



Facultad: Artes y Humanidades

**IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL PROCESO DE LECTO-
ESCRITURA DE NIÑOS DE 6 A 7 AÑOS**

Ensayo Académico

**Trabajo de titulación presentado en conformidad con los requisitos
establecidos para la obtención del título en la carrera de
PSICOPEDAGOGÍA**

Autora: Bernarda Cádiz

Tutor: Margarita Ricaurte

Marzo 2015.

RESUMEN

El presente ensayo académico investiga la importancia que tiene el juego dentro del proceso de lecto-escritura. En los primeros años de vida escolar, el juego puede ser un recurso o una metodología que no solo es útil para el profesor sino también para los estudiantes, puesto que les ayuda a estar atentos, a concentrarse, a mejorar su participación en clase, fomenta su autoestima, su desarrollo social, entre otras. En este estudio los temas de interés incluyen: el juego y su definición, los beneficios del juego, el juego como herramienta dentro del aula, el rol del profesor en el aula y la relación entre juego y alfabetización. Toda la información recopilada sugiere que usar el juego como una herramienta para enseñar a leer y a escribir tiene resultados positivos en el proceso de lecto-escritura. A mayor exposición a los niños a este tipo de metodología, mayores serán sus logros.

SUMMARY

This academic paper investigates the importance of game in the process of literacy. During the early years of school life of children, games can be a resource or methodology that is not useful only for the teacher but also for the students, it helps them to be more attentive, to be more concentrated, to improve their class participation, self-esteem, social development, etc. In the present study the topics of interest include: the game and its definition, the benefits of playing, the game as a tool in the classroom, the teacher's role in the classroom and the relationship between play and literacy. All information collected suggests that using the game as a tool for teaching reading and writing, gives positive results in learning literacy. The greater exposure to children to this type of methodology, greater their achievement will be.

PALABRAS CLAVES

Adquisición del proceso lecto-escritor, niveles de conceptualización lingüística, juego, aprendizaje activo, estrategia metodológica, beneficios, aprendizaje significativo.

INTRODUCCIÓN

Por medio de la educación se transmiten conocimientos y se desarrollan habilidades individuales del ser humano en el cual se evidencia que el progreso evolutivo es sorprendente. El actor principal en este proceso educativo es el estudiante, el maestro es quien utiliza diversas estrategias de enseñanza, las cuales se adaptan a las necesidades de los niños. El profesor es una figura muy importante a lo largo de la vida escolar pues es mediador y guía de los niños, sin embargo, en los primeros años de vida estudiantil, de 6 a 7 años, momento en el cual aprenden a leer y a escribir y a comunicarse de forma global y cultural, el rol del maestro es clave.

Con frecuencia varios autores comparten la idea de que el proceso de adquisición de la lecto-escritura es la base para lo que será la educación de cada estudiante en el futuro, de ahí se desprende la importancia que otorgan a esta etapa.

“Para lograr que los niños sean lectores y escritores competentes es necesario diseñar actividades, pero es preciso advertir que las situaciones didácticas son una condición necesaria pero no suficiente para alcanzar este objetivo. Las intervenciones que el maestro despliega en el marco de dichas situaciones juegan un papel fundamental.” (Sanchez, 2009, pág.5). Estas intervenciones deben respetar las etapas de los niños conforme éstos van evolucionando.

Vygotsky, quien establece que el ser humano aprende principalmente del ambiente que le rodea, y enfatiza la influencia de los contextos sociales y culturales en la apropiación del conocimiento resalta también el **rol activo del educador** para llevar a una evolución natural del estudiante (Santrock, 2006).

Un aprendizaje activo es óptimo en el proceso de lecto-escritura pues ofrece a todos los niños distintas formas de explorar y adquirir información de una manera divertida e interactiva. En un aprendizaje pasivo, es decir estar en un aula, sentado durante una cierta cantidad de tiempo, no los estimula, no va con su naturaleza, los niños necesitan emoción e interactividad para apoyar su aprendizaje. (Kirkland & O’Riordan, 2010).

El aprendizaje significativo se centra en las necesidades educativas del niño, y para esto se requieren diferentes estrategias (University of Minnesota, 2008) que el juego las ofrece. Generalmente, en los juegos la metodología es atractiva y dinámica; además, tienen el poder de captar la atención de los estudiantes, ya que ayuda a que el niño aprenda.

En el aprendizaje significativo los estudiantes se ven comprometidos en el proceso de enseñanza-aprendizaje; los niños construyen de forma activa su propio conocimiento y sobre todo, logran darle un sentido claro a los conocimientos que van adquiriendo (Santrock, 2006).

Haciendo mención a Piaget, recordamos que los niños en esta edad se encuentran en la etapa preoperacional.- que va de los 2 a los 7 años de edad, los niños empiezan a pensar simbólicamente y a emplear el lenguaje, pero su pensamiento sigue siendo muy concreto e intuitivo. (Meneses, & Monge, 2001). En esta etapa es importante utilizar la metodología apropiada para lograr con éxito que los niños adquieran la lectura y la escritura, dentro de la edad esperada y sin forzar su ritmo natural de desarrollo.

Investigaciones que se han realizado en los últimos años, en América y Europa; las cuales se explicarán en el siguiente ensayo, indican que el juego es muy importante dentro del proceso lecto-escritor. Por su naturaleza, es la estrategia para enseñar a los niños, propicia en ellos una serie de cambios neuronales y los prepara para la vida adulta.

Adicionalmente, se ha descubierto que las actividades lúdicas desarrollan destrezas propias del ser humano. Es por esto que Pellegrini en el 2009 concluyó que el juego se enfoca en el significado, no en el fin. (Whiterbread, 2012). Así es como todo lo que escriben los niños, aún un simple garabateo tiene el propósito de comunicar.

El interés por realizar esta investigación se debe a las observaciones realizadas en una institución educativa en la cual, en algunas clases se utilizó el juego para enseñar a leer y a escribir y en otras se utilizó más la memoria y se mantuvo a los niños sentados por tiempos prolongados. Los resultados fueron muy diferentes según la estrategia utilizada.

Por tanto, el propósito del presente ensayo es definir el juego para tener una concepción más clara del tema; investigar los beneficios que éste tiene en el aprendizaje y aprender a usarlo en el aula como una herramienta didáctica.

DESARROLLO

1. El juego y su definición

El juego en un amplio contenido y significado, está formado por actividades lúdicas de imitación y representación de la vida cotidiana. Está orientado de acuerdo a la cultura y al medio en el que los niños se desarrollen, sin embargo, distintos autores concuerdan que el juego es algo natural, el cual no necesita aprendizajes previos (Meneses & Monge, 2001).

Juego proviene del griego “Iocus” alegría y “Ludus” liberación. Según el diccionario de la Real Academia Española (2015) juego es un *“ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”*, por otro lado jugar es *“hacer algo con alegría y con el solo fin de entretenerse o divertirse”*.

Herbert Spencer menciona que el juego es una actividad global que realizan los seres superiores sin un fin aparente y es un medio para descargar energías. Johan Huizinga en su libro Homo Ludens, 1998, lo denomina como *“la actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites de espacio y tiempo establecidos, ateniéndose a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismas y se acompañan de un sentimiento de tensión y alegría”* (Kinedeportes , s/f).

Según B. Russel en 1990, define al juego como una actividad que da placer *“que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma”*. Para Vigotsky (1995), el juego es *“el motor del desarrollo donde crea zonas de desarrollo próximo y donde resuelve parte de los deseos insatisfechos mediante una situación ficticia”* (Revista Seritium, 2011)

Durante varios años el juego ha sido definido de distintas formas, a continuación se expondrán varias teorías que permiten resaltar su importancia en el campo educativo y crecimiento personal:

- **Teoría de crecimiento y mejoramiento:** Newman y Newman en 1986, mencionan al juego como un modo de aumentar las capacidades del niño. Los niños descubren y ensayan sus capacidades. Consideran que dirigen al niño hacia una actitud más madura y efectiva. (Meneses & Monge, 2001).
- **Teoría de reestructuración cognoscitiva:** Piaget en 1951, expone que el juego es una forma de asimilación. Desde la infancia, hasta cuando las operaciones concretas están formadas, el niño se adapta a la realidad modificando los esquemas que ya tiene. Los chicos reproducen en el juego la sociedad en la cual les toca vivir. El juego les permite ensayar y experimentar sin los riesgos que supondría la misma situación en el mundo real.

Haciendo referencia, nuevamente a Newman y Newman, estos autores explican que los niños experimentan cosas nuevas, juegan para encontrar un objetivo.

Katie Salen y Erick Zimmerman en su libro “Rules of play” publicado en el 2004, hablan del juego significativo, el cual se da entre la relación de la acción del jugador y el resultado que se obtenga. Es el proceso por el cual el jugador toma acción en el sistema del juego. El juego significativo ocurre cuando el resultado es discernible e integrado con el objetivo que se haya tenido dentro de clase.

Huizinga en 1938 su libro Homo Ludens, expone que el juego es un fenómeno cultural, una actividad libre y desinteresada y explica que *“Jugando fluye el espíritu creador del lenguaje constantemente de lo material a lo pensado. Tras cada expresión de algo abstracto hay una metáfora y, tras ella, un juego de palabras”*. Por eso une la cultura a la filosofía, al derecho, al arte, al saber, etc., formando un carácter lúdico en los niños, haciendo que las posibilidades educativas tengan infinitas contribuciones a la mejora del niño como ser humano (Crespillo, 2010).

Aportando a Huizinga, Benítez manifiesta que el juego posee distintas características que son importantes para la educación, por ejemplo:

- El niño se comunica con el mundo ya que este es su principal lenguaje desde que nace.

- Siempre tiene sentido, dependiendo de los intereses.
- Estimula los sentidos, la imaginación y creatividad.
- Ayuda a solucionar problemas (Benítez, 2009).

El padre Santos Hernández en la época del romanticismo, escribió el libro: “Juegos de los niños en escuelas y colegios” y expresa que: *“Es un hecho bien confirmado por la experiencia que allí donde los niños juegan con entusiasmo, estudian también con empeño y sin detrimento alguno de la salud; y al contrario, donde los juegos faltan, las horas de descanso se convierten en ratos de ocioso fastidio que indisponen cada día más para el estudio y desarrollan con espíritu violento los gérmenes de muchos vicios”* (Torres, 2002), así se puede ver como desde el romanticismo (siglo XVIII) se preocupan por las necesidades del niño.

Frobel, pensó que el juego preparaba a los niños para la vida y les daba los medios precisos para desarrollarse. Por esta razón creó el Kindergarten, en donde madres y maestros se integraban para estimular su crecimiento. Se basaron en los juegos y juguetes a los cuales llamaron dones pedagógicos, que fueron utilizados para llamar la atención y producir efectos en los niños. (Torres, 2002).

Para poder entender el juego no solo como una actividad física, sino también como un desarrollo psicológico, emocional, social, cultural y de crecimiento personal; es importante que los juegos tengan reglas ya que esto les motiva a entender e interesarse por el mundo que los rodea (Whiterbread, 2012). No obstante se debe tomar en cuenta que conforme el niño va creciendo las reglas deben ir cambiando, pues la evolución del infante demanda más retos.

2. Beneficios del juego en el aprendizaje

Investigaciones han verificado que el aprendizaje y el juego no tienen que competir, pues una vez que el uno respalda al otro, estos dos se complementan y así el niño puede aprender:

- Nuevo vocabulario.
- Mejorar la verbalización.
- Incrementar la comprensión del lenguaje.
- Desarrollar una mayor capacidad de concentración.
- Despertar la curiosidad
- La participación en grupo es mucho más fácil, pues aprende a socializar.

Estudios demuestran la relación *“del juego imaginario del niño con la habilidad para dominar contenidos como lecto- escritura, habilidades matemáticas, comprensión lectora, entendimiento del propósito de leer y escribir”* (Campuzano, 2009).

Los juegos ofrecen una nueva forma de aprender, además otorgan descanso y recreación a los niños. Por ejemplo en el área cognitiva-verbal, inspiran imaginación, creatividad, agilidad mental, memoria, atención, pensamiento creativo, lenguaje, interpretación del conocimiento, comprensión del mundo, pensamiento lógico, seguimiento de instrucciones, amplitud de vocabulario, expresión de ideas y son una excelente manera de transmitir conocimientos. En la dimensión académica los niños se apropian de diversas asignaturas, pero en especial, de lectura, escritura y matemática donde el niño presenta mayores dificultades (Millán, 2012).

La actividad mental en el juego es continua, es por esto que involucra creatividad, imaginación, exploración y fantasía. Es así como está estrechamente relacionada con el aprendizaje ya que se acomoda a la evolución y a cada etapa en el desarrollo del niño.

Adicionalmente a lo mencionado, el juego desarrolla efectos positivos en el cerebro y en la habilidad para aprender, lo cual es crucial en la enseñanza. A continuación, se darán algunos ejemplos en donde se puede observar los beneficios del juego en el cerebro (Dewar, 2008/2014):

- En 1994, Marion Diamond y sus colegas realizaron un experimento con ratas. Utilizaron dos grupos, al primero las dejaron sin estímulos, y al segundo les pusieron en cajas llenas de juguetes. Cuando los investigadores examinaron sus cerebros, se dieron cuenta que la corteza cerebral de las ratas del segundo grupo, las que estaban expuestas a juguetes, había crecido. Consideraciones éticas prohíben realizar esto con niños, sin embargo, es probable que el cerebro humano reaccione de la misma manera..
- En el mismo experimento, se descubrió que en el cerebro de las ratas aumenta la segregación de una proteína llamada BDNF (factor neurotrófico derivado del cerebro), el cual es importante para el mantenimiento y el crecimiento de células en el cerebro.
- Estudios en niños, han demostrado que éstos, prestan más atención al ámbito académico después del recreo o de un descanso sin estructura, en donde los pequeños puedan jugar sin instrucciones de los adultos. Siguiendo este enunciado, como ejemplo se menciona, que los niños chinos y los japoneses tienen recreo cada 50 minutos.
- Es importante no confundir la clase de educación física con juego, pues esta clase es dirigida y estructurada. Estudios han demostrado una estrecha relación entre el juego, particularmente el simbólico y el juego de roles, con el desarrollo de las habilidades lingüísticas.
 - Como ejemplo citamos: *“El estudio de niños británicos; a la edad de 1-6 años, para medir la capacidad de los niños para el juego simbólico. Se pidió a los niños a realizar tareas simbólicas como la sustitución de un oso de peluche. Los investigadores encontraron que los niños que puntuaron*

más alto en una prueba de juego simbólico tenían mejores habilidades lingüísticas tanto en el lenguaje receptivo, como en el lenguaje expresivo”
(Dewar, 2008/2014, pág.1).

- Psicólogos han descubierto dos tipos de problemas: el convergente que tiene una sola solución y el divergente que tiene varias respuestas. Se ha visto que el juego ayuda a resolver los problemas divergentes, además hay una relación con el juego de roles, pues este también ayuda a resolver esta clase de acertijos (Dewar, 2008/2014).
- La introducción del juego a la educación es relativamente reciente, en la actualidad ha cobrado mucha importancia, no sólo con niños de corta edad, sino hasta educación media, ya que como se ha dicho anteriormente contribuye al desarrollo intelectual del estudiante. La actividad mental, en el juego, es continua, implica imaginación, creatividad, exploración y fantasía; por esto el niño aprende a memorizar y a razonar (Dewar, 2008/2014).

Los juegos deben considerarse como una actividad importante dentro del aula, ya que son una forma diferente de adquirir el aprendizaje (Torres, 2002). En el proceso de lecto-escritura el docente debe ser hábil para dirigir a los niños, pues los juegos deben acoplarse a su nivel, ya que si éstos son muy complicados y no van con su desarrollo, les resta interés y la lectura y la escritura se volvería aburrida.

En la primera etapa escolar se debe tomar en cuenta que los niños tienen una capacidad de atención de un 20% (Torres, 2002), por tanto es recomendable que cada cierto tiempo, se realice un juego para relajarles, motivarles y retomar la atención, por ejemplo que se levanten de sus asientos y den una vuelta a la silla, o alcen y bajen las manos u otra actividad; de esta manera los niños no se cansarán de realizar la tarea que estén haciendo.

3. El juego como herramienta

En esta sección del ensayo se mencionarán varios aportes de autores sobre la utilidad del juego.

Un aprendizaje dinámico se obtiene mediante los juegos, pues son divertidos e interactivos y ayudan al niño a aprender de una manera natural. El juego ofrece al niño seguridad mientras aprende, al ser ésta una función básica, cubierta de manera óptima, contribuye a mejorar el autoestima e ir avanzando en su aprendizaje. Haciendo mención a Mashllow (1943) y la jerarquía de niveles de necesidades, la seguridad es indispensable para que la persona alcance los siguientes peldaños de realización (Kirkland & O'Riordan, 2010). En cuanto a la lecto-escritura, autores mencionan que el juego puede dar confianza para elevar la autoestima del niño, haciéndolo más confiado para leer y escribir, así no tenderá a compararse con sus compañeros y se creará una competencia natural y sana.

El juego tiene la capacidad de dar confianza a los niños, ya sea el juego en grupo o en pares. De esta manera, el juego los motivará a cubrir sus necesidades sociales y escolares haciendo que entren en una competitividad natural, (Kirkland & O'Riordan, 2010), pues es imposible sentarse y no involucrarse en el juego.

Se debe tomar en cuenta que el objetivo dentro de las horas de clase no es el juego, sino el componente lúdico, de este modo se logrará captar la atención de los alumnos y el aprendizaje será más efectivo, así los niños tendrán la sensación de estar aprendiendo sin esfuerzo.

Corno y Snow en 1986, dicen que el maestro debe responder a las necesidades del niño y los juegos pueden ofrecer la oportunidad de conocer estas necesidades y aprovechar los estilos de aprendizaje (Kirkland & O'Riordan, 2010). Los juegos pueden, si están de acuerdo con el currículo, medir las necesidades de cada estudiante de forma visual, auditiva, quinestésica o en la lectura.

Potenciar el juego es importante dentro del proceso de enseñanza aprendizaje. No se debe olvidar que es un instrumento para el profesor, por eso debe tener objetivos claros y precisos para que no se desvíe de sus metas (Ledo, 2011). Para los niños también el juego es muy útil, ya que es entretenido dentro del cual pueden interactuar de forma espontánea.

Hay ciertas acciones que el profesor puede realizar para potenciarlo: crear centros lúdicos, participar en los juegos de manera activa, observar, guiar, o sugerir, además de hacer comentarios y motivarlos para continuar, también puede ser el líder del juego o tomar un papel secundario. (Dlaton & Cristie, s/f).

Por medio del juego, el profesor puede desarrollar las **habilidades previas** al proceso de lecto-escritura. Méndez en el 2011 explica que estos serían:

- Orientación Espacial: Esta habilidad es fundamental para la escritura. Es clave para los órdenes de las letras, escritura de izquierda a derecha, de arriba abajo.
- Lateralidad Adecuada: Antes de comenzar la escritura los niños y niñas tienen que tener definida su lateralidad.
- Psicomotricidad Fina: El aprendizaje de la escritura requiere un control manual para sujetar el lápiz y hacer la presión (Méndez, 2011) adecuada para el trazo de las letras.
- Coordinación viso motora: Los niños y niñas han de dominar la coordinación producida entre su vista y su motricidad. Los movimientos de la mano, los trazos que hagan deben responder a lo que su ojo perciba.
- Discriminación y memoria auditiva: Es esencial que los pequeños, guarden en la memoria los sonidos que escuchan para poder convertirlos en letras determinadas.
- Conciencia y discriminación Fonológica: Los pequeños deben ser conscientes de que a cada sonido le corresponde una expresión gráfica y ser capaz de diferenciar unos sonidos de otros.
- Lenguaje: El dominio del lenguaje hablado es imprescindible para el aprendizaje del **lenguaje escrito**.

A continuación se dan algunos ejemplos, en que el profesor de niños de 6 a 7 años puede realizar; estas **actividades** que tienen cierta característica lúdica, pueden apoyar el proceso lecto-escritor:

- Canta y escucha: El maestro ofrece a los niños cancioneros, y pone un CD cantado las canciones que están en estos cancioneros, los niños deben seguir con el dedo lo que escuchan.
- Lee dibujos: La profesora ofrece a sus estudiantes libros para que ellos escojan, en los cuales leen los dibujos, e interpretan lo que pasa en la historia.
- Mix de palabras: La educadora expresa ciertas palabras y los estudiantes forman oraciones con ellas.
- Animales escondidos: En una hoja se pone nombres de animales sin las vocales, los estudiantes deben completarlas con las vocales correspondientes.
- Representación: La maestra lee un libro, los niños deben interpretar lo que ella está diciendo, cada uno representa un personaje.
- Trabalenguas: se va aumentando la velocidad.
- Rimas de palabras: un alumno dice una palabra y el otro debe decir una que rime.
- Olimpiadas de palabras: el niño con sus conocimientos debe escribir una palabra dictada por la profesora, de forma correcta. Si está bien escrita, su grupo pasa a la siguiente ronda.
- Canta en Karaoke: poner ritmo a lo que se está leyendo, aquí la profesora da el primer paso para que sus niños la imiten.

- Descubre frases misteriosas: se muestra un dibujo al niño, este descubre la frase acorde a lo que ve.
- Las letras del faraón: en una pirámide dibujada en el piso, se pone una palabra o dibujo en la punta, y en la pirámide varias definiciones. El faraón es el que selecciona la definición correcta.
- Crucigramas.
- Teatro: los niños pueden hacer representaciones cortas para las cuales deben aprenderse libretos.

Otro aspecto positivo que podemos considerar es que el juego puede ser utilizado en cualquier momento de la clase, ya sea al inicio para entrar en calor, en medio para cambiar de actividad o al final para cerrar la hora, estos funcionan como elemento sorpresa, así se mantiene a los niños en todo momento a la expectativa, esto no solo al profesor le será ventajoso, sino también a los estudiantes.

El maestro debe tener en cuenta en su papel de orientador- animador, los siguientes elementos: (Crespillo, 2010)

- a) Diseñar espacios de juego es muy importante, pues éste debe ser estable, confiable y seguro; pues esto facilitará el juego espontáneo y libre, teniendo determinadas reglas y propósitos educativos. Además, tomar en cuenta que algunos juegos deben ser al aire libre para cambiar de ambiente y no entrar en rutina.
- b) Los materiales lúdicos que va a utilizar, deben ser seleccionados cuidadosamente para favorecer el pensamiento divergente y la creatividad de los alumnos. De esta manera los juguetes son solo objetos materiales, sino también herramientas para llegar a la meta requerida.

- c) La estructuración y organización de los tiempos de juego es algo que debe tomar muy en cuenta, pues, todos deben desarrollar el juego libre, es decir sin intervención del profesor, y el juego organizado donde el maestro es el mediador. Además del juego individual y el juego en grupo con dos o mas personas. De esta manera el docente debe distribuir su tiempo de clase para cumplir con lo planificado.
- d) La actitud del educador es la clave para que los juegos funcionen, pues debe ser discreto y observador. Esto implica:
- Capacidad para aceptar las equivocaciones de los niños, verlas como algo normal dentro de la evolución del niño.
 - Crear un ambiente amigable, donde el alumno pueda establecer confianza con el maestro, sin dejar de respetar las reglas.
 - Construir un ambiente de escucha y diálogo, estar dispuesto a comunicarse y comprender a sus estudiantes.
 - No dar las respuestas por adelantado, debe dejar que el niño descubra solo la solución por si solo.
 - No apresurar el juego, debe respetar la secuencia del juego.
 - Dar paso a la iniciativa del niño, es decir aceptar preguntas, ideas y sugerencias que el niño tenga (Crespillo, 2010)

4. Relación entre juego y alfabetización

Sin dudas, la lecto-escritura es la siguiente etapa del aprendizaje lingüístico del niño, luego de haber aprendido a hablar. La intervención del contexto que rodea al aprendiz es la primordial influencia para dicha adquisición. La lecto-escritura es una práctica puramente cultural y principalmente construida en una institución escolar (Daviña. 1999).

En cuanto a la lecto-escritura, la teoría vigotskyana explica que la escritura deriva del gesto, la imitación y el juego; y de manera natural el niño descubrirá que la escritura es la representación de las cosas. Por ende, aprender no será costoso para él ya que en su infancia hubo "métodos primitivos" (anteriores a las palabras escritas), gráficos que realizaba en representación de algo o alguien (Daviña. 1999).

Cuando se habla de alfabetización, o también conocida como proceso lecto-escritor, generalmente se refiere a un proceso mental complejo, el cual conceptualiza a la lectura y la escritura de los niños en edad escolar. *“Teale y Sulzby, 1991, dicen que la alfabetización emergente se da a través de un proceso de interacciones sociales durante actividades cotidianas en ambientes significativos que contienen y promueven acciones alfabetizadoras”* (Dlaton & Cristie, s/f).

El aprendizaje de la lecto-escritura constituye uno de los procesos en la educación infantil que mayor trascendencia tiene para la vida futura de un niño. A nivel mental implica un desarrollo perceptivo visual, auditivo, espacial y temporal, desarrollo psicomotriz (ya que según Piaget la inteligencia se construye a partir de la actividad motriz del niño), y de factores emocionales, conjuntamente con la evolución física se da la evolución afectiva. El niño pasa por una serie de etapas madurativas a través de las cuales se va configurando su personalidad (Fornaris 2011).

Es importante saber que la lectura no es solo decir fonemas o palabras, es una interacción entre el texto y el lector, es decir el niño recolecta todos sus conocimientos previos y los utiliza al momento de leer. Además esto es movido por la intencionalidad que la persona tenga. Por otro lado, el acto escritor es similar al lector, pues se ponen en juego procesos

mentales, no es un proceso automático. Generalmente, se lo puede conocer como la producción de distintos textos “*de uso social*” (Sanchez, 2009). El proceso de lecto-escritura parte del desarrollo de las funciones básicas del niño (habilidades motrices, madurez atencional, comprensión oral, etc.), en el cual el primer nivel es de lectura y escritura fonética (Stacey, 2009).

Hace más de una década, investigadores estadounidenses han indagado cómo se aprende a leer y a escribir a través del juego socio-dramático. Y han llegado a tres conclusiones:

- Primero presentar a los niños material impreso ayuda a conceptualizar vocabulario, pues intentan hablar como el personaje que representan.
- Segundo el juego ofrece diversas maneras de hablar y experimentar nuevas formas de alfabetización.
- Tercero da la oportunidad de hacer conexión entre el juego y la vida cotidiana, ya que en ciertas ocasiones personifican lo que ellos conocen. (Dlaton & Cristie, s/f).

Las investigaciones que se han hecho en América y Europa, han demostrado los beneficios del juego dentro del aula, como adquisición de nuevo vocabulario, mejoramiento en la atención y concentración. De manera que los maestros, quienes son la guía y los que encaminan a los niños en este aprendizaje; deben necesariamente, crear un ambiente lúdico con materiales de lectura y escritura.

Según The Journal of Educational Psychology (JEP), se presume, que el aprendizaje a base de juego cambia los procedimientos cognitivos que motivan a los niños. El JEP examinó datos recolectados de estudios anteriores sobre “*los efectos y beneficios cognitivos y motivacionales del aprendizaje basado en juegos educativos*” e indentificaron 39 juegos serios, es decir que no solo eran de diversión para el jugador, sino que son un complemento para el aula, ya que los permite relacionar aprendizajes anteriormente adquiridos (Neuronet Learning , 2013).

El juego educativo como estrategia, desarrolla ciertas **competencias básicas** en el aprendizaje:

- Competencia en comunicación lingüística: utilizan el lenguaje oral y escrito.

- Competencia de representación: interactúan con el mundo real y el medioambiente.
- Competencia digital y tratamiento de la información: utilizan los recursos disponibles en internet para reforzar conocimientos enseñados por la maestra.
- Competencia social: desarrollan valores o cualidades positivas, los cuales influyen en los demás.
- Competencia aprender a aprender: desarrollan la propia autonomía e iniciativa.
- Competencia artística: aprender a utilizar diversos materiales (Jiménez, s/f).

Gracias a estas competencias enseñar través del juego educativo es útil, pues el niño mejora su memoria, ya que aquí se involucran las emociones, y el juego ofrece la oportunidad de expresarlas. Es por esto que el niño aprende a ganar y a perder; crece con sentimientos de aceptación y aprende a generar lazos emocionales con otras personas aumentando así su autoestima y confianza (Jiménez, s/f).

De igual manera, Daviña 1995, expresa que mediante el juego se desarrollan las siguientes habilidades que intervienen en el proceso de la lecto-escritura:

- Conciencia y discriminación Fonológica: Los pequeños deben ser conscientes de que a cada sonido le corresponde una expresión gráfica y ser capaz de diferenciar unos sonidos de otros.
- Lenguaje: El dominio del lenguaje hablado es imprescindible para el aprendizaje del lenguaje escrito.
- Comprensión de órdenes y estructuras sintáctica: En el aprendizaje de estos procesos, los niños y niñas han de poseer la habilidad para comprender los distintos órdenes tanto de las letras como de las palabras. Las mismas letras ordenadas de distinta forma, dan lugar a palabras distintas o a ninguna palabra. Y las palabras para transmitir un mensaje con sentido tienen que tener un orden concreto.

- Comprensión de lo que se lee: No sólo basta con conocer los distintos sonidos y saber la palabra que vemos escrita. Es importante que se comprenda el mensaje que se está leyendo.
- Planificación del escrito: Para comenzar a escribir, es común que aparezca la dificultad de cómo ordenar las ideas. Debemos entrenar a los pequeños para que tengan la habilidad de antes de comenzar a expresarse, planifiquen lo que quieren poner por escrito.
- Velocidad lectora y de procesamiento. Una vez adquirido los procesos de lecto-escritura, comenzaremos a trabajar el dominio de los mismos con los pequeños, para ello es fundamental trabajar la velocidad de procesamiento que conlleva una lectura y escritura fluida y rápida.

ARGUMENTACIÓN

Como se ha mencionado anteriormente, en el tema inicial, “El juego y su definición”, el significado de juego es muy amplio, sin embargo, recogiendo las múltiples definiciones de varios autores se puede decir que el juego es algo natural, que viene desde que el ser humano es concebido, ya que hasta en el vientre de la madre, el bebé juega. Es algo que está orientado a través de la cultura; como dice Huizinga, en su libro, de acuerdo al lugar en donde se vive se van adquiriendo costumbres y el lenguaje, razón por la cual el juego y la cultura están ligados.

Adicionalmente, Katie Salen y Erick Zimmerman, hablan sobre el juego significativo, pues este, al salir de la cultura, tiene gran peso sobre la vida del niño, haciendo del juego un medio para llegar a un objetivo.

Contribuyendo a esta idea, la teoría expuesta por Newman y Newman sobre el crecimiento y mejoramiento de la persona a través del juego, explica que a través de éste el niño va madurando, y también, como dice Piaget, el juego va cambiando y contribuye a un mayor crecimiento. De esta manera, los juegos permiten medir el crecimiento del niño.

El dar un significado al juego y tratar de darle importancia, viene desde tiempos atrás, por ejemplo, en el renacimiento el Padre Hernández expresa su preocupación por el juego pues busca aumentar aquella naturaleza que lleva el ser humano desde niño, dando a entender que si se quitan los juegos, los estudiantes no aprenderán de manera natural y en lugar de divertirse irán por el camino de los vicios.

Un paso importante que se dio a través del tiempo es la creación de los kindergarten, pues la educación infantil tomó importancia. Básicamente Froebel utilizó juguetes y juegos que estimulan al niño y llaman su atención.

Gracias a este inicio, y a los autores mencionados con anterioridad, se ha reconocido los patrocínios del juego dentro del aula.

Los argumentos expuestos anteriormente nos permiten reconocer que el juego es una actividad natural en el niño, es inherente a su naturaleza, es una actividad espontánea y que conduce a su aprendizaje y desarrollo.

En el tema número dos “Beneficios del juego en el aprendizaje” el juego esta visto como la metodología ideal dentro del aula, ya que el niño adquiere nuevo vocabulario, memoria, aumenta su atención y concentración y la comprensión del mundo. El juego imaginario es de suma importancia, pues no solo imita al mundo de los adultos, sino que también aumentan los contenidos de la lectura y la escritura porque; ven una cosa, saben como se llama por como lo dicen los adultos y empiezan a relacionar letra con objeto.

Contrariamente a lo que sucede en la escuela tradicional que se parte del aprendizaje de los códigos escritos, para luego darle sentido al texto, es decir, se parte de la memorización de códigos escritos con su sonido, luego escribir oraciones carentes de sentido y finalmente darle un sentido a lo que escriben en contextos significativos, la importancia del juego dentro del aula radica, en que todo texto tendrá sentido para el niño; los diferentes niveles de conceptualización lingüística se alcanzarán de manera natural, de igual manera como se adquiere el lenguaje hablado, el simple garabateo tendrá un significado, la escritura sin control de cantidad, escrituras fijas, escrituras diferenciadas, escrituras silábicas, escritura silábico alfabéticas, escrituras alfabéticas, serán adquiridas de manera divertida, natural, espontánea, ya que se ha comprobado que el juego, va de acuerdo al desarrollo natural del niño y sus necesidades específicas en cada etapa de escolarización.

Se reconoce que la lectura y la escritura son procesos complejos que implican en los niños capacidades cognitivas desarrolladas al máximo para que puedan concentrarse; en este proceso el juego les ayuda a que la actividad mental sea constante, lo cual contribuye al desarrollo del cerebro. Como se mencionó anteriormente, según las investigaciones realizadas por Marion Diamond con ratas, es posible que los seres humanos, como especies superiores, tengan las mismas o mejores reacciones al juego; como sería el crecimiento de la corteza cerebral.

Hay que tomar en consideración que, para que el juego favorezca de mejor manera el proceso de la lecto-escritura, debe ser dirigido, tener reglas y dar espacio al juego simbólico, pues

ayuda a mejorar las habilidades lingüísticas del niño al momento de hablar y de entender lo que escuchan.

Precisamente al constatar las bondades del juego en el desarrollo intelectual del niño, es que recientemente se le considera como una estrategia o metodología dentro del aula. Aún para los mismos profesores quienes utilizan el juego como una herramienta novedosa para enseñar y que pueden usarla con estudiantes de toda edad. Lo que debe tener presente es que debe responder al nivel, intereses, necesidades y curiosidades del estudiante. Además, tener presente los períodos de atención. Entre los 6 y 7 años, los niños tienen una capacidad de un 20%, los juegos deben tener intervalos de descanso. Estos periodos de pausa benefician a los estudiantes y hacen que, para el docente sea más fácil manejar el grupo.

De igual manera, el maestro debe tener presente que la estimulación cognitivo lingüística que se da en esta etapa es de fundamental importancia para el desarrollo de los niños, por lo cual deben ofrecerles oportunidades de interactuar de forma constante en un ambiente rico en estímulos. La adquisición de la lecto- escritura se perfecciona gracias a la escolarización, es decir al colegio pues se relacionan no solo con sus profesores, sino también con sus compañeros.

El tema tres “El juego como herramienta”, nos ofrece una visión distinta del juego, si tomamos en consideración que en el método tradicional, la metodología respondía a la voluntad, capacidad y habilidad del maestro, más no a la naturaleza y necesidad del niño.

La ventaja del juego en la lecto-escritura es, que se puede aprender de forma espontánea y se pueden incluir diferentes estilos de aprendizaje, los niños pueden aprender de manera auditiva, quinestésica, visual.

Se considera acertados los aportes de Ledo (2011) cuando dice que distintos juegos se pueden ir creando al momento de realizar las planificaciones, que el juego es útil ya que proporciona a los estudiantes la oportunidad de tener una comunicación real, ofrecen un clima positivo y relajado dentro del aula, y promueven la participación. Añade que el profesor es un mediador, motiva a los estudiantes y, completa que los niños utilizan sus conocimientos previos y adquieren nuevos de manera divertida, que se pueden presentar contenidos nuevos y afianzar

los anteriores, desarrollan la creatividad, favorecen la comunicación e integración grupal, son un reto personal.

Otro aspecto importante a mencionar es que el juego tiene una connotación muy espontánea; dentro del juego, los estudiantes tienen la oportunidad de autocorregirse y autoregularse y hacerlo entre compañeros, de manera natural, con mucha receptividad. Con el juego no importa que algunos estén más adelantados, al ser divertido y motivador, hace que los niños se integren. Es por eso que esta metodología es una gran herramienta dentro del aula. Además, ayuda a los profesores a dar una retroalimentación, a saber dónde deben realizar refuerzos.

En el proceso lecto-escritor, el profesor debe incluir el componente lúdico, en cada uno de los objetivos de clase. Por lo tanto es una herramienta que se puede usar como complemento, de este modo el aprendizaje será más efectivo y los niños aprenderán de manera inconsciente y espontánea.

Otra ventaja, como se mencionó anteriormente, es que el maestro puede intervenir en los juegos de distintas formas; por ejemplo siendo el líder o un espectador, o un actor secundario. Varios juegos pueden ser aplicados en el proceso de lecto-escritura cuando se hagan las planificaciones, para que el aprendizaje se dé de manera natural, son de fácil ejecución, no requieren mucha preparación previa, por ejemplo los recomendados por Rodríguez, 2014:

- Con niños de 6 años:
 - Trabajar los sonidos de las letras.
 - Ordenar palabras para formar frases.
 - Comprender el significado de las frases
 - Ordenar letras y forma palabras.
 - Buscar la letra diferente.
 - Buscar palabras con un sonido determinado, etc.
 - Escribir frases con determinadas palabras.

- Con niños de 6 -12 años:
 - Ordenar palabras para formar frases.
 - Hacer sopas de letras y crucigramas.
 - Escribir textos, con un dibujo, con algunas palabras clave, etc.
 - Buscar la letra distinta.
 - Unir frases y escribir frases con el mismo significado
 - Centrar la vista y entrenar la velocidad lectora, aprender a leer con los ojos.
 - Comprender lo que leer.
 - Definir palabras.
 - Separar en sílabas e identificar la sílaba tónica.

Las actividades mencionadas anteriormente, en la sección N.2 (Beneficios del juego en el aprendizaje) como son: canta y escucha, lee dibujos, mix de palabras, animales escondidos, representación, trabalenguas, olimpiadas de palabras, canta en karaoke, descubre frases misteriosas, las letras del faraón, crucigramas, teatro; fueron practicados en una institución particular en niños de 6 y 7 años, las cuales dieron resultados favorables, pues se ha visto una mejora en lectura y un incremento en el vocabulario aprendido.

Cabe mencionar que en el colegio que se realizó la observación, esta técnica se utiliza para enseñar inglés y español. Además, no solo se utiliza en las clases mencionadas anteriormente, sino también en expresión corporal, pues a través del conocimiento de su cuerpo pudieron aprender de una mejor manera.

Por ejemplo, se dan a los estudiantes pedazos de papel con distintas letras, la maestra dice una palabra y ellos deben escribir la palabra con las letras que tiene de acuerdo a como la palabra

suene. De esta manera aprenden a discernir sonidos. Esto se suele utilizar dentro del aula al finalizar la hora de lenguaje.

Por otro lado, en la hora de matemáticas antes de utilizar el libro, los niños tienen la oportunidad de jugar con su base diez haciendo concursos, formando la composición numérica que la profesora indica. Con esta actividad los alumnos empiezan animados la clase.

En el anexo número 1 se puede ver como Pepito (seudónimo) comenzó el colegio; sin respetar líneas de su hoja, no tomaba en cuenta el espacio en donde debía poner las oraciones, juntaba las letras, no usaba signos de puntuación, dentro de la oración mezcla mayúsculas con minúsculas; además su actitud hacia la escritura y lectura no era apropiada ya que no participaba en clase, era inseguro de lo decía y copiaba a sus compañeros. En el anexo número 2 se puede notar un gran cambio que tuvo cuatro meses después con los juegos que se practicaron en clase, su actitud dio un cambio completo, es más seguro de sí mismo, no teme equivocarse, y se nota que ha tomado gusto por la lectura y escritura.

En el anexo número 3, se puede observar como Juan (seudónimo) al inicio del año escolar, tenía problemas con su escritura, pues al igual que Pepito, tuvo dificultades en ubicar la letra dentro del carretero o línea, las letras eran de un gran tamaño, no usaba signos de puntuación, no respetaba espacios entre letra y dibujo. Cabe recalcar que el poema escrito, está incompleta aunque éste estaba escrito en el pizarrón. Con respecto a la lectura, omitía palabras, se escondía para que la maestra no lo haga participar y era inseguro de sí mismo.

En el anexo número 4, se puede ver como sus problemas en motricidad siguen siendo su mayor dificultad, sin embargo Juan tuvo una mejora tres meses después, pues respeta espacios entre los dibujos, escribe en línea recta y dentro del carretero, utiliza signos de puntuación, mayúsculas al iniciar sus oraciones y sus oraciones tienen lógica. Sigue siendo un niño inseguro pero se lo percibe muy motivado e interesado, se sienten sus mejorías.

En el tema cuatro “Relación entre juego y alfabetización” se da un significado al proceso lecto-escritor que implica procesos mentales complejos en donde la intencionalidad de la persona es la que mueve a que la alfabetización ocurra y, aún más esta adquisición tiene un uso social al ser compartido con las personas de su alrededor. Por otro lado el juego, es una

actividad que se utiliza para entretener en la cual se agilitan las capacidades mentales. Por razones sociales y de entretenimiento el juego y la alfabetización son magníficos para los niños.

El niño desde un principio se alfabetiza gracias al mundo que le rodea, ya sea por sus padres, pares o distintos medios como letreros, anuncios, etc., con quienes está compartiendo situaciones que implican diversas formas de lectura y escritura.

Las investigaciones que se han hecho en los Estados Unidos han revelado que la dramatización es parte importante de la vida del niño, pues aprende no solo a descubrir el mundo como es, sino también asimilan vocabulario, perciben nuevas formas de alfabetización, mejoran la atención y la concentración. En la actualidad se propicia mucho la dramatización, el juego de roles, representaciones, justamente por las bondades que proporciona en el desarrollo del proceso lecto-escritor y en otras áreas del desarrollo.

Con mayor frecuencia se encuentran artículos que apoyan la metodología del juego dentro de clase. Según la revista, *The Journal of Educational Psychology*, los juegos que se realizan dentro del aula, son llamados juegos serios, es decir que no solo son de distracción para los niños, sino que a través de estos, podrán activar sus procesos cognitivos. Gracias a la activación de procesos mentales, se desarrollan ciertas competencias como: la lingüística, social, de representación, de información; etc. Enseñar a través de juegos serios es más sencillo, pues el niño desarrolla sus capacidades de manera completa y a su ritmo. Además, se crea una sana competitividad entre los estudiantes pues al momento de jugar no le ven al otro como un enemigo, solo como un compañero.

Se reconoce también, que de este modo, se crean vínculos afectivos hacia la lectura y la escritura a través del juego con materiales visuales, auditivos o sensoriales en general, de este modo permiten a los alumnos asimilar aprendizajes de forma individual y lúdica, pues al ser el juego espontáneo se convierte en parte de ellos. Además, el contacto que tengan con el profesor es importante para que ellos se hagan sensibles y les guste la lecto-escritura, sin importar si tienen problemas o no, si cuentan con el apoyo del maestro no tendrán problemas en aprenderlo.

Por último, cabe mencionar que a través de los juegos se da un aprendizaje implícito, es decir que se aprenden reglas abstractas sin que éstas pasen por la consciencia, de esta manera se interioriza mejor no sólo los reglamentos sino también los aprendizajes. Los niños de 6 a 7 años, al igual que los niños de otras edades, juegan por naturaleza, el profesor debe utilizar una metodología para que éstos aprendan de manera entretenida.

CONCLUSIONES

Si bien, se conoce que el aprendizaje de la lectura y la escritura es uno de los aprendizajes más difíciles a que se va a someter el escolar de seis años, los aportes de los diferentes autores permiten suponer que la madurez requerida en diferentes áreas para llevar a cabo dicho aprendizaje, puede adquirirla por medio del **juego** y las condiciones necesarias para enfrentarlo puede proporcionarle el **profesor**, evitando que el escolar se exponga al fracaso, miedo, ansiedad, frustración y que lo lleve al éxito en su aprendizaje; no solo de la lecto-escritura sino en el resto de las áreas de conocimientos.

En cuanto al juego, es pertinente citar Huinsinga (1943), “...*el niño empieza escribiendo como un juego. Toda actividad humana tiene una base lúdica, “...la cultura humana brota del juego – como juego – y en él se desarrolla...”*; en tanto la escritura es una actividad cultural y se inicia en el juego, debe aprenderse jugando. Es por ello que el autor se detiene a considerar qué es el juego, y en especial qué es el juego para el niño; para luego presentar una variada gama de actividades lúdicas, ya que estas adquieren relevancia a la hora del aprendizaje de este proceso complejo que definimos como praxia (Risueño, Motta, 2005)

Haciendo referencia al profesor, se cita a Daviña, quien expresa que el lugar que ocuparon los padres en los primeros pasos del "aprender a hablar", ahora lo constituye el entorno institucional en el cual el maestro es el encargado de crear situaciones de aprendizajes que contribuyan a la motivación del niño por aprender estas prácticas. El profesor tiene un papel fundamental dentro del proceso de lecto-escritura, pues es el guía o el mediador que ayuda al estudiante en este proceso, es por eso que los maestros deben actualizar sus herramientas para que todos los niños puedan aprender de mejor manera.

Como conclusión podemos decir que el juego:

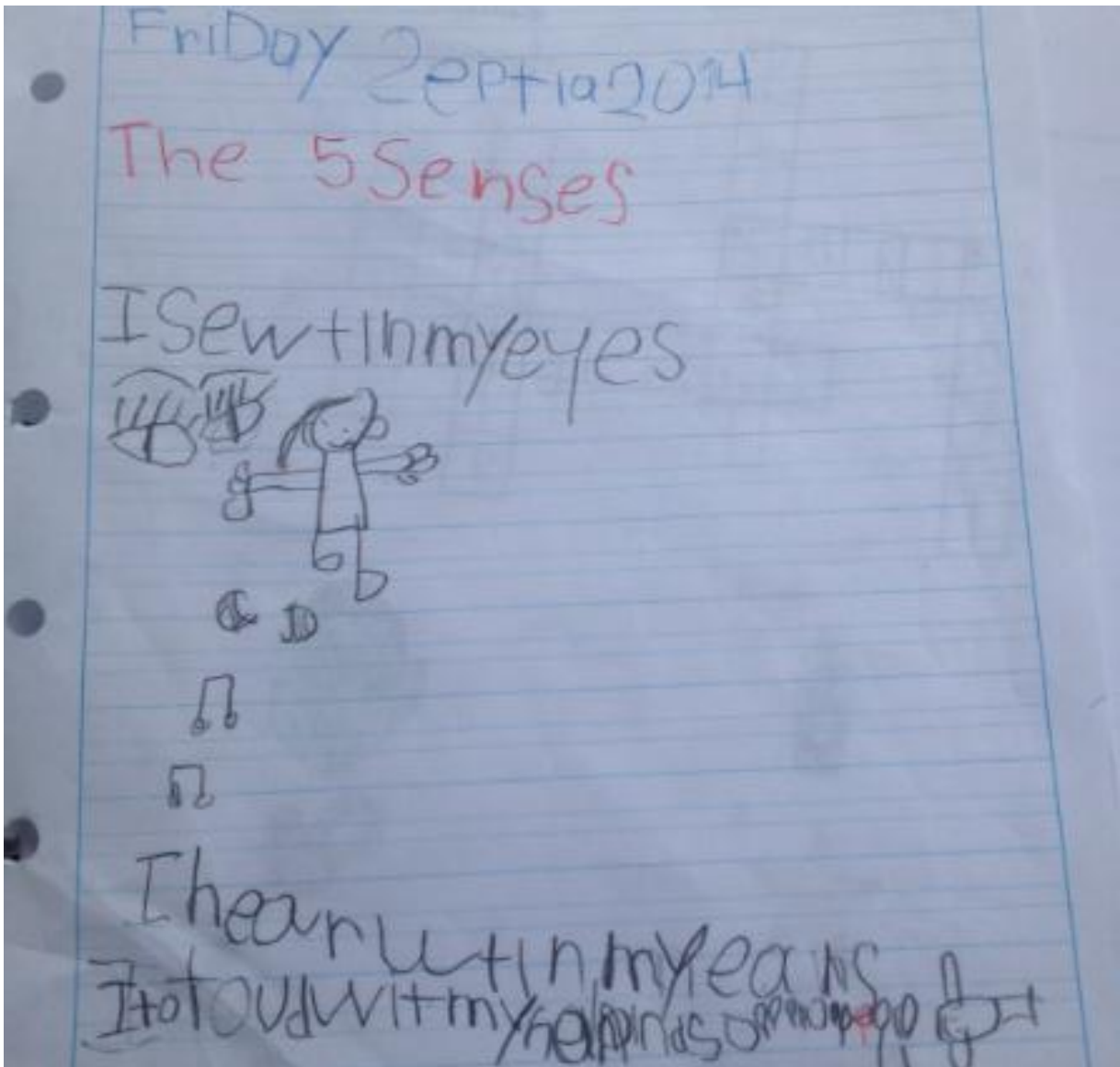
- Contribuye a un aprendizaje significativo ya que da sentido y significado a las actividades que el niño realice, en el caso de los niños de 6 y 7 años los acompaña en el proceso de alfabetización.
- El juego es una forma de aprender distinta, pues los niños se divierten en forma natural y de manera inconsciente por eso que se les debe exigir cada vez más a los niños para que estos lleguen a potencializar sus capacidades lingüísticas. El juego permite que el niño aprenda de manera espontánea y lo habitúa a superar obstáculos y problemas que se le puedan presentar.
- Motiva a los estudiantes a interactuar con sus pares y con los adultos, haciendo que aprendan más vocabulario e enriquezcan el que ya han adquirido.
- El juego es una herramienta que facilita la introducción de cualquier tema, pues al ser educativo tiene diferentes funciones puede ser el núcleo o el final de la clase. El juego permite practicar el lenguaje de forma variada y adquirir nuevos conocimientos.
- El vínculo afectivo hacia la lectura y la escritura es de suma importancia pues de este modo los niños aprenden, al ser sensibles les permite asimilar los conceptos y el aprendizaje. Del mismo modo el apego que creen con el maestro es clave, pues es el que enseña y los niños los ven todo el tiempo, por esta razón la relación que debe haber entre estos dos es significativa.
- En la institución educativa en donde se emplea el juego como una ayuda dentro del aula, se logró ver mejorías en el proceso de escritura y de lectura, pues se pudo notar que se divierten y aprenden. Eso no quiere decir que no se sientan en sus pupitres, la clave es combinar los períodos de trabajo en el pupitre con los más abiertos, para que haya armonía dentro de clase, de esta manera, mantienen la atención por períodos más prolongados.
- Por las razones expuestas se considera que el juego es una herramienta útil en el proceso de alfabetización del niño, ofrece muchas ventajas y fomenta muchos

aprendizajes. Adicionalmente, facilita la tarea del profesor porque le ofrece maneras divertidas de enseñar.

Finalmente se puede concluir que las observaciones que se realizaron fueron de suma importancia, pues ayudan a comprender mejor que el juego puede ser parte de la metodología que tiene el profesor, pues es la herramienta más natural que puede encontrar para enseñar. En los anexos se observa que el juego es útil para los niños, ya que ellos no tienen ningún temor hacia la lectura y la escritura ya sea en inglés o en español. Les gusta aprender y tienen más seguridad en los que leen y escriben.

ANEXOS

Anexo 1.



- No respeta espacios.
- No hay puntuación.
- No hay separación entre palabras.
- Combina minúsculas con mayúsculas.
- Junta oraciones

Anexo 2.

WORD DETECTIVES!

at that
but say she

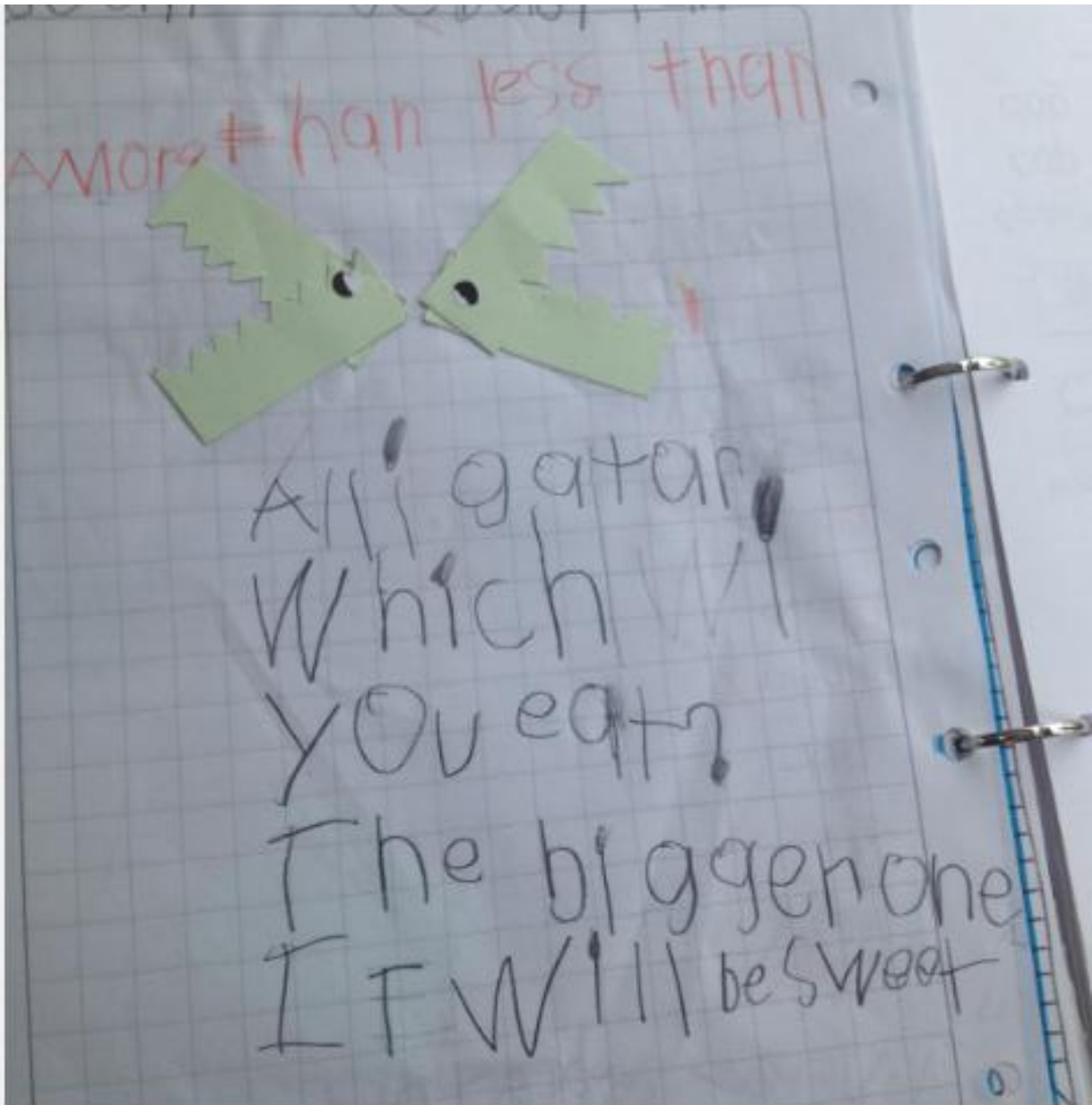
choose five words and use them in a sentence.

1. Mom has a say.
2. My Dad was that.
3. My mom never at.
4. But Mom didn't know when.
5. These are okay she said.

Copyright © 2012 Krista Wallden

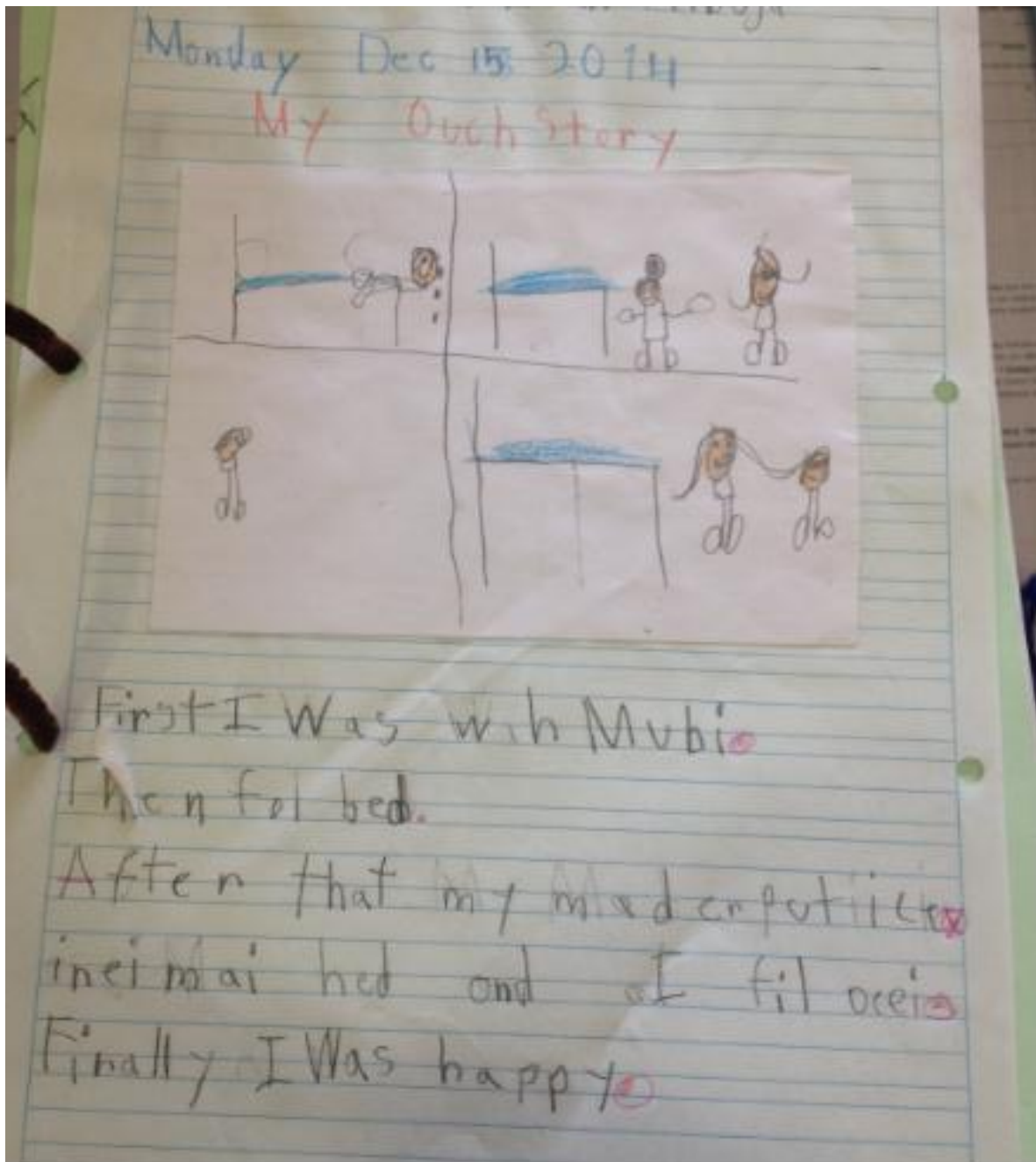
- Empieza con mayúsculas las oraciones.
- Acaba con punto final.
- Respetar los carretes.
- Hay espacios entre palabras.

Anexo 3.



- Escribe en la mitad de la hoja.
- Escribe con letra grande
- No hay puntuación.
- Escribe en forma de cascada.

Anexo 4.



- Puntuación al final de las oraciones.
- Mezcla mayúsculas y minúsculas.
- Empieza con mayúscula las oraciones.
- Escribe en línea recta.

BIBLIOGRAFÍA

Appold, H. (1985). Tecnología de los metales: para profesiones técnico.mecánicas. En H. Appold, *Tecnología de los metales: para profesiones técnico.mecánicas*. (págs. 133-134). Barcelona: Reverté.

Benítez, M. I. (marzo de 2009). *El juego como herramienta de aprendizaje* . Recuperado el octubre de 2014, de http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_16/MARIA%20ISABEL_BENITEZ_1.pdf

Bruner, J. (1983). *"El habla del niño"*. Barcelona : Ed. Paidós

Campuzano, O. (junio de 2009). *LA importancia del juego en el aprendizaje*. Recuperado el noviembre de 2014, de <http://es.slideshare.net/oscaracampuzano/la-importancia-del-juego-en-el-aprendizaje>

Crepillo, E. (agosto - octubre de 2010). *El juego como actividad de enseñanza - aprendizaje* . Recuperado el septiembre de 2014 , de http://www.gibralfaro.uma.es/educacion/pag_1663.htm

Daviña, L. (1999). *Adquisición de la lecto-escritura*. HomoSapiens .

Dewar, G. (2008/2014). *The cognitive benefits of play: effects on the learning brain*. Recuperado el noviembre de 2014, de <http://www.parentingscience.com/benefits-of-play.html>

Dlaton, I., & Cristie, J. (s/f). *El juego y sus implicancias educativas en el aprendizaje de la alfabetización*. Recuperado el octubre de 2014, de http://www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a19n1/19_01_Dalton.pdf

Jiménez, M. (s/f). *El juego como instrumento de motivación en el aula.*. Recuperado el noviembre de 2014, de <http://www.eduinnova.es/sept09/ELJUEGO.pdf>

Kinedeportes . (s/f). *El juego. Concepto* . Obtenido de <http://www.kinedeportes.com.ar/publicaciones/1-el-juego1.pdf>

Kirkland, D., & O'Riordan, F. (enero de 2010). *Games as an engaging teaching and learning* . Recuperado el 10 de septiembre de 2014, de Technique: Learning or playing?: http://icep.ie/wp-content/uploads/2010/01/Kirkland_et_al.pdf

Ledo, C. (junio de 2011). *Los juegos una alternativa a la enseñanza del español como lengua extranjera* . Recuperado el noviembre de 2014, de <http://www.eumed.net/rev/ced/28/colv.htm>

Meneses, M., & Monge, M. Á. (septiembre de 2001). *El juego en los niños: enfoque teórico*. Recuperado el octubre de 2014, de Revista de educación Redalyc : <http://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

Méndez, M. F. (2011). *Factores necesarios para la adquisición de la lectoescritura*. Cuadernos de Educación y Desarrollo Vol 3, N. 30.

Millán, S. (noviembre de 2012). *El juego como método de aprendizaje* . Recuperado el octubre de 2014, de <http://eljuegoestrategiadeaprendizaje.blogspot.com/2012/11/ventajas-y-desventajas-del-juego-en-el.html>

Neuronet Learning . (2013). *Los beneficios del aprendizaje con juegos educativos*. Recuperado el noviembre de 2014, de <http://neuronetlearning.com/blog/es/los-beneficios-del-aprendizaje-con-base-tecnologica/>

Rael, M. I. (febrero de 2009). *El juego en el aprendizaje* . Recuperado el octubre de 2014, de http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_15/ISABEL_Rael_2.pdf

Real Academia Española. (2015). *Definición de juego*. Madrid .

Ruiz, C. R. (2014). *Como aprenden los niños a leer y a escribir. Pautas para fomentar estos aprendizajes*. Recuperado el febrero de 2015, de Educapeques: <http://www.educapeques.com/escuela-de-padres/como-aprenden-los-ninos-a-leer-y-escribir-pautas-para-fomentar-estos-aprendizajes.html#>

Motta I. & Risueño A (2007). *El juego en el aprendizaje de la escritura*. Recuperado el febrero de 2014, de Fundamentación de las estrategias lúdicas de

https://books.google.com.ec/books?id=IJKPieUggSgC&pg=PA12&dq=risque%C3%B1o+motta+huizinga&hl=es&sa=X&ei=B_LxVJC6EIOxsATOkIKYBA&ved=0CBsQ6AEwAA#v=onepage&q=risque%C3%B1o%20motta%20huizinga&f=false

Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play*. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology .

Sanchez, C. M. (19 de diciembre de 2009). *La importancia de la lectoescritura en educación infantil*. Recuperado el octubre de 2014, de Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas: http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_14/CARMEN_SANCHEZ_1.pdf

Stacey, A. (2009). *La lecto-escritura y su incidencia en el aprendizaje*. Recuperado el noviembre de 2014, de <http://repositorio.ulead.edu.ec/bitstream/26000/760/1/T-ULEAM-05-0094.pdf>

Revista Seritium. (2001). *Juegos y actividades físicas recreativas para animación* . Recuperado el febrero de 2015, de <http://www.seritium.es/tafadseritium/images/Juegos%20Tema%201.pdf>

University of Minnesota . (8 de mayo de 2008). *Center of teaching and learning* . Recuperado el noviembre de 2014, de What is Active Learning?: <http://www1.umn.edu/ohr/teachlearn/tutorials/active/what/>

Vin-Mbah, F. I. (enero de 2012). *Learning and teaching methodology* . Recuperado el 2014 de octubre , de <http://www.mcser.org/images/stories/JESR-Special-Issues/JESR-January2012/fidelia-i-vin-mbah.pdf>

Whiterbread, D. D. (abril de 2012). *The importance of play* . Recuperado el noviembre de 2014, de University of Cambridge : http://www.importanceofplay.eu/IMG/pdf/dr_david_whitebread_-_the_importance_of_play.pdf