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 la 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 señalan que las experiencias lúdicas incrementan la motivación, estimulan la creatividad y favorecen la participación del estudiante, de modo que la lectura y la escritura se desarrollan de forma más natural, agradable y significativa (García y Bravo, 2019; Ramírez y Cárdenas, 2020). 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 con el entorno.

La Educación Primaria tiene como finalidad promover el desarrollo integral de los estudiantes, fortaleciendo dimensiones cognitivas, emocionales y sociales que les permitan participar activamente en la sociedad. En coherencia con este objetivo, se hace necesario incorporar estrategias pedagógicas innovadoras que articulen los aprendizajes y fomenten la creatividad, la autonomía y el pensamiento crítico desde esta mirada el juego o solo contribuye a la adquisición de conocimientos específicos, sino que también a estimular el pensamiento divergente, elemento clave para un aprendizaje significativo y para la formación integral del niño.

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 premisa, se plantea la siguiente pregunta: ¿Cómo influye el uso de estrategias didácticas en el fortalecimiento y



doi.org | Factores Familiares y Contextuales Vinculados con la Adquisición de la Lectoescritura en Primaria
<https://doi.org/10.61616/rvdc.v6i2.755>

desarrollo de la lectoescritura en niños de primaria? De igual forma el objetivo general que es explicar como el juego como estrategia didáctica favorece el desarrollo de la lectoescritura en niños de

primaria mientras que el objetivo específico, se propone describir el rol del juego y la lectoescritura su relación de estas con los niños de primaria, comprendiendo esto los docentes podrán generar mejores estrategias en el proceso de aprendizaje de la lectoescritura desde su propio contexto, recogiendo saberes previos y rol del juego que permitan a los niños aprender a leer y escribir.

El trabajo monográfico cuenta con 2 capítulos, el primer capítulo es sobre las definiciones de juego, describe los tipos de juego y su importancia, el segundo capítulo define la lectoescritura, sus niveles y su interacción con el aprendizaje y terminando con la relación del rol del juego en el aprendizaje de la lectoescritura en niños de primaria. Por ello, es fundamental brindar estrategias que permitan acceder a estas habilidades de manera natural, tranquila y placentera, donde los estudiantes puedan disfrutar de sus logros y asumir sus dificultades como oportunidades de aprendizaje. Investigar el rol del juego como estrategia didáctica permitirá aportar orientaciones pedagógicas que contribuyan a mejorar la práctica docente y a acercar a los niños a un proceso de lectoescritura significativo, motivador y acorde a su etapa de desarrollo.

CAPÍTULO I

EL JUEGO

Definición de juego

El juego es una actividad fundamental en la vida de los niños, considerada como una forma de entretenimiento y como una experiencia rica en aprendizajes y significados (Moya, 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 & Gonzales, 2023).



Considero que 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, respetando los ritmos de aprendizaje y promoviendo la motivación y participación del estudiante.

Autores como Piaget (1975) sostienen que el juego es la forma principal en que los niños comprenden el mundo que los rodea, permitiéndoles asimilar y acomodar nuevos conocimientos.

Para él, el juego responde a las etapas del desarrollo cognitivo, y se convierte en un reflejo de las estructuras mentales que el niño va construyendo. Por su parte, Vygotsky (1979) enfatiza el valor del juego simbólico como un espacio donde se desarrollan habilidades sociales y lingüísticas, al señalar que en el juego el niño asume roles, normas y relaciones que lo conectan con la cultura y el lenguaje (Herrera & Gonzales, 2023).

Varios autores destacan que el juego representa un medio esencial para que los niños interpreten y den sentido a la realidad que los rodea. Según Piaget (1975), menciona que a través de las diferentes actividades lúdicas los niños van adquiriendo 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 van madurando las estructuras mentales que el niño va construyendo poco a poco.

Por su parte, Vygotsky (1979) resalta 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 y Gonzales, 2023). Asimismo, Huizinga (1987) define el juego como una actividad voluntaria, libre y placentera, que se desarrolla dentro de límites establecidos de tiempo y espacio, y que posee reglas propias aceptadas conscientemente por quienes participan.

Desde la educación, Froebel (2001) ve el juego 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. En general, estas ideas muestran que el juego no es solo para divertirse, sino que también es una herramienta clave para ayudar al desarrollo integral de los niños y hacer que su aprendizaje sea más significativo.

Para Ramos (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, al establecer interacciones significativas entre pares y considero que 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.

Características del juego

El juego es una de las formas habituales y básicas del desarrollo infantil y cumple un rol fundamental en el proceso de desarrollo de los niños, desde edades tempranas los niños empiezan a relacionarse con su entorno a través del juego y este 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 ya que favorece el aprendizaje y que 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, a través del juego, se fomenta la imaginación, la creatividad, la autonomía, el respeto por las normas, y especialmente, las habilidades comunicativas orales, al establecer interacciones significativas entre pares y considero que 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.

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) señala que en el juego el niño actúa "más allá de su comportamiento habitual" porque se siente emocionalmente involucrado. Por otro lado, Arroyo (2024) describe el juego como una forma de autoafirmación y dominio placentero del entorno. Ejemplo: Cuando una niña juega a las escondidas y ríe al ser encontrada, está experimentando alegría y placer

Creatividad: La creatividad en el juego impulsa la exploración y la creación de nuevas ideas, mientras que los niños juegan van transformando espacios, objetos, situaciones lo que

estimula su imaginación y le permite crear nuevos escenarios y posibilidades. Según Jerome Luna et al. (2021) el juego ofrece un entorno seguro para experimentar tanto a nivel simbólico como cognitivo así mismo Pérez et al. (2024) destaca que el juego facilita que los niños integren lo real dentro de sus propios esquemas mentales, promoviendo su creatividad. Ejemplo: Cuando un grupo de niños alinea unas sillas y en su imaginación esto se convierte en un tren y los niños van asumiendo roles como conductores, pasajeros o vendedores dando 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 (2024) identifica varios tipos de juegos según el nivel de interacción: juegos solitarios, en paralelo, asociativo y de cooperación, de igual forma Zárate (2020) señala 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. Ejemplo: Cuando 2 niños juegan a “la tienda”: un niño asume el papel de vendedor y el otro asume el papel de cliente, ambos dialogan, negocian y se turnan los roles logrando una interacción propia del juego



Simbolismo: A través del juego los niños recrean y reinterpretan la realidad y le otorgan nuevos significados a objetos y situaciones, este uso simbólico del juego constituye la base del juego de roles y favorece el desarrollo del pensamiento abstracto, Piaget 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.

Ejemplo: Un niño usa un plátano como si fuera un teléfono y simula una conversación con su abuela.

Clasificación del juego según la Unesco

La UNESCO resalta que el juego constituye un derecho universal de los niños y que, al mismo tiempo, es un recurso pedagógico fundamental para favorecer y promover la lectoescritura (UNESCO, 2021). Desde esta perspectiva, se identifican diversas modalidades de juego que pueden ser incorporadas en los 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, al ofrecer a los niños la libertad de explorar su entorno y generar aprendizajes significativos de forma natural. Según Gray (2013), el juego libre implica que los propios participantes deciden qué actividades realizar

El juego guiado Los resultados obtenidos por Hirsh-Pasek y Golinkoff (2009), nos dice que el juego guiado combina la intencionalidad pedagógica del adulto con la participación y creativa 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, decidan cómo desarrollarlo. De esta manera Cacao et al. (2025) menciona 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 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 et al., 2020).

El juego simbólico 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 & Quinayas, 2025)

El juego físico o motor 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, a cooperar y a trabajar en equipo.

El juego creativo o artístico 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, y 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 et al., 2020).

El juego digital 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, complementando las experiencias físicas y sociales presenciales (Parker et al., 2022).

Nota: 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 han puesto a prueba y han obtenido excelentes resultados. Integrarlas en los procesos educativos no solo responde a un derecho fundamental, sino que también permite atender a las distintas dimensiones del desarrollo infantil.

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,

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 especialmente útiles para reforzar la competencia lingüística de los niños, ya que les permiten interactuar con el lenguaje de una forma más 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 niños participan activamente en el uso del lenguaje mientras disfrutan del proceso de aprender. Cassany (2006) destaca 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 y las dinámicas como el bingo de palabras, juego del ahorcado o las sopas de letras fortalecen el reconocimiento visual de los vocablos, asociación de significados y la construcción de frases contribuyendo así al desarrollo de la competencia lingüística

En esta línea, Solé (2012) sostiene que el aprendizaje del lenguaje resulta más efectivo cuando se presenta de forma dinámica y participativa, ya que permite a los niños interactuar con las palabras, comprender su uso y mejorar progresivamente su desempeño lector y escritor.

Juegos de roles o dramatización

Los juegos de reglas o dramatización son una buena manera de desarrollar la creatividad y la expresión oral, este tipo de juego permite a los escolares representar personajes o situaciones que han podido observar o leer, reforzando la capacidad de comprensión y expresión comunicativa, desde juegos como la escuela, obras de teatro sobre una historia o la representación de roles que experimentan en su vida cotidiana, los escolares representan y comprenden mejor los textos que abordan, este tipo de juegos sirve para aprender a comunicar la información y trabajar en equipo, lo que es fundamental para el aprendizaje y para el desarrollo, actividades como jugar a la escuela, obras de teatro sobre una historia o representación de roles en situaciones cotidianas, los niños pueden interpretar y comprender mejor los textos que leen.

Juegos cooperativos

Los juegos cooperativos son juegos en los cuales los niños tienen que trabajar juntos para alcanzar la meta común y con conjunto. Este tipo de juegos están encaminados para promover la cooperación, el trabajo de grupo y el desarrollo de habilidades sociales como son la negociación y la resolución de conflictos entre los niños, se pueden realizar. Actividades como crear una historia entre los niños o resolver enigmas grupales con el objetivo que los mismos puedan aprender a trabajar juntos, a compartir las ideas para conseguir un fin común, el juego cooperativo también favorece la mejora de habilidades de lectura y escritura puesto que promueve la interacción social entre los niños y, en este caso, en un contexto de aprendizaje cooperativo.

Juegos de preguntas y respuestas

Los juegos de preguntas y respuestas son juegos que favorecen el pensamiento crítico, la comprensión lectora. Los juegos de preguntas y respuestas invitan a los niños a leer con

atención, reflexionar sobre lo que han leído y responder de una manera lógica a las preguntas que les plantean, esto se pone de manifiesto cuando. Actividades como trivias o preguntas de comprensión textual, con esto los niños también desarrollan cogniciones, durante la memoria y el análisis, también se pueden introducir escritos por los niños, ya que tienen que escribir las respuestas y desde aquí conseguir una expresividad escrita y poderla mejorar.

Juegos de exploración y descubrimiento

Los juegos de exploración y descubrimiento son juegos mediante los cuales los niños tratan de explorar su entorno en el cual realizan aprendizajes activos y prácticos. Este tipo de juego ayuda a acompañar el interés por el descubrimiento y el aprendizaje en experiencia, lo cual también ofrece el desarrollo de habilidades lingüísticas. Las actividades de explorar un espacio natural, de investigar objetos misteriosos o de jugar a un juego con pistas escritas son algunas formas mediante las cuales los niños ayudan a descubrir y describir lo que pueden observar, estos juegos también les enseñan a poder expresar, ya sea de forma verbal o escrita, lo que piensan y han descubierto.

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 contribuye de forma notable al desarrollo de la competencia lingüística en los niños.

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, de manera que los niños practiquen su proceso de lectoescritura de forma interactiva. Por ejemplo, las aplicaciones de lectura interactiva, 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 también su ortografía.

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 & Quinayas, 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 et al., 2020).

Según Luna et al. (2021) señalan que 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 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.

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), lo cual facilita que el alumnado se comprometa más con las tareas, permaneciendo concentrado, disminuyendo la resistencia al aprendizaje. En el estudio



doi.org

<https://doi.org/10.31948/ru.v42i1.3478>

estrategia didáctica mediada por el juego para mejorar la atención en el

aula, 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 concluyen que el uso del juego logra estudiantes motivados, con ganas de aprender, y que las clases les parecen más fáciles y divertidas. Hoyos (2024)

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.

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 y Mayoral (2024), se observó que intervenciones con juegos mejoraron significativamente la atención y las destrezas de lectura y escritura de los estudiantes, se planifican juegos específicos para trabajar comprensión literal, inferencial y crítica de textos; se detecta mejora en la comprensión lectora.



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, reflexionando 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.

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, historias, conectaron ideas, mejoraron fluidez verbal. En la investigación de Rodríguez y Carasa, (2021) se señala que el juego permitió al estudiante expresar lo que comprendía, cambiar finales de cuentos, aportar ideas metacognitivas: todas actividades que implican lenguaje real, reflexión oral.

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 palabras como hábitat, especie, metamorfosis, etc. Se preguntan entre ellos y a la docente aquí los estudiantes practican el lenguaje científico y la comunicación asertiva.

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 evidencia que mediante actividades de juego los estudiantes desarrollan no sólo aspectos cognitivos sino sociales, emocionales, psicológicos; aprenden a trabajar juntos, ajustarse al ritmo de los demás. En la investigación realizada en México, se indica que el juego promueve la inclusión educativa, permite que alumnos con diferentes capacidades participen, se relacionen y se aprendan unos de otros, fortaleciendo la diversidad y el respeto.

Ejemplo: En educación física, se organiza un juego cooperativo de circuito: los alumnos se dividen en equipos, cada equipo debe ayudar para completar determinadas pruebas físicas (ej. 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.

Función evaluativa. - Permite al docente identificar y evaluar diversas competencias en situaciones reales y dinámicas, no solo posibilita valorar aspectos cognitivos, sino que también habilidades sociales,



emocionales, comunicativas, la iniciativa y la creatividad,

además el juego puede funcionar como una herramienta de auto evaluación entre pares. En diferentes investigaciones las observaciones realizadas durante las actividades lúdicas permitieron detectar avances en la atención, la participación, expresión oral y la memoria lo cual facilita valorar los aprendizajes obtenidos. En la investigación de Martínez (2021), después del pretest diagnóstico, se diseñaron actividades lúdicas, y luego se aplicó post-test / evidencias para ver cuánto había mejorado la comprensión lectora de los estudiantes.

Ejemplo: En un módulo de ciencias, después de una unidad sobre plantas, la docente propone un juego de creación de pósteres: los alumnos presentan su póster explicando partes de la planta, ciclo de vida, funciones, etc. Luego los compañeros preguntan, se evalúa comprensión; la docente observa quién participa, quién ha comprendido conceptos, quién necesita refuerzo, quién muestra creatividad.

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 que los niños asumen papeles o personajes distintos a los suyos, representan situaciones reales o ficticias; implican expresión corporal, uso del lenguaje, imaginación. Son ideales para promover la expresión oral la fluidez, aumentar vocabulario, la comunicación interpersonal, la creatividad, y también para trabajar emociones, normas sociales y empatía. En el estudio de Tejada (2023) muestra que aplicar juegos de roles mejora el nivel de expresión oral de niños de 4 años, mediante pretest y posttest, con ficha de observación como instrumento.

Juegos lingüísticos En el estudio de Loarte (2020) demuestra relación directa entre uso de adivinanzas, trabalenguas y juegos de palabras con mejora en vocabulario, expresión oral en general en los niños. Ejemplo: Empezar la clase con una adivinanza dirigida al grupo; después de que responden, discuten significado, o concurso de trabalenguas donde se hace énfasis en la pronunciación, velocidad, claridad, los juegos de palabras donde los estudiantes pueden formar rimas, jugando 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, etc.

Juegos cooperativos Son juegos donde los participantes trabajan de forma colaborativa, los estudiantes comparten objetivos, roles donde prima la ayuda mutua, no trata solo de competir sino de alcanzar una meta común y para ello es necesario que interactúen mutuamente, respetando reglas sociales, negociar y resolver conflictos. Juegos cooperativos fortalecen las habilidades sociales en estudiantes de educación primaria. Ambato, 2024-2025 mostró una mejora significativa en la comunicación efectiva, el trabajo en equipo, la empatía e inclusión tras intervención de este tipo de juegos cooperativos. En la investigación de Mamani (2022) encontró mejoras en los estudiantes tras aplicar juegos cooperativos, usando pretest-posttest y validación del instrumento.

Juegos con material concreto Uso de objetos físicos concretos como son las cartas, dados, fichas, bloques, permite al estudiante la manipulación la exploración a través de los sentidos como el tacto, la vista, el olfato y el oído lo que facilita la comprensión de ideas abstractas mediante la experiencia directa. Estos recursos fortalecen habilidades cognitivas como el conteo, la clasificación, seriación, medición y la relación espacial, además



aulatopia.com | La Lectoescritura y su importancia en la educación

<https://aulatopia.com/gestion-del-aula-y-estrategias-didacticas/la-lectoescritura-y-su-importancia-en-la-educacion/>

contribuye al desarrollo de la motricidad fina y la coordinación

haciendo que el aprendizaje sea más tangible y significativo (Romaña, 2024).

Nota: Elaboración propia

Importancia del juego en la enseñanza de la lectoescritura

El proceso inicial de lectura y escritura que se empieza a tener lugar en los primeros años de escolaridad primaria es esencial para el éxito académico posterior por el que pasan los niños y las niñas, el potencial del juego tradicional como el mecanismo que sin duda va a contribuir a evitar la comprensión lectora y la habilidad de escritura, los juegos de palabras, los juegos de rol o dramatización, los juegos de las preguntas-respuestas o los juegos de las palabras van a contribuir a la adquisición de estos conocimientos de forma divertida y de gran significado, el mismo niño o la misma niña no está preparando sólo y exclusivamente las habilidades de la lectoescritura sino también se le está desarrollando un pensamiento crítico, se le está desarrollando la creatividad y la habilidad para relacionarse con los demás a partir de situaciones que les divierten (Herrera y Gonzales, 2023)

La utilización del juego como recurso educativo que, en este caso, no únicamente hace el proceso de enseñanza y aprendizaje más divertido y atractivo, sino que además llega a hacerlo más efectivo. Los juegos de palabras, como las sopas de letras, los crucigramas o el ahorcado, son ideales para reforzar la comprensión lectora, mediante el juego en el conjunto de palabras, los niños, los infantes, van ampliando su vocabulario, van reforzando su ortografía y, lo que es incluso más importante, van enlazando la acción de leer a una acción asociada con una experiencia divertida y estimulante (Ramos, 2021)

CAPÍTULO II

APRENDIZAJE DE LA LECTOESCRITURA

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 la 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, necesidades y les permita acceder a nuevos conocimientos tal como señala (Ulco y Baldeón, 2020). De tal manera Gonzales (2020) señala que la lectoescritura es un proceso lingüístico donde van a intervenir 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, destacándose el rol formativo de la escuela y el hogar en el fortalecimiento de esta capacidad. La lectoescritura es un proceso complejo que integra dos habilidades interrelacionadas: la lectura y la escritura. Según Arroyo (2024) este proceso no se da de manera mecánica ni espontánea, sino que requiere un proceso activo de construcción por parte del niño. 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 y como lo reafirma González & Pérez, (2019) la comprensión lectora es un proceso dinámico y complejo que exige del lector decodificar, interpretar y relacionar el contenido del texto con sus saberes previos para construir significado.

Según Ferreiro y Teberosky (1999) señalan que la lectoescritura es un proceso integral por el cual las personas desarrollan la capacidad de leer y escribir como parte de las prácticas sociales y cognitivas permitiendo la comprensión, interpretación y la producción de mensajes escritos como los textos recalando 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, E., & Teberosky, A. (1999) y Cassany señala que la lectoescritura se entiende como una habilidad lingüística muy importante que articula el lenguaje oral y escrito favoreciendo el desarrollo del pensamiento, la comunicación y el aprendizaje mediante el cual el niño va a lograr expresar sus ideas, sentimientos, así como interactuar de manera más acertada con el entorno que lo rodea. Cassany, D.(2006)

La lectoescritura continúa siendo 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 confirman que tanto las experiencias formales de alfabetización como las informales por ejemplo : la exposición a materiales escritos en contextos cotidianos influye significativamente en el desarrollo de la escritura narrativa y la comprensión lectora, proyectos pedagógicos basados en talleres de escritura, como Write to Read, demuestran que las prácticas de escritura con propósito comunicativo y reflexión activa fortalecen de manera integral la construcción de habilidades lectoras y escritoras en los primeros años de escolaridad (Romaña, 2024)

Niveles de Lectoescritura

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 y Bailón, 2023). Asimismo, Ferreiro y Teberosky (1979) identifican 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 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 lectura, la inferencia, la paráfrasis, el resumen y la verbalización del pensamiento, entre otras.



Presilábico.- En 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 niño (Chacha y Rosero, 2020). En este momento, los niños comienzan a establecer diferencias entre el dibujo y la escritura, comprendiendo 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 (Díaz, 2018).

Por tanto 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 es el mensaje lo que todavía no es fácil de entender para nosotros, por otro lado, Ueno (2021) explica que este nivel presilábico los niños aun no son conscientes de como 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. Asimismo, Díaz (2021) indica que, al no distinguir claramente entre lo oral y lo escrito, los estudiantes tienden a integrar la escritura dentro del dibujo, asumiendo 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 y, pese a que la escritura se presenta de forma lineal, no controlan el número de grafías empleadas, repitiéndolas con frecuencia y utilizando 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 cumplen un rol fundamental en la comprensión de esta nueva forma de expresión, actuando de manera conjunta, puesto que la maduración biológica y psicológica del niño se desarrolla de forma paralela y continua.

Silábico. - En este nivel, 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 (Díaz, 2018). Asimismo, Chacha y Rosero (2020) señalan 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 estudiantes 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, 2021). En este sentido, Díaz (2021) indica que este nivel contribuye al fortalecimiento de la conciencia fonológica y ejemplifica que, al oír la palabra "abeja", los niños podrían escribir "ava", evidenciando una mayor correspondencia entre lo oral y lo escrito. Por cada sonido percibido, suelen representar una letra, utilizando 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. Asimismo, este avance permite que los niños comprendan mejor lo que leen y comiencen a producir textos escritos ya que en esta fase o nivel los niños ya son conscientes de la relación entre los sonidos y las sílabas y forman ya las palabras, en esta etapa la labor del docente es clave ya que es una guía constante que ayuda a los estudiantes a alcanzar los aprendizajes esperados según su nivel o etapa escolar.

Silábico alfabético. Según Díaz (2018) explica que este nivel es una fase intermedia en donde los niños pasan de escribir las sílabas a formar ya las palabras siguiendo el sistema alfabético. En esta fase, los niños 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 más adecuada; aun así, ya se hace posible la escritura y comprensión de algunas palabras. En algunos casos, los estudiantes 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 y Rosero, 2020).

Como resultado del afianzamiento de los niveles previos, el niño logra reconocer y representar determinadas sílabas de forma más completa, demostrando una mayor conciencia de las acciones que realiza al escribir. Sin embargo, se observa que en algunas letras se mantiene el valor sonoro silábico, mientras que en otras no ocurre lo mismo (Ueno, 2021). De igual modo, Díaz (2021) indica que en la producción escrita de los estudiantes 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.

En esta etapa los niños ya dominan el uso de las vocales y algunas consonantes aunque todavía es necesario el refuerzo en la escuela y en la casa y 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 el apoyo coherente y respetuoso y en la escuela la guía de los docentes en este proceso para alcanzar los aprendizajes esperados motivando al niño sin minimizar sus logros.

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 mostrando su dominio del sistema de escritura. Díaz (2018). De manera similar Chacha y Rosero (2020) indican que 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. En esta etapa se consolidan los niveles anteriores, favoreciendo una comprensión más clara de lo que se lee y se escribe. Asimismo, Roca (como se citó en Damián y Damián, 2021) indica que, en el nivel alfabético, el niño es capaz de segmentar adecuadamente las palabras y emplear de manera consciente algunos signos de puntuación y la tilde.

Por su parte, Díaz (2021) sostiene 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 han permitido construir las bases necesarias para una lectoescritura más completa y desarrollada. Este avance es posible con la guía de los docentes y la familia y permite a los niños que se comunican con mayor facilidad y favorece el desarrollo de más competencias acorde a su edad y mejora su interacción con su entorno social.

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 y estas habilidades no solo implican reconocer letras o realizar trazos más bien que forman parte de un proceso cognitivo complejo donde el estudiante va a construir el significado, va a expresar ideas y desarrollar el pensamiento crítico por ello es necesario la adquisición de experiencias de diversos tipos y significativos tanto formales como lúdicas que ayuden a la comprensión del sistema escrito y al mismo tiempo motive 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.

Lectura

La lectura se entiende como un proceso cognitivo complejo en el que el lector va a decodificar e interpretar cada símbolo que está escrito y así a partir de ello poder construir sus significados integrando saberes previos, el contexto y sus habilidades lingüísticas. Según Emilia Ferreiro (1984), menciona que este proceso es fundamentalmente activo y constructivo donde el estudiante va a interpretar el sistema de escritura alfabética mediante hipótesis y avanzando 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 & Teberosky, 1984). Esta concepción constructivista se complementa con estudios recientes que destacan a la lectura con un carácter interactivo y multidimensional, como Castro et al. (2022) que define a 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 y así también Rivera (2024) menciona la reconstrucción activa del sentido textual a través de la interacción de la percepción visual, lo que entiende y puede comunicar enfatizando 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 siendo muy importante para su desarrollo educativo en los primeros grados de educación.

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 van mejorando con la práctica continua. Emilia Ferreiro (1984) describe a la escritura como un proceso constructivo evolutivo donde el niño elabora hipótesis acerca del sistema alfabético pasando desde garabatos y dibujos pre silábicos lo que son representaciones icónicas a la escritura silábica que es cuando ya se 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 demostrando así su comprensión convencional y simbólica de la escritura más allá de la simple reproducción gráfica. (Ferreiro & Teberosky, 1984).

Esta descripción de Ferreiro y Teberosky se enriquece con acotaciones más contemporáneas que van a resaltar la naturaleza multidimensional e interactiva donde Tolchinsky (2021). lo conceptualiza como una competencia emergente que abarca 3 dimensiones muy importantes que son la planificación de ideas, la transcripción fluida donde hace referencia a la ortografía y motricidad fina y la revisión metacognitiva donde el estudiante reflexiona sobre lo que escribió, evaluar 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, García y Bravo (2019), resaltan que la escritura se construye mediante las interacciones sociales significativas donde los juegos colaborativos como los dictados o la redacción de historias fortalecen la conciencia fonológica, la ortografía y la coherencia que luego serán plasmadas mediante la escritura respetando los ritmos de cada estudiante. (García & Bravo, 2019).

En la educación actual muchos autores coinciden en que la escritura no debe verse solo como el copiar letras más bien es una herramienta muy importante para pensar, tomar decisiones, expresar ideas propias y desarrollar autonomía y para que esto se dé es muy necesario que los docentes ofrezcan ambientes donde se enseñe la escritura de manera directa y que también incluyan espacios de juego, espacios donde puedan explorar y desarrollen su creatividad de tal forma que los estudiantes puedan ir comprendiendo las normas del lenguaje escrito mientras ganan seguridad y confianza para expresarse y construir una voz propia como autores.

El papel del juego en el aprendizaje lector



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 el que los niños exploran el lenguaje y expresan sus ideas, desarrollan habilidades cognitivas y se relacionan con su entorno.

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; el juego ofrece precisamente ese contexto significativo y motivador (Villasmil y Fuenmayor de Vilchez, 2020).

Diversos estudios respaldan 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).

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, los trabalenguas, reproducción de los sonidos de animales, actividades con sonidos que ayudaran a los niños a reconocer fonemas individuales que es clave para el desarrollo de la lectoescritura. Según Rivera (2024), estos juegos ayudaran a que el estudiante pueda segmentar las palabras, al reconocimiento y la memoria auditiva preparando habilidades pre lectoras de forma divertida. Estos juegos son muy importantes porque son la base de la conciencia fonológica esencial para decodificar palabras al leer. Estudios como el de Hoiem et al.(1995) identifican componentes básicos en la conciencia fonológica fonema, sílaba y ritmo que se fortalecen con esta práctica.

Juegos de asociación Imagen – Palabra: Estas actividades conectan imágenes con palabras escritas que van a facilitar la comprensión de significados. Vera y Jurado (2020) destacan que vincular imágenes con términos ayuda a desarrollar la relación grafema-fonema que es clave para la decodificación en primaria. Tenorio Mallqui (2020). resalta la importancia y menciona que el juego de asociación acelera el vínculo entre lo visual y lo lingüístico que es clave para las etapas iniciales de la lectoescritura y vemos que hasta la actualidad esto es muy usado y es conocido como aulas letradas que sirve mucho 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. Educapeques (s.f.) indica que el memo test con rimas o letras mejoran el reconocimiento sonoro y la memoria de trabajo que es importante para retener patrones ortográficos lo que ayuda a recordar secuencias al escribir. Abanto (2023) confirma avances notables en conciencia fonológica con juegos de memoria verbal en estudiantes de primaria

Juegos de lectura de tarjetas o dados de sílabas: Permite armar palabras y frases combinando elementos de modo lúdico. Este juego consiste en ofrecer a los niños sílabas escritas en distintos materiales como cartón, fichas, dados para que los combinen y formen palabras, luego 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 estudiantes comprendan como las sílabas se articulan para construir una palabra, fortaleciendo 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 que palabra formar apoyándose 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 (2020).

Lectura de cuentos dramatizados o con títeres: Estimulan la comprensión, atención y placer por la lectura mediante representación Zosh et al. (2018) argumenta que las narraciones interactivas donde se utilizan títeres fomentan la motivación y habilidades comunicativas integrando oralidad con comprensión textual. Rivera (2024) añade que las dramatizaciones fuerzan la atención sostenida, capta el interés del niño y lo motiva al gusto por los cuentos y por ende por la lectura.

Beneficios del juego en el aprendizaje lector

Diversos estudios muestran que el uso de actividades lúdicas en la enseñanza de la lectura genera efectos positivos tanto en el rendimiento escolar como en la actitud frente 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 muestran que las actividades lúdicas incrementan la motivación y la disposición de los niños para participar en tareas de lectura y se ha encontrado 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. Guerrero, et al. (2020).

Desarrollo de habilidades previas a la lectura. Una de las actividades previas es la práctica de juegos que involucren sonidos, rimas lo que ayuda a desarrollar la conciencia fonológica que es una habilidad clave para iniciar la lectura convencional, estos juegos nos permiten que los estudiantes reconozcan e identifiquen letras y comiencen a comprender como se organizan las palabras para luego les sea más sencillo decodificar y comprender el texto. Manzano-León, et al. (2021)

Mejora de la atención, memoria y concentración. Se ha mostrado la importancia de los juegos didácticos que tienen retos, reglas y objetivos concretos favorecen la atención y concentración sostenida durante las actividades de lectura y al mismo tiempo el carácter interactivo del juego estimula la memoria de trabajo ya que los estudiantes deben de recordar las reglas, instrucciones, vocabulario y secuencias mientras leen o responden preguntas sobre los textos. Zosh, J. M., 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 dialogo y el apoyo entre los estudiantes, en estas situaciones los niños socializan los significados, lo discuten, se ayudan a comprender las instrucciones y comparten estrategias lectoras fortaleciendo sus habilidades de lectura y también sus competencias sociales. Arrieta, et al. (2023).

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 el estudiante construye sus significados al interactuar con textos, imágenes o situaciones lúdicas, de este modo los estudiantes 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 de como jugar e interpretar la información lo que va a favorecer un aprendizaje significativo. Manzano-León, et al. (2021).

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 en planificar, organizar, estructurar actividades lúdicas con una intención educativa, ver los avances y así como orientar las dinámicas hacia los objetivos y creando espacios de reflexión que ayuden a poner en práctica lo aprendido (Zárate, 2020).

Las investigaciones señalan que la mediación del docente durante estas actividades ayuda a que los estudiantes construyan significados y desarrollen habilidades comunicativas como ejemplo : dar instrucciones claras antes de iniciar los juegos,empezar con el nombre del juego, indicando las reglas, acompañar a los estudiantes sin interrumpir para fomentar su autonomía, observar como usan el lenguaje si es necesario se interviene con preguntas que orienten la actividad para aumentar su vocabulario y mejorar la expresión oral, y en los casos donde se ve la dificultad con ciertos sonidos la docente puede adaptar juegos según la necesidad del grupo en este sentido, el docente debe adecuar los juego según la edad, el nivel de desarrollo y las necesidades de sus estudiantes; por ejemplo, juegos fonológicos para fortalecer la conciencia de sonidos o dramatizaciones para mejorar la comprensión lectora.

Asimismo, tiene la responsabilidad de observar y evaluar los avances, identificando las estrategias que cada niño utiliza durante el juego y brindando retroalimentación oportuna que oriente sus procesos de aprendizaje (Pérez et al., 2024).

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 en que los niños aprenden: explorando, probando, imaginando y compartiendo con otros.


Diversas investigaciones recientes señalan 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, 2024). Juegos como las rimas, los trabalenguas, los cuentos dramatizados y la asociación de palabras con imágenes favorecen el desarrollo de la lectoescritura, ya que estimulan la conciencia fonológica, el reconocimiento de letras y palabras, y fortalecen la comprensión lectora desde las primeras etapas del aprendizaje.



Al respecto (Villasmil & Fuenmayor de Vilchez,

2020) demostró 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 en este artículo fue a estudiantes pertenecientes a la educación rural y campesina de Educación básica primaria de la escuela de Quindío – Colombia . Este artículo nos demuestra que la lecto escritura a través del juego se torna un componente esencial del proceso educacional de la neuro pedagogía, ya que a través del juego el individuo se

involucra en una actividad que le fomenta la práctica de las funciones estimuladoras del cerebro y que el hecho de usarlas con frecuencia permite potenciar su desarrollo. Por otra parte, Cacao et al. (2025) señalan que, al jugar juntos, los niños dialogan, negocian reglas, expresan lo que piensan y aprenden de los demás, lo que contribuye tanto al desarrollo de la lectura como al de sus habilidades comunicativas orales. Esta investigación de campo tuvo lugar en el centro de desarrollo infantil Manitos creativos donde se llevaron a cabo varias encuestas a los niños con ayuda de sus profesoras además de contar con 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, los juegos como jugar con masa, armar rompecabezas, potencian la creatividad, la atención, la capacidad de resolver problemas La investigación de Rondoy (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, evaluando una muestra de 49 estudiantes mediante 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 como: 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, indicando, que estas actividades de juego están vinculadas al

 **repositorio.pukllasunchis.org** | Uso de TIC como Estrategia en el Proceso de Lectoescritura en los Estudiantes de Educación Primaria I.E. 501429 Llalla, Urinsaya Llalla, Tu...
<http://repositorio.pukllasunchis.org/xmlui/handle/PUK/158>


desarrollo de

 **repository.unad.edu.co**
<http://repository.unad.edu.co/bitstream/10596/65815/3/dosorio.pdf>

habilidades de lectura y escritura en los estudiantes de primer grado.


La

investigación "Conciencia Fonológica y lectoescritura en estudiantes de segundo grado de educación primaria" de Jesús Arango Fernández y Milagros Daniela 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, Peru. 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 ya que en ese sentido, el juego cumple un rol fundamental, ya que 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, favoreciendo el aprendizaje de la lectura y la escritura. Por ello el juego no solo actúa como un recurso didáctico, si no como un medio pedagógico esencial que facilita el fortalecimiento de habilidades fonológicas necesarias para la lectoescritura en el nivel primario Al respecto Málaga (2020) concluye que los juegos didácticos aumentan

 **hdl.handle.net** | 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, 2...
<https://hdl.handle.net/20.500.13032/19745>


el logro de aprendizaje de la lectura y escritura en niños de cinco años

lo cual demostró en su investigación con pruebas de pre test antes de usar juegos y luego otra prueba de pos test pero que estas ya tenían incluidos los juegos para motivar la lecto escritura. Esta investigación busca comprender

 **hdl.handle.net** | 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, 2...
<https://hdl.handle.net/20.500.13032/19745>

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, año 2020 la variable independiente los juegos didácticos y variable dependiente el aprendizaje de la lectura y escritura. El tipo de investigación fue descriptivo, 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 Pos test a un sólo grupo de estudio. Los resultados del Pretest mostraron que 55,6 % obtuvieron el nivel

 **hdl.handle.net** | 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, 2...
<https://hdl.handle.net/20.500.13032/19745>

de logro en inicio, 44,4 % nivel en proceso y ningún niño en el logro previsto. En el Pos test se observó que el (66.6%) lograron el nivel previsto, el 16.7 % nivel proceso

y el 16.7 obtuvo el nivel de inicio.

CONCLUSIONES

El juego es un recurso esencial para el desarrollo de las competencias competencia 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 competencias competencia de lectura y escrituras de los primeros grados de la educación primaria.

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 si se abordaran de forma tradicional. Además, el juego permite a los niños explorar el lenguaje de una manera natural y divertida, desarrollando 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.

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, asegurando que estén alineadas con los objetivos de aprendizaje del currículo y que fomenten habilidades comunicativas específicas.

Además, el docente debe observar y evaluar de manera continua el impacto de las actividades en el desarrollo de los estudiantes, ajustando las estrategias de juego según las necesidades individuales y grupales de los niños.

REFERENCIAS

Arrieta, J., et al. (2023). Juegos didácticos para fortalecer la lectura en los niños de educación inicial. Ciencia y Educación, 4(2), 45-58. <https://doi.org/10.5281/zenodo.17336174>

Abanto Miranda, M. (2023). Juegos verbales para desarrollar la conciencia fonológica en niños. Repositorio USAT.



, Quinapallo, F., López, B., & Arias, S. (2025).

El juego de roles como estrategia para desarrollar lenguaje oral en niños de 4 a 5 años. *Revista Ciencia Innovadora*, 3,5(3103-1226).

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10487265>

Arroyo, J. (2024). Actividades lúdico - didáctico en el proceso de enseñanza de la lectoescritura para el desarrollo de competencias lingüísticas. ("Actividades lúdico - didáctico en el proceso de enseñanza de la ...") *Ciencia Y Educación*, 5, 10(19-31). <https://doi.org/10.5281/zenodo.13913371>

Banco Mundial. (2022). La pobreza de aprendizajes en América Latina y el Caribe. <https://www.bancomundial.org/es/topic/education>



Cacao, K., Morales, I., Morales, A., Alvarado, M., & Florez, I.

(2025). "El juego como mediador del



zona ignorada

desarrollo de habilidades socioemocionales en la lectura de textos literarios en estudiantes de secundaria."

(

"El juego como mediador del desarrollo de habilidades socioemocionales

...") *Revista Científica Zambos*, 4,3(138-150). <https://doi.org/10.69484/rcz/v4/n3/137>

Castro, G., García, D., Castro, A., & Erazo, 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>

Castro, D., et al. (2022). Niveles de lectoescritura: Etapas y características en el desarrollo infantil. *Psicología y Mente*. <https://psicologiaymente.com/desarrollo/niveles-lectoescritura>
Choque, Q (2023) Didáctica en educación primaria. Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Víctor Andrés Belaunde. <https://repositorio.eesppvab.edu.pe/handle/EESPPVAB/94>
D'Angelo, E., Benítez, L., Sobrino, R. e Hinojosa, 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>

Educapeques. (s.f.). Juegos y actividades de conciencia fonológica para niños. <https://www.educapeques.com/estimulapeques/actividades-de-conciencia-fonologica.html>

Ferreiro, E., & Teberosky, A. (2019). Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño (24.ª ed.). Siglo XXI Editores. <https://sigloxxieditores.com.mx>

García, M., & Bravo, L. (2019). El juego como estrategia didáctica en el aprendizaje de la lectoescritura. *Revista Latinoamericana de Educación*, 13(2), 45-60. <https://revistas.educacion.edu/juego-lectoescritura>

Gonzales,



zona ignorada

M. (2020). Habilidades para desarrollar la lectoescritura en los niños de educación primaria. *Revista Estudios en Educación*, 3(4), 45-68.

https://www.researchgate.net/publication/341742007_Habilidades_para_desarrollar_la_lectoescritura_en_los_ninos_de_educacion_primaria

Guerrero, M., & Rodríguez, A. (2020). El juego: Una estrategia didáctica para fortalecer el proceso lector. *Revista de Educación*, 15(1), 23-35.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8891293.pdf>

Herrera, M., & Gonzales, V. (2023). El Juego Simbólico en el Desarrollo de Competencias en la Primera Infancia. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 16, 2(2665-0266).

<https://doi.org/10.37843/rted.v16i2.372%0A>

Hoién,



T., et al. (1995). *Components of phonological awareness*.

Annals of Dyslexia. Citado en Rivera (2024)

Hoyos, N., & Mayoral, D.



zona ignorada

(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>

Leguizamón, S., & Quinayas, M.

(2025).



zona ignorada

El juego simbólico como estrategia para potenciar la lectura en la primera infancia

[Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD]. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/76883>

Llanco, C. (2023).



repositorio.uladech.edu.pe

https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/20.500.13032/32371/1/EXPRESION_ELOCUCION_LLANCO_CASTRO_CYNTHIA_LOURDES.pdf

Juegos de roles

15**zona ignorada**

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, E. (2020). Los juegos lingüísticos como instrumento didáctico

16**zona ignorada**

en el desarrollo del lenguaje oral en los niños de

la Institución Educativa Inicial N°503 Manzanares [Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. <http://hdl.handle.net/20.500.14067/4238>

Luna, Y., Conde, A., & Rincón, P. (2021).

17**zona ignorada**

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://doi.org/10.24054/cie.v1i11.1052>

Mamani, M. (2022).

18**zona ignorada**

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

[Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/26487>

Manzano-León, A., et al. (2021). El juego como recurso de aprendizaje para trabajar la lectoescritura. *Brazilian Journal of Education and Teaching*, 3(4), 1-15.

<https://doi.org/10.33448/brajets-v3i4.1160>

MINEDU. (2023). Resultados de la Evaluación Nacional de Logros de Aprendizaje. [https://www.gob.pe/minedu](https://www.gob.pe/mineduMoya, 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)

Nasser, R. (2017). Autonomía infantil y aprendizaje significativo en la educación básica. *Revista de Psicología Educativa*, 9(1), 23-35. <https://revistapsicoeducativa.org/autonomia-infantil>

Pérez, A., Sánchez, A., González, L., Martínez, J., & Rincón, L. (2024).

19**zona ignorada**

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>

20**zona ignorada**

Piaget, J. (1975). La formación del símbolo en el niño. Fondo de Cultura Económica.

Piaget, J. (1932). El juicio moral en el niño. Ediciones Morata.

Pineda, S., Valero, L., & Molina, C. (2020). Fundamentación de la lectura significativa en transición, para fortalecer la lectura comprensiva y crítica. *Educación y Ciencia*, 22, 1(0120-7105).

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7982102>

Pisco, J. y Bailón

21**zona ignorada**

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

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

Rodríguez, C., & Carasa, R. (2021). SATISFACCIÓN DE NECESIDADES HUMANAS DE PERSONAS MAYORES DURANTE LA PANDEMIA DE LA COVID-19. *Universidad de Costa Rica, Anales en Gerontología*, 13(2215-4647). <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.en>

Romaña, S. (2024).

22**zona ignorada**

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. Universidad Nacional Abierta y a Distancia

, 1. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/61791>

Solé, I. (1992). Estrategias de lectura. Graó.

Tenorio Mallqui, V. (s.f.). Programa "Jugando con los sonidos" para el desarrollo de la conciencia fonémica. Tesis PUCP. <https://tesis.pucp.edu.pe/bitstreams/d25edfff-e380-422a-8bbf-095d9df121db/download>

Tejada, K. (2023).



zona ignorada

Juego de roles para desarrollar la expresión oral en estudiantes de la institución educativa inicial



zona ignorada

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>

Ulco, L. y Baldeón, P.



zona ignorada

(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&tling=pt

UNESCO. (2021). Educación y atención inclusiva en la primera infancia: del compromiso a la acción. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000379333>



zona ignorada

UNESCO. (2021). Reimaginar juntos nuestros futuros: un nuevo contrato social para la educación.

<https://www.unesco.org/es/education>

Vera, M., & Jurado, L. (2020). Citado en Tenorio Mallqui (s.f.). Asociación imagen-palabra en lectoescritura inicial
Villasmil, Y., & Fuenmayor de Vilchez, G. (2020). Competencias básicas para



zona ignorada

el desarrollo



zona ignorada

de la lectura y la escritura en estudiantes de educación

primaria. Multiciencias, 13,3(1317-2255). <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=90429040011>



repository.unad.edu.co | Productividad Empresarial #25 – Administración de Procesos

<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/72959>

Vygotsky, L. S. (1979). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores.



zona ignorada

Crítica.

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., et al.



zona ignorada

(2018). Learning through play: A review of the evidence. LEGO Foundation.

<https://www.legofoundation.com/learning-through-play/>



Zosh, J. M., Hirsh-Pasek, K., Hopkins, E. J., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Solis, S. L. y Whitebread,

D. (2018). Aprendizaje a través del juego: Una revisión de la evidencia. LEGO Foundation. <https://doi.org/10.5281/zenodo.1185431>