



FACULTAD DE PSICOLOGÍA Y CIENCIAS SOCIALES
TRABAJO INTEGRADOR FINAL

Título:

**Análisis teórico de los aportes del juego en el proceso de
lectoescritura**

Estudiante: Flores, Marcela Karina

Legajo: 32797

Director/es: Mg. Gómez Zeliz Julieta

Trabajo Final de Integración para acceder al título de Licenciada en Psicopedagogía

2025

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE OBRAS EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL DE LA UFLO UNIVERSIDAD

RIUFLO - *Repositorio Institucional de la Universidad de Flores* - fue creado para gestionar y mantener una plataforma digital de acceso libre y abierto para la difusión de la creación intelectual de la Universidad de Flores.

El autor cede a la Universidad de forma gratuita pero no exclusiva, los derechos de reproducción, de distribución y de comunicación pública de su obra, a través del **RIUFLO**. Por lo tanto, la Universidad adopta para los ítems allí depositados la Licencia Creative Commons atribución - no comercial 4-0 internacional que siempre requerirá que se cite la fuente y se reconozca la autoría. De solicitar otras limitaciones, el autor podrá detallarlas en forma expresa o a través de la elección de otro modelo de Licencia.

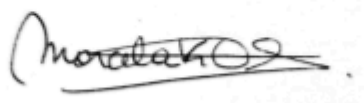
Autorizo la publicación de la obra en el RIUFLO (seleccionar una opción): SI

A partir del día de la fecha de aprobación del TFI [SI]

A partir de otra fecha, especificar: ... / ... / ...

Lugar y fecha: Buenos Aires, 10 de diciembre de 2025

Firma y aclaración del autor:



Marcela Flores

Índice

Introducción.....	3
Delimitación del Objeto de Estudio.....	3
Fundamentación.....	4
Objetivos.....	4
Objetivo General.....	4
Objetivos Específicos.....	5
Supuesto básico de la investigación.....	5
Estado del Arte.....	5
Marco Teórico.....	10
Lectoescritura.....	11
Construcción de la lectoescritura.....	12
El Juego y el Aprendizaje.....	15
Relación entre juego y lectoescritura.....	16
El juego y las habilidades cognitivas implicadas en la lectoescritura.....	17
Tipos de juegos y su aporte a la alfabetización inicial.....	18
El rol del juego en el desarrollo evolutivo del niño del primer ciclo.....	20
Estrategias psicopedagógicas lúdicas para la enseñanza de la lectoescritura.....	22
Juego y motivación en el aprendizaje lector y escritor.....	25
Método.....	25
Fuentes de acceso a la información.....	26
Categoría de análisis.....	26
Términos o palabras claves.....	27
Resultados.....	27
En resumen.....	38
Síntesis y Conclusiones.....	40
Aportes y contribuciones de la investigación.....	45
Limitaciones de la Investigación.....	47
Líneas de Investigación futuras.....	49
Referencias bibliográficas.....	51
Anexo: Matriz de datos.....	61

Resumen

La presente investigación teórica, de carácter bibliográfico, analiza la relación entre el juego y el aprendizaje de la lectoescritura en el primer ciclo de la educación primaria desde una perspectiva psicopedagógica integral. A partir de la revisión de cincuenta fuentes académicas, incluyendo producciones clásicas y contemporáneas, se examinaron los principales enfoques que fundamentan el valor del juego en la alfabetización inicial, así como los procesos cognitivos, lingüísticos, socioemocionales y relacionales que se activan cuando el aprendizaje se desarrolla en contextos lúdicos. El análisis permitió identificar tipos de juegos particularmente relevantes para la adquisición del lenguaje escrito, tales como los juegos simbólicos, lingüísticos, motores, reglados y digitales. Asimismo, se relevaron estrategias psicopedagógicas basadas en evidencia que orientan la integración del juego en propuestas educativas situadas, destacando la importancia de la planificación docente y del acompañamiento institucional. Los resultados obtenidos indican que el juego, cuando se incorpora de manera intencionada y sostenida, favorece la construcción activa de la lectoescritura y promueve experiencias alfabetizadoras más significativas, inclusivas y emocionalmente habilitantes. En conjunto, los hallazgos permiten sostener que el juego constituye una herramienta pedagógica y psicopedagógica fundamental para fortalecer los procesos de alfabetización en los primeros años escolares.

Palabras claves

Juego. Lectoescritura. Alfabetización inicial. Psicopedagogía. Estrategias lúdicas. Primer ciclo escolar.

Introducción

Delimitación del Objeto de Estudio

El presente trabajo se enfoca en conocer la forma en que el juego influye en el proceso de construcción de la lectoescritura en niños que cursan el primer ciclo. El objeto de estudio de esta investigación consiste en analizar la influencia del juego en la construcción y el aprendizaje de la lectoescritura en niños del primer ciclo. Se aborda la importancia del juego como herramienta estratégica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura y se examina cómo contribuye a mejorar dicho proceso en los niños y niñas.

En primer lugar, se analiza el proceso de construcción de la lectoescritura desde diversas teorías del aprendizaje. En este sentido, se incorpora la perspectiva de Guerra y Cuevas de Jesús (1994), quienes sostienen que el juego favorece la integración de habilidades cognitivas y lingüísticas, lo que se traduce en un apoyo significativo para el desarrollo lectoescritor. Asimismo, se describen los tipos de juegos que facilitan el desarrollo de la lectoescritura según la etapa evolutiva de los niños del primer ciclo, considerando además su incorporación a través de herramientas tecnológicas.

La relevancia de esta investigación reside en comprender el proceso de construcción del aprendizaje de la lectoescritura, identificar los factores implicados y determinar de qué manera el juego colabora en su desarrollo. Se espera que los hallazgos contribuyan a optimizar las intervenciones en el ámbito psicopedagógico, aportando estrategias que potencien la enseñanza de la lectoescritura en el entorno educativo, y que, de igual forma, sirvan como base para desarrollar abordajes preventivos orientados a reducir el índice de nuevos casos, anticipándose a indicadores negativos en el aprendizaje.

Esta investigación se clasifica como teórica y bibliográfica, ya que se fundamenta en el análisis detallado y la revisión crítica de una selección de obras bibliográficas y estudios previos. De acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2014), este tipo de estudio se orienta a la recopilación, análisis y sistematización de información teórica relevante sobre el tema de investigación. Además, se recurre a la consulta de fuentes digitales y bases de datos en línea, lo cual posibilita acceder a una amplia gama de información sobre la temática. El trabajo consiste en la recolección de documentación y bibliografía existente relacionada con la problemática abordada, lo que facilita una comprensión más profunda del tema. En este sentido, la investigación teórica se concibe como el examen sistemático de un conjunto de creencias y supuestos, con el objetivo de aprender y comprender la temática (Ortega, s.f.).

Fundamentación

El aprendizaje de la lectoescritura en el primer ciclo escolar es un proceso fundamental para el desarrollo cognitivo y académico del niño, ya que constituye la base para la adquisición de conocimientos más complejos en etapas posteriores. Romero (2004) señala que la lectura y la escritura no son simples aprendizajes instrumentales, sino que representan procesos fundamentales cuya transferencia cognitiva y afectiva tiene un impacto significativo en la vida del individuo. Asimismo, la lectura, según Sanz Moreno (2006), es una combinación de habilidades que permiten la decodificación y comprensión del lenguaje escrito, iniciando con un estímulo visual que, a través de un registro fonemático y la memoria primaria, facilita la construcción del significado del texto. Desde la perspectiva del aprendizaje, Vygotsky (1934) sostiene que el juego es una actividad esencial en el desarrollo mental del niño, ya que promueve la apropiación del conocimiento mediante la interacción con los demás y su entorno. En este sentido, Cassany (2006) y Solovieva y Quintanar (2012) afirman que el juego no solo estimula el desarrollo cognitivo, sino que también facilita la adquisición de habilidades lingüísticas y comunicativas necesarias para la lectoescritura.

No obstante, a pesar de que diversas investigaciones han resaltado la importancia del juego en el aprendizaje, aún no se ha explorado exhaustivamente su impacto específico en la construcción de la lectoescritura en el primer ciclo escolar. López Silva (2021) enfatiza que la lectura no solo implica comprender e interpretar un texto, sino que supone otorgarle significado, activar el pensamiento y asumir un papel dinámico y activo en el proceso lector. Desde esta perspectiva, el proceso de enseñanza de la lectoescritura debe considerar estrategias pedagógicas que permitan a los niños interactuar con el lenguaje escrito de manera significativa, promoviendo el desarrollo de habilidades que faciliten la comprensión lectora y la producción escrita.

Desde el enfoque psicopedagógico, la implementación de estrategias lúdicas en la enseñanza de la lectoescritura resulta fundamental para motivar y estimular el aprendizaje de los niños. Por ello, esta investigación busca responder la siguiente pregunta: ¿Cómo influye el juego como herramienta estratégica en el aprendizaje de la lectoescritura en el primer ciclo escolar?

Objetivos

Objetivo General

Describir la influencia del juego como herramienta estratégica en el aprendizaje de la lectoescritura en el primer ciclo escolar a partir de una investigación teórica y bibliográfica.

Objetivos Específicos

- Identificar los principales enfoques teóricos que explican la relación entre el juego y el aprendizaje de la lectoescritura en el primer ciclo escolar.
- Analizar cómo el juego favorece el desarrollo de habilidades lectoras y escritoras en niños del primer ciclo escolar.
- Examinar los tipos de juegos que, según la literatura, pueden potenciar el aprendizaje de la lectoescritura.
- Proponer estrategias basadas en la evidencia teórica que fomenten el uso del juego como herramienta en la enseñanza de la lectoescritura en el primer ciclo escolar.

Supuesto básico de la investigación

Se parte del supuesto de que el juego, cuando se emplea como herramienta pedagógica y estratégica, favorece la construcción de la lectoescritura en niños del primer ciclo escolar. Este supuesto se fundamenta en la evidencia teórica y en los hallazgos de la literatura, los cuales indican que las actividades lúdicas estimulan procesos cognitivos, lingüísticos y sociales esenciales para el desarrollo de habilidades lectoras y escritoras. Asimismo, se asume que la incorporación sistemática de estrategias basadas en el juego incrementa la motivación y la participación activa de los niños, contribuyendo a una adquisición más eficaz de la lectoescritura.

Estado del Arte

Las investigaciones sobre el juego y el proceso de lectoescritura son abundantes. A continuación, se presentan 10 trabajos sobre el tema publicados en los últimos 5 (cinco) años.

Un trabajo de investigación llevado a cabo por Zapata Vásquez (2020), en la Facultad de Ciencias Sociales Humanidades y Artes de la Universidad Autónoma de Bucaramanga, Colombia, ha sido titulado: “El juego como estrategia didáctica para fortalecer el proceso de lectura y escritura en el grado primero”. Esta investigación tuvo por objetivo fortalecer el desarrollo de las competencias en lectoescritura en los estudiantes del grado primero de la Institución Educativa Provenza Sede B, a través del juego como estrategia didáctica. Por ello, se realizó en la Institución Educativa Provenza Sede B, con la participación de 21 estudiantes del grado primero. Esta investigación tuvo un enfoque cualitativo con diseño de investigación-acción. Entre sus conclusiones se destaca que el juego es un instrumento facilitador en la edificación de conocimiento que causa empatía y gusto en los alumnos, motiva el aprendizaje, permite progresar y avanzar en las habilidades escritoras y lectoras con el apoyo y acompañamiento de algún agente facilitador.

Otro trabajo investigativo, de Espinel Pinzón (2020), publicado en Colombia, tuvo como objetivo proponer una metodología basada en juegos tradicionales para la enseñanza de la lectura y la escritura en quinto grado de educación básica primaria desde un modelo de gestión escolar en una institución educativa privada del municipio de Bucaramanga. Se trató de una investigación con un diseño metodológico de enfoque cualitativo, y de tipo interpretativo. Como resultado en la investigación se orientó la incorporación de juegos tradicionales para la enseñanza de la lectura y la escritura en la básica primaria integrándose al diseño de clases y la planeación institucional. Concluyendo así, que el modelo de ruta metodológica para la gestión escolar tiene implicaciones en otras áreas y dimensiones tanto pedagógicas como administrativas que impactan en la calidad de la enseñanza y de los aprendizajes.

Pereira Corvalán (2020), en su estudio realizado en la ciudad de San Pedro y titulado “El juego matemático como estrategia psicopedagógica para la estimulación de las funciones ejecutivas de niños de 6 y 7 años, Ciudad de San Pedro” se puso como objetivo explorar la influencia del juego matemático como estrategia psicopedagógica en la estimulación de las funciones ejecutivas de niños de 6 y 7 años, Ciudad de San Pedro. Esta es una investigación de tipo cualitativa, no experimental. En los resultados se evidenció que los juegos matemáticos utilizados como estrategia psicopedagógica tienen un impacto positivo en la estimulación de las funciones ejecutivas en niños de 6 y 7 años. A partir de las

entrevistas realizadas a psicopedagogas, se observó una valoración unánime sobre los beneficios que estas dinámicas lúdicas generan en aspectos como la atención sostenida, la memoria de trabajo, la organización, la planificación, la resolución de conflictos y la inhibición de conductas impulsivas. Las profesionales destacaron también su efecto motivacional y su aporte al desarrollo social y afectivo infantil. Entre los juegos más frecuentemente aplicados en sus prácticas se mencionaron rompecabezas, juegos de cartas, dominó, bingos y actividades de armado de secuencias. Además, se subrayó la importancia de que docentes y familias se capaciten para detectar a tiempo posibles dificultades y colaborar de forma activa con el abordaje psicopedagógico. Finalmente, se propuso reforzar el trabajo interdisciplinario y ampliar futuras investigaciones para incluir más actores y contextos, a fin de fortalecer la implementación de estas herramientas y potenciar el desarrollo integral de los niños en el ámbito educativo.

El estudio realizado por López Silva (2021), en la Universidad Libre, Colombia, tuvo como objetivo fortalecer el nivel de lectura comprensiva de los niños de tercer grado de primaria del Establecimiento Educativa Eduardo Camacho Gamba de Curití, mediante la implementación de una habilidad didáctica. El tipo de investigación ha sido cualitativa, ya que los avances se dan de acuerdo con la información recolectada en la población y muestras seleccionadas, acorde a la interpretación de los resultados obtenidos. Además, se trató de una investigación de acción educativa, ya que permite analizar una problemática observada en niños. El proyecto tuvo como población el Colegio Eduardo Camacho Gamba, y como muestra se seleccionaron 20 niños del grado tercero, de la jornada de la mañana, de la sede B del colegio Eduardo Camacho Gamba. En la conclusión se señala el hecho de que la didáctica implementada ha arrojado muy buenos resultados, y los estudiantes mejoraron significativamente su desempeño en la comprensión lectora, en cuanto al nivel literal los estudiantes se apropiaron de conocimientos que les permitieron reconocer información explícita del texto.

En el trabajo realizado por Arias y Barovero (2022), realizado en la ciudad de Rosario, y titulado “El juego como mediador de aprendizajes en niños/as que habitan contextos marginarizados de la ciudad de RosarioArgentina”, las autoras plantearon el objetivo analizar el lugar que tiene el juego, como mediador del aprendizaje, en niños y niñas de 11 a 12 años que habitan contextos marginarizados en la ciudad de Rosario, (Santa Fe, Argentina). Este es un trabajo con un enfoque mixto, de tipo exploratorio y descriptivo, de tipo transversal. La investigación, centrada en niños y niñas de 11 y 12 años que viven en contextos marginados de la ciudad de Rosario, permitió comprender cómo el juego ocupa un lugar relevante en sus vidas y es reconocido por ellos mismos como una fuente de aprendizaje, especialmente en lo social y vincular. También se constató que las

elecciones lúdicas no difieren significativamente entre varones y mujeres, posiblemente por la influencia del entorno y la disponibilidad de recursos. Aunque los juegos electrónicos fueron mencionados, se observó una convivencia entre estos y los juegos tradicionales, generando incluso contradicciones en las respuestas. Asimismo, el juego se desarrolla mayormente en espacios privados, como el hogar o el ámbito escolar, debido a la escasez de propuestas recreativas accesibles en el barrio. En este sentido, los hallazgos destacan la necesidad de generar políticas públicas que amplíen el acceso a espacios lúdicos y fomenten el juego como herramienta para el desarrollo integral, al tiempo que reafirman su potencial pedagógico, simbólico y subjetivante desde la propia voz de los niños y niñas.

En el trabajo investigativo de Encinas, Ferzola y Solís (2022), se plantea como objetivo, identificar y analizar representaciones que expresan docentes de primer ciclo de la escuela de Educación Primaria de Rosario, Argentina, acerca del uso del juego como recurso para la enseñanza de la lectoescritura. La investigación se plantea desde un enfoque cualitativo no experimental, con alcance descriptivo; participando 6 docentes de primer ciclo del nivel primario. Y los resultados más notables resaltan que las docentes destacan discursivamente la importancia del juego en el proceso de enseñanza y aprendizaje y lo reconocen como un recurso factible para ese fin, aunque, al indicar los recursos utilizados a la hora de enseñar a leer y escribir, no surge la categoría de juego como tal.

Albici (2022), en su trabajo de investigación titulado “El juego como estrategia para el desarrollo de la Inteligencia Emocional en el Nivel Inicial”, llevado a cabo en el municipio de Ramos Mejía, Buenos Aires, tiene como objetivo estudiar el empleo de actividades lúdicas para el desarrollo de la inteligencia emocional de los alumnos de entre 4 y 5 años de Jardines Privados de Ramos Mejía durante el ciclo lectivo 2021. Este es un trabajo de tipo cualitativo, descriptivo y exploratorio, y con un corte transversal. La investigación permitió evidenciar que, en el Nivel Inicial, el juego se consolida como la estrategia pedagógica más utilizada por las docentes, tanto para abordar contenidos curriculares como para fomentar habilidades sociales y emocionales en los niños. A través de las entrevistas, se observó que, aunque muchas docentes no cuentan con una formación específica en inteligencia emocional, integran estos aspectos de forma intuitiva en sus prácticas diarias, reconociendo el impacto que tienen las emociones en el aprendizaje y la socialización. El vínculo afectivo entre docente y niño, la adecuación del juego al desarrollo cognitivo y el uso de materiales concretos surgieron como factores clave para la eficacia de estas propuestas. Asimismo, se destacó que el juego permite poner en palabras sentimientos, resolver conflictos y fortalecer vínculos, posicionándolo como una herramienta valiosa para el desarrollo integral. Aunque la inteligencia emocional no suele estar formalmente planificada, se infiere que su

incorporación consciente en las propuestas pedagógicas podría generar beneficios a largo plazo, incluso en la prevención de problemáticas como el bullying.

Por otro lado, Bustos, Oraná y Oyola (2023) realizaron una investigación en la ciudad de Córdoba, titulada “El juego como herramienta de promoción en la alfabetización en el contexto del jardín maternal”. En este se puso como objetivo analizar las intervenciones psicopedagógicas que desde el juego operan sobre la promoción en la alfabetización. Esta investigación es de tipo cualitativa y con un abordaje empírico. A partir del estudio de proyectos diseñados por estudiantes para salas de jardín maternal, se concluyó que dichas intervenciones, más que replicar propuestas institucionales, buscaron enriquecer los procesos simbólicos involucrados en el aprendizaje temprano. Las acciones desarrolladas, enmarcadas en un enfoque de derechos, revelaron la importancia de considerar los contextos familiares y los vínculos primarios como base para el diseño de estrategias que articulen prevención y promoción. El análisis evidenció también que el juego, en sus diversas formas —especialmente el simbólico y el libre—, favorece el desarrollo de habilidades cognitivas, lingüísticas y subjetivas esenciales para la alfabetización. Si bien se reconoció la vigencia del enfoque psicogenético de Piaget, también se mencionaron nuevos aportes que invitan a repensar el juego desde perspectivas actuales y contextualizadas. En definitiva, se destacó el valor del juego como práctica significativa que permite habilitar aprendizajes, estimular el lenguaje, fortalecer la simbolización y acompañar de forma integral los procesos de alfabetización desde los primeros años de vida.

La investigación llevada a cabo por Campero (2024), en Concepción de Tucumán y titulado “El juego como estrategia didáctica y el aprendizaje significativo de alumnos de 1° grado de la escuela Pablo Haimés de la ciudad de Concepción Tucumán”, se ha planteado como objetivo describir el juego como estrategia didáctica y facilitador de aprendizajes significativos en alumnos de 1° grado de la escuela Pablo Haimés de la ciudad de Concepción – Tucumán. Este trabajo es de tipo empírico cualitativo. La investigación realizada en la Escuela Pablo Haimés de Concepción, Tucumán, evidenció que el juego, cuando es utilizado como estrategia didáctica en el primer grado, potencia significativamente el aprendizaje de los alumnos, generando un entorno más motivador, participativo y adaptado a sus necesidades. Las docentes destacaron cómo, a través del juego, pueden conocer mejor a sus estudiantes en sus dimensiones emocionales, sociales y cognitivas, logrando una planificación más sensible y contextualizada. Los resultados también reflejan que el juego transforma las prácticas educativas tradicionales al favorecer aprendizajes significativos, fomentar la creatividad, fortalecer la expresión, promover el trabajo colaborativo y estimular áreas como la atención, la memoria y el desarrollo moral. En

suma, el estudio concluye que integrar el juego de forma planificada en el aula no solo mejora el rendimiento escolar, sino que también enriquece el vínculo emocional con el aprendizaje, alentando un cambio pedagógico centrado en el disfrute y la participación activa de los niños.

En otro trabajo llevado a cabo en Rosario por Colangelo (2024) y titulado “Se aprende a jugar jugando con otros. Espacios de juegos accesibles: una pausa subjetivante que da lugar a lo inédito de la infancia, desde la mirada del acompañante Terapéutico”, en el que se plantea el objetivo identificar las dificultades del sector de juegos infantiles que obstaculizan la accesibilidad y el derecho a jugar de todos los niños que concurren al Parque Municipal de Lobos o desean hacerlo. Este trabajo tiene una metodología descriptiva. La investigación puso en valor el juego como una experiencia fundante en la infancia, esencial para la construcción de la subjetividad y para la elaboración simbólica de las vivencias internas y del entorno. Desde una mirada socio-cultural, se resignificó el parque como espacio público y simbólico, reconociéndolo no solo como un lugar de encuentro, sino también como un espacio comunitario que garantiza el derecho al juego. El estudio evidenció que la falta de accesibilidad en los juegos infantiles del Parque Municipal Hiriart limita la participación de niños con discapacidad, vulnerando sus derechos y restringiendo sus posibilidades de juego autónomo. A través del análisis de las condiciones del entorno y la aplicación de los principios del diseño universal, se identificaron obstáculos arquitectónicos que impiden una participación equitativa y segura, proponiendo así pautas concretas para la creación de espacios inclusivos. Además, se destacó el rol del Acompañante Terapéutico como figura clave para integrar proyectos que garanticen derechos y generen espacios lúdicos accesibles y afectivamente significativos, consolidando una práctica comprometida con los desafíos que atraviesan hoy las infancias más vulneradas.

Marco Teórico

Lectoescritura

La lectoescritura podría definirse como una habilidad para leer y escribir de forma correcta. Guerra (1994), expresa que este es un proceso de aprendizaje, en el cual el aprendizaje de la lectura y de la escritura se dan de manera simultánea, y en todos los casos se da de manera diferente. Esto se debe a que no todas las personas aprenden de la misma manera, ni con los mismos métodos; es por lo que algunos docentes utilizan libros de textos para enseñar a leer y escribir, y en otros casos se deben buscar estrategias diferentes.

La escritura y la lectura, por más de que son dos procesos que se encuentran relacionados, son muy diferentes, y uno se apoya en el otro. El proceso de la lectoescritura es imprescindible para todos los sujetos, ya que con este proceso aprenden a desarrollar la capacidad de leer y escribir, y lo hacen por medio de un ambiente enriquecedor y alfabético donde los individuos se encuentren involucrados en el lenguaje (Guerra, 1994).

Romero (2004), en su libro expresa que, los individuos se han acostumbrado a creer que la lectura y escritura son aprendizajes instrumentales y automáticos, sin embargo, son aprendizajes fundamentales cuya transferencia cognitiva y afectiva va más allá de lo que se puede imaginar; por algo, se consideran tres aprendizajes fundamentales en la vida: la escritura, la lectura y el pensamiento lógico-matemático.

Estas habilidades son instrumentos y herramientas importantes para desarrollar los pensamientos, una comunicación y unas interacciones efectivas cada vez más complejas con los demás y el entorno, y son herramientas muy valiosas para aprender (Romero, 2004). Romero (2004) señala que el hecho de enseñar a escribir y a leer, así como el hecho de enseñar a pensar, es preparar y educar a los niños con la esperanza de una mejor calidad de vida para ellos.

La lectura es una combinación de habilidades simples y sencillas de descodificación, siendo también secuenciales, que logran acceder al desciframiento léxico. Dicho proceso da inicio con un estímulo visual, para luego continuar con una representación icónica, la cual permite un registro fonemático. A continuación, al conjunto de letras se le asocia con significados. Estas entradas léxicas son almacenadas dentro de la memoria primaria para que puedan organizarse en frases con sentidos, las cuales, almacenadas y conservadas también dentro de la memoria, concederán significado a contenidos más amplios de los textos que serán posteriormente leídos. (Sanz Moreno, 2006)

Molinari (2008) expone que la alfabetización inicial trasciende la decodificación y abarca la construcción de sentido, ofreciendo que los niños aprendan a leer integrando la lectura, la escritura y el pensamiento discursivo. Su enfoque enfatiza que enseñar a leer implica también formar lectores activos y críticos desde sus primeras experiencias.

López Silva (2021), manifiesta que el hecho de leer, va más allá del entender, comprender e interpretar; la lectura significa dar sentido al texto, significa poner en marcha el pensamiento y asumir un papel dinámico y activo frente a lo que se lee. Por otro lado, Sáez (citado en Fernández, 2014), especifica que la lectura es una actividad instrumental, y en esta no se lee solo por leer, por el contrario, se lee por algo y para algo. Esto se debe a que detrás de la lectura debe existir un deseo de conocer. Es por esto, que López Silva (2021), remarca que, el deseo de leer nace de cada individuo desde el momento en el cual quiere aprender algo nuevo, y la lectura crea un mundo nuevo dentro de la mente del lector, y esto es lo que les permite adquirir nuevos conocimientos, y produce placer, un deseo de explorar, abriendo la mente a cada nueva cosa.

Santiesteban (2016), plantea que, leer es el medio más efectivo para poder lograr el desarrollo tanto intelectual del hombre, como el social, moral e incluso el desarrollo espiritual. Por lo cual, la lectura tiene una gran importancia en los individuos, y compone un elemento básico y fundamental en la formación integral de las nuevas generaciones.

Luyten (2007) sostiene que la alfabetización debe ser comprendida como un proceso de apropiación cultural, donde leer y escribir implican una inserción en las prácticas sociales del lenguaje. Esta autora propone una mirada crítica sobre la enseñanza tradicional centrada en la decodificación, subrayando la necesidad de vincular la lectoescritura con el sentido, la experiencia del niño y sus contextos significativos. Desde su enfoque, se enfatiza que enseñar a leer no es sólo enseñar letras, sino permitir el acceso a la cultura escrita como herramienta de transformación y participación social.

Construcción de la lectoescritura

Visca (1999) desde la psicopedagogía sostiene que el proceso de alfabetización debe analizarse no solo desde el dominio de la lectura y la escritura, sino también desde la intervención clínica y educativa de dificultades, lo cual refuerza la necesidad de estrategias lúdicas y mediaciones específicas para facilitar la construcción de la lectoescritura.

Cuando se habla de construcción, se hace mención al hecho de que el individuo va construyendo sus conocimientos a lo largo de la vida; lo cual se debe a que es un sujeto activo (Ferreiro, 2018). La autora hace mención al hecho de que un proceso que construye, involucra dentro de su proceso a la reconstrucción, así como también a los procesos de

coordinación, de diferenciación, de integración, y demás procesos que intervienen en la construcción.

Ferreiro (2018), psicóloga y pedagoga argentina reconocida internacionalmente, ha sido pionera en la investigación sobre el proceso de adquisición de la lectoescritura desde una perspectiva constructivista. A partir de sus estudios, realizados junto a Jean Piaget, propuso que los niños no aprenden a leer y escribir por simple repetición o enseñanza directa, sino que construyen activamente su conocimiento sobre la lengua escrita, desarrollando hipótesis que van evolucionando en función de sus experiencias y de las interacciones sociales.

En su enfoque, Ferreiro señala que los niños atraviesan diferentes niveles de conceptualización acerca de la escritura, desde una etapa presilábica hasta una comprensión más alfabética del sistema. Este proceso no es lineal ni homogéneo, y varía según el contexto sociocultural del niño, su exposición al lenguaje escrito y el acompañamiento pedagógico recibido. Así, el aprendizaje de la lectoescritura se entiende como un proceso activo, personal y continuo, que requiere de contextos significativos para adquirir sentido.

Esta perspectiva resulta fundamental para la presente investigación, ya que permite comprender que la enseñanza de la lectoescritura no puede reducirse a la memorización de letras o a la repetición de sonidos, sino que debe contemplar la construcción subjetiva del conocimiento por parte del niño, incorporando estrategias pedagógicas que lo estimulen a descubrir y experimentar con el lenguaje escrito. En este sentido, el juego adquiere un valor central como herramienta mediadora que favorece estos procesos de descubrimiento y apropiación.

En esta línea, Borzone et al. (2008) proponen que el proceso de alfabetización debe pensarse desde una concepción sociocultural del aprendizaje, donde el niño se involucra en prácticas letradas significativas que le permiten apropiarse de los usos sociales de la lengua escrita. La autora destaca que la alfabetización inicial no debe limitarse a la decodificación, sino que debe incluir la comprensión, la producción textual y la reflexión metalingüística, a través de propuestas contextualizadas y motivadoras.

Desde una mirada psicopedagógica clínica, Mendelsohn (2010) plantea que el proceso de aprendizaje de la lectoescritura involucra construcciones subjetivas que deben ser acompañadas desde un abordaje diagnóstico e interdisciplinario. La autora señala que las dificultades en la lectoescritura no siempre remiten a una incapacidad cognitiva, sino a interferencias en el modo en que el sujeto se vincula con la lengua escrita. Por ello, enfatiza

la importancia de una evaluación profunda de los recorridos previos y de estrategias que incluyan el juego como mediador para resignificar los sentidos del escribir y leer.

Además, plantean que la mediación docente es crucial para acompañar este proceso, ya que permite vincular la experiencia del niño con nuevos conocimientos, promoviendo aprendizajes más profundos y transferibles. Esta perspectiva refuerza la necesidad de estrategias lúdicas, dialógicas y colaborativas que sitúen al niño como protagonista activo de su aprendizaje, permitiendo una apropiación funcional y crítica de la lengua escrita.

En el caso de la lengua escrita en los niños, se habla de una construcción ya que se ha identificado la existencia de conceptualizaciones infantiles que es imposible explicar a través de una lectura directa de los datos del ambiente, y tampoco por transmisión de otros sujetos alfabetizados (Ferreiro, 2018).

Cantú y Di Scala (2015) presentan un dispositivo diagnóstico, el DIPlé, diseñado desde la psicopedagogía clínica para captar el “posicionamiento lector-escriptor” del niño, es decir, cómo éste se sitúa subjetivamente frente al acto de leer y escribir. El instrumento desglosa la lectura y la escritura en subdimensiones (escritura espontánea, dictado, lectura silenciosa, etc.) y propone que las dificultades no solo responden a un déficit técnico, sino a una construcción psíquica que el sujeto articula en interacción con el texto y el mediador. Esta perspectiva aporta a nuestro estudio al mostrar que, para diseñar estrategias lúdicas eficaces que desarrollen la lectoescritura, es imprescindible comprender desde dónde parte el niño (su posicionamiento) y cómo movilizar su involucramiento activo mediante el juego.

En este sentido, al considerar que el juego moviliza intereses, situaciones significativas y posibilita el ensayo de roles lectores-escritores, el reconocimiento del posicionamiento que detecta el DIPlé permite orientar la intervención psicopedagógica hacia la planificación de actividades lúdicas ajustadas al nivel y la necesidad del alumno. Así, la utilización del juego en el aula no se limita a un recurso más, sino que se convierte en parte de una lectura diagnóstica y estratégica del sujeto que aprende a leer y escribir. (Cantú y Di Scala, 2015)

Cuando la autora Ferreiro (2018) habla de reconstrucción dentro de la construcción, hace referencia al hecho de que es preciso reconstruir el saber construido dentro de cierto dominio para aplicarlo a otro dominio. Se vuelve a reconstruir un saber que ya fue construido previamente, y de esa manera, poder adquirir nuevos conocimientos del mismo dominio, los cuales ya han sido registrados sin que sean comprendidos. Además, también se reconstruye el conocimiento de la lengua oral en los niños, con el fin de poder utilizarlo dentro del dominio escrito.

El Juego y el Aprendizaje

El juego es un aspecto necesario para todas las personas, siendo esencial en la infancia y las edades que refieren a esta etapa, ya que el juego se trata de una actividad innata que aparece de forma natural en el desarrollo de la primera infancia, la cual se extiende hasta la adolescencia, donde a través del juego, los niños asocian diferentes cosas del entorno, además de interactuar con otros niños y establecer una comunicación con los adultos cercanos para aprender a desenvolverse y a reconocer en mundo en el cual se rodean. Ôfele (2002) afirma que el juego constituye una herramienta central en la psicopedagogía, no solo por su valor recreativo, sino porque permite intervenir en ámbitos cognitivos, sociales, afectivos y motrices al mismo tiempo. La autora enfatiza que el rol del psicopedagogo no es simplemente ofrecer juegos, sino diseñarlos con un propósito didáctico y reflexivo para que favorezcan aprendizajes significativos. Siendo a través del juego, que los niños exploran, aprenden, se comunican, desarrollan la personalidad, impulsan habilidades sociales, capacidades intelectuales y resuelven problemas (Bernabeu y Goldstein., 2016).

El juego constituye una experiencia innata en la infancia que permite al niño poner en marcha múltiples dimensiones del desarrollo: cognitiva, social, emocional y motriz. Según Alonso Arijá (2021), el juego no solo favorece el aprendizaje a través de la manipulación, la exploración y el uso de los sentidos, sino que también se configura como un principio metodológico esencial en la Educación Infantil, convirtiendo al alumno en protagonista activo de su proceso formativo.

El aprendizaje de la lectura en los sujetos, debe ser un proceso amigable, tranquilo, espontáneo, sencillo para la edad de cada uno, y donde este aprendizaje no se realice de manera forzada, todo lo contrario, se debe disfrutar haciéndolo, y así garantizar la adquisición de los conocimientos (López Silva, 2021).

Filidoro (2018) sostiene que el juego no debe conceptualizarse como mera recreación, sino como un espacio simbólico profundamente estructurado, donde el niño experimenta, simboliza, regula sus impulsos, y en el que la mediación del adulto es esencial para que el juego tenga sentido educativo. Según la autora, “jugar no es a cualquier cosa, de cualquier modo, ni en cualquier momento” (Filidoro, 2018, p. 23), lo que implica que la planificación pedagógica del juego requiere atención a las condiciones de tiempo, espacio, recursos y mediación. Esta visión activa del juego como práctica psicopedagógica fortalece el enfoque de esta investigación, al reconocer que las estrategias lúdicas para el desarrollo de la lectoescritura necesitan parámetros de diseño y acompañamiento que garanticen su eficacia.

El autor Ruiz (2017) explica que, un factor básico del desarrollo, un contexto específico donde se da la interacción en el cual las formas de comunicación y de acción se convierten en estructuras maleables e integradoras que dan lugar a procesos de adquisición de destrezas específicas y conocimientos concretos referidos a los ámbitos de los temas que se representan en el juego y a los recursos psicológicos que se desarrollan en el mismo.

Para ensamblar los conocimientos sobre el juego y educación, se puede tomar los conceptos de gestión escolar que plantea Miranda (2016), quien expresa que este es un proceso en el cual se destaca el compromiso y la responsabilidad del trabajo en equipo, además de implicar el diseño, la construcción, y evaluación del quehacer educativo. Sumando que, las capacidades de crear nuevas políticas institucionales implican a toda la comunidad escolar con formas de participación democráticas, las cuales apoyan al desempeño de directivos y profesores a través del desarrollo y progreso de proyectos educativos útiles y beneficiosos para las características y necesidades de cada institución.

Relación entre juego y lectoescritura

Cuando se habla del juego dentro del proceso educativo, especialmente en la etapa inicial, es imposible no reconocer su estrecha vinculación con el aprendizaje de la lectoescritura. El juego, por su naturaleza libre y creativa, permite a los niños explorar el mundo simbólico del lenguaje sin presiones externas, generando espacios donde el error no paraliza, sino que habilita nuevas formas de entender y expresar (Lerner, 2001).

Desde una perspectiva constructivista, Schunk (2012) plantea que los aprendizajes significativos surgen cuando los niños tienen oportunidades de participar activamente, interactuar con su entorno y construir el conocimiento a partir de su experiencia directa. En este marco, el juego se convierte en una herramienta pedagógica que no solo estimula el interés, sino que también permite manipular sonidos, palabras e imágenes en un contexto que resulta natural y estimulante para los más pequeños.

Arnés (2022) presenta una revisión reciente que evidencia cómo el juego favorece los procesos de lectura en el nivel primario al activar la participación, el interés y la exploración del lenguaje escrito en contextos lúdicos. Su estudio revela que no basta con proponer juegos, sino que éstos deben estar articulados con prácticas lectoras funcionales para que favorezcan la apropiación de la lectoescritura.

De manera complementaria, Urquijo (2007) destaca que, a través del juego, se fortalecen funciones cognitivas claves como la atención, la memoria y la planificación. Estas capacidades resultan imprescindibles en el proceso de alfabetización, ya que permiten

sostener la concentración, organizar ideas, recordar secuencias y dar sentido a lo que se lee y escribe. Juegos que implican identificar letras, formar palabras o contar historias no solo activan el lenguaje, sino que entrenan habilidades cognitivas profundas, muchas veces de forma casi imperceptible para los propios niños.

En el contexto educativo argentino, Lerner (2001) señala que el juego no debe ser entendido como un “extra” en la planificación escolar, sino como un componente central de la enseñanza. Lejos de ser una actividad “de recreo”, permite a los niños acercarse a la lectura y la escritura de un modo espontáneo, exploratorio y, sobre todo, significativo. En sintonía con esta mirada, Sarlé (2024) remarca que, al jugar, los niños no solo desarrollan su lenguaje y pensamiento simbólico, sino que también expresan emociones, construyen vínculos y afianzan su sentido de pertenencia. En definitiva, el juego abre puertas no solo al conocimiento, sino también al mundo del otro y al universo de lo escrito.

Por todo ello, pensar la lectoescritura desde el juego implica comprender que no se trata únicamente de enseñar letras o sonidos, sino de generar las condiciones para que el niño se sienta habilitado a expresarse, a interpretar y a crear. Es allí donde el juego se transforma en un puente entre la palabra y el sentido, entre el aprender y el disfrutar.

El juego y las habilidades cognitivas implicadas en la lectoescritura

Aprender a leer y escribir no es un proceso automático ni mecánico. Implica una compleja articulación de habilidades cognitivas que deben ser desarrolladas y fortalecidas desde los primeros años escolares. En este recorrido, el juego emerge como una herramienta clave, capaz de activar y sostener funciones mentales superiores en contextos accesibles, motivadores y emocionalmente significativos (Lerner, 2001).

Desde una perspectiva psicológica y pedagógica, Urquijo (2007) remarca que funciones como la memoria de trabajo, la atención sostenida, la planificación, el control inhibitorio y la flexibilidad cognitiva resultan fundamentales para lograr una apropiación efectiva del lenguaje escrito. En este sentido, las experiencias lúdicas, cuando son cuidadosamente seleccionadas e intencionadas, favorecen el desarrollo de estas funciones, generando oportunidades para que los niños sostengan la atención, organicen secuencias, retengan consignas, resuelvan problemas y trabajen en cooperación con otros.

Gagna (2012) analiza cómo el juego actúa como técnica de intervención para niños con dificultades de aprendizaje, señalando que la planificación de actividades lúdicas permite movilizar funciones ejecutivas, memoria, atención, inhibición, vitales para la

adquisición de la lectoescritura. De este modo, el juego aparece como medio psicopedagógico para reforzar las habilidades cognitivas implicadas en la alfabetización.

Este autor analiza de forma empírica cómo el juego reglado puede usarse como técnica psicopedagógica para intervenir en dificultades de lectoescritura, subrayando que más allá del juego libre, la planificación del juego con mediación y consignas permite activar funciones ejecutivas clave como atención, memoria y inhibición.

A su vez, Schunk (2012) destaca que los aprendizajes más sólidos y duraderos se producen cuando el estudiante se involucra activamente con los contenidos, y cuando se favorece la motivación intrínseca. El juego cumple con estas condiciones: estimula el deseo de participar, pone en marcha la curiosidad y brinda libertad para explorar sin temor al error. En la práctica psicopedagógica, esto permite acompañar el desarrollo de habilidades lectoras y escritoras desde una mirada integral.

Desde el campo argentino, Sarlé (2024) sostiene que el juego permite a los niños desarrollar su pensamiento simbólico, ejercitar la toma de decisiones, anticipar acciones y poner en palabras sus ideas. Todo esto contribuye directamente al proceso de alfabetización, ya que leer y escribir también requiere imaginar, planificar y construir sentidos. En una línea similar, González (2005) resalta que el juego activa áreas del pensamiento asociadas con la creación, la representación y la simbolización, elementos esenciales para el dominio del lenguaje escrito.

Por su parte, Lerner (2001) plantea que las actividades escolares deben ofrecer a los niños múltiples oportunidades de interactuar con el lenguaje en contextos funcionales, y el juego puede convertirse en ese espacio privilegiado donde el lenguaje cobra sentido y propósito. En lugar de repetir mecánicamente letras o palabras, los niños tienen la posibilidad de construir significados, vincular experiencias previas y desplegar estrategias cognitivas para resolver desafíos propios del mundo escrito.

En esta misma línea, Skliar (2005) reflexiona sobre la necesidad de una educación que no se limite a transmitir información, sino que habilite espacios de subjetividad, creación y diálogo. El juego, en tanto experiencia viva y compartida, permite que los niños se expresen, comprendan al otro y se apropien del lenguaje en un entorno que respeta sus ritmos y particularidades. Es allí donde se encuentran el juego, la lectura, la escritura... y el deseo de aprender.

Tipos de juegos y su aporte a la alfabetización inicial

Cuando se aborda la alfabetización inicial, resulta imprescindible reconocer que no todos los juegos aportan de la misma forma al desarrollo de la lectura y la escritura. Cada

tipo de juego ofrece distintas oportunidades para que los niños exploren y desarrollen habilidades cognitivas, lingüísticas y sociales esenciales para dominar el lenguaje escrito (Sarlé, 2010).

Desde una perspectiva pedagógica, Sarlé (2010) resalta especialmente el valor del juego simbólico en el proceso inicial de alfabetización. En estos juegos, los niños tienen la oportunidad de asumir diferentes roles, recrear situaciones cotidianas y experimentar con diversos lenguajes. Estas actividades facilitan el desarrollo de habilidades comunicativas fundamentales para el aprendizaje de la lectoescritura, ya que se genera una motivación auténtica en los niños para escribir cartas, listas de compras o recetas.

En consonancia con esto, Lerner (2001) sostiene que los juegos que imitan situaciones reales y funcionales, tales como jugar a la maestra, al supermercado o a la oficina, son especialmente valiosos en la alfabetización inicial, porque permiten que los niños comprendan tempranamente la utilidad y la importancia de leer y escribir. De este modo, no se trata solamente de identificar letras o palabras aisladas, sino de otorgar sentido al acto mismo de leer y escribir.

Por otra parte, Sarlé (2010) enfatiza la relevancia de los juegos reglados, ya que estos fortalecen funciones ejecutivas como la atención, la memoria, la planificación y la toma de decisiones. Juegos tales como el bingo de letras, la lotería de palabras o los crucigramas infantiles, por ejemplo, demandan a los niños mantener la atención, respetar turnos, seguir consignas y pensar estratégicamente. Estas habilidades resultan fundamentales en la adquisición del lenguaje escrito, dado que leer y escribir implican precisamente la capacidad de mantener la atención, organizar secuencias y anticipar resultados.

Delorenzi (2014) realizó un estudio de caso que revela que los juegos reglados pueden favorecer significativamente el aprendizaje de la lectoescritura cuando están diseñados con consignas, secuencias y mediación docente. Señala que la atención debe centrarse en la planificación de estos juegos más que en asumirlos como actividades espontáneas.

En una línea similar, Schunk (2012) sostiene que los juegos de construcción o armado de secuencias (rompecabezas, dominós, juegos de encastre), aunque no directamente lingüísticos, contribuyen significativamente al desarrollo de capacidades cognitivas básicas, tales como la percepción visual, la secuenciación y la categorización, indispensables para la posterior comprensión del lenguaje escrito. Según este autor, la participación activa en estos juegos genera un aprendizaje sólido y duradero debido a que

los niños no solo memorizan, sino que organizan el conocimiento a partir de la experiencia directa.

Asimismo, Skliar (2005) advierte sobre la importancia del juego libre como espacio para la expresión subjetiva, emocional y creativa, donde los niños pueden desplegar narrativas propias y construir sentidos únicos y originales. Esta práctica permite una aproximación al lenguaje desde un lugar menos estructurado, pero igualmente valioso, favoreciendo que los niños establezcan conexiones emocionales y cognitivas profundas con las palabras y textos que crean o descubren.

Es así que, cada tipo de juego posee características específicas que lo hacen valioso para el aprendizaje lectoescritor inicial. Según Cuasapud Morocho y Maiguashca Quintana (2023), la incorporación de estrategias lúdicas diseñadas específicamente para la lectoescritura favorece no sólo la motivación del alumnado, sino también la estructuración de prácticas de lectura y escritura con sentido y participación activa. Los autores reportan que estas propuestas permiten “espacios de aprendizaje dinámicos y creativos” que movilizan la atención y el interés de los niños, promoviendo la consolidación de habilidades lectoras y escritoras más profundas. Por tanto, dichas estrategias lúdicas no se limitan a un rol recreativo, sino que habilitan una mediación pedagógica que articula el juego, el lenguaje y la escritura.

El desafío psicopedagógico y educativo, entonces, consiste en combinar estos distintos juegos de forma equilibrada, ofreciendo a los niños experiencias diversas y enriquecedoras que respondan integralmente a sus necesidades cognitivas, emocionales y sociales en el camino hacia la alfabetización.

Diversas corrientes pedagógicas como Piaget, Vygotsky, Montessori, entre otras, destacan el juego como vehículo central del desarrollo infantil (Alonso Arija, 2021). Estas perspectivas coinciden en que no se trata de una mera actividad recreativa, sino del “laboratorio” en el cual el niño asimila, estructura y reconstruye su mundo y su lenguaje, sentando bases sólidas para la alfabetización temprana.

El rol del juego en el desarrollo evolutivo del niño del primer ciclo

Desde una mirada integral del desarrollo infantil, el juego no solo representa una actividad lúdica o recreativa, sino también un elemento clave en la evolución psicológica, cognitiva y lingüística del niño en edad escolar temprana (Rodulfo, 1996).

Maiguashca Quintana (2023) plantea que las propuestas lúdicas adaptadas al nivel evolutivo de los estudiantes de los primeros ciclos resultan decisivas para el fortalecimiento de la lectoescritura, pues promueven la exploración, la experimentación y la negociación de

significados en contextos colectivos. Su estudio afirma que el juego no actúa solo como recurso motivacional, sino que habilita espacios de intercambio, reflexión y construcción —lo que coincide con una mirada psicopedagógica de la alfabetización como proceso social y situado.

Diversos autores resaltan que el juego ofrece un escenario ideal donde los niños pueden explorar, experimentar, interactuar y desarrollar competencias esenciales para su crecimiento.

Maiguashca Quintana (2023) afirma que las estrategias lúdicas resultan especialmente beneficiosas en la etapa de Educación General Básica, ya que propician la mejora en las competencias de lectoescritura. A través del juego, los niños de primer ciclo encuentran un medio natural para interactuar con el lenguaje de forma significativa y funcional, lo que facilita la adquisición y consolidación de habilidades esenciales, como la comprensión lectora y la producción escrita. Según la autora, el juego no solo motiva y mantiene la atención del estudiante, sino que también promueve aprendizajes más sólidos y duraderos al involucrar activamente a los niños en la construcción del conocimiento.

En esta misma línea, Franco Chávez y Chávez Loor (2024) señalan que las metodologías basadas en juegos tienen un impacto positivo demostrado en el desarrollo de la lectoescritura en estudiantes del primer ciclo. El juego, argumentan los autores, facilita el aprendizaje significativo al integrar múltiples aspectos evolutivos del niño como la motivación intrínseca, la interacción social y la participación activa en actividades escolares. Esto contribuye directamente al desarrollo integral del niño, estimulando habilidades cognitivas esenciales tales como la memoria, la atención, la flexibilidad mental y la capacidad de resolver problemas.

Desde una perspectiva psicoanalítica y evolutiva, Rodolfo (1996) destaca que el juego cumple un papel central en la construcción simbólica del lenguaje infantil. Según este autor, es a través del juego que los niños procesan experiencias emocionales y cognitivas complejas, construyen representaciones internas del mundo y fortalecen habilidades comunicativas básicas necesarias para el dominio del lenguaje escrito. El juego permite a los niños elaborar simbólicamente experiencias internas, externas y sociales, convirtiéndose en un vehículo privilegiado para el desarrollo evolutivo integral.

Por su parte, Skliar (2005) subraya que el juego ofrece un contexto propicio no solo para la adquisición del lenguaje, sino también para el desarrollo afectivo y social del niño. Según el autor, mediante el juego los niños del primer ciclo establecen conexiones profundas con sus pares, lo que favorece procesos fundamentales como la empatía, el diálogo y la colaboración, competencias esenciales para un desarrollo equilibrado. Además,

desde el juego, los niños construyen narrativas propias y enriquecen su capacidad expresiva, aspectos fundamentales en la adquisición de las competencias lectoras y escritoras.

El juego ocupa un lugar central en el desarrollo evolutivo del niño, especialmente durante el primer ciclo escolar. Su inclusión sistemática y cuidadosa en los entornos educativos no solo potencia el desarrollo de habilidades específicas como la lectoescritura, sino que también contribuye a formar individuos integrales, capaces de relacionarse, comunicarse y aprender de manera creativa y significativa.

Estrategias psicopedagógicas lúdicas para la enseñanza de la lectoescritura

Las estrategias psicopedagógicas basadas en juegos ocupan un lugar destacado en la enseñanza inicial de la lectoescritura, principalmente porque motivan a los estudiantes mediante actividades atractivas, significativas y adaptadas a sus intereses y necesidades (Franco Chávez y Chávez Loor, 2024). Estas estrategias, según diversos estudios, facilitan aprendizajes más profundos y perdurables, y resultan particularmente efectivas cuando se aplican en etapas tempranas del desarrollo escolar.

Litwin (2008), destacada psicopedagoga argentina, plantea que las tecnologías educativas pueden potenciar el juego y la lectoescritura cuando son integradas reflexivamente en el aula. En su obra *El oficio de enseñar: condiciones y contextos*, Litwin sostiene que la incorporación de recursos digitales debe ir acompañada de una didáctica bien pensada, en la que el docente actúa como mediador reflexivo y crítico. Al utilizar herramientas digitales, los niños no solo juegan: también construyen conocimiento, dialogan, exploran significados y ejercitan habilidades de lectura y escritura mediadas por el contexto tecnológico. En este sentido, el juego deja de ser solo diversión para convertirse en un espacio intencionado de aprendizaje, donde la lectura de pantallas y la escritura de mensajes recrean situaciones auténticas y motivadoras.

Figuroa y Giraudó (2022) presentan una propuesta de intervención psicopedagógica mediada por un cuadernillo de actividades vinculadas a plataformas digitales que busca fomentar la alfabetización de niños y niñas mediante el uso lúdico-didáctico de las TIC. Su estudio evidencia que el material, que incluye actividades multisensoriales orientadas a la conciencia fonológica, la memoria, la atención y la motricidad fina, favorece no solo la adquisición de competencias lectoras y escritoras, sino también un involucramiento activo del niño en su proceso de aprendizaje, gracias al carácter interactivo y motivador de las herramientas. Esta línea, que articula juego, tecnología y alfabetización temprana, resulta especialmente relevante para nuestra investigación al

ofrecer un modelo concreto de estrategia lúdico-digital que puede adaptarse al trabajo del juego como mediador de la lectoescritura.

Malajovich (2000) plantea que el juego constituye un derecho de la infancia y al mismo tiempo un medio educativo imprescindible en el nivel inicial, pues le permite al niño articular su mundo simbólico con el lenguaje escrito emergente. Interroga así: ¿se debe enseñar a través del juego? ¿todo es juego en el nivel inicial? (Malajovich, 2000, p. 12). Su análisis revela que para que el juego favorezca la lectoescritura, la experiencia debe abrir caminos de exploración, simbolización y producción textual, articulando el deseo de leer y escribir con la motivación lúdica natural del niño. Esta mirada complementa esta investigación al centrar la estrategia de juego en los primeros grados, tal como orientan los objetivos del estudio.

En este sentido, los autores destacan la importancia del aprendizaje basado en juegos como estrategia central para el desarrollo de competencias de lectoescritura en estudiantes del primer ciclo. Según los autores, incorporar juegos educativos en las actividades pedagógicas ayuda a los estudiantes a involucrarse activamente en su propio proceso de aprendizaje, favoreciendo una participación dinámica y entusiasta. Este enfoque permite a los niños consolidar habilidades esenciales para la lectoescritura como la identificación de letras y palabras, la construcción de oraciones y la comprensión de textos breves, mediante la utilización de actividades lúdicas diseñadas específicamente para desarrollar estas competencias.

Rosemberg y Stein (2019) plantean que en el Nivel Inicial los juegos de palabras y conceptos constituyen una propuesta estructurada para la alfabetización temprana, enfatizando que el vocabulario y la conciencia fonológica pueden activarse lúdicamente mediante rimas, versos, asociaciones de imágenes y palabras. Esta guía argentina aporta recursos concretos que pueden articularse al trabajo de lectoescritura desde el juego.

Filidoro (2022) plantea que el juego como práctica diagnóstica puede generar observables pertinentes para el desarrollo de la lectoescritura, al permitir que el niño exprese sus conceptos sobre lo escrito a través de la ludicidad. Esta aproximación contribuye a diseñar intervenciones psicopedagógicas más sensibles al ritmo y estilo de aprendizaje de los alumnos.

Maiguashca Quintana (2023), por su parte, enfatiza que las estrategias lúdicas no solo potencian aspectos cognitivos vinculados directamente a la lectoescritura, sino que también fortalecen factores emocionales y sociales fundamentales. A través del juego, los niños se sienten más seguros, cómodos y motivados, lo cual genera un clima propicio para la experimentación y el aprendizaje significativo. La autora destaca diversas estrategias

como la dramatización de cuentos, la creación de rimas y poemas, juegos de asociación de letras con imágenes y la elaboración de pequeñas narraciones o historietas. Estas estrategias lúdicas promueven la imaginación, la creatividad y la capacidad expresiva, proporcionando un marco de referencia en el que los niños descubren el placer y el valor de leer y escribir.

Albici (2022) analiza la utilización del juego desde el nivel inicial como estrategia para el desarrollo de la inteligencia emocional, dimensión que, según la autora, también incide de manera indirecta pero significativa en los procesos de lectoescritura. Al observar que el vínculo afectivo, el ambiente emocional y la motivación del niño se configuran a través de dinámicas lúdicas, Albici sostiene que la alfabetización debe contemplar no solo aspectos cognitivos, sino también emocionales y relacionales.

Ambos estudios subrayan la importancia de adaptar los juegos a las características específicas del grupo escolar y a la edad evolutiva de los niños, ya que la eficacia de estas estrategias depende en gran medida de la pertinencia y relevancia de las actividades propuestas. De esta manera, el rol del psicopedagogo resulta crucial para diseñar, seleccionar e implementar juegos y actividades que se alineen con las necesidades educativas particulares, generando un entorno educativo enriquecedor y dinámico que permita a los niños adquirir de manera efectiva las habilidades necesarias para dominar la lectoescritura.

La incorporación de dispositivos digitales en propuestas lúdico-pedagógicas abre nuevas formas de alfabetización temprana. Garabaya (2018) sostiene que los “juegos de pantalla”, cuando se utilizan de manera intencional, atraen activamente la atención de los niños y promueven habilidades esenciales como conciencia fonológica, vocabulario emergente, comprensión lectora y coordinación motora fina. Esta modalidad de juego digital ofrece además retroalimentación inmediata (por ejemplo, puntuaciones, niveles, correcciones), lo que refuerza la motivación intrínseca y colabora en el desarrollo de funciones ejecutivas involucradas en la lectoescritura. Así, Garabaya añade una dimensión contemporánea a nuestra base teórica, articulando juego, tecnología y alfabetización en un eco directo con los objetivos y supuestos del estudio.

Kelly (2024) presenta un análisis actualizado sobre el impacto de las tecnologías digitales en la alfabetización inicial, destacando que los entornos de juego digital no sustituyen al juego tradicional, sino que lo complementan cuando están integrados al diseño pedagógico de la lectoescritura.

Rivero y Centurión (2018) subrayan la importancia de formar a los docentes en la planificación, mediación y evaluación del juego en el aula, argumentando que sin una

formación adecuada del docente el juego pierde su potencial como herramienta de alfabetización. Este enfoque docente se vuelve esencial para implementar con éxito estrategias lúdicas en el primer ciclo escolar.

Juego y motivación en el aprendizaje lector y escritor

Según Fernández (1996), el juego constituye una herramienta pedagógica que no solo permite acercar a los niños al lenguaje, sino que despierta su deseo por explorarlo y apropiarse de él. Esta autora sostiene que “jugando se descubre la riqueza del lenguaje, aprendiendo nos vamos apropiando del mismo”, planteando que en contextos lúdicos el aprendizaje lector y escritor adquiere mayor profundidad y sentido. De este modo, el juego se transforma en un vehículo privilegiado para generar experiencias de aprendizaje cargadas de entusiasmo, curiosidad y compromiso.

En la misma línea, Bustos, Oroná y Oyola (2023) sostienen que el juego es una herramienta eficaz para promover la alfabetización en contextos de educación inicial. Su investigación destaca que las intervenciones psicopedagógicas que incorporan actividades lúdicas generan un ambiente de aprendizaje más atractivo y estimulante, lo que incrementa la participación activa de los niños y mejora su disposición hacia las tareas de lectoescritura.

Además, el Colegio Profesional de Psicopedagogos de Córdoba (2017) enfatiza que el juego no solo facilita la adquisición de habilidades lingüísticas, sino que también contribuye al desarrollo emocional y social de los niños. Al participar en juegos que implican la lectura y la escritura, los estudiantes no solo aprenden contenidos académicos, sino que también fortalecen su autoestima y su capacidad para interactuar con otros, lo que refuerza su motivación para aprender.

Integrar el juego en las estrategias de enseñanza de la lectoescritura no solo mejora el rendimiento académico de los estudiantes, sino que también potencia su motivación y su compromiso con el aprendizaje. Las actividades lúdicas ofrecen un contexto significativo y atractivo que facilita la apropiación del lenguaje escrito y promueve un desarrollo integral en los niños.

Método

Según Hernández Sampieri, Mendoza y Baptista (2022), la metodología de la investigación define el enfoque y los procedimientos utilizados para recolectar, analizar e interpretar la información en un estudio. Para esta investigación teórica y bibliográfica, se emplean fuentes de información relevantes, se delimitarán categorías de análisis específicas y se definirán términos clave para la búsqueda y selección del material bibliográfico. Esta investigación se fundamenta en el análisis detallado y la revisión crítica de una selección de obras bibliográficas y estudios previos. De acuerdo con los autores mencionados este tipo de estudio se orienta a la recopilación, análisis y sistematización de información teórica relevante sobre el tema de investigación. Además, se recurre a la consulta de fuentes digitales y bases de datos en línea, lo cual posibilita acceder a una amplia gama de información sobre la temática. El trabajo consiste en la recolección de documentación y bibliografía existente relacionada con la problemática abordada, lo que facilita una comprensión más profunda del tema.

Fuentes de acceso a la información

Para desarrollar esta investigación teórica y bibliográfica, se utilizaron principalmente fuentes de información secundarias, consistentes en la revisión de bibliografía especializada en psicopedagogía, teorías del aprendizaje, juego y desarrollo infantil, provenientes de diversos autores nacionales e internacionales. Para la selección de las fuentes se tuvo en cuenta su relevancia y actualidad, tomando en cuenta los planteamientos teóricos y metodológicos que se ajusten a los objetivos planteados. Se trabajó únicamente con publicaciones en castellano, revisando bibliografía de autores que publiquen en esta lengua.

Categoría de análisis

Para delimitar el alcance de la investigación, se considerarán los siguientes criterios:

- **Zona geográfica:** Se analizó fuentes en idioma español, sin restringir a una región específica, siempre que la información sea relevante para el objeto de estudio.
- **Área disciplinar:** La revisión bibliográfica abarca estudios en Psicopedagogía, Educación, Psicología del Desarrollo y otras disciplinas afines.
- **Período histórico:** Se seleccionó principalmente bibliografía publicada desde el año 2020 hasta la actualidad, con el propósito de obtener información reciente y actualizada sobre el tema de investigación.

Términos o palabras claves

Para la búsqueda de bibliografía se utilizaron varias palabras claves en castellano, tales como juego, lectoescritura, aprendizaje, psicopedagogía, teorías del aprendizaje, desarrollo infantil, estrategias educativas, entre otras. Asimismo, se utilizaron palabras claves específicas como tipos de juegos, etapas evolutivas, introducción de la tecnología en el aprendizaje, y otros términos relevantes relacionados con la temática. Se fueron ajustando y adaptando las palabras claves a medida que se fue recopilando información en la revisión bibliográfica.

Resultados

La presente investigación, de carácter teórico y bibliográfico, tuvo como propósito analizar en profundidad el papel del juego como herramienta estratégica en el aprendizaje de la lectoescritura durante el primer ciclo escolar. Para ello, se llevó a cabo una revisión exhaustiva de cincuenta fuentes académicas, entre libros especializados, artículos científicos, tesis de grado y producciones de reconocidos autores del campo psicopedagógico, educativo y didáctico, con el fin de reconstruir el estado actual del conocimiento sobre esta temática. Este corpus diverso permitió identificar puntos de convergencia, tensiones teóricas y aportes significativos que amplían la comprensión del vínculo entre juego, desarrollo infantil y alfabetización inicial.

El análisis se realizó mediante una matriz de categorización que posibilitó organizar las fuentes según su disciplina de origen, el enfoque metodológico adoptado, su nivel de pertinencia y los aportes principales en relación con el objeto de estudio. Esta herramienta facilitó una lectura comparativa y sistemática de los documentos, permitiendo identificar de qué modo cada autor contribuye a explicar el rol del juego en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la lengua escrita. En este sentido, los resultados que se presentan no derivan de un trabajo de campo, sino de una sistematización conceptual sustentada en los aportes teóricos más relevantes del campo psicopedagógico y educativo.

A partir del supuesto básico que orienta el estudio, según el cual el juego, cuando se integra con intencionalidad pedagógica, favorece la construcción de la lectoescritura al activar procesos cognitivos, lingüísticos, sociales y emocionales, se organizaron los hallazgos en torno a los cuatro objetivos específicos planteados. Cada uno de ellos se desarrolla en un apartado particular, donde se analizan los principales enfoques teóricos, evidencias y estrategias identificadas en la literatura, procurando articular estos aportes con los ejes del marco teórico y con las preguntas que guiaron la investigación. La estructuración de los resultados de este modo permite visualizar con claridad cómo el conjunto de los autores revisados coincide, dialoga o diverge acerca del valor del juego en la alfabetización inicial, y ofrece un panorama sólido para pensar intervenciones psicopedagógicas situadas y fundamentadas.

Objetivo 1: Identificar el rol del juego en el desarrollo cognitivo de niños y niñas del primer ciclo de la educación primaria

A partir del análisis de la bibliografía seleccionada, se observa un consenso bastante consistente en torno a la relevancia del juego dentro del desarrollo cognitivo y del proceso de alfabetización inicial. La literatura coincide en que el juego no constituye un momento

accesorio o recreativo, sino una actividad simbólica cargada de sentido, que permite a los niños construir conocimientos, explorar posibilidades y relacionarse con el lenguaje de una manera espontánea y significativa.

Dentro del corpus analizado, se identificaron tres grandes tradiciones teóricas que explican esta relación entre juego y lectoescritura. En primer lugar, la perspectiva sociocultural, representada por autores como Vygotsky (1978) y Bruner (1983), sitúa al juego como una práctica socialmente mediada, donde los niños internalizan herramientas simbólicas y lingüísticas a partir de la interacción con otros. Desde esta mirada, el juego opera como una forma privilegiada de mediación cultural: permite que el niño actúe en su zona de desarrollo próximo y “funcione por encima de su nivel habitual”, como plantea Vygotsky (1978), lo que habilita procesos de simbolización esenciales para la alfabetización inicial.

En segundo lugar, aparece el aporte de la psicogénesis de la lengua escrita, especialmente a partir del trabajo de Ferreiro y Teberosky (1979). Esta tradición sostiene que los niños elaboran *concepciones propias* acerca del sistema de escritura y que el juego funciona como un espacio fértil donde se ponen en circulación hipótesis, interpretaciones y pruebas sobre cómo funciona el lenguaje escrito. En varios documentos revisados, se destaca que los juegos que involucran escritura espontánea, simulación de textos o manipulación de palabras favorecen justamente ese proceso activo de construcción que señala Ferreiro (2018).

La tercera tradición identificada corresponde a los enfoques psicopedagógicos contemporáneos, que integran dimensiones cognitivas, emocionales, ejecutivas y subjetivas del aprendizaje. Autores como Rodolfo (2005) y Sarlé (2012) profundizan en la dimensión subjetiva del juego y muestran cómo este no solo estimula procesos cognitivos, sino también funciones afectivas, vinculares y de regulación interna que resultan imprescindibles para que el aprendizaje tenga lugar. Desde esta mirada, el juego es un organizador psíquico y un espacio donde el niño despliega su deseo de aprender, se vincula con el otro y encuentra las condiciones emocionales necesarias para apropiarse del lenguaje escrito.

Dentro de este enfoque contemporáneo, varios trabajos integran aportes de la neuropsicología, destacando especialmente el papel de las funciones ejecutivas. La literatura revisada sostiene que procesos como la memoria de trabajo, la planificación, la inhibición conductual y la flexibilidad cognitiva cumplen un rol fundamental en los aprendizajes de lectura y escritura (Chávez & Delgado Gozenbach, 2024). Según estos autores, el juego estructurado, especialmente aquel que implica reglas, consignas, turnos o desafíos, fortalece estas funciones ejecutivas y contribuye a sostener la atención,

comprender consignas, anticipar acciones y regular emociones, condiciones que resultan claves en los inicios de la alfabetización.

La presencia del juego simbólico y de dramatización, tal como lo analizan Bustos, Oroná y Oyola (2023), también se vincula con el desarrollo de habilidades metalingüísticas y de autorregulación temprana. Estas propuestas permiten que los niños exploren identidades, narren, organicen secuencias y construyan significados desde su experiencia, articulando dimensiones cognitivas, lingüísticas y afectivas.

En conjunto, las tres tradiciones teóricas: la sociocultural, la psicogenética y la psicopedagógica contemporánea, muestran una convergencia clara: el juego funciona como un andamiaje simbólico y cognitivo que sostiene los procesos de alfabetización emergente. Esta idea aparece de manera recurrente en los trabajos revisados y reafirma que el aprendizaje de la lectoescritura no puede pensarse únicamente desde ejercicios técnicos o mecánicos, sino desde experiencias significativas donde el niño participe activamente, experimente, imagine, produzca y se vincule con otros.

Entonces, al analizar comparativamente las fuentes, se observa que estas tres perspectivas no se excluyen entre sí; por el contrario, se articulan de manera complementaria. Mientras la sociocultural aporta la dimensión interactiva, la psicogenética subraya el proceso constructivo interno y los enfoques contemporáneos integran emociones, neurocognición y subjetividad. Esta convergencia refuerza la idea de que el juego, lejos de ser un recurso periférico, constituye un componente estructural en el desarrollo de la lectoescritura en el primer ciclo escolar.

Al profundizar en la lectura comparada de las fuentes, también se advierte que la relación entre juego y lectoescritura se sostiene en una comprensión amplia del desarrollo infantil, donde lo cognitivo no aparece separado de lo emocional, lo social o lo cultural. Esta visión integral se hace especialmente evidente en los enfoques que incorporan perspectiva neurocognitiva. En varios documentos, se señala que el juego favorece la activación de redes cerebrales vinculadas con la atención, la memoria de trabajo y la autorregulación, funciones que inciden directamente en la adquisición del lenguaje escrito (Chávez & Delgado Gozenbach, 2024). Desde esta perspectiva, la alfabetización no depende únicamente de la enseñanza técnica del código, sino de un entramado de habilidades que se fortalecen cuando el niño interactúa, imagina, planifica y toma decisiones en situaciones lúdicas.

Asimismo, algunas autoras provenientes de la didáctica de la lengua, como Borzone y Goldberg (2008), subrayan que los entornos donde el juego está presente ofrecen oportunidades reales para que los niños exploren textos, se acerquen a diversos géneros y

se familiaricen con usos sociales del lenguaje escrito. Estas propuestas destacan que, cuando las prácticas escolares incorporan juegos simbólicos, lectura compartida, dramatizaciones o juegos lingüísticos, se amplía el repertorio de experiencias culturales que sostienen la alfabetización inicial, especialmente en contextos con escaso acceso a prácticas letradas fuera de la escuela.

Otro aporte relevante surge de las investigaciones realizadas en educación inicial y jardines maternos. Bustos, Oroná y Oyola (2023) muestran cómo, incluso antes del ingreso al primer ciclo, el juego simbólico y la exploración de materiales favorecen habilidades metalingüísticas, como la atención al sonido, el reconocimiento de palabras familiares y la anticipación de secuencias narrativas. Estas experiencias tempranas se convierten en un piso fundamental sobre el cual se construye posteriormente la lectoescritura, reforzando la idea de que el juego acompaña procesos de largo plazo dentro del desarrollo infantil.

Por último, desde una mirada ética y pedagógica, Skliar (2005) advierte que el juego no debe reducirse a una técnica instrumental asociada exclusivamente a resultados académicos inmediatos. Su planteo invita a recordar que el juego constituye una experiencia estética, creativa y relacional que forma parte de la vida infantil y que, justamente por eso, habilita un modo singular de apropiarse del lenguaje. En la lectura conjunta del material analizado, esta observación permite recuperar un equilibrio entre la potencia pedagógica del juego y su sentido cultural y subjetivo.

En síntesis, la revisión del objetivo evidencia que la literatura coincide en ubicar al juego como un andamiaje simbólico, cognitivo, emocional y cultural, indispensable para comprender cómo los niños se aproximan a la lectoescritura. Lejos de ser un recurso accesorio, el juego sostiene procesos de pensamiento, lenguaje, creatividad y regulación que constituyen las bases mismas del aprendizaje en el primer ciclo escolar. Esta convergencia teórica reafirma que incorporar el juego en la enseñanza de la lectoescritura no es una elección pedagógica secundaria, sino un componente estructural respaldado por múltiples corrientes y enfoques contemporáneos.

Objetivo 2: Describir las prácticas psicopedagógicas lúdicas que favorecen el proceso de alfabetización inicial en el primer ciclo de la educación primaria.

Al revisar en profundidad las distintas producciones que integran la matriz bibliográfica, se vuelve evidente que la relación entre juego y lectoescritura es mucho más compleja que la simple incorporación de actividades recreativas al aula. La literatura plantea con bastante claridad que el juego impacta simultáneamente en cuatro dimensiones del desarrollo infantil, la cognitiva, la lingüística, la socioemocional y la relacional, y que esa

combinación explica buena parte de su potencia para acompañar la alfabetización inicial. Esta mirada integral aparece repetidamente en los textos analizados y permite comprender por qué tantas investigaciones coinciden en que los avances en lectura y escritura se ven fortalecidos cuando las propuestas escolares incluyen espacios lúdicos sostenidos y con intencionalidad pedagógica.

Desde la dimensión cognitiva, varios trabajos destacan que el juego promueve la atención sostenida, la memoria operativa y la flexibilidad cognitiva, procesos que constituyen pilares para la adquisición del código escrito (Chávez y Delgado Gozenbach, 2024). Actividades como juegos de clasificación, búsqueda de pistas, rimas o desafíos con reglas simples obligan a los niños a anticipar, comparar, recordar secuencias y sostener una consigna, funciones que luego se trasladan de manera natural a la lectura y la escritura. En algunos documentos se señala incluso que estas experiencias lúdicas permiten disminuir la carga cognitiva propia de las tareas escolares más formales, ya que el niño se involucra desde el placer y no desde la exigencia explícita.

En cuanto al plano lingüístico, la bibliografía revisada coincide en afirmar que el juego amplía el vocabulario, favorece la construcción narrativa y fortalece la conciencia fonológica, que es uno de los predictores más importantes del aprendizaje lector. Ferreiro (2018), desde la psicogénesis de la lengua escrita, muestra cómo las hipótesis que los niños elaboran espontáneamente sobre el sistema de escritura suelen surgir en situaciones de juego, donde se animan a escribir “a su manera”, a preguntar, a probar y equivocarse sin temor. Otros autores, como Borzone y Goldberg (2008), remarcan que las situaciones de lectura compartida y las dramatizaciones permiten que los niños se apropien de estructuras textuales cada vez más complejas, lo que fortalece la comprensión lectora inicial y la producción escrita.

La dimensión socioemocional también es señalada como fundamental por numerosas investigaciones. El juego parece facilitar un clima de confianza, descompresión y seguridad que, según varios autores, reduce la ansiedad frente al aprendizaje académico y permite una participación más libre y sostenida. Sarlé (2012) y Rodolfo (2005) insisten en que lo lúdico habilita la expresión subjetiva y reorganiza tensiones que pueden obstaculizar la apropiación del lenguaje escrito. En varios textos se menciona que los niños permanecen más tiempo involucrados en actividades de lectura y escritura cuando estas se desarrollan en un formato lúdico, lo que redundaría en mayor permanencia, motivación y autonomía.

Además de los aspectos cognitivos, lingüísticos y socioemocionales, la bibliografía revisada subraya el valor de la dimensión relacional que se activa en las experiencias lúdicas. Diversos autores coinciden en que el juego constituye un espacio privilegiado para

la interacción significativa entre pares y adultos, lo cual favorece procesos de negociación del lenguaje, construcción conjunta de sentidos y circulación de prácticas discursivas propias de la cultura escrita. En este sentido, las investigaciones muestran que cuando los niños participan de juegos de roles, dramatizaciones, discusiones sobre reglas o actividades colaborativas, no solo hablan más, sino que hablan “mejor”: amplían su repertorio verbal, experimentan con nuevas formas de argumentación y narración, y acceden a situaciones de uso funcional del lenguaje que luego facilitan la comprensión y producción de textos (Borzzone & Goldberg, 2008).

Estos intercambios dialógicos también tienen impacto directo en la producción escrita inicial. En varios de los trabajos analizados se observa que los niños que participan de actividades lúdicas tienden a producir escrituras espontáneas más extensas, más comprensibles y con mayor intención comunicativa. Ya sea en juegos de simulación (listas, invitaciones, carteles, recetas), en actividades dramáticas o en propuestas de escritura colectiva, el juego funciona como un motor que legitima el deseo de escribir y que otorga sentido a esa producción. Como señalan Ferreiro (2018) y otros autores vinculados a la psicogénesis, el niño necesita propósitos reales para animarse a ensayar grafismos y aproximaciones al sistema de escritura; el juego ofrece ese propósito sin imponerlo desde la evaluación o la corrección.

Otro aporte reiterado en la literatura es que el juego aumenta de forma notable la disposición a participar y sostener actividades vinculadas con la alfabetización. En varios de los textos revisados, especialmente los estudios contemporáneos apoyados en estrategias lúdicas estructuradas o mediadas por TIC (Figuroa & Giraud, 2022), se observa que los niños permanecen más tiempo concentrados, se involucran con mayor entusiasmo y muestran menos resistencia frente a las tareas de lectura y escritura cuando estas se presentan en un formato lúdico. La motivación aparece como un eje transversal: no se trata solamente de “entretener”, sino de generar condiciones emocionales y cognitivas que permitan aprender desde un compromiso genuino.

Asimismo, distintas investigaciones señalan que el juego contribuye a reducir la ansiedad escolar, especialmente en aquellos niños que experimentan dificultades en el acceso al código escrito. Este aspecto, que la tutora remarcó en su comentario, aparece con fuerza en autores de enfoque psicopedagógico más subjetivo. Tanto Sarlé (2012) como Rodulfo (2005) muestran que el juego puede descomprimir tensiones, instalar un clima de confianza y habilitar otros modos de acercarse a la escritura sin la presión de la corrección inmediata. Esta reducción de la ansiedad favorece la exploración, el ensayo y el error, elementos indispensables en los primeros tramos de la alfabetización.

En estudios más recientes, como los aportados por Bustos, Oroná y Oyola (2023), también se observa que el juego estimula habilidades metalingüísticas y favorece el reconocimiento de patrones del lenguaje desde edades muy tempranas, lo que fortalece luego el aprendizaje formal de la lectura y la escritura. Estos autores describen actividades como juegos de rimas, asociación imagen–palabra, manipulación de cuentos, entre otras, que muestran mejoras en habilidades vinculadas a la conciencia fonológica, considerada en la literatura como uno de los predictores más fuertes del aprendizaje lector.

Entonces, toda esta recopilación teórica permite afirmar que el juego potencia el desarrollo de habilidades lectoras y escritoras no porque “acompañe” la alfabetización, sino porque interviene directamente en dimensiones centrales que la sostienen: atención, memoria, flexibilidad cognitiva, vocabulario, conciencia fonológica, construcción narrativa, motivación, regulación emocional e interacción social. La revisión muestra con claridad que el juego no opera como una actividad externa al proceso de alfabetización, sino como un entramado simbólico, afectivo y cognitivo que facilita la apropiación del lenguaje escrito de manera progresiva, significativa y placentera.

Objetivo 3: Analizar el rol del juego como estrategia psicopedagógica en los procesos de alfabetización inicial.

El análisis de la bibliografía permitió identificar que los juegos que favorecen el aprendizaje de la lectoescritura no constituyen un grupo homogéneo, sino que se organizan en categorías claramente diferenciadas, cada una con aportes específicos al desarrollo lingüístico, cognitivo y comunicativo de los niños del primer ciclo escolar. Esta clasificación, que se reitera en distintos estudios revisados, incluye cuatro grandes grupos: juegos simbólicos y de dramatización, juegos lingüísticos, juegos motores y reglados, y juegos digitales o multimodales. Si bien cada categoría presenta particularidades propias, los autores coinciden en que todas ellas contribuyen a estructurar experiencias significativas de alfabetización temprana, en las que los niños pueden explorar, producir, escuchar y manipular el lenguaje en situaciones con sentido.

En primer lugar, los juegos simbólicos y de dramatización aparecen de manera consistente como una de las herramientas más potentes para favorecer la oralidad, la construcción de relatos y la apropiación del lenguaje escrito como práctica cultural. Autores como Vygotsky (1978) y Bruner (1983) sostienen que la dramatización permite que los niños representen roles, organicen historias y utilicen el lenguaje para coordinar acciones, expresar ideas y construir escenas. Este tipo de juego funciona como un espacio privilegiado para que los niños desplieguen narrativas, exploren vocabulario nuevo y comprendan estructuras discursivas que luego son fundamentales para la lectura y la

escritura. En los estudios más actuales, también se observa que las dramatizaciones facilitan la producción escrita espontánea, especialmente cuando se acompañan con soportes como carteles, listas, tarjetas o guiones generados por los propios niños (Borzzone & Goldberg, 2008).

Una segunda categoría identificada es la de los juegos lingüísticos, entre los que se incluyen rimas, adivinanzas, segmentación de palabras, clasificación de sonidos, juegos de conciencia silábica y actividades de identificación de letras. La bibliografía coincide en que estos juegos fortalecen de manera directa la conciencia fonológica, considerada uno de los predictores más importantes del aprendizaje lector (Ferreiro, 2018). Varios estudios señalan que, cuando estas prácticas se desarrollan en un contexto lúdico, los niños muestran mayor motivación y una participación más sostenida, lo que favorece la interiorización de patrones sonoros y la comprensión del principio alfabético. Además, los juegos lingüísticos permiten explorar la relación entre sonido y grafía en un ambiente de menor presión y con mayor libertad para ensayar, equivocarse y volver a intentar.

La tercera categoría corresponde a los juegos motores y reglados, que en un primer momento podrían parecer menos vinculados a la alfabetización. Sin embargo, la literatura muestra que estas actividades son clave para el desarrollo de funciones ejecutivas, tales como la memoria de trabajo, la atención sostenida, la flexibilidad cognitiva y la autorregulación, todas habilidades fundamentales para leer y escribir con autonomía. Autores contemporáneos que articulan enfoques neurocognitivos y pedagógicos sostienen que los juegos con reglas permiten a los niños anticipar, planificar, sostener consignas y adaptarse a cambios, procesos que luego se transfieren a tareas escolares como la decodificación, la comprensión de textos o la revisión de la escritura (Chávez & Gozenbach, 2024). Por esta razón, muchos programas de alfabetización incluyen dinámicas corporales o juegos de movimiento como instancias preparatorias para la lectura y la escritura.

La cuarta categoría identificada en la bibliografía corresponde a los juegos digitales y multimodales, una línea que ha tomado fuerza en los últimos años debido al avance de las tecnologías educativas y su presencia dentro y fuera de la escuela. Estos juegos combinan imágenes, sonidos, movimiento, narraciones interactivas y actividades que requieren tomar decisiones, anticipar acciones o resolver pequeños desafíos. Autoras como Litwin (2008) sostienen que los entornos digitales lúdicos pueden ampliar las experiencias alfabetizadoras porque ofrecen escenarios visuales ricos, permiten adaptar los niveles de dificultad y mantienen altos niveles de motivación. En este sentido, los juegos multimodales favorecen la comprensión narrativa, la ampliación del vocabulario y la atención sostenida,

especialmente cuando son utilizados con un propósito pedagógico claro y bajo la mediación docente.

Por otro lado, los estudios más recientes analizados en la matriz evidencian que los juegos digitales no reemplazan las propuestas analógicas, sino que funcionan como un complemento que permite integrar nuevos lenguajes, estimular la creatividad y fortalecer la relación de los niños con los textos en diversos soportes. En investigaciones como las de Figueroa y Giraudó (2022), los cuadernillos psicopedagógicos digitales, diseñados a modo de juegos interactivos, demostraron ser especialmente útiles en contextos de vulnerabilidad, donde la motivación y el acceso a prácticas letradas previas suelen ser desiguales. Este tipo de materiales, cuando se articula con actividades de lectura y escritura tradicionales, contribuye a generar un puente entre las experiencias culturales cotidianas de los niños y las prácticas alfabetizadoras escolares.

Más allá de las diferencias entre categorías, la revisión teórica muestra un fuerte consenso: la actividad lúdica, en cualquiera de sus formas, organiza experiencias significativas que favorecen la alfabetización inicial. Los juegos simbólicos aportan construcción narrativa y apropiación cultural del lenguaje escrito; los juegos lingüísticos fortalecen la conciencia fonológica y la comprensión del sistema alfabético; los juegos motores y reglados desarrollan habilidades ejecutivas necesarias para sostener procesos lectores y escritores; y los juegos digitales amplían los modos de acceder al lenguaje, integrando estímulos visuales y auditivos que acompañan la construcción del significado.

De este modo, el análisis del objetivo permite concluir que los tipos de juegos identificados actúan como andamiajes complementarios, capaces de potenciar distintos aspectos del aprendizaje de la lectoescritura. La diversidad de propuestas presentes en la literatura señala que no existe un único tipo de juego que garantice mejores resultados, sino que es la articulación entre estos, junto con la intencionalidad pedagógica del docente y el acompañamiento psicopedagógico, la que genera experiencias alfabetizadoras profundas, accesibles y emocionalmente significativas para los niños del primer ciclo escolar.

Objetivo 4: Explorar estrategias lúdicas en la intervención psicopedagógica en contextos educativos, orientadas a la alfabetización inicial.

El análisis realizado permitió identificar un conjunto amplio y diverso de estrategias lúdicas que, según la evidencia teórica revisada, pueden ser incorporadas de manera sistemática en la enseñanza de la lectoescritura dentro del primer ciclo escolar. Estas estrategias no surgen como recetas aisladas, sino como prácticas fundamentadas en distintos enfoques psicopedagógicos, didácticos y neurocognitivos, que coinciden en destacar el valor del juego como mediador del aprendizaje. En este sentido, las propuestas

identificadas articulan componentes lingüísticos, cognitivos, emocionales y motrices, y buscan acompañar de manera integral los procesos iniciales de alfabetización.

Una primera línea estratégica muy presente en la literatura es la integración del juego dentro de las secuencias didácticas de lectura y escritura, evitando que aparezca como una actividad suelta o meramente recreativa. Autoras como Borzone y Goldberg (2008) insisten en que el juego debe formar parte estructural de la planificación, de modo que las actividades lúdicas acompañen la introducción de textos, la exploración de sus características, la producción escrita y la comprensión oral y lectora. La inclusión de juegos de roles, dramatizaciones, lecturas compartidas y situaciones de escritura espontánea se considera especialmente efectiva en esta etapa.

Junto con ello, la evidencia recuperada resalta la importancia de emplear juegos lingüísticos específicamente orientados a fortalecer la conciencia fonológica, uno de los predictores centrales del aprendizaje de la lectoescritura. Juegos de rimas, segmentación de sílabas, identificación de sonidos iniciales y finales, adivinanzas fonológicas y actividades de relación grafema-fonema aparecen recurrentemente en trabajos como los de Cantú y Di Scala (2015) y Figueroa y Giraudo (2022). Estos autores coinciden en que la modalidad lúdica facilita la internalización del sistema alfabético, reduce la ansiedad frente al error y promueve una actitud más exploratoria ante la lengua escrita.

Otra estrategia destacada es la promoción del juego simbólico como espacio de producción narrativa, especialmente en los primeros años del nivel primario. Desde la perspectiva psicogenética de Ferreiro (2018) y las aportaciones psicopedagógicas de Sarlé (2012), el juego de ficción, los escenarios imaginarios, la creación de personajes y la dramatización de historias brindan oportunidades valiosas para construir relatos, anticipar acciones, organizar temporalidades y establecer vínculos entre la oralidad y la escritura. Este tipo de experiencias permite que el niño asuma roles de “autor” y “lector” en contextos significativos, facilitando la apropiación del lenguaje escrito como herramienta cultural.

Además, varios trabajos señalan la utilidad de diseñar actividades que articulen el juego motor con la lectura y la escritura, especialmente en relación con el fortalecimiento de funciones ejecutivas como la autorregulación, la memoria de trabajo y la atención sostenida. En estudios recientes, Bustos, Oroná y Oyola (2023) muestran que juegos reglados, circuitos motores con consignas escritas, actividades de búsqueda de letras o palabras en el espacio y dinámicas que exigen seguir instrucciones complejas favorecen la consolidación de habilidades cognitivas necesarias para sostener el proceso lector-escritor.

Por otra parte, cobra relevancia la incorporación de recursos digitales lúdicos, siempre que estén guiados por criterios pedagógicos claros y no se limiten a un uso

recreativo. Litwin (2008) y Figueroa y Giraudo (2022) coinciden en señalar que las propuestas multimodales, como juegos interactivos, cuadernillos digitales o aplicaciones educativas, pueden ampliar el repertorio de experiencias alfabetizadoras al integrar imágenes, sonidos, narrativa visual y actividades de exploración que capturan la motivación del niño. Estas herramientas, cuando son mediadas por el docente y articuladas con prácticas analógicas, potencian el vínculo con la lectura y la escritura en diversos soportes.

Finalmente, la literatura revisada subraya que las estrategias más efectivas son aquellas que conectan el juego con propósitos de alfabetización explícitos, mantienen la intencionalidad docente como eje y respetan los tiempos, modos y trayectorias individuales de aprendizaje de los niños del primer ciclo escolar. Esto implica que el juego no se incorpora por su valor recreativo, sino porque constituye un dispositivo potente para generar experiencias de lectura y escritura significativas, emocionalmente seguras y cognitivamente estimulantes. La intervención psicopedagógica, en este sentido, requiere diseñar propuestas lúdicas culturalmente pertinentes, sensibles a las necesidades de cada niño y sostenidas en evidencia teórica sólida.

En resumen

La revisión teórica realizada permite comprender de manera más completa y profunda el papel que ocupa el juego dentro de la alfabetización inicial y, especialmente, dentro de la intervención psicopedagógica en el primer ciclo de la escolaridad. Los diferentes enfoques analizados coinciden en que el juego no es un recurso accesorio ni un complemento que adorna las prácticas pedagógicas, sino que constituye un medio privilegiado para construir conocimientos, explorar el lenguaje y habilitar formas más significativas de aprender. En este sentido, los resultados obtenidos a partir de los cuatro objetivos planteados convergen en destacar que la dimensión lúdica se posiciona como una estrategia integral que articula aspectos cognitivos, emocionales, sociales y simbólicos del aprendizaje, favoreciendo la apropiación del lenguaje escrito en sus múltiples manifestaciones.

En relación con el Objetivo 1, los aportes de autores como Ferreiro (2018), Borzone y Goldberg (2008), Litwin (2008) y Rodolfo (2005) permitieron constatar que existe un sólido consenso respecto al carácter constructivo y activo del aprendizaje de la lectoescritura. Esta perspectiva reconoce que los niños no incorporan conocimientos por simple recepción, sino que los elaboran a través de la acción, la exploración, la simbolización y el intercambio con otros. En ese proceso, el juego aparece como un espacio privilegiado para poner en marcha hipótesis, confrontarlas con la realidad, reorganizar saberes, ensayar ideas nuevas y desplegar una relación subjetiva más placentera y menos inhibida con el lenguaje escrito.

La evidencia analizada afirma que, cuando la alfabetización tiene lugar dentro de experiencias lúdicas, los niños muestran mayor permanencia en la tarea, menos temor al error y más disposición a probar alternativas, elementos clave para el desarrollo lector y escritor en los primeros años.

Respecto del Objetivo 2, el análisis confirma que el juego impacta simultáneamente en diversas dimensiones del desarrollo que inciden de manera directa en el aprendizaje de la lectura y la escritura. Por un lado, fortalece aspectos cognitivos, como la atención, la memoria verbal, la categorización y la conciencia fonológica. Por otro, enriquece el lenguaje oral, amplía el vocabulario, favorece la construcción de relatos y promueve la comprensión narrativa, elementos esenciales para avanzar en la lectoescritura. A su vez, en el plano socioemocional, las experiencias lúdicas generan un clima de seguridad, reducen la ansiedad escolar y promueven la autonomía, posibilitando que los niños se involucren más activamente en actividades que, de otro modo, podrían vivirse como exigentes o frustrantes. Finalmente, en la dimensión relacional, el juego habilita el intercambio, el diálogo y el aprendizaje colaborativo, lo cual refuerza la construcción social del conocimiento. La evidencia revisada, especialmente en trabajos recientes como el de Figueroa y Giraudo (2022) o el de Bustos, Oroná y Oyola (2023), muestra que las propuestas lúdicas mejoran la conciencia fonológica, la comprensión lectora inicial y la producción escrita espontánea, aspectos decisivos del proceso alfabetizador.

En cuanto al Objetivo 3, la revisión permitió identificar cuatro tipos de juegos particularmente significativos para potenciar la lectoescritura: los juegos simbólicos y de dramatización, los juegos lingüísticos, los juegos motores y reglados, y los juegos digitales o multimodales. Cada categoría aporta un conjunto específico de oportunidades de aprendizaje. Los juegos simbólicos facilitan la creación de mundos imaginarios y la producción de narraciones que conectan la oralidad con la escritura. Los juegos lingüísticos trabajan de manera directa el reconocimiento de sonidos, la segmentación y la manipulación del lenguaje, elementos claves para comprender el código alfabético. Los juegos motores y reglados contribuyen a desarrollar habilidades de autorregulación, secuenciación y memoria de trabajo, fundamentales para la lectura y la producción de textos. Finalmente, los juegos digitales, cuando están guiados por criterios pedagógicos claros, amplían las posibilidades expresivas y multimodales, ofreciendo nuevos entornos para explorar la lengua escrita. La diversidad de juegos analizados demuestra que el aprendizaje es más efectivo cuando se ofrece un repertorio amplio de experiencias lúdicas, adaptadas a las características y necesidades de cada grupo.

Finalmente, en relación con el Objetivo 4, los resultados evidencian que existen múltiples estrategias basadas en evidencia que permiten incorporar el juego de manera sistemática en la enseñanza de la lectoescritura. Entre ellas se destacan las secuencias didácticas que articulan juego y lectura, los juegos lingüísticos orientados a la conciencia fonológica, el uso del juego simbólico como herramienta narrativa, las actividades que integran movimiento con consignas de lectura o escritura y los recursos digitales con intencionalidad formativa. Una conclusión central es que estas estrategias requieren siempre de una planificación cuidadosa y de la mediación docente o psicopedagógica, ya que la eficacia del juego depende de cómo se lo contextualiza, de los objetivos que se le asignan y de la sensibilidad del profesional para leer las necesidades emocionales, cognitivas y culturales de los niños. De este modo, el juego se transforma no solo en un recurso didáctico, sino en un puente que conecta al niño con la cultura escrita desde un lugar de deseo, curiosidad y participación activa.

En síntesis, los resultados obtenidos permiten afirmar que las estrategias lúdicas representan un aporte significativo y de alto impacto para la alfabetización inicial. El juego, entendido desde una mirada integral, se constituye en una herramienta que facilita la entrada al lenguaje escrito, promueve aprendizajes más profundos y duraderos, habilita prácticas de lectura y escritura cargadas de sentido, y fortalece la relación subjetiva del niño con la escuela y el conocimiento. En tanto expresión esencial de la infancia y espacio privilegiado de simbolización y construcción del pensamiento, el juego se presenta como una vía transformadora para acompañar trayectorias educativas más equitativas, inclusivas y humanizadoras.

Síntesis y Conclusiones

A lo largo de este trabajo me propuse revisar, desde una perspectiva psicopedagógica, cómo el juego se vincula con la alfabetización inicial y qué aportes ofrece para comprender y acompañar los procesos de lectura y escritura en el primer ciclo escolar. El punto de partida fue un supuesto básico, según el cual el juego, cuando está sostenido pedagógicamente, favorece el acceso al lenguaje escrito y a las prácticas culturales que lo rodean. Con esa idea como horizonte, organicé la revisión bibliográfica en torno a cuatro objetivos que orientaron el análisis y que finalmente permitieron llegar a una síntesis comprensiva del tema.

En relación con el primer objetivo, la revisión mostró con bastante claridad que distintas tradiciones teóricas coinciden en reconocer el valor formativo del juego en la construcción del conocimiento. Desde los aportes psicogenéticos de Ferreiro (2018), hasta las perspectivas socioculturales de Vygotsky y Bruner, se observa que el juego funciona como un espacio donde los niños ponen en acción funciones cognitivas, simbólicas y sociales necesarias para aproximarse al sistema de escritura. A estos marcos se suman autores del campo psicopedagógico argentino, como Rodulfo (2005) y Sarlé (2012), quienes abren una dimensión más subjetiva, destacando cómo el juego permite elaborar experiencias, desplegar creatividad y construir confianza en el propio aprender. Esta convergencia teórica fortaleció el sentido del trabajo, ya que permitió entender el juego no solo como una metodología, sino como un modo de posicionarse frente a la alfabetización.

Al avanzar en el segundo objetivo, centrado en analizar cómo el juego favorece habilidades lectoras y escritoras, pude identificar patrones comunes en la bibliografía consultada. La mayoría de los estudios señalan que el juego activa simultáneamente dimensiones cognitivas, lingüísticas, socioemocionales y vinculares. Actividades como rimas, dramatizaciones, juegos de palabras y lecturas compartidas potencian la conciencia fonológica, la comprensión inicial y la producción escrita espontánea, al tiempo que generan un clima emocional más relajado y participativo. Me resultó especialmente interesante observar que varios autores destacan la importancia de disminuir la ansiedad y el temor al error, algo que suele aparecer en los primeros acercamientos al lenguaje escrito. En ese sentido, el juego parece ofrecer un marco donde explorar, intentar y equivocarse resulta más natural y menos sancionador.

En cuanto al tercer objetivo, que buscó examinar los tipos de juegos que la literatura considera más adecuados para acompañar la alfabetización inicial, el análisis permitió ordenar el material en cuatro grandes grupos. Por un lado, los juegos simbólicos y las dramatizaciones aparecieron como los más asociados a la producción narrativa y a la organización del discurso. Estos juegos permiten que los niños creen relatos, asuman roles y experimenten con el lenguaje de una manera flexible, donde la palabra tiene un lugar activo y significativo. Esta categoría fue mencionada en varios de los trabajos revisados, especialmente en aquellos que sostienen que la alfabetización no se reduce a decodificar, sino a comprender y producir sentido.

Por otro lado, los juegos lingüísticos, como rimas, adivinanzas, segmentaciones y clasificaciones de sonidos, surgieron como una herramienta clave para fortalecer la conciencia fonológica. En autores como Ferreiro (2018), Borzone y Goldberg (2008) o Cantú y Di Scala (2015), esta dimensión aparece repetidamente como un indicador fundamental para el ingreso al sistema de escritura. Lo interesante es que estos juegos no solo trabajan habilidades técnicas, sino que también despiertan curiosidad, ritmo, sensibilidad sonora y placer por jugar con las palabras.

Los juegos motores y reglados, aunque a primera vista podrían parecer menos relacionados con la escritura, ocupan un lugar importante en el desarrollo de las funciones ejecutivas, la memoria de trabajo y la autorregulación. Durante la revisión me llamó la atención cómo varias investigaciones articulan la alfabetización con habilidades que tradicionalmente parecían ajenas a ella. La regulación del turno, el seguimiento de consignas y el autocontrol son capacidades que después repercuten directamente en la lectura y la escritura.

Finalmente, los trabajos más recientes incorporan los juegos digitales y multimodales, especialmente aquellos que combinan narrativa interactiva, imágenes, animaciones y consignas ajustadas al avance del niño. Siguiendo a autoras como Figueroa y Giraudó (2022) o Litwin (2008), pude ver que estas propuestas pueden resultar motivadoras y efectivas siempre que haya una mediación docente clara. La tecnología, por sí sola, no garantiza aprendizajes, pero cuando está integrada en una secuencia con sentido, amplía las formas de acceso al lenguaje escrito.

En conjunto, el recorrido por estos cuatro tipos de juegos permitió entender que no existe un único modo de intervenir, sino una variedad de caminos posibles, todos válidos si responden a un propósito pedagógico y a las características del grupo. El juego aparece así como un recurso versátil, adaptable y profundamente humano.

En relación con el cuarto objetivo, centrado en identificar estrategias basadas en la evidencia para integrar el juego en la enseñanza de la lectoescritura, pude observar que la literatura coincide en un punto fundamental: el juego es más eficaz cuando forma parte de una planificación pedagógica sostenida, no improvisada. En varios de los autores revisados (Borzzone y Goldberg, 2008; Cantú y Di Scala, 2015; Figueroa y Giraudo, 2022), aparece con claridad la idea de que el juego necesita una intención docente explícita que oriente los aprendizajes y los vincule con objetivos alfabetizadores concretos.

Dentro de estas estrategias, los juegos lingüísticos ocupan un lugar central por su efecto directo en la conciencia fonológica. También se mencionan con frecuencia los juegos simbólicos, sobre todo por su potencia para fomentar la producción narrativa y generar un espacio donde los niños se animan a escribir desde un lugar creativo, sin el miedo al error que, muchas veces, aparece en propuestas más tradicionales. Otra línea que se destaca es la articulación entre juego motor y alfabetización, utilizada para fortalecer funciones ejecutivas que, aunque no siempre visibles en el aula, sostienen las tareas de lectura y escritura.

Además, cobran relevancia los recursos digitales pensados desde un criterio pedagógico claro. A diferencia del uso recreativo de las pantallas, los trabajos analizados proponen materiales digitales que integran consignas, imágenes y desafíos interactivos, convirtiéndose en una mediación que puede resultar especialmente significativa para niños que han tenido pocas oportunidades de acceso a prácticas letradas previas. En todos los casos, la figura del docente o del psicopedagogo aparece como clave para acompañar, orientar, sostener y encuadrar estas experiencias.

A partir de este recorrido, fue posible advertir que las estrategias lúdicas no deben ser entendidas únicamente como actividades “agradables”, sino como prácticas que involucran procesos cognitivos, afectivos y simbólicos complejos. Su valor reside, justamente, en esta capacidad de articular múltiples dimensiones del aprendizaje, ofreciendo un espacio donde los niños pueden ensayar, equivocarse, crear y construir saberes desde un lugar activo y significativo.

De manera integradora, la revisión realizada permitió comprender que el juego se constituye como un pilar fundamental en la alfabetización inicial, no solo por su aporte al desarrollo cognitivo, sino también por la manera en que transforma la relación afectiva y subjetiva de los niños con la lectura y la escritura. Los trabajos consultados muestran que cuando el juego se incorpora como parte de la propuesta pedagógica, y no como un complemento aislado, se potencian los procesos de simbolización, la comprensión de textos, la producción escrita, la comunicación con otros y la construcción de sentido.

Asimismo, los aportes provenientes de la psicopedagogía, la didáctica de la lengua, la neuropsicología y la educación inicial convergen en una idea común: los niños aprenden mejor cuando están involucrados, cuando sienten que la actividad tiene sentido y cuando pueden participar desde su propio mundo simbólico. En este sentido, el juego no solo enseña contenidos; también habilita el deseo, la curiosidad, la confianza y la posibilidad de aprender desde un lugar auténtico.

La evidencia analizada reafirma que la alfabetización que se construye mediante experiencias lúdicas resulta más profunda y sostenible, ya que integra la dimensión cognitiva con la emocional, la social y la cultural. Para los psicopedagogos, y también para los docentes, este enfoque implica asumir un rol activo en el diseño de propuestas que reconozcan la singularidad de cada niño y respeten sus modos de aprender.

En síntesis, el trabajo permitió confirmar el supuesto básico que orientó la investigación: cuando el juego se utiliza como herramienta pedagógica estratégica, favorece de manera significativa el aprendizaje de la lectoescritura, convirtiéndose en un puente entre la infancia, el lenguaje y la escuela. Integrar el juego en las prácticas alfabetizadoras no solo enriquece los aprendizajes, sino que también democratiza el acceso al conocimiento, promueve la inclusión y abre caminos más humanizados para enseñar y aprender en los primeros años escolares.

Aportes y contribuciones de la investigación

La presente investigación teórica constituye una contribución relevante al campo de la psicopedagogía en tanto recupera, articula y resignifica múltiples saberes en torno a una problemática central: el rol del juego en el proceso de alfabetización inicial en niños del primer ciclo escolar. Desde un enfoque interdisciplinario que combina perspectivas psicopedagógicas, pedagógicas, psicológicas y socioculturales, el trabajo ofrece una mirada integral, profunda y situada sobre cómo las estrategias lúdicas impactan en la construcción de la lectoescritura.

Uno de los aportes más significativos de esta investigación radica en su propuesta de articulación entre el juego y la alfabetización desde una perspectiva que supera el enfoque utilitarista o instrumental. En lugar de concebir el juego como una mera estrategia didáctica más, se lo presenta como un dispositivo subjetivante, estructurante y mediador del desarrollo cognitivo, lingüístico y emocional. Esta conceptualización permite resignificar el rol de las prácticas lúdicas en el aula, otorgándoles centralidad en el diseño de propuestas pedagógicas destinadas a promover aprendizajes significativos.

Asimismo, la sistematización de más de 50 autores de procedencia nacional y latinoamericana en la matriz analítica representa una contribución original, rigurosa y profundamente útil para futuras investigaciones, intervenciones y políticas públicas. La inclusión de autores como Ferreiro, Vygotsky, Litwin, Sarlé, Rodolfo, y un conjunto de producciones locales contemporáneas, permite construir un marco teórico robusto que dialoga tanto con los grandes clásicos como con la producción reciente situada en nuestro país. Esto fortalece el anclaje territorial del trabajo y contribuye a la construcción de conocimiento contextualizado, respetuoso de las singularidades culturales y pedagógicas del contexto argentino.

Además, el trabajo visibiliza prácticas pedagógicas valiosas que integran el juego con propuestas de alfabetización en ámbitos escolares y comunitarios. La recuperación de proyectos, experiencias y enfoques provenientes de tesis, artículos científicos y materiales didácticos desarrollados por profesionales argentinos y latinoamericanos, aporta una mirada renovada sobre las múltiples formas de intervenir en la enseñanza de la lectoescritura. Esta diversidad de fuentes no solo enriquece el análisis, sino que también se constituye en una herramienta concreta para docentes y psicopedagogos que buscan estrategias eficaces y sensibles para trabajar en aulas heterogéneas.

Por último, la investigación aporta una contribución metodológica: al tratarse de un trabajo teórico de tipo documental, desarrolla una forma de sistematización rigurosa y exhaustiva de fuentes teóricas que puede ser replicada en otros campos de la psicopedagogía. La elaboración de la matriz de análisis de autores, con criterios precisos (campo disciplinar, categoría temática, pertinencia, aportes), y la organización de los resultados en relación directa con los objetivos propuestos, constituyen una estrategia de abordaje metodológico clara, ordenada y fundamentada, que puede servir como modelo para futuras investigaciones del mismo tipo.

En suma, el trabajo no solo aporta un análisis exhaustivo sobre el juego y la alfabetización inicial, sino que también se erige como una herramienta valiosa para el campo profesional psicopedagógico, al ofrecer insumos concretos, categorías de análisis y enfoques actualizados que pueden ser implementados en la práctica cotidiana

Limitaciones de la Investigación

Como en todo proceso investigativo, esta indagación presenta ciertas limitaciones que es necesario reconocer para situar adecuadamente el alcance de los resultados obtenidos y abrir el camino a futuras líneas de exploración.

En primer lugar, al tratarse de una investigación de tipo teórica y de carácter documental, una de las principales limitaciones radica en la imposibilidad de incorporar datos empíricos que surjan del contacto directo con los sujetos implicados en la problemática abordada. Si bien se ha trabajado con una amplia y diversa selección de fuentes académicas, esta modalidad excluye, por definición, la voz directa de los niños, docentes, psicopedagogos u otros actores del contexto educativo, cuya experiencia concreta podría haber enriquecido notablemente la comprensión de las dinámicas reales en torno al uso del juego en los procesos de alfabetización.

En ese sentido, la interpretación de los resultados se encuentra condicionada por los enfoques y sesgos epistemológicos de los autores revisados. La selección bibliográfica, si bien fue rigurosa, exhaustiva y justificada mediante una matriz analítica, siempre está mediada por el recorte temático, el contexto geográfico y la disponibilidad de fuentes, lo que podría dejar por fuera aportes valiosos que, por diversas razones (idioma, acceso, publicación en circuitos no académicos), no fueron incluidos.

Otra limitación significativa tiene que ver con la escasa sistematización de experiencias psicopedagógicas en el ámbito argentino que integren el juego como eje articulador del proceso alfabetizador. Si bien existen numerosos trabajos que abordan prácticas lúdicas en el aula o experiencias innovadoras en el nivel inicial, son aún reducidas las producciones que analicen en profundidad la intervención psicopedagógica específicamente en relación con la lectoescritura. Esto obligó a realizar ciertas inferencias teóricas para articular aportes provenientes de campos disciplinares afines (pedagogía, didáctica, neuropsicología), lo que podría suponer una distancia respecto a las prácticas psicopedagógicas propiamente dichas.

Además, algunas de las fuentes utilizadas corresponden a contextos internacionales que, si bien ofrecen marcos conceptuales sólidos y universales, no siempre reflejan las condiciones estructurales, curriculares y culturales del sistema educativo argentino. En este sentido, los hallazgos deben ser leídos con criterio crítico y con atención a su posible transferencia o adaptación a la realidad local.

Finalmente, cabe señalar que el tema abordado, la alfabetización inicial mediada por el juego, se encuentra en constante transformación, especialmente a partir de la incorporación de tecnologías digitales, la pospandemia y las nuevas demandas del contexto educativo. Esto implica que algunos aportes podrían quedar rápidamente desactualizados o requerir nuevas interpretaciones a la luz de los cambios en las prácticas escolares y psicopedagógicas.

Pese a estas limitaciones, la investigación ofrece un aporte valioso al campo disciplinar, al construir una síntesis teórica actualizada, sólida y situada que puede servir como base para futuros estudios empíricos, intervenciones institucionales y propuestas de formación docente.

Líneas de Investigación futuras

La presente investigación, al centrarse en una revisión teórica profunda sobre el vínculo entre el juego y los procesos de alfabetización inicial, ha permitido abrir múltiples líneas que podrían constituirse como futuros recorridos investigativos, especialmente desde una mirada psicopedagógica situada en el contexto argentino.

Una primera línea posible se relaciona con la necesidad de realizar estudios empíricos que permitan contrastar los hallazgos teóricos aquí sistematizados con prácticas reales en instituciones educativas. Sería sumamente enriquecedor indagar, por ejemplo, de qué manera los docentes y profesionales de la psicopedagogía efectivamente incorporan el juego como herramienta didáctica para fomentar la lectoescritura en el primer ciclo escolar, qué obstáculos encuentran y qué niveles de apropiación de los enfoques teóricos existen en las escuelas.

Asimismo, sería pertinente investigar más a fondo el rol del acompañamiento psicopedagógico dentro de estas experiencias lúdico-alfabetizadoras. Si bien existen referencias generales en la literatura, se observa un vacío significativo en estudios que sistematicen cómo interviene específicamente el psicopedagogo o psicopedagoga en la planificación, mediación y evaluación de propuestas de alfabetización basadas en el juego, tanto dentro del aula como en espacios de apoyo externo o clínicas psicopedagógicas.

Otra línea de desarrollo importante tiene que ver con el abordaje del juego en contextos digitales y su vínculo con los procesos de alfabetización emergente. Si bien este trabajo ha incorporado algunos aportes sobre el uso de TIC en propuestas lúdicas, la rápida transformación del ecosistema digital impone nuevos desafíos que merecen una atención más específica: videojuegos educativos, entornos virtuales interactivos, plataformas de lectura gamificadas, entre otros recursos, están siendo cada vez más utilizados y requieren investigaciones que analicen su impacto desde una perspectiva pedagógica y psicopedagógica integral.

También sería valioso avanzar en el estudio de las diferencias socioculturales y territoriales que condicionan el acceso a los materiales lúdicos y al acompañamiento profesional. En ese sentido, podrían desarrollarse estudios comparativos entre zonas urbanas, rurales y de contextos de vulnerabilidad para observar cómo se implementa, o no, la dimensión lúdica en los procesos alfabetizadores, y qué barreras estructurales se presentan en cada caso.

Una última línea de investigación que emerge a partir de este trabajo es el análisis de las concepciones docentes acerca del juego y su relación con la alfabetización. Sería relevante explorar cómo los marcos teóricos internalizados por los y las docentes impactan en sus decisiones metodológicas, en la selección de recursos y en la forma de acompañar los aprendizajes de la lectura y escritura desde una mirada integral.

Todas estas líneas no solo constituyen aportes valiosos al campo de la psicopedagogía, sino que permiten tender puentes entre la teoría y la práctica, entre el conocimiento académico y las realidades escolares concretas. La necesidad de profundizar en estas áreas también responde al carácter dinámico y evolutivo de la educación, en la que el juego, lejos de ser un mero recurso complementario, se posiciona como un eje central para repensar las formas de enseñar y aprender en los primeros años del trayecto escolar.

Referencias bibliográficas

- Albici, L. A. (2022). El juego como estrategia para el desarrollo de la Inteligencia Emocional en el Nivel Inicial. [Licenciatura en Psicopedagogía]. Universidad Abierta Interamericana.
<https://dspaceapi.uai.edu.ar/server/api/core/bitstreams/b542466c-5c54-4e36-834e-af43deed6304/content>
- Albici, L. A. (2022). *El juego como estrategia para el desarrollo de la Inteligencia Emocional en el Nivel Inicial* [Licenciatura en Psicopedagogía]. Universidad Abierta Interamericana, Argentina.
<https://dspaceapi.uai.edu.ar/server/api/core/bitstreams/b542466c-5c54-4e36-834e-af43deed6304/content>
- Alonso Arija, N. (2021). *El juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica* [Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Valladolid]. UVaDOC. Recuperado de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1>
- Arias, L. & Barovero, J. (2022). *El juego como mediador de aprendizajes en niños/as que habitan contextos marginarizados de la ciudad de Rosario Argentina*. [Licenciatura en Psicopedagogía]. Universidad del Gran Rosario.
<https://rid.ugr.edu.ar/bitstream/handle/20.500.14125/417/Inv.%20D-209%20MFN%207423%20tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Arnés, V. (2022). *Lectura y juego en la educación primaria: una revisión narrativa de la literatura de habla hispana*. Revista Educación, 145, 1-18.
https://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/r_educ/article/download/6114/6156
- Azcoaga, J. (1999). *Sistema nervioso y aprendizaje. Aprender a leer y escribir*. Revista Universal. México.
- Bernabeu, N., & Goldstein, A. (2016). *Creatividad y aprendizaje: el juego como herramienta pedagógica* (Vol. 144). Narcea Ediciones.
- Borzone, A. M., Goldberg, M., Grunfeld, D., Rey, R. M., Rodríguez, M. E., & Azzerboni, D. R. (2008). *Alfabetización inicial. Alternativas para construir un espacio de aprendizaje*. Buenos Aires: Noveduc.
- Bustos, Y. J., Oroná, S. M. & Oyola, M. E. (2023). El juego como herramienta de promoción en la alfabetización en el contexto del jardín maternal. [Licenciatura en

Psicopedagogía]. Universidad de la Provincia de Córdoba.
<https://repositorio.upc.edu.ar/bitstream/handle/123456789/453/Bustos%2c%20Y.%20J.%2c%20Oron%2c%20S.%20M.%20y%20Oyola%2c%20M.%20E.%20%282023%29.%20El%20juego%20como%20herramienta%20de%20promoci%2c%20%20en%20la%20alfabetizaci%2c%20%20en%20el%20contexto%20del%20jard%2c%20%20maternal.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Bustos, Y. J.; Oroná, S. M. & Oyola, M. E. (2023). *El juego como herramienta de promoción en la alfabetización en el contexto del jardín maternal*. [Trabajo Final de Grado]. Universidad Provincial de Córdoba.

<https://repositorio.upc.edu.ar/bitstream/handle/123456789/453/Bustos%2C%20Y.%20J.%2C%20Oron%C3%A1%2C%20S.%20M.%20y%20Oyola%2C%20M.%20E.%20%282023%29.%20El%20juego%20como%20herramienta%20de%20promoci%C3%B3n%20en%20la%20alfabetizaci%C3%B3n%20en%20el%20contexto%20del%20jard%C3%ADn%20maternal.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Campero, M. G. (2024). *El juego como estrategia didáctica y el aprendizaje significativo de alumnos de 1º grado de la escuela Pablo Haimés de la ciudad de Concepción Tucumán*. [Licenciatura en Psicopedagogía]. Universidad de Flores. UFLO.

<https://repositorio.uflo.edu.ar/server/api/core/bitstreams/c3f345e5-164b-41a9-b9c2-e4021e394394/content>

Cantú, G., & Di Scala, M. (2015). *Diagnóstico psicopedagógico en lectura y escritura (DIPIe)*. Noveduc.

Colangelo, P. A. (2024). *Se aprende a jugar jugando con otros. Espacios de juegos accesibles: una pausa subjetivante que da lugar a lo inédito de la infancia, desde la mirada del acompañante Terapéutico*. [Licenciatura en Psicopedagogía]. Universidad del Gran Rosario.

<https://rid.ugr.edu.ar/bitstream/handle/20.500.14125/1194/Inv.%20D-993%20TFG.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Colegio Profesional de Psicopedagogos de Córdoba. (2017). *Lo lúdico-expresivo en el marco de las intervenciones*. Publicación del Congreso 2017.
https://xpsicopedagogia.com.ar/wp-content/2018/03/Publicaci%C3%B3n-Congreso-2017_Cordoba.pdf

Cuasapud Morocho, J. J., & Manguashca Quintana, M. I. (2023). *Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica*. Revista

<https://revista.uisrael.edu.ec/index.php/rcui/issue/view/51/54>

- Delorenzi, M. G. (2014). *La influencia del juego reglado en el proceso de lectoescritura* [Trabajo final de Licenciatura]. Facultad de Desarrollo e Investigación Educativos, Buenos Aires. <https://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC117585.pdf>
- Encinas, N. S., Ferzola, A., & Solís, V. I. (2022). *Enseñar a Leer, a Escribir y Juego. Representaciones de docentes de Primer Ciclo de Nivel Primario respecto del uso del Juego como recurso para la enseñanza de la lectoescritura*. [Tesina. Licenciatura en Psicopedagogía]. Universidad de Gran Rosario. Recuperado de <https://rid.ugr.edu.ar/bitstream/handle/20.500.14125/404/Inv.%20D-184%20MFN%207398%20tesis.pdf?sequence=1>
- Espinel Pinzón, M. D. (2020). *La enseñanza de la lectura y la escritura basada en juegos tradicionales en quinto grado de básica primaria desde un modelo de gestión escolar en una institución educativa de carácter privado del municipio de Bucaramanga*. [Maestría en Educación]. Universidad Autónoma de Bucaramanga. Facultad de Ciencias Sociales Humanidades y Artes. UNAB. https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/11448/2020_Tesis_Maria_Daniela_Espinel_Pinzon.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Fernández, A. (2000). *Poner en Juego el Saber. Rol del psicopedagogo*. Editorial Nueva Visión. Buenos Aires. Argentina.
- Fernández, G. (2014). *Educación Literaria y animación a la lectura en Educación Primaria: "formando lectores"*. Educación Literaria y animación a la lectura en Educación Primaria: "formando lectores". jaens, España.
- Ferreiro, E. (2018) *Acerca de las dificultades para aceptar que los niños piensan sobre lo escrito*. Bellaterra Journal of Teaching & Learning Language & Literature (BJTLLL) Vol. 11 (No 2). Universidad Autónoma de Barcelona, Barcelona, Catalunya, España. http://www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a12n3/12_03_Ferreiro.pdf
- Ferreiro, E. (2018). *Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño*. Siglo XXI Editores.
- Figueroa, G. P., & Giraudó, M. C. (2022). *Abordaje de alfabetización para niños, a través de un cuadernillo psicopedagógico de actividades mediadas por las TIC* [Trabajo de grado, Universidad Católica de Córdoba]. Recuperado de https://pa.bibdigital.ucc.edu.ar/3124/1/TF_Figueroa_Giraudó.pdf?sequence=1

- Filidoro, N. (2018). *El juego en las prácticas psicopedagógicas*. Buenos Aires: Editorial Entreideas.
- Filidoro, N. (2022). Diagnóstico psicopedagógico: la construcción de observables a partir del juego. *Revista Pilquen. Sección Psicopedagogía*, 18(2), 26-39.
<https://revele.uncoma.edu.ar/index.php/psico/article/view/3566/60567>
- Franco Chávez, L. M. & Chávez Loor, M. D. (2024). *Aprendizaje basado en juegos para el desarrollo de lectoescritura en los estudiantes del sexto año*. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS*, 6(3), 81-94.
<https://editorialalema.org/index.php/pentaciencias/article/view/1069>
- Froebel, F. (1989). *La Educación del hombre*. Madrid, España: Alianza.
- Gagna, M. (2012). *El juego como técnica de intervención en las problemáticas de aprendizaje* [Trabajo de investigación]. Universidad Vaneduc, Argentina.
<https://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC114083.pdf>
- Garabaya, P. (2018). *Los juegos de pantalla en los contextos de aprendizaje*. *Revista X de Psicopedagogía*, 12(3), 45–60. Recuperado de
<https://www.xpsicopedagogia.com.ar/los-juegos-de-pantalla-en-los-contextos-de-aprendizaje-por-paula-garabaya.html>
- González, L. (2016). Nuevos pacientes... Una clínica psicopedagógica posible. *Pilquen. Sección Psicopedagogía*, 13(2), 63–71.
https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5889108.pdf?utm_source=chatgpt.com
- Guerra, C. & Cuevas de Jesús, E. (1994). *Lenguaje integral y lectoescritura*.
<https://revistas.upr.edu/index.php/educacion/article/download/16405/13941>
- Hernández Sampieri, R. Fernández Collado, R. y Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. Mc. Graw Hill.
- Kelly, V. (2024). *La alfabetización en el nivel inicial y las contribuciones de las tecnologías digitales*. Washington DC: Banco Interamericano de Desarrollo (BID). Recuperado de
<https://publications.iadb.org/publications/spanish/document/La-alfabetizacion-en-el-nivel-inicial-y-las-contribuciones-de-las-tecnologias-digitales.pdf>
- Lerner, D. (2001). *Leer y escribir en la escuela: lo real, lo posible y lo necesario*. Fondo de Cultura Económica.
<https://www.studocu.com/es-ar/document/universidad-nacional-de-la-rioja/didactica-i/delia-lerner-resumen-didactica-i/84421421>

- Litwin, E. (2008). *El oficio de enseñar: condiciones y contextos*. Buenos Aires: Paidós.
- López Silva, F. (2021). *El Juego como Estrategia Didáctica para Fortalecer la Comprensión Lectora*. [Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Humanidades y Lenguas Socorro]. Universidad Libre Seccional Socorro. Facultad de Ciencias de la Educación. Colombia.
<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/22413/Trabajo%20de%20grado.pdf?sequence=1>
- Luyten, S. (2007). *Alfabetización y aprendizaje de la lectura*. Editorial Kapelusz.
- Maiguashca Quintana, M. I. (2023). *Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica* [Tesis de Maestría]. Universidad Técnica Particular de Loja. Uisrael Revista Científica.
<http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/rcuisrael/v10n1/2631-2786-rcuisrael-10-01-00151.pdf>
- Maiguashca Quintana, M. I. (2023). *Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica* [Tesis de Maestría]. Universidad Técnica Particular de Loja / Uisrael.
<https://revista.uisrael.edu.ec/index.php/rcui/article/view/694/737>
- Malajovich, A. (2000). *El juego en el Nivel Inicial en Recorridos didácticos en la Educación Inicial*. Buenos Aires: Paidós.
- Mendelsohn, S. (2010). *Psicopedagogía del lenguaje escrito*. Editorial Novedades Educativas.
- Molinari, M. C. (2008). *La lectura en la alfabetización inicial*. La Plata: Universidad Nacional de La Plata. <https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/libros/pm.758/pm.758.pdf>
- Ôfele, M. R. (2002). *El juego en psicopedagogía: Relación, función y abordajes*. Buenos Aires.
<https://www.studocu.com/es-ar/document/universidad-de-buenos-aires/psicopedagogia-clinica/01-juego-en-psicopedagogia-m-regina-ofele/53574054>
- Pereira Corvalán, L. M. (2020). *El juego matemático como estrategia psicopedagógica para la estimulación de las funciones ejecutivas de niños de 6 y 7 años, Ciudad de San Pedro*. [Licenciatura en Psicopedagogía]. Universidad de Flores. UFLO.
<https://repositorio.uflo.edu.ar/server/api/core/bitstreams/97e701d4-f08c-44bd-8ff1-eca522025723/content>

- Piaget, J. (1972). *Teoría del desarrollo cognitivo*. Totowa, NJ. Nueva York, Estados Unidos: Littlefield.
- Primo Yúfera, E. (1994). *Introducción a la investigación científica y tecnológica*. Madrid: Alianza.
- Quiceno Mendez & Restrepo Soler. (2019). *Estrategia Lúdico Pedagógica enfocada en el juego "Juguemos aprendiendo" para disminuir las dificultades de lecto escritura en los estudiantes del grado 1 en el Liceo Infantil Arco Iris de Guadalupe de Buga – Valle*. [Trabajo de investigación para optar el título de Licenciada en Pedagogía Infantil]. Guadalajara de Buga. https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/7853/1/UVD.TEDI_QuicenoMendezErikaAndrea_2019.pdf
- Rivero, I., & Centurión, S. (2018). *El juego en la formación docente*. Unirio Editora. <https://www.unirioeditora.com.ar/wp-content/uploads/2018/06/978-987-688-246-0.pdf>
- Rodulfo, R. (1996). *El niño y el significante: Un estudio sobre las funciones del jugar y la simbolización*. Paidós. https://www.academia.edu/7751421/El_nino_y_el_significante_Ricardo_Rodulfo
- Romero, L. (2004). *El aprendizaje de la lecto-escritura*. Lima, Perú. Fe y alegría
- Rosemberg, C., & Stein, A. (2019). *Juegos con palabras y conceptos para promover el aprendizaje del vocabulario. La alfabetización temprana en el Nivel Inicial / Guía 2*. Buenos Aires: OEI/UNICEF. Recuperado de <https://www.unicef.org/argentina/media/711/file/Juegos%20con%20palabras%20y%20conceptos%20para%20promover%20el%20aprendizaje%20del%20vocabulario.pdf>
- Santiesteban, N. E. (2016). *La teoría y su didáctica, teoría y práctica del texto del docente*. Las Tunas: Académica Universitaria (Edacun).
- Sanz Moreno, Á. (2006). *La educación Lingüística y Literaria en Secundaria. Materiales para la formación del profesorado. Vol. I. Educación Lingüística*. Murcia. [http://www.carm.es/web/integra.servlets.BlobNoContenido?IDCONTENIDO=1815&TABLA=PUBLICACIONES_TEXTO&IDTIPO=246&RASTRO=c\\$m4330&CAMPOCLAVE=IDTEXTO&VALORCLAVE=396&CAMPOIMAGEN=TEXTO&ARCHIVO=Texto+Completo+1+La+educaci%F3n+ling%FC%EDstica+y+literaria+en+secundaria+%3A+materiales+para+la+formaci%F3n+del+profesorado.+Vol.+I.+La+educaci%F3n+literaria+.pdf](http://www.carm.es/web/integra.servlets.BlobNoContenido?IDCONTENIDO=1815&TABLA=PUBLICACIONES_TEXTO&IDTIPO=246&RASTRO=c$m4330&CAMPOCLAVE=IDTEXTO&VALORCLAVE=396&CAMPOIMAGEN=TEXTO&ARCHIVO=Texto+Completo+1+La+educaci%F3n+ling%FC%EDstica+y+literaria+en+secundaria+%3A+materiales+para+la+formaci%F3n+del+profesorado.+Vol.+I.+La+educaci%F3n+literaria+.pdf)

Sarlé, P. M. (2010). *Juego. Fundamentos y reflexiones en torno a su enseñanza*. ISBN 978-987-26134-0-2.

https://oei.org.ar/lineas_programaticas/documentos/infanciaB01.pdf

Sarlé, P. M. (2024). *Patricia Sarlé: "La educación inicial debe brindar herramientas para que los niños y niñas puedan explorar el mundo"*. Fundación Arcor.

<https://fundacionarcor.org/patricia-sarle-la-educacion-inicial-debe-brindar-herramientas-para-que-los-ninos-y-ninas-puedan-explorar-el-mundo/>

Schunk, D. H. (2012). *Teorías del aprendizaje: una perspectiva educativa* (6.^a ed.). Pearson Educación.

Skliar, C. (2005). *¿Y si el otro no estuviera allí? Notas para una pedagogía (improbable) de la diferencia*. Paidós.

Urquijo, S. (2007). *Procesos cognitivos y adquisición de la lectoescritura*. III Congreso Marplatense de Psicología, Universidad Nacional de Mar del Plata.

<https://www.aacademica.org/sebastian.urquijo/54.pdf>

Visca, J. (1999). *Psicopedagogía: Teoría, Clínica, Investigación* (Vol. 1). Buenos Aires: Visca y Visca.

<https://es.scribd.com/document/483595836/CLINICA-PSICOPEDAGOGICA-Visca-Jorge-pdf>

Zapata Vásquez, T. I. (2020). *El Juego como Estrategia Didáctica para fortalecer el proceso de Lectura y Escritura en el Grado Primero*. [Trabajo de grado para optar el título de Magister en Educación]. Universidad Autónoma de Bucaramanga. Facultad de Ciencias Sociales Humanidades y Artes. UNAB.

https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/12136/2020_Tesis_Tuli_a_Ines_Zapata_Vasquez.pdf?sequence=1

Anexo: Matriz de datos

MATRIZ DE DATOS									
	Autor	Nacionalidad	Campo Disciplinar	Tipo de Fuente	Enfoque Metodológico	Categoría Temática	Aporte Principal	Relación con el Tema	Nivel de Pertinencia
ESTADO DEL ARTE									
1	Zapata Vázquez (2020)	Colombiana	Educación y Pedagogía	Tesis de Maestría	Cualitativo- Investigación- acción	Juego y alfabetización	El juego como facilitador de habilidades lectoras y escritoras en primer grado.	Refuerza el vínculo entre el juego y la lectoescritura en contextos escolares iniciales, aportando una base empírica sólida.	Muy alto
2	Espinel Pinzón (2020)	Colombiana	Educación y Gestión Escolar	Tesis de Maestría	Cualitativo- Interpretativo	Juegos tradicionales y alfabetización	Modelo de gestión basado en juegos tradicionales con impacto escolar y administrativo.	Integra el juego en la planificación institucional, promoviendo mejoras integrales en lectoescritura.	Muy alto
3	Pereira Corvalán (2020)	Argentina	Psicopedagogía	Tesis de Licenciatura	Cualitativo- Estudio exploratorio	Juego y funciones ejecutivas	Valoración de juegos matemáticos en estimulación cognitiva y emocional.	Aborda desde una perspectiva psicopedagógica cómo el juego estimula funciones necesarias para aprender a leer y escribir.	Muy alto
4	López Silva (2021)	Colombiana	Didáctica de la Lectura	Tesis de Licenciatura	Cualitativo- Investigación- acción	Juego y comprensión lectora	Didáctica lúdica mejora significativamente la comprensión lectora.	Evidencia que estrategias lúdicas mejoran la comprensión, base clave del proceso lector.	Alto
5	Arias & Barovero (2022)	Argentina	Psicopedagogía Social	Tesis de Licenciatura	Mixto- Exploratorio- descriptivo	Juego en contextos marginados	Juego como herramienta simbólica y pedagógica en niños de contextos vulnerables.	Profundiza en el valor del juego en contextos sociales complejos, articulando lo pedagógico y lo subjetivo.	Alto
6	Encinas, Ferzola & Scalis (2022)	Argentina	Educación Primaria	Tesis de Grado	Cualitativo- Descriptivo	Representaciones docentes y juego	Representaciones de docentes sobre el juego como recurso pedagógico.	Brinda perspectiva local sobre cómo los docentes perciben y/o integran el juego en sus prácticas de alfabetización.	Alto
7	Albici (2022)	Argentina	Psicopedagogía	Tesis de Licenciatura	Cualitativo- Descriptivo y exploratorio	Juego e inteligencia emocional	El juego fortalece habilidades emocionales y sociales en el Nivel Inicial. - Explora cómo las actividades lúdicas en el nivel inicial contribuyen al desarrollo emocional y social de los niños.	Expone cómo el juego aporta al desarrollo emocional, facilitando la alfabetización desde una mirada integradora. - Este estudio refuerza la relevancia del juego como medio para el desarrollo integral, destacando su potencial para preparar las condiciones subjetivas necesarias en los procesos de alfabetización inicial.	Muy alto
8	Bustos, Oranó & Oyola (2023)	Argentina	Psicopedagogía	Tesis de Licenciatura	Cualitativo- Abordaje empírico	Juego simbólico y alfabetización temprana	Promoción del juego como herramienta integral para la alfabetización inicial.	Conecta el juego simbólico con la alfabetización inicial desde un enfoque psicopedagógico y preventivo.	Muy alto
9	Campero (2024)	Argentina	Psicopedagogía Educativa	Tesis de Licenciatura	Cualitativo- Estudio empírico	Juego como estrategia didáctica	Juego planificado en el aula como motor del aprendizaje significativo.	Analiza cómo el juego transforma la enseñanza en primer ciclo, generando aprendizajes con sentido.	Muy alto
10	Colangelo (2024)	Argentina	Psicopedagogía y Acompañamiento Terapéutico	Tesis de Licenciatura	Cualitativo- Descriptivo	Accesibilidad y derecho al juego	Accesibilidad y función del juego como experiencia fundante y de derecho.	Reivindica el derecho al juego y su poder subjetivante, resaltando su papel en el desarrollo integral infantil.	Alto

MARCO TEÓRICO

11	Ferreiro, E. (2018)	Argentina	Psicogénesis del Lenguaje Escrito	Artículo académico	Teórico-conceptual	Alfabetización y construcción del lenguaje	Propone que los niños, desde muy temprana edad, construyen hipótesis sobre la lengua escrita, lo cual desafía las perspectivas tradicionales de enseñanza.	Su teoría justifica el uso de juegos como formas de exploración activa del lenguaje escrito desde edades tempranas.	Muy alto
12	Piaget, J. (1972)	Suiza	Psicología evolutiva	Libro teórico	Constructivismo teórico	Desarrollo cognitivo	Describe cómo el juego es una actividad esencial para la construcción del conocimiento en la infancia.	Su visión constructivista fundamenta el rol del juego como facilitador en el aprendizaje de la lectoescritura.	Muy alto
13	Sarlé, P. M. (2010, 2024)	Argentina	Educación Inicial y Psicopedagogía	Libro y entrevista	Reflexivo-descriptivo	Juego en la educación inicial	Reconoce el juego como eje vertebrador del aprendizaje en la infancia, facilitador del desarrollo cognitivo, social y emocional en los niños y niñas desde una perspectiva integral.	Su aporte fundamenta la decisión metodológica de investigar el juego como estrategia en la lectoescritura inicial, al mostrar cómo esta práctica permite explorar, simbolizar y construir aprendizajes significativos que se articulan con la alfabetización temprana. - Su enfoque permite	Muy alto
14	Rodulfo, R. (1996)	Argentina	Psicoanálisis y Psicopedagogía	Libro teórico	Teórico-clínico	Función simbólica del juego	Analiza el juego como una actividad simbólica esencial en la construcción psíquica del sujeto, destacando su rol como mediador en la elaboración del lenguaje y el sentido. - Aborda el juego como una función simbólica esencial en el desarrollo del niño y su vínculo con el lenguaje.	La investigación se nutre de este marco para explicar cómo el juego favorece la expresión simbólica y subjetiva, claves para el desarrollo de la lectoescritura como práctica cultural cargada de sentido. Permite una mirada compleja y profunda del juego más allá de lo didáctico. - Su enfoque permite comprender el juego desde una dimensión simbólica y subjetivante, aportando una mirada profunda sobre su valor en el proceso de alfabetización inicial.	Alto
15	Skliar, C. (2005)	Argentina	Pedagogía/ Filosofía de la educación	Libro teórico	Teórico-crítico	Lenguaje, alteridad y subjetividad	Introduce una pedagogía de la diferencia que valora la singularidad del sujeto y su experiencia lingüística, donde el juego y la palabra tienen lugar como prácticas fundantes. - Analiza críticamente la relación entre el juego, la otredad y la educación, poniendo en cuestión los marcos normativos de la enseñanza tradicional.	Su visión crítica enriquece la perspectiva de la alfabetización al considerar la heterogeneidad como elemento central en el aprendizaje lector y escritor a través del juego, respetando los ritmos y sentidos subjetivos de cada niño. - Skliar (2005) brinda una mirada fundamental sobre cómo el juego permite reconocer al otro en su singularidad, aportando una base teórica sólida para repensar las estrategias lúdicas en contextos educativos como los de alfabetización inicial.	Muy alto
16	González (2016)	Argentina	Psicopedagogía Clínica	Artículo científico	Estudio teórico-clínico	Clínica psicopedagógica y juego	Aborda la función del juego en el abordaje psicopedagógico, entendiendo que este posibilita el despliegue simbólico necesario para la construcción de aprendizajes significativos.	La investigación se sostiene sobre este enfoque clínico del juego, que permite comprender su utilidad no solo como estrategia didáctica sino también como vía de acceso a los procesos de subjetivación implicados en la alfabetización inicial.	Muy alto
17	Bernsbeu & Goldstein (2016)	Argentina	Psicopedagogía/ Educación	Libro	Teórico-pedagógico	Juego, creatividad y aprendizaje	Plantean el juego como facilitador de aprendizajes significativos, destacando su capacidad para despertar la creatividad, la curiosidad y el deseo de aprender.	Refuerzan la perspectiva del juego como una herramienta pedagógica integral, en consonancia con los objetivos de la investigación que busca indagar en su impacto en los procesos de lectura y escritura desde una mirada psicopedagógica.	Muy alto
18	Lerner, D. (2001)	Argentina	Didáctica de la Lengua, Educación	Libro	Teórico-pedagógico	Lectoescritura escolar	Plantea una visión renovada de la alfabetización en la escuela, en la que leer y escribir son prácticas sociales y culturales que se enseñan en contextos significativos.	Brinda fundamentos didácticos esenciales sobre cómo enseñar a leer y escribir de forma significativa, articulando con propuestas lúdicas como recurso de enseñanza en los primeros años escolares.	Muy alto

19	González, L. (2016)	Argentina	Psicopedagogía	Artículo académico	Teórico-clínico	Intervención psicopedagógica en infancias	Describe una clínica psicopedagógica centrada en las infancias, destacando el papel del juego como modo de acceso a la subjetividad y a los procesos de simbolización necesarios para el aprendizaje.	Su aporte refuerza el valor del juego como herramienta diagnóstica y terapéutica que permite intervenir en dificultades de lectoescritura desde un abordaje integral.	Muy alto
20	Fernández, A. (2000)	Argentina	Psicopedagogía	Libro académico	Teórico-pedagógico	Rol del psicopedagogo y juego en el aprendizaje	Plantea el concepto de 'poner en juego el saber', mostrando cómo el juego se vincula con el deseo de aprender y la apropiación del conocimiento desde lo subjetivo. - Desarrolla una conceptualización profunda del rol psicopedagógico en la mediación del aprendizaje a través del juego y la escucha activa.	Es fundamental para la investigación ya que articula el juego con los procesos de apropiación de la lectoescritura desde una mirada psicopedagógica centrada en el deseo y la motivación. - El texto es clave para entender cómo el psicopedagogo puede intervenir desde lo lúdico para facilitar los procesos de lectoescritura, atendiendo la subjetividad del niño y la complejidad de su entorno escolar.	Muy alto
21	Urquijo, S. (2007)	Argentina	Psicología cognitiva / Psicopedagogía	Artículo de congreso	Teórico	Procesos cognitivos y lectoescritura	Describe cómo los procesos cognitivos (memoria, atención, percepción) inciden en la adquisición de la lectoescritura.	Su enfoque permite entender los fundamentos neuropsicológicos implicados en el aprendizaje de la lectura y escritura, lo cual es central para analizar las estrategias didácticas que se proponen en esta investigación.	Muy alto
22	Azcóaga, J. (1999)	México (naturalizado argentino)	Neurología / Neuropsicología	Artículo científico	Teórico	Sistema nervioso y aprendizaje	Explora la relación entre el sistema nervioso central y el proceso de aprender a leer y escribir.	Fundamenta la importancia del juego como estimulación de funciones cognitivas clave, alineándose con la dimensión psicopedagógica de esta investigación.	Muy alto
23	Guerra, C. & Cuevas de Jesús, E. (1994)	Puerto Rico	Educación / Lingüística	Artículo académico	Teórico-descriptivo	Lenguaje integral y lectoescritura	Propone una visión integral del lenguaje como base para la enseñanza de la lectura y escritura.	Su propuesta pedagógica fundamenta el uso del juego como recurso de integración entre lenguaje oral y escrito, en consonancia con el enfoque lúdico de esta investigación.	Alta
24	Schunk, D. H. (2012)	Estadounidense	Psicología Educativa	Libro académico	Teórico	Teorías del aprendizaje	Presenta un panorama amplio de las teorías del aprendizaje aplicadas a contextos educativos.	Su marco teórico permite fundamentar diversas estrategias didácticas aplicadas al desarrollo lector y escritor, incluyendo las de tipo lúdico.	Alta
25	Sarlé, P. M. (2010)	Argentina	Psicopedagogía	Libro académico	Teórico-conceptual	Tipos de juegos y alfabetización	Analiza y clasifica los distintos tipos de juegos desde la psicopedagogía, destacando el valor del juego simbólico y de reglas como promotores de habilidades comunicativas y cognitivas en la alfabetización inicial.	Este aporte resulta clave para entender cómo los distintos tipos de juegos favorecen el desarrollo de la lectoescritura, al aportar marcos teóricos que permiten seleccionar estratégicamente actividades lúdicas en contextos educativos iniciales.	Alta

26	Sarié, P. M. (2024)	Argentina	Psicopedagogía	Artículo científico	Teórico-reflexivo	Juego y alfabetización	Plantea la centralidad del juego como recurso psicopedagógico en la formación simbólica, emocional y lingüística del niño, enfatizando su impacto en el aprendizaje de la lectura y la escritura desde una mirada integral.	Su enfoque actualiza el rol del juego como dispositivo fundamental para comprender el desarrollo del lector en contextos escolares, aportando herramientas interpretativas y prácticas para el trabajo psicopedagógico en el aula.	Muy alto
27	Ferreira, E. (2018)	Argentina	Psicogénesis lectoescritura	Artículo académico	Teórico-conceptual	Alfabetización y construcción del lenguaje	Propone que los niños, desde muy temprana edad, construyen hipótesis sobre la lengua escrita, lo cual desafía las perspectivas tradicionales de enseñanza.	Refuerza el marco teórico sobre la construcción de la lectoescritura. - Su teoría justifica el uso de juegos como formas de exploración activa del lenguaje escrito desde edades tempranas.	Muy alto
28	Alonso Arijá, N. (2021)	España	Educación Infantil	Trabajo Final de Grado (TFG)	Cualitativo-bibliográfico	Juego como recurso educativo	El trabajo recopila y analiza las principales teorías pedagógicas sobre el juego en la infancia, desde autores clásicos como Piaget y Vygotsky hasta propuestas contemporáneas. Revaloriza al juego como estrategia metodológica esencial en la etapa inicial de la escolarización, vinculando su valor formativo con el desarrollo integral del niño y su capacidad de simbolización, elementos clave para la alfabetización emergente.	La investigación es relevante para este trabajo ya que aporta un marco conceptual amplio sobre el juego en el ámbito educativo. Su enfoque permite comprender al juego como herramienta pedagógica no solo desde una perspectiva lúdica, sino como estructura de apoyo para la construcción del lenguaje, la socialización y la adquisición de habilidades previas a la lectoescritura. Además, su revisión de teorías clásicas y contemporáneas respalda la propuesta psicopedagógica del presente estudio, al considerar el juego como medio facilitador del aprendizaje del lector y escritor desde edades tempranas.	Alto
29	Litwin, E. (2008)	Argentina	Psicopedagogía / Tecnología educativa	Libro teórico	Reflexivo-analítico	Juego, tecnología y didáctica	Señala la necesidad de integrar tecnologías de forma mediada por el docente para transformar el juego en un espacio de construcción lectoescritora significativo.	Refuerza el enfoque de mediación pedagógica en el uso del juego y apr./escritura, especialmente en entornos digitalizados, aportando valor al eje metodológico lúdico-tecnológico del trabajo.	Alto
30	Garabaya, P. (2018)	Argentina	Psicopedagogía digital	Artículo académico	Cualitativo-descriptivo	Juego digital y alfabetización temprana	Describe cómo juegos digitales promueven habilidades pre lectoras, conciencia fonológica y motivación.	Introduce la dimensión digital del juego lúdico, alineada con objetivos y supuestos del estudio sobre alfabetización lúdica.	Alto
31	Cantú, G., & Di Scala, M. (2015)	Argentina	Psicopedagogía clínica/ lectoescritura	Libro técnico diagnóstico	Cualitativo instrumental	Posicionamiento lector-escritor, diagnóstico psicopedagógico	Desarrollan un instrumento diagnóstico (DIFE) que analiza cómo el sujeto se posiciona frente a la lectura y escritura, permitiendo intervenir desde su realidad subjetiva.	Complementa el marco al aportar una dimensión diagnóstica para identificar necesidades individuales antes de aplicar estrategias lúdicas en la enseñanza de la lectoescritura.	Alto
32	Borzzone, Goldberger et al.	Argentina	Educación inicial/ Psicopedagogía de la lectoescritura	Libro teórico didáctico	Análisis descriptivo (revisión de prácticas y propuestas de alfabetización)	Alfabetización inicial/ ambientes de aprendizaje/ mediación docente	Propone la construcción de espacios de aprendizaje alfabetizador que integran los saberes de los niños, la mediación docente, la interacción y el juego como condiciones clave para la lectoescritura, más allá de la enseñanza convencional.	Este autor refuerza la necesidad de diseñar ambientes de juego y aprendizaje para la lectoescritura, lo que se alinea con el objetivo de utilizar el juego como estrategia psicopedagógica; aporta la dimensión de contexto, mediación y diseño del entorno educativo.	Alto

33	Figueroa, G. P.; Giraudó, M. C. (2022)	Argentina	Psicopedagogía / Tecnología educativa / Alfabetización inicial	Trabajo Final de Grado (TFG)	Empírico intervencional (diseño e implementación de cuadernillo mediador TIC)	Alfabetización temprana / TIC / actividades lúdicas	Muestra una propuesta concreta de intervención para la alfabetización mediante actividades digitales lúdicas que movilizan atención, memoria, conciencia fonológica y escritura emergente; valida que las TIC pueden operar como mediadoras del juego y del aprendizaje de la lectoescritura en contextos iniciales.	Ofrece un puente entre juego, tecnología y lectoescritura que fortalece el eje metodológico del estudio (juego como estrategia didáctica) y aporta una perspectiva de innovación psicopedagógica en el contexto argentino.	Alto
34	Filidoro, N. (2018)	Argentina	Psicopedagogía / Juego educativo	Libro monográfico	Cualitativo Reflexivo	Juego como práctica psicopedagógica	Propone que el juego debe organizarse como espacio simbólico meditado por el docente, no sólo como recreación.	Aporta fundamentos para planificar juegos que favorezcan la lectoescritura, al enfatizar mediación, estructura y sentido.	Alto
35	Malajovich, A. (2000).	Argentina	Educación inicial / Didáctica del juego	Libro teórico didáctico	Didáctico analítico, cualitativo (reflexión sobre el juego y su incorporación en la enseñanza)	Juego en nivel inicial, mediación docente, enseñanza aprendizaje de la lectoescritura	Malajovich destaca que el juego es una práctica cultural estructurada que debe articularse con la enseñanza de la lectoescritura y otros contenidos; advierte la necesidad de planificar el juego, pero sin desnaturalizarlo. En particular, al nivel inicial recalca su valor para la alfabetización emergente.	Este autor refuerza el componente del nivel inicial en tu investigación y aporta un respaldo argentino que vincula específicamente juego + alfabetización temprana (lectoescritura). En tu objetivo que aborda primeros ciclos, su enfoque resulta directamente aplicable.	Alto
36	Cuasapud Morochó, J. J. & Maiguashca Quintana, M. I. (2023)	Ecuador	Psicopedagogía / Educación	Artículo científico	Cualitativo descriptivo	Estrategias lúdicas más lectoescritura	Muestra que las estrategias lúdicas activan motivación y aprendizaje de la lectoescritura.	Directa: aporta evidencia reciente sobre juego + alfabetización, estrechamente alineada al objetivo de la investigación.	Alto
37	Albici, L. A. (2022)	Argentina	Psicopedagogía / Educación	Trabajo Final de Grado (TFG)	Cualitativo descriptivo	Juego + inteligencia emocional + lectoescritura	Vincula juego y alfabetización con el desarrollo emocional en el Nivel Inicial.	Directamente pertinente: considera ambiente emocional, juego y lectoescritura en primera infancia argentina.	Alto
38	Maiguashca Quintana, M. I. (2023)	Ecuador	Psicopedagogía / Educación	Trabajo Final de Grado (TFG)	Cualitativo descriptivo	Juego + lectoescritura + primera infancia	Ofrece evidencia reciente sobre el papel lúdico en la lectoescritura en los primeros años.	Muy útil: fortalece la base teórica sobre juego + lectoescritura y primera infancia desde Latinoamérica.	Alto
39	Arnés, V. (2022)	Argentina	Educación / Lectoescritura	Artículo de revisión	Cualitativo revisión narrativa	Juego + lectura primaria	Evidencia empírica reciente sobre juego y lectura en primaria hispanoamericana.	Refuerza base teórica sobre juego/lectura en niños de los primeros ciclos.	Alto
40	Filidoro, N. (2022)	Argentina	Psicopedagogía / Diagnóstico	Artículo especializado	Cualitativo empírico	Juego + diagnóstico psicopedagógico	Introduce el juego como herramienta diagnóstica para la lectoescritura.	Enlaza juego, diagnóstico y lectoescritura – útil para plantear intervenciones.	Alto
41	Delorenzi, M. G. (2014)	Argentina	Psicopedagogía / Didáctica	Trabajo Final de Grado (TFG)	Cualitativo estudio de caso	Juego reglado + lectoescritura	Empírico sobre impacto de juegos reglados en lectoescritura.	Aporta evidencia práctica argentina para diseño de la estrategia lúdica.	Media
42	Gagna, M. (2012)	Argentina	Psicopedagogía / Intervención	Trabajo Final de Grado (TFG)	Cualitativo estudio de caso	Juego + intervención cognitiva	Trata el juego como técnica para intervenir en habilidades lectoras/escritoras.	Fortalece el vínculo entre juego y funciones cognitivas clave para lectoescritura.	Media

43	Rivero, I. & Centurión, S. (2018)	Argentina	Educación/ Formación docente	Libro	Analítico reflexivo	Juego + formación docente	Resalta formación docente para que el juego efectivamente favorezca la alfabetización	Fundamental para la mediación docente del juego en lectoescritura en tu contexto	Alta
44	Ófele, M. R. (2002).	Argentina	Psicopedagogía/ Educación	Artículo o monografía especializada	Cualitativo reflexivo	Juego psicopedagógico	Clarifica función del juego en la intervención psicopedagógica	Refuerza la dimensión psicopedagógica del uso del juego en lectoescritura	Alta
45	Rosemberg C., & Stein, A. (2019).	Argentina	Educación Inicial/ Alfabetización	Guía institucional	Aplicativo didáctico	Juego + vocabulario + alfabetización temprana	Recursos lúdicos para vocabulario en alfabetización inicial.	Conecta juego y lectoescritura en etapa temprana, útil para intervención.	Alta
46	Molinari, M. C. (2008).	Argentina	Educación/ Alfabetización	Monografía académica	Analítico teórico	Alfabetización inicial	Visión amplia de la lectura y escritura en la etapa inicial.	Fundamenta la dimensión de lectoescritura que sustenta el uso del juego.	Alta
47	Kelly, V. (2024).	Internacional (BID)	Educación/ Tecnología educativa	Informe institucional	Revisión e investigación aplicada	Tecnología + alfabetización + juego	Relación entre juego digital, alfabetización y lectoescritura en el nivel inicial.	Amplía la dimensión tecnológica del juego en lectoescritura, acorde con los objetivos.	Alta
48	Visca, J. (1999).	Argentina	Psicopedagogía	Libro de teoría psicopedagógica	Analítico teórico	Psicopedagogía + alfabetización	Conecta psicopedagogía, dificultades de aprendizaje y alfabetización.	Asegura el fundamento de intervención psicopedagógica en el uso del juego para lectoescritura.	Alta
49	Luyten, S. (2007)	Argentina	Psicopedagogía/ Alfabetización	Libro teórico	Cualitativo, enfoque socioeducativo	Alfabetización inicial y función social del lenguaje	Propone una alfabetización situada, crítica y culturalmente significativa, centrada en prácticas sociales del lenguaje.	Su visión refuerza la importancia de enseñar lectoescritura no solo desde la técnica, sino como inserción cultural activa. Coincide con los objetivos del trabajo al proponer estrategias que integren lo simbólico y lo social en la adquisición del lenguaje escrito.	Alta
50	Mendelsohn, S. (2010)	Argentina	Psicopedagogía clínica	Libro académico	Cualitativo, clínico-educativo	Dificultades en la lectoescritura y diagnóstico psicopedagógico	Aborda la dimensión subjetiva en la adquisición de la lectoescritura y propone estrategias psicopedagógicas para acompañar al niño desde su vínculo con el lenguaje.	Aporta una mirada clave sobre la lectura y escritura como procesos subjetivos, lo que se articula con el uso del juego como forma de intervención psicopedagógica. Complementa el enfoque constructivista del trabajo con una dimensión clínica.	Alta