

## **INFLUENCIA DEL JUEGO COMO PILAR DE LA EDUCACIÓN EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL Y ESCRITO POR MEDIO DE LOS JUEGOS DE MESA<sup>1</sup>**

CARMEN AURA ARIAS CASTILLA\*, MILENA YINETH BUITRAGO AMAYA, YEZMIN PATRICIA CAMACHO AMAYA,  
YOLIMA VANEGAS LAGUNA\*\*  
CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA, BOGOTÁ, COLOMBIA

*Recibido: 28 de enero de 2014*

*Aprobado: 20 de mayo de 2014*

Para citar este artículo:

Arias, C., Buitrago, M., Camacho, Y., & Vanegas, Y. (2014). Influencia del juego como pilar de la educación en el desarrollo del lenguaje oral y escrito por medio de los juegos de mesa. *Revista Iberoamericana de Psicología: Ciencia y Tecnología*, 7(1), 39-48.

### **Resumen**

Este artículo tiene como objetivo presentar resultados de la investigación titulada "Influencia del Juego como Pilar de la Educación en el Desarrollo del lenguaje oral y escrito por medio de los juegos de mesa". La investigación se desarrolló durante el segundo semestre del año 2012 y el primer semestre del año 2013, desde una perspectiva cuantitativa de tipo explicativo, que permitió encontrar que los juegos de mesa propuestos evidencian transformaciones en el desarrollo del lenguaje oral y escrito de niños y niñas de las poblaciones abordadas. Se llevó a cabo un pilotaje con doce estrategias didácticas para el desarrollo de la oralidad, el lenguaje en general y la iniciación a la escritura, mediante formato pre-test y post-test, estrategias y registros de evaluación con indicadores de evaluación, validados por expertos utilizando el índice de concordancia de Kappa. La muestra estuvo conformada por niñas y niños de algunos Hogares Comunitarios de la localidad de Fontibón, Bogotá D.C.

Palabras clave: Primera Infancia, juego, lenguaje.

## **INFLUENCE OF THE GAME AS A PILLAR OF EDUCATION IN THE DEVELOPMENT OF ORAL LANGUAGE AND WRITING USING BOARD GAMES**

### **Abstract**

This article aims to present the results of a research project entitled "Influence of the game as Pillar of Education in the Development of Oral and Written Language through Table Games". The research was conducted during the second half of 2012 and the first half of 2013, from a quantitative perspective explanatory type, then allowed to find that the proposed games are effective teaching strategy in the development of oral and written language, allowing also explain how this development occurs. They conducted a pilot using pre-test format and post-test validated by experts through Kappa index. The sample consisted of girls and children in some of the local Community Homes Fontibón, Bogotá D.C.

Key words: Childhood, play, language.

<sup>1</sup> Investigación realizada por el Grupo de Investigación en Educación y Escenarios de construcción pedagógica GIEEP., de la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales de la Corporación Universitaria Iberoamericana. [www.iberoamericana.edu.co](http://www.iberoamericana.edu.co)

\* Docente-investigadora. Licenciada en Educación de la Universidad Pedagógica Nacional. Magister en Educación de la Pontificia Universidad Javeriana. Especialista en Literatura Infantil y Juvenil de la Universidad de San Buenaventura. Especialista en Docencia Universitaria y Proyectos de Investigación Científica y Tecnológica de la Corporación Universitaria Iberoamericana.

E-mail:[carmen.arias@iberoamericana.edu.co](mailto:carmen.arias@iberoamericana.edu.co)

\*\* Estudiantes del programa de Pedagogía Infantil de la Corporación Universitaria Iberoamericana, aspirantes a recibir el título de Licenciadas en Pedagogía Infantil.

## Introducción

En la práctica pedagógica se observa, que algunos niños y niñas que ingresan a los Hogares Comunitarios del ICBF, tienen debilidades para un óptimo desarrollo en las habilidades comunicativas, en algunos casos no hay facilidad de expresar ideas pensamientos y emociones de una manera espontánea y asertiva, hay algunas falencias en la interacción favorable con sus compañeros de jardín y no se motivan para el inicio de la escritura.

Teniendo en cuenta que el medio fundamental de la comunicación humana es el lenguaje oral, la voz y el habla, la escritura también permite al niño expresar y plasmar ideas, pensamientos, sentimientos y conocimientos, y que este lenguaje hace parte de un complejo sistema comunicativo que se desarrolla entre los seres humanos, así como afirman Ferreiro & Teberosky (1982) cuando dicen "(...) detrás de esa mano que escribe, de esos ojos que miran y esos oídos que escuchan hay un niño que piensa" (p.96), se plantea como meta de la educación en primera infancia, que los niños y las niñas desarrollen el lenguaje oral, la convivencia, el uso del lenguaje para solucionar conflictos e iniciar el desarrollo de la escritura, como una forma de garantizar sus aprendizajes futuros, no solamente en los aprendizajes y conocimientos, sino en el desarrollo de la convivencia social.

El estudio base del presente artículo, tuvo como objetivo determinar la influencia del juego de mesa en el desarrollo del lenguaje oral y escrito y que los niños y niñas de estas instituciones pudieran desarrollar el trabajo pedagógico sobre la oralidad y escritura, en el que los juegos de mesa se convirtieran en una fuente primordial para el desarrollo de la expresión oral, para motivar a los niños y las niñas a organizar sus pensamientos, informar, exponer, conversar y de esta manera perder el miedo a expresar sus ideas convirtiendo la oralidad y la escritura en las herramientas e instrumentos fundamentales de la comunicación, adquiriendo la habilidad de distinguir lo real de lo irreal, permitiendo que sus ideas e información se transmitan.

La asistencia de los niños y las niñas de primera infancia, a la educación preescolar en instituciones especializadas, no asegura por sí misma el desarrollo de los niños y niñas de esta edad, ni tampoco educar para la escuela, como afirma Vila (2000), que el niño o niña van al preescolar para acumular conocimientos y tener "procurrentes" sobre aprendizajes necesarios y alcanzar el éxito en la educación formal, en la escuela pri-

maria. Es necesario, además de lo anterior, aprender acerca del mundo que les rodea, es decir, "aprender acerca de las cosas que no se ven, pero de las cuales se sabe de su existencia, y por tanto, el status del mundo posible" (Vila, 2000, p. 48).

La integración de procesos lúdicos, cognitivos, afectivos y estéticos, motiva el desarrollo integral de los infantes; el juego y específicamente los juegos de mesa didácticos como loterías, dominós, escaleras, entre otros, son actividades lúdicas, por medio de las cuales los niños se integran, aprenden conocimientos, valores y formas de expresarse con sus compañeros de grupo escolar y desarrollan competencias básicas de lectura, escritura, matemáticas, ciencias naturales y formación en valores y desarrollo moral.

El desarrollo de las competencias básicas, es la intencionalidad del aprendizaje en educación inicial, las competencias personales y sociales son la continuidad del desarrollo de los niños, que se inicia en el hogar y continúa en la institución escolar, con personas distintas al núcleo familiar. Allí empieza a manejar normas a aceptarlas y posibilitar la interacción con otros contextos sociales, aprender a compartir y a negociar con otros, aprenden las consecuencias de sus actos y de los otros, aprende la organización de los grupos sociales, en los cuales vive.

Una de las actividades intencionales en las instituciones escolares es el juego, entre otras actividades espontaneas, por medio de ellas, los niños y las niñas desarrollan competencias en lenguaje, en matemáticas, en ciencias y aprenden diferentes expresiones artísticas como música, dibujo, pintura, entre otros aspectos y dimensiones del desarrollo humano.

Ferreiro y Teberosky (1982), afirman que el niño debe ser considerado como un sujeto cognoscente y no como ignorante y aprovechar ese conocimiento inicial en el proceso de adquisición del desarrollo de la oralidad y lengua escrita. Además, la escritura no debe verse como un producto escolar sino como un objeto cultural resultado del esfuerzo colectivo. Los niños y niñas tienen, al inicio de su desarrollo infantil, una peculiar manera de comprender la lengua escrita, hacen hipótesis que inicialmente son simbólicas, luego adoptan actitudes de acuerdo con su concepción o respuestas frente a lo que se escribe y se lee. Proponen hipótesis presilábicas, silábicas, silábico-alfabéticas y alfabéticas, según el desarrollo cognitivo.

Esta ilustración sobre la concepción de Ferreiro y Teberoski (1982), a propósito de la aprehensión de la lengua escrita, tiene directa relación con el desarrollo

del lenguaje y el pensamiento en el niño. La explicación sobre las hipótesis a la pregunta ¿Cómo se escribe? se desarrolló por parte de Ferreiro y Teberoski, y más adelante en Colombia, Jaramillo y Negret (1991), desarrollaron una versión de las teorías para la creación del currículo de lenguaje en educación inicial. Estos postulados de Jaramillo y Negret, y los postulados originales de Ferreiro y Teberoski, consultan el desarrollo cognitivo para hacerlo coincidir con el desarrollo del lenguaje y de la lengua escrita en los niños y niñas de educación inicial.

Ausubel (1983) planteó que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse como “estructura cognitiva”, al conjunto de conceptos, ideas que el individuo posee, en un determinado campo del conocimiento, así como en su organización (p.18).

Los juegos de mesa, como cualquier juego, pueden considerarse como actividades pedagógico didácticas, derivadas del Aprendizaje Significativo, expuesto por Ausubel (1983), en tanto se afirma que el aprendizaje de los estudiantes depende de las estructuras cognitivas previas, que se interrelacionan con la información nueva; es importante conocer los conceptos y proposiciones que manejan los estudiantes y su grado de estabilidad como la organización de la estructura cognitiva, para establecer una actividad apropiada y el posterior desarrollo cognitivo. Ausubel estableció como principio importante de su teoría, lo que el estudiante ya sabe, es decir la información que posee en el momento del aprendizaje. Asimismo, el aprendizaje es significativo, siempre y cuando interactúe en la estructura cognitiva previa, mediante la disposición y actitud de quien aprende.

En Colombia, se posicionó el juego, el arte, la literatura y la exploración del medio como los pilares de la Educación Inicial que vertebran el trabajo pedagógico en educación inicial; será a través de ellos que las diferentes dimensiones del desarrollo de los niños y las niñas de 0 a cinco años, puedan ser potenciadas y desarrolladas acorde con la naturaleza de la actividad infantil. Al ubicar estos pilares en el plano pedagógico y reconocer en estos elementos las formas primordiales a través de las cuales los niños y las niñas se relacionan entre sí, con los adultos y con el mundo para darle sentido al aprendizaje, promueve a su vez el desarrollo integral (Alcaldía Mayor de Bogotá, Secretaria Distrital de Integración Social -SDIS-, Secretaría de Educación Distrital -SED-, & Universidad Pedagógica Nacional -UPN-, 2010).

De acuerdo con la Alcaldía Mayor de Bogotá et al. (2010), en la educación infantil se presentan dos polos, las capacidades naturales e intereses de los niños y lo que los maestros buscan enseñar; las actividades propuestas por los maestros deben coincidir, profundizar y ampliar los intereses y capacidades de los niños. El juego tiene un objetivo, un fin didáctico, que lleva a los niños a aprender divirtiéndose y motivados. En este sentido el juego es parte de la escolarización en la educación inicial.

Desde una perspectiva sociológica y antropológica (Huizinga 1987; Callois 1986; Duvignaud 1997), el juego es esencial en la construcción de la persona como sujeto social y cultural, conlleva la libertad y la gratuidad, tiene su propio valor, se sitúa fuera de la vida corriente en unos espacios y tiempos, se realiza por diversión y está enmarcado por estados de ánimo como el placer y la alegría, implica tensiones, incertidumbre y toma de riesgos.

Winnicott (1982), entiende el juego desde la idea de preocupación del niño por jugar; afirma que el contenido del juego no importa, lo importante es el estado de ensimismamiento y concentración del cual, al niño no le es fácil salir. El juego no tiene ningún fin por sí mismo, ni debe tenerlo, cuando de desarrollo infantil se trata. Esta es una idea de Maturana y Verben Zoller (1993), que se debe rescatar en las actividades pedagógicas; es decir, ninguna actividad de juego debería ser utilizada con fines predeterminados, únicamente el juego por el juego, para el desarrollo de la imaginación. Especialmente, se resalta en el documento de lineamiento de educación inicial, el juego por el juego en las instituciones educativas en las que se debe brindar el tiempo y el espacio para ello. El juego es la actividad primordial en los niños de 0 a 5 años (Alcaldía Mayor de Bogotá et al., 2010).

Bruner (1995) se refiere al juego como actividad lúdica, como un medio para explorar sin equivocarse, por las razones de cambio en los procesos y la facilidad de invención de acciones nuevas del niño. Es importante esta idea de Bruner porque cuestiona algunas prácticas de las instituciones en el sentido de que cualquier cosa o actividad que tenga una estructura, o que inhiba la espontaneidad, no sería realmente juego (Alcaldía Mayor de Bogotá et al., 2010).

Malajovich (2000) propone tres condiciones básicas para que se desarrolle el juego: a) satisfacción de necesidades, b) seguridad afectiva, y c) libertad para atreverse. De aquí surge la idea u orientación de que los proyectos e instituciones deberían diseñar activida-

des no estructuradas, con materiales, espacios y tiempos acordes con los diversos tipos de juegos (Alcaldía Mayor de Bogotá et al., 2010).

Para Vigotsky (1982) el juego es parte esencial del desarrollo, amplía continuamente la llamada "Zona de Desarrollo Próximo", sirve para explorar, interpretar y ensayar diferentes tipos de roles sociales observados, contribuye a expresar y a regular las emociones. Del modelo sociocultural sobre los juegos, la teoría de Vigotsky considera lo lúdico impregnado de elementos socioculturales de los que se toman los símbolos personales (Redondo 2008).

Hay muchas teorías sobre el juego, por ejemplo de las primeras teorías psicológicas sobre el juego. Redondo (2008) menciona la primera teoría psicológica enunciada por Spencer (1855) en la que se definió como un comportamiento natural, expresión del exceso de energía de los animales superiores, que incide en su desarrollo y que proporciona a los niños tiempo de diversión y ocio.

Otra teoría clásica, la teoría de Groos (1989,1901), conocida como la teoría del pre-ejercicio, plantea que los juegos sirven para preparar los niños para el futuro, está basada en la necesidad de ejercitarse durante la infancia en tareas y habilidades necesarias para la vida adulta.

Freud y Winnicott (1979), dice Redondo (2008), consideran, desde la línea teórica psicoanalítica, el juego como un lenguaje del inconsciente, una comunicación con los instintos ocultos de los cuales parten todas las explicaciones sobre los procesos conscientes de la vida cotidiana. Inicialmente Freud consideró el juego como un espacio de libertad y satisfacción de impulsos instintivos de carácter erótico, pero en una segunda etapa de su vida y de su teoría llegó a relacionar el juego con el conflicto entre el instinto de vida y el instinto de muerte, dando explicaciones por medio de este conflicto a las tendencias agresivas de los seres, que se pueden observar en algunos juegos.

Redondo (2008), también cita las teorías de la inmadurez general del niño, de Buytendijk (1933) y Buhler (1931), las cuales consideran que los niños en su inmadurez adoptan una actitud que les lleva a realizar actuaciones imprecisas sin finalidad clara, como los juegos. Huizinga (1987), muestra el juego como fenómeno cultural, concibiéndolo como una función tan humana tan esencial como la reflexión y el trabajo.

En este proceso de entender el sentido del juego en la infancia, también Bruner (1995) aporta la visión desde las funciones que cumple la actividad lúdica como medio para explorar sin temor a equivocarse,

pues la flexibilidad que se vive en el juego permite cambiar el transcurso de una acción e inventar nuevos modos de proceder.

En relación con el aprendizaje del lenguaje, Bruner (1986,1995) plantea como el niño no solo aprende el lenguaje, aprende a utilizarlo como instrumento de pensamiento y de acción de un modo combinatorio. Ser capaz de hablar sobre el mundo de esta forma combinatoria, requiere que el niño haya sido jugado, con el mundo y con las palabras, de un modo flexible, como la lúdica lo permite.

Para Bruner, (1986) también el lenguaje es un proceso dinámico, el lenguaje se aprende usándolo. Inicialmente las interacciones del niño y sus padres, son fundamentales en el desarrollo del lenguaje oral, pero, posteriormente en el jardín de infantes, el niño usa también el lenguaje para comunicar ideas, sentimientos, emociones y conocimiento. En el colegio en la interacción con el grupo de congéneres aprende nuevas formas de expresar sus ideas, aprende vocabulario, y especialmente en los juegos aprende a conciliar por medio del lenguaje, e intrínsecamente aprende códigos sociales y culturales.

El juego es el motor, la actividad central del proceso de desarrollo del niño, es social, generado por su deseo de conocer lo nuevo del mundo que lo rodea, de comunicarse con otros niños, de participar en la vida de los adultos. Con el juego el niño adquiere independencia, establece relaciones con su entorno natural, social, familiar y cultural, construye nuevos conocimientos a partir de los que ya posee. El juego facilita la cooperación, la amistad, la tolerancia, la solidaridad, permite al niño desarrollar sus habilidades y sus cualidades de liderazgo, de compañero y asumir pautas de comportamiento y una filosofía ante la vida (Rubiano, 1997).

El principio de la lúdica reconoce el juego como dinamizador de la vida del educando con el cual construye conocimientos, se reconoce a sí mismo en el mundo físico y social, desarrolla iniciativas propias y habilidades de comunicación, comparte sus intereses, construye y se apropia de normas. En las acciones por y para el educando deben estar presentes el gozo, el entusiasmo, el placer de crear, recrear y de generar significados, afectos, visiones de futuro y nuevas formas de acción y convivencia, en su entorno natural y los contextos familiar, social, étnico, cultural y escolar (Ronderos, 1994).

Para desarrollar el principio de la lúdica, afirma Ronderos (1994), en la educación preescolar, se debe

reconocer que el niño es un ser lúdico, esto es, que en lo que él realmente está interesado es en realizar actividades que le produzcan goce, placer y posibilidades de disfrute.

En 1994, en Colombia, se incluyó el juego en la construcción de las orientaciones curriculares para el nivel preescolar, considera como el niño es un ser sensible, recién llegado al mundo adulto, que trae consigo sus sentimientos y pensamientos, y necesita ser tenido en cuenta, querido y cuidado. Esto se logra a través del juego, al recrearse y jugar desarrolla su intuición e imaginación, se expresa libremente, pero también desarrolla habilidades y destrezas, motoras, procesos cognitivos, intercambia puntos de vista y comportamientos, además de identificar conocimientos acerca de la historia y su cultura (Ronderos, 1994).

El juego permite la expresión lúdica del niño, es una actividad fundamental, todos los niños juegan y les gusta jugar, les proporciona alegría, les permite incorporarse a la vida social y al trabajo en equipo, crear, inventar, comunicar y transformar. Se puede decir que el juego es una auténtica actividad creadora y colectiva, que produce satisfacción a los que en ella participan (Ronderos, 1994).

No obstante, para que el juego se convierta en algo significativo y sea una herramienta para el desarrollo del lenguaje y la escritura, debe implementar estrategias intencionales que construyen procesos cognitivos, de lenguaje y pensamiento. En esta investigación se pretendió determinar la influencia de los juegos de mesa como estrategias lúdicas didácticas, que propicien el desarrollo del lenguaje oral y escrito a través del juego como pilar de la educación inicial y que a la vez conlleve a los niños y las niñas a un aprendizaje significativo. Además, fue necesario identificar cuáles son los juegos de mesa motivantes para desarrollar el lenguaje oral y escrito, establecer qué juegos de mesa permiten evaluar el nivel de desarrollo de los mismos en niños y niñas de primera infancia, descubriendo qué se logra con cada uno de ellos.

Se planteó como interrogante de investigación “¿Cómo influyen algunos juegos de mesa en el desarrollo del lenguaje oral y escrito en niños y niñas de primera infancia de tres hogares comunitarios de la Localidad de Fontibón?”.

Para responder a esta pregunta se establecieron como objetivos: a) determinar la Influencia del juego como pilar de la educación en el desarrollo del lenguaje oral y escrito por medio de algunos juegos de mesa como loterías, escaleras y parqués en el desa-

rollo el lenguaje oral y escrito, y b) establecer cuál de los juegos de mesa propuestos es más eficaz para el desarrollo del lenguaje oral y escrito en los niños y niñas preescolares de tres Hogares Comunitarios de la Localidad de Fontibón.

Ahora bien, la investigación sobre la influencia del juego de mesa en el desarrollo del lenguaje oral y escrito está justificada en la medida en que permite proponer alternativas didácticas para el desarrollo integral de niños, especialmente en el área de lenguaje y permite conocer en la interacción docente - estudiante, eventos que pueden ser considerados favorables o desfavorables durante la aplicación de las estrategias planteadas.

## Método

### Tipo de estudio

La investigación se desarrolló desde una perspectiva cuantitativa con un diseño de tipo explicativo. La razón por la cual se recurrió a un modelo cuantitativo es porque permite utilizar la recolección y el análisis de datos para contestar las preguntas de investigación establecidas previamente, se confía en la medición numérica, el conteo y en el uso de la estadística descriptiva para establecer con exactitud patrones de comportamiento de la población objeto de estudio.

En el momento denominado validación, se desarrollaron actividades relacionadas con el diseño de la metodología; específicamente, la construcción de los instrumentos para la recolección, análisis e interpretación de los datos. Para este fin se propuso la construcción, pilotaje y consolidación de unos formatos que permitiesen la obtención de la información necesaria para la identificación y determinación de los juegos de mesa más eficaces en el desarrollo del lenguaje oral y escrito.

### Participantes

En relación con la muestra esta fue conformada por 10 sujetos en edad de primera infancia de tres Hogares Comunitarios del ICBF de la Localidad de Fontibón, de los participantes seis fueron niñas y los cuatro restantes fueron niños, elegidos aleatoriamente.

### Instrumentos

Se aplicó una matriz diagnóstica, representada en formatos pre-test y pos-test, incluyendo diferentes indicadores de evaluación según las estrategias de orali-

dad, creatividad en el lenguaje y escritura como: Narra frases haciendo uso de su imaginación y creatividad, comunica en forma oral el vocabulario adquirido, expresa y da información acerca de la imagen que observa, realiza adecuadamente trazos de acuerdo a textos narrados o situaciones diversas, procesa información para la producción de frases en forma coherente, sigue de forma correcta dictados de palabras y frases cortas. Este sistema de evaluación se registró mediante una serie de casillas donde se relacionan los indicadores en escalas de calificación (SI: Si lo logra, NO: no lo logra, EP: en proceso); por otra parte, se aplicaron formatos de validación de estrategias por parte de expertos: En estos formatos se presentaron casillas para especificar las estrategias de contenido del programa a aplicar y calificar pertinencia, suficiencia, redacción, claridad, lenguaje y observaciones a propósito de las mismas. El formato de validación por expertos de los registros de evaluación de los juegos: contiene los indicadores de evaluación de cada una las estrategias para cada uno de los sujetos participantes, con casillas para calificar, igualmente: pertinencia, suficiencia, claridad y lenguaje, por parte de expertos en una escala de 1 a 5, donde 1 es el menor valor y 5 el mayor valor de calificación.

## Procedimiento

Para el análisis y la interpretación de los datos se procedió a realizar prueba piloto que permitió detectar limitaciones y falencias en la estructura y elaboración de las estrategias aplicadas, referidas a los juegos de mesa y a los apoyos didácticos utilizados en el programa, así como la dinámica planteadas.

En el programa se contemplaron 12 sesiones, las cuales estuvieron organizadas y definidas de la siguiente manera: aplicación de pre-test como prueba diagnóstica, esa matriz diagnóstica permitió evaluar el estado en que se encontraban los niños y las niñas con referencia al desarrollo del lenguaje oral y escrito. En cada sesión de la aplicación del programa, se utilizó un diario de campo diseñado para registrar y ayudar a complementar los datos observados en las situaciones didácticas de aplicación de las estrategias y en tres momentos de toda la experiencia se aplicaron los registros evaluativos validados.

## Resultados

El análisis de la información recolectada se realizó de la siguiente manera: Organización de los datos en

matrices de análisis, consolidación de resultados arrojados en los formatos de evaluación por medio del programa Excel utilizando diagramas de barras, los cuales reflejan el impacto de la aplicación de las estrategias mediante los juegos de mesa parqués, escalera y lotería, con la intencionalidad de desarrollar el lenguaje oral y escrito.

Luego del análisis de los datos estadísticos del pre-test y pos-test, los resultados obtenidos permitieron observar con mayor claridad la influencia y eficacia de estos juegos de mesa en el desarrollo del lenguaje oral y escrito de los niños y las niñas participantes.

Los gráficos muestran las modificaciones en las valoraciones o calificaciones de los indicadores, para los cuales se establecieron categorías de calificación de la siguiente forma: Calificación de 1- (SI) si las acciones se evidencian, 2- (NO) si las acciones no se evidencian, y 3- (EP) para las acciones cuyo aprendizaje está en proceso.

El análisis de resultados permitió evidenciar cómo los niños y niñas a quienes se les aplicó las dos pruebas en el desarrollo de la investigación lograron interactuar activamente en cada uno de los procesos de exploración y aprendizaje con las temáticas propuestas en los juegos de mesa, dejando al descubierto que entre más alternativas pedagógicas se propongan desde la lúdica y la autogestión del aprendizaje por medio del juego en las aulas de clase, hay una transformación y enriquecimiento del desarrollo del lenguaje oral y escrito en los niños y las niñas.

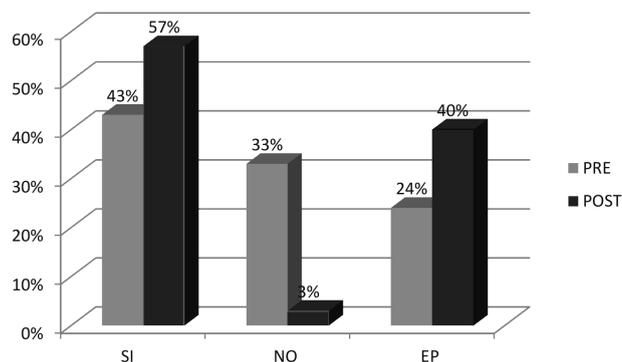
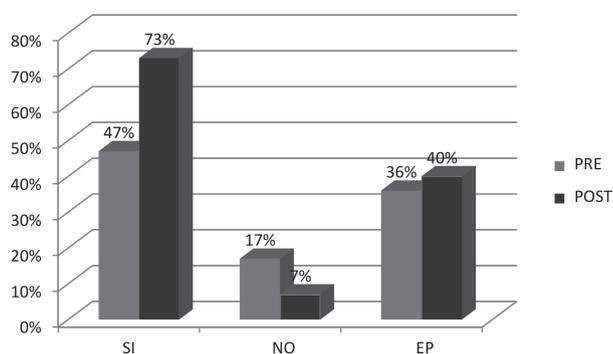


Figura 1. Pre-test y post-test. Lotería de alimentos. Estrategia oralidad.

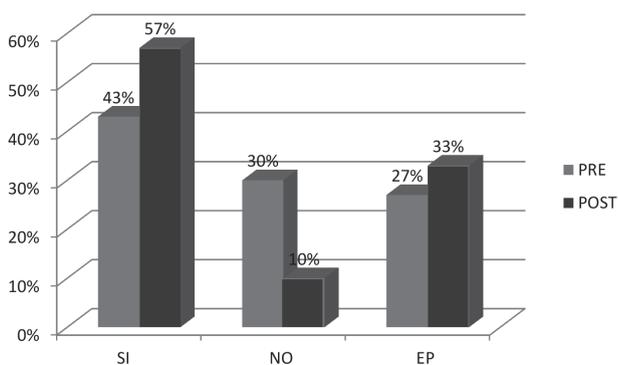
De los resultados del juego con lotería, se deduce una transformación de los indicadores mediante la estrategia de oralidad en los niños y las niñas; hay una diferencia entre los resultados del pretest y el pos-test, en participación e interés en la actividad que realiza

a través del juego, la narración y el uso de la imaginación y la creatividad, la incorporación del vocabulario adquirido en la comunicación oral, con un porcentaje de aumento del logro alcanzado de un 43% a un 57% en las calificaciones positivas y alcance del logro, y el indicador del no logro bajó de 33% a 3%, los indicadores de continuidad en el proceso de desarrollo de estos procesos subió de un 24% a un 40%.



**Figura 2.** Pre-test y post-test. Lotería de alimentos. Estrategia creatividad en el lenguaje.

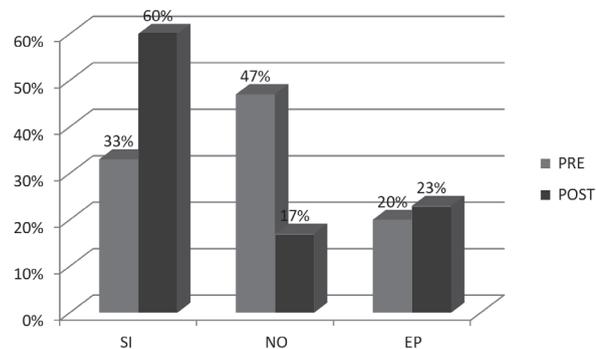
Los resultados de la estrategia de creatividad en el lenguaje mostró una transformación del interés en la actividad, la memorización de diferencias entre elementos y fenómenos, información sobre las imágenes que observa, con diferencia positiva en el aumento de los porcentajes de logro del 47% al 73%, la disminución en el porcentaje del no logro de un 17% a un 7% y un aumento del porcentaje en el proceso de desarrollo de los logros de un 36% a un 40%.



**Figura 3.** Pre-test y post-test. Lotería de alimentos. Estrategia escritura.

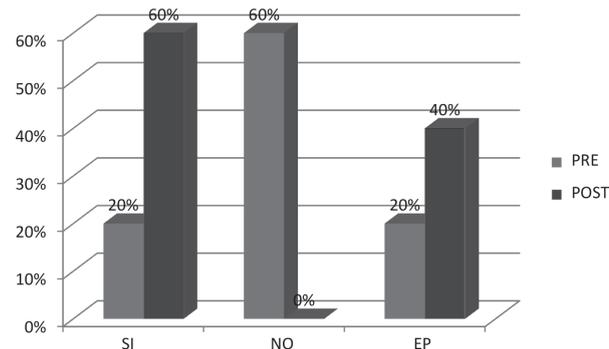
Con relación a los indicadores en el avance de la escritura como la observación y realización de trazos, de acuerdo con los textos, narraciones y palabras invo-

lucradas en el juego de lotería, se observa un aumento del logro en un porcentaje de 43% a un 57%; en el procesamiento de la información para la producción de textos escritos, el porcentaje de fracaso en el logro disminuyó de un 30% a un 10% y el desarrollo del proceso general avanzó de un 27% a un 33%.



**Figura 4.** Pre-test y post-test. Escalera paisaje rural. Estrategia oralidad.

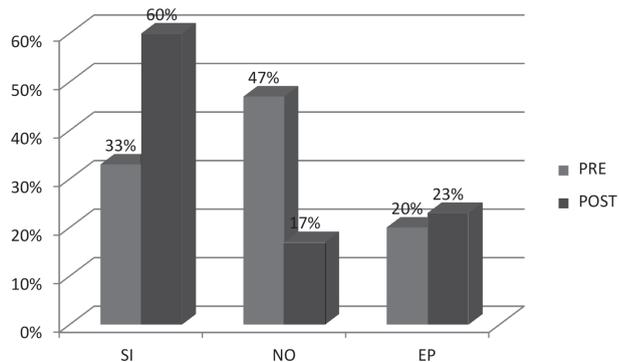
Los resultados de la oralidad de los niños, en el ejercicio del juego la escalera, obtuvo un mejoramiento de un 33% a un 60%, en los indicadores de participación e interés en las actividades a través del juego, comunica y adquiere vocabulario nuevo y narra fenómenos relacionados con el juego utilizando la creatividad y la imaginación. El no logro disminuyó de 40% a 0% y el porcentaje de indicadores en proceso de mejoramiento se elevó de 17% a un 40%.



**Figura 5.** Pre-test y post-test. Escalera paisaje rural. Estrategia creatividad en el lenguaje.

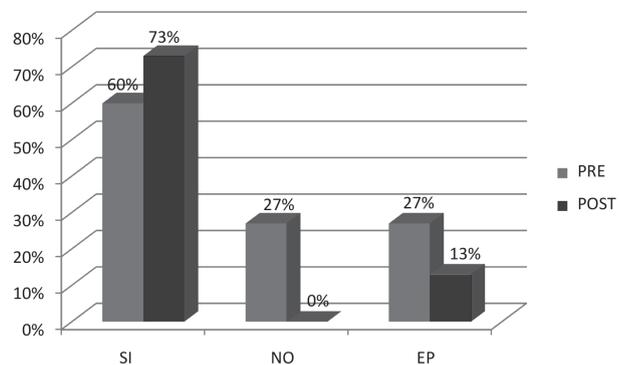
A propósito de la creatividad en el lenguaje, en relación con participación, memorización y comprensión de los fenómenos del lenguaje durante el juego de la escalera, la expresión verbal acerca de los fenómenos que observa y la información sobre los elemen-

tos y sus diferencias, aumentó de un 20% a un 60%, el no logro disminuyó del 60% al 0% y el proceso de adquisición y desarrollo de estos procesos mejoraron positivamente de un 20% a un 40%.



**Figura 6.** Pre-test y post-test. Escalera paisaje rural. Estrategia escritura.

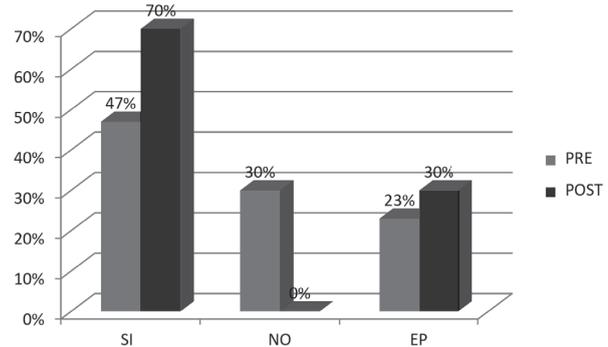
En la realización de trazos de escritura y el propósito de escribir palabras y textos sencillos con coherencia, en el juego de la escalera, los resultados ascendieron en porcentajes de un 33% a un 60%, disminuyeron los porcentajes de fracaso en los mismos procesos de un 47% a un 17% y el proceso de adquisición y desarrollo de los procesos en la realización de trazos se transformó de un 20% a un 23%.



**Figura 7.** Pre-test y post-test. El parque. Estrategia oralidad.

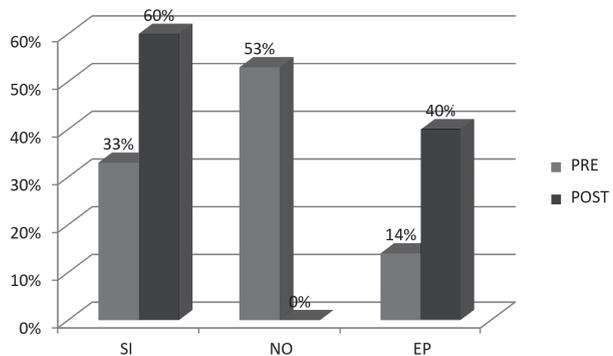
Para el juego de parque, en la estrategia de Oralidad, en la cual los niños y las niñas mediante este juego, participan y se interesan por el juego y simultáneamente interactúan de forma oral narrando textos sencillos y comunicando según el vocabulario involucrado en el juego, los porcentajes de logro se transformaron de un 60% a un 73%, el porcentaje de fracaso en estos procesos bajó de un 27% a un 0% y se elevó

de un 13% a un 27% el porcentaje de desarrollo y adquisición de los procesos de oralidad, narración y realización de trazos, mediante el juego de parque.



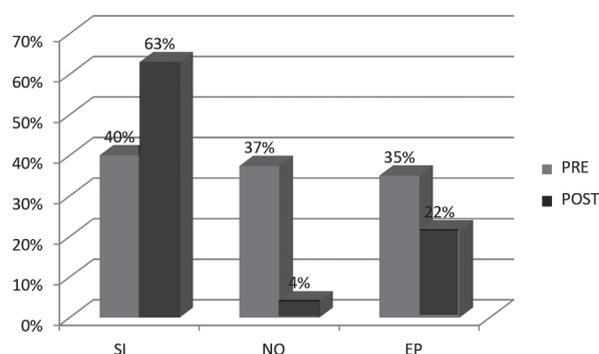
**Figura 8.** Pre-test y post-test. El parque. Estrategia creatividad en el lenguaje.

En el juego de parque y para el desarrollo de la creatividad, buscando estrategias nuevas de actuar frente a las situaciones de juego, los indicadores se modificaron de un 47% a un 70%, evidentes en las respuestas si, disminuyeron de un 30% a un 0% en las respuestas no y en los indicadores en proceso de aprendizaje se elevaron de 23% a 30%.



**Figura 9.** Pre-test y post-test. El parque. Estrategia escritura.

Los procesos de interés y participación, narración de fenómenos del juego o afines a estos juegos, la escritura de palabras y textos relacionados con la temática exhibida por el juego de parque muestra una elevación de los porcentajes de un 33% a un 60% en la adquisición del proceso, una disminución del fracaso en el aprendizaje de un 53% a un 0% y un aumento del nivel del proceso de mejoramiento de un 14% a un 40%; mediante la estrategia del juego de parque.



**Figura 10.** Promedio general de resultados de todas las aplicaciones, de estrategias y juegos.

En la tabla general de promedios en las estrategias de oralidad, creatividad e iniciativa en el lenguaje, y escritura, se muestra un aumento en los niveles de logro de 40% a un 63%, una disminución del fracaso de un 37% a un 4%, y un mejoramiento del 21.5% a un 35% en el desarrollo de los mismos procesos mediante los juegos de lotería, escalera y parques.

### Conclusiones

Después de la aplicación de la prueba pre-test y pos-test a los sujetos de estudio de los tres Hogares Comunitarios del ICBF Fontibón, y luego de haber tabulado los resultados se pudo discutir los hallazgos encontrados de la siguiente manera:

En las estrategias aplicadas se evidenció que los niños y las niñas mostraron interés hacia los juegos de mesa utilizados en la aplicación del programa. Teniendo en cuenta los resultados del pre-test se evidenció que los niños y las niñas tenían algunas dificultades en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales y escritas, luego de aplicar el programa en el que se utilizaron los juegos de mesa (parques, escalera y lotería) y las ayudas didácticas las cuales sirvieron para evaluar los procesos, se reflejó un avance significativo en el desarrollo de habilidades comunicativas orales y escritas.

En los resultados obtenidos en la prueba aplicada a los niños y niñas se pudo determinar que con la aplicación de las estrategias se ratifica que los juegos como pilar de la educación y en especial los juegos de mesa en el campo pedagógico ayudan a desarrollar las habilidades orales y escritas, a potenciar la imaginación, la creatividad y las relaciones socioafectivas con sus pares.

De acuerdo con lo anterior, y las observaciones que se tienen de este trabajo se puede mencionar que las estrategias de intervención produjeron un mayor aprendizaje sobre los sujetos, en lo que se relaciona a cada una de las posibilidades individuales de los niños y las niñas, lo cual se puede observar en cada una de las producciones.

En ellas se mostraron diferencias entre el pre-test y el pos-test. Por lo tanto se puede decir que el avance de los niños y niñas en el post-test se debe a que a lo largo de las sesiones con el conocimiento de los diferentes elementos presentados en las estrategias, así como la agrupación de los niños y niñas en las actividades y la preparación en cada una de las aplicaciones modificó aspectos no vistos en un inicio. Esta modificación fue motivada por cada uno de los conocimientos y oportunidades que lograron tener a lo largo de las sesiones. De acuerdo a los resultados que se describen en los indicadores y respecto a las estrategias utilizadas para el desarrollo del lenguaje oral y escrito, se permite afirmar que los niños y niñas después de la aplicación, tuvieron un notable progreso con las estrategias utilizadas, aun también en el caso de algunos sujetos, que por sus dificultades individuales se encuentran en proceso de adquisición del aprendizaje, en cuyo proceso lo significativo se mostró en la utilización de los recursos y conocimientos previos en relación con los juegos, la oralidad y la escritura.

De esta manera se da cumplimiento con el objetivo propuesto en esta investigación, dando respuesta a las preguntas sistémicas en donde el juego de mesa de la escalera fue el más efectivo para el desarrollo de la expresión oral ya que permitió que los niños y las niñas conocieran y expresaran con fluidez el vocabulario adquirido, en segundo lugar la lotería puesto que además de favorecer la interacción entre pares facilitó la expresión, no obstante se tenían conocimientos previos sobre este juego, con respecto a la escritura la lotería fue más efectiva ya que podían relacionar la imagen con la palabra y como consecuencia, la posterior escritura; seguida por el parques el cual contenía características similares a la lotería y por último pero no menos importante el juego de la escalera ya que esta poseía texto pero no estaba directamente relacionada con el dibujo.

### Recomendaciones

A la luz de los resultados del análisis efectuado en este estudio, futuras investigaciones sobre este tema,

podrían aportar nuevos datos sobre el juego y en especial el juego de mesa con referencia a la adquisición del lenguaje oral y escrito. Por ejemplo se puede establecer ¿Cuáles serían los juegos predilectos de los niños y niñas que desarrollan en mayor medida el lenguaje, la convivencia y los procesos cognitivos de niños y niñas de primera infancia?

Así mismo, resulta de gran importancia avanzar en las propuestas de juegos de mesa diferentes que permitan a los niños y niñas adquirir conocimiento en variedad en temáticas. Se hace indispensable la generación de nuevos espacios que permitan fomentar el aprendizaje significativo en los niños y niñas.

Por otro lado, así como en esta investigación las docentes construyeron juegos apropiados para los grupos de niños, retomando los principios de juegos tradicionales, se puede incursionar en el tema didáctico y crear juegos nuevos con temas del contexto y la vida infantil, para aplicarlos e indagar su eficacia en los procesos de desarrollo, no solamente del lenguaje, sino de otras áreas y dimensiones del desarrollo integral de los niños y niñas de primera infancia como aporte a la transformación y calidad de la educación en Colombia.

### Referencias

- Alcaldía Mayor de Bogotá, Secretaria Distrital de Integración Social -SDIS-, Secretaría de Educación Distrital -SED-, & Universidad Pedagógica Nacional -UPN-. (2010). *Lineamiento Pedagógico y curricular para la Educación Inicial. Quiéreme Bien, quiéreme hoy*. Bogotá: Alcaldía Mayor de Bogotá.
- Ausubel, N. H. (1983), *Psicología Educativa un nuevo punto de vista cognitivo*. (2ª. ed.). México: Trillas.
- Bruner, J. (1986). *El habla Infantil. Aprendiendo a usar el lenguaje*. Madrid: Paidós Ibérica.
- Bruner, J. (1995). *Acción, Pensamiento y Lenguaje*. Madrid, España: Alianza.
- Callois, R. (1986). *Los juegos y los hombres*. México: F.C.E.
- Duvignaud, J. (1997). *El juego del juego*. México: F.C.E.
- Ferreiro, E., & Teberosky, A. (1982). *Nuevas perspectivas sobre los procesos de lectura y escritura*. México: Siglo XXI editores.
- Groos, K. (1989). *Los juegos de los animales*. New York: Appleton.
- Groos, K. (1901). *Los juegos del hombre*. New York: Appleton.
- Huizinga, J. (1987). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza.
- Jaramillo A., & Negret, J.C. (1991). *La construcción de la lengua escrita en el grado 0. Documentos complementarios a los marcos generales*. Colombia: Ministerio de Educación Nacional.
- Malajovich, A. (Comp.) (2000). *Recorridos didácticos en la educación inicial*. Argentina: Paidós.
- Maturana, H., & Verben Zoller, G. (1993). *Amor y juego. Fundamentos olvidados de lo humano*. Santiago de Chile: Instituto de Terapia Cognitiva.
- Redondo, M.A. (2008). El juego infantil, su estudio y como abordarlo. *Revista digital Innovación y Experiencias educativas*, 13. Recuperado de <http://goo.gl/UF5EHG>
- Ronderos, M. E. (1994). *La dimensión estética del ser humano*. Documento de trabajo para la creación de lineamientos curriculares de preescolar. Bogotá: Ministerio de Educación Nacional.
- Rubiano, D. I. (1997). *El niño y el juego en la escuela*. Documento de trabajo Ministerio de Educación Nacional. Bogotá: M.E.N.
- Vygotsky, L. (1982). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica.
- Vila, I. (2000). Aproximación a la educación Infantil: Características e implicaciones educativas. *Revista Iberoamericana de Educación*, 22, 41-60.
- Winnicott, D.W. (1982). *Realidad y juego*. Buenos Aires: Gedisa.