



EDOMÉX  
DECISIONES FIRMEZ, RESULTADOS FUERTES.



# El juego en la adquisición de la lecto-escritura

Autor: Visenta Angélica Durán Bello  
Escuela Primaria José María Morelos y Pavón 15EPR0491B  
Temascalcingo, México  
15 de diciembre de 2022



## INTRODUCCION

A través del tiempo y particularmente en el campo de la educación se han utilizado diferentes métodos para la adquisición la lecto-escritura, exclusivamente en el primer grado, además de llevar a cabo actividades que permiten a los alumnos aprender a leer y a escribir; siendo para ellos un momento de relajación y que el docente promueve la asimilación de conocimientos a través de juegos didácticos.

En el trabajo cotidiano y con base en la experiencia obtenida en el primer grado, por más de 20 años, el juego tiene un papel importante, ya que de él se desprenden muchas actividades que el alumno se las apropia para poder hilar las ideas, las letras, las palabras, distinguir figuras y comparar. A medida que se incrementan las actividades en los alumnos, se incrementa la facilidad de la lecto-escritura.

En ocasiones se observa que al jugar con los alumnos el maestro no enseña, sin embargo, esta actividad propicia un acercamiento dando mayor confianza y seguridad; dentro de esta relación maestro-alumno se logrará una mejor comprensión del conocimiento.

Para primer grado se pueden utilizar diversos materiales como: la lotería, un abecedario móvil, rompecabezas, el cartero, los dados, una cuerda para saltar, entre otros, siendo algunos de éstos elaborados por el propio maestro, dándoles el enfoque y la utilidad que se persigue en el proceso, ya sea para iniciar la lecto-escritura o para mejorarla.

“El proceso lecto-escritor se orienta principalmente a enriquecer la capacidad lúdica y creativa de los estudiantes en todo el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua, así como para incitar al desarrollo del pensamiento, el espíritu crítico, el ejercicio del criterio, la interpretación y la valoración” (Valverde, 2014, p.95).

De acuerdo a Valverde podemos decir que el juego tiene una gran importancia en cada una de las actividades dentro del aula, por ello el interés en resaltar y desarrollar este proyecto donde se explica él por qué se tiene que utilizar el juego como una alternativa en la enseñanza de la escritura y la lectura.

## OBJETIVO GENERAL

- Conocer la importancia del juego en la lecto-escritura de primer grado como una experiencia alternativa.
- Potenciar la adquisición de la lecto-escritura de primer grado a partir del juego

## OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Identificar y reconocer el juego como una propuesta metodológica
- Que el alumno conozca los diferentes juegos en el contexto de la lecto-escritura.
- Que exista una relación idónea maestro-alumno, alumno-maestro y padre de familia alumno.

## REFERENCIA TEORICA

La presente propuesta de aplicación del juego dentro de la metodología en la educación básica parte de las acepciones de estudiosos que, dedicados al análisis del juego, han especificado las formas en cómo se puede educar a partir de la actividad lúdica dentro de las aulas. El juego es el medio por excelencia que relaciona el mundo interior y el mundo exterior del niño. Mediante el juego y en el juego, el niño practica una actividad, toma conciencia del mundo y se apropia de los objetos externos de manera autónoma. Piaget, menciona que el juego forma parte de la inteligencia del niño o niña, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo, Jean Piaget (1956). Para Vigotsky, "el juego temático de roles sociales es la fuente del desarrollo del niño y crea la zona de desarrollo próximo" (1984, p. 74), estos autores dentro de sus estudios han incorporado la idea del juego como método de aprendizaje, a través del cual el niño que se encuentre en la educación básica puede adoptar nuevas formas de percepción, del aprendizaje, así como él mismo; servirá de preparación para la vida futura a partir de la administración y coordinación de los procesos que integren el juego que se presenta.

El planteamiento del juego como medio de aprendizaje se puede especificar como una estrategia a partir de la cual los niños pueden desarrollar niveles de concepción de la realidad, con esto se concibe en la idea de Frobel expuesto por Prieto Figueroa (1984); el cual a partir de la aplicación de los juegos dentro de la enseñanza escolar en los niños estableció que el

uso de juegos y juguetes no son otra cosa que una serie de construcciones geométricamente calculadas para producir efectos en los niños.

Es así que a partir de lo establecido anteriormente se retoman a los estudiosos sobre juegos en niños para explicar la relación que tienen con la enseñanza en la educación primaria en este caso. Piaget define al juego como “producto de asimilación que se disocia de la acomodación antes de reintegrarse a las formas de equilibrio permanente, que harán de él su complementario en el pensamiento operatorio o racional “. Es decir, que uno se puede valer por juegos ya que estos motivan al alumno, haciendo menos tedioso el tiempo que están dentro del salón de clases ya que no solamente están como receptores.

## **PLANTEAMIENTO**

La motivación es considerada como un elemento fundamental en el aprendizaje. Para aprender es necesario estar alertas, atentos y en disposición de hacerlo; no basta con sentarse y obligarse a repetir una tarea, sino que hay que analizar, entender producir cambios en el cerebro y de esta forma, tener la oportunidad de lograr el aprendizaje que nos permite comprender tantas cosas que son nuevas y nos ayudan en la adaptación al ambiente. En el proceso de la enseñanza de la lecto-escritura es necesario reforzarlo y activarlo. El juego es una actividad que ayuda en el desarrollo del alumno en la adquisición de la lecto-escritura, es por eso que en el ciclo escolar se implementan actividades lúdicas, marcando reglas que ayuden a mejorar cada día la comprensión lectora.

Debe existir la posibilidad de que el niño explore y descubra su entorno, enriqueciéndolo con juegos; el papel del profesor es de crear un ambiente donde el niño se sienta libre de consultar y de pedir ayuda para así resolver sus problemas que surjan. Es por ello importante sugerir soluciones, con alegría, además de ser partícipes del entusiasmo del niño en cada nuevo logro, evitando motivar con premios y castigos. En la educación no hay recetas mágicas ya que cada alumno tiene diferente forma de aprender, el estudiante requiere de un trato individualizado, ya que cada uno de ellos es único, tanto padres de familia como maestros deben ser generosos en el tiempo dedicado a sus hijos o a los alumnos. Una manera es a través de juegos adecuados como palabras con letras móviles, la ruleta, rompecabezas, lotería, relación de imágenes con palabras, entre otros, los conocimientos que el alumno adquiera permitirán que tenga la posibilidad de desarrollar todo su potencial de aprendizaje, sin olvidar que los niños precisan de modelos y estos no son otros, que los profesores.

## DESCRIPCION DE LA EXPERIENCIA

A lo largo de 33 años como docente se puede observar que la aplicación e implementación de juegos en el aula como un medio de aprendizaje ayuda al desarrollo de habilidades motrices fina y gruesa, así como la lateralidad como, el desarrollo del lenguaje, el dibujo, conteo, armado de rompecabezas y el proceso lector logrando así el objetivo planteado al inicio del ciclo escolar que consiste en que el alumno aprenda a leer y escribir de manera suficiente, según lo establecido en Plan y Programas de Estudio de Educación Primaria 2017.

A partir de la observación diaria dentro del aula, se ha observado que el juego como actividad lúdica favorece al desarrollo de valores, entre los cuales se encuentra; la lealtad, fidelidad, cooperación, solidaridad entre compañeros y padres de familia, entre otros. Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula de clase, según Leif y Brunelle (1978), El juego en el aula sirve para fortalecer los valores ya que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, además permite que el alumno descansa y el proceso enseñanza no sea tan tedioso.

Citado por Marcano (2015, p. 185), “Los juegos didácticos son atractivos y motivadores, captan la atención de los estudiantes hacia la asignatura, activan rápidamente los mecanismos de aprendizaje y permite a cada estudiante desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje. Igualmente, el docente deja de ser el centro de la clase, pasando a ser un facilitador-conductor del proceso de enseñanza y aprendizaje, además de potenciar con su uso el trabajo en pequeños grupos o parejas” (Chacón, 2008).

Por lo anterior podemos afirmar que los juegos permiten orientar el interés del niño hacia las áreas que se involucran en la actividad lúdica, para que se logre todo lo antes mencionado se requiere que el docente sea hábil y con iniciativa el cual invente juegos que se adapten a los intereses, necesidades, expectativas, edad, pero sobre todo del ritmo de aprendizaje de cada alumno.

Por tanto, al utilizar juegos con los alumnos, estos se motivan con mayor facilidad, se despierta en ellos la iniciativa, se muestran con mayor interés en el aprendizaje, cambian su conducta de una forma positiva siendo estos más despiertos, participativos y creativos. Todo ello conlleva a que el alumno logre en poco tiempo y con mayor facilidad la lectura y escritura.

En los siguientes ejemplos se ilustra claramente el resultado de la aplicación de la actividad lúdica:

### **LA LOTERIA:**

Con la aplicación de juegos como La Lotería los niños que aún no saben leer pueden encontrar palabras en su tabla atendiendo a las características de la misma que el maestro señala; a partir de esto el aprendizaje dentro del aula se torna dinámico y divertido generando con esto atracción en el alumno.

El propósito educativo de la lotería, que se puede emplear, es que, mediante cada partida de este juego, los alumnos podrán desarrollar su lenguaje, visualizar las palabras, conocer con que letra inicia cada nombre y la relación con la imagen, se irá nutriendo el vocabulario y las palabras por medio de las relaciones interpersonales que se producen durante este pasatiempo.



Juego de la lotería con alumnos de primer grado patio de la escuela 11 de noviembre de 2022.

### **LA RULETA:**

Con el juego de la ruleta el alumno analiza silabas elegidas al azar y determinan la posibilidad de formar palabras, el juego consiste en que cada niño escribe las palabras que forme. El jugador conserva su turno mientras logre escribir palabras con significado. Gana el juego el niño que forme más palabras.





**Juego de relacionar imagen-texto patio de la escuela, 30 de noviembre de 2023.**

## CONCLUSIONES

Se observa que actividades como el juego pueden ser aplicadas en el nivel de primaria como un medio de apoyo en el desarrollo de habilidades para lograr el aprendizaje.

El juego es considerado como una actividad estimulante la cual favorece la adquisición de cualidades morales en los alumnos como son la honradez, el dominio de si mismo, la seguridad, atención y la retención de acrecentar los conocimientos.

El juego ayuda a generar un ambiente más cordial y sano, puesto que los alumnos liberan sus tensiones y preocupaciones dejando espacio en su mente para nuevas inquietudes.

El mejoramiento de la adquisición de los conocimientos, la creatividad en el desarrollo de sus habilidades, destrezas, actitudes y aptitudes. Permite que los alumnos sean capaces de visualizar, procrear y elaborar su propio conocimiento.



El juego motiva y desarrolla las habilidades de los alumnos.

## **REFERENCIA BIBLIOGRAFICAS:**

**SEP (2017).**Planes de estudios. México.

**SEP (2017).** Libro para el maestro de español primer grado, México.

**PRIETO FIGUEROA, L. B. (1984).** *Principios generales de la educación.* Caracas, Monte Ávila Editores.

**PRIAGET, J. (1945).** *Le jue en la formation du stmbole chez I' enfant.* Paris, Delachaux et Niestle.

**VIGOTSKY, L. S. (1966).** “*El papel del juego en el desarrollo del niño*”. En El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona, Grijalbo.

**VALVERDE, Y. (2014).** *Lectura y escritura con sentido y significado, como estrategia de pedagógica en la formación de maestros.* Revista Fedumar Pedagogía y Educación, 1(1), 71-104.

**RODRÍGEZ, R. D. (2009).** *Aportes de Piaget a la educación: hacia una didáctica socioconstructivista.* Dimensión empresarial, 7(2), 8-11.

**ISNN. (1989).** Temas para la educación. *Revista digital para profesionales del enseñanza federación de enseñanza de Andalucía.* Disponible en Hyperlink

"<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6955.pdf>"

<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6955.pdf>