

El juego en la enseñanza de la escritura, una forma de revolucionar la educación

Diana Aledis Arredondo Aristizábal, ,

Doctorada En Ciencias De La Educación Con Énfasis En Didáctica de la
Universidad de Panamá. <https://orcid.org/0009-0001-8697-3596>

RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo caracterizar el juego como una herramienta potencializadora del aprendizaje de la competencia escrita en niños de básica primaria. Esto mediante la aplicación de una metodología fundamentada en la revisión sistemática de diversas fuentes científicas y teóricas que en su contenido abren la discusión sobre el papel del juego en los procesos de aprendizaje y enseñanza de los niños y niñas. Además, se realiza un contraste entre dos planos teóricos de la educación, a saber, la educación tradicional y el de la educación como una actividad interactiva, contextualizada y dinámica. Del mismo modo, se analizan teorías como las planteadas por Montessori y Vygotsky, que aportan a la mejora de los procesos de enseñanza y de aprendizaje en los niños y niñas escolares. Con todo esto, se concluye que, el juego, aplicado con criterios específicos, puede ofrecer una alternativa dinámica que facilita el aprendizaje de la escritura como un proceso social, cultural e interpersonal. Así pues, la competencia escrita de los niños adquirida mediante el juego desemboca en individuos capaces de relacionar su entorno con sus ideas y de expresar las mismas de manera efectiva.

Palabras claves: competencias, educación, educación tradicional, escritura, juego.

Play in Writing Instruction: A Way to Revolutionize Education

ABSTRACT

This research aims to explore play as a tool that enhances the learning process of writing skills in primary school children. To achieve this, a methodology based on the systematic review of various scientific and theoretical sources is employed, addressing the role of play in the teaching and learning processes during childhood. Additionally, a comparison is drawn between two educational approaches: the traditional model and the one that views education as an interactive, contextualized, and dynamic activity. Similarly, Montessori and Vygotsky's theories are analyzed, as their contributions help improve teaching and learning processes in school settings. The findings of this study suggest that when play is applied with specific pedagogical criteria, it can become an effective strategy to facilitate the learning process of writing skills as a social, cultural, and interpersonal process. In this sense, developing writing skills through play enables children to connect their environment with their ideas and express their thoughts effectively.

Keywords: education, play, writing, skills, traditional education.

Date of Submission: 26-05-2025

Date of acceptance: 07-06-2025

I. INTRODUCCIÓN

Una de las manifestaciones del lenguaje es el escrito; el cual le otorga al ser humano la posibilidad de expresar su mundo interior, transmitir información, comunicar vivencias, creencias, ideas, emociones y sentimientos; permitiéndole de esta manera tejer conexiones significativas con el entorno en el que se desenvuelve; tal cual se sustenta en el siguiente fragmento: “La forma de relacionarnos básica y elemental sigue siendo la comunicación en su modalidad escrita o mediante la expresión oral” (Santillán Aguirre, 2022).

Así las cosas, en procura de incentivar la producción del lenguaje escrito, muchos son los esfuerzos que se han implementado desde el punto de vista social, económico y educativo, y es precisamente este último aspecto en el que se centra el desarrollo de esta propuesta de investigación. Misma en la cual se puede apreciar que, generalmente, el proceso de enseñanza relacionado con la escritura de los niños suele realizarse de una forma sistemática y repetitiva, ya que normalmente son las planas la única actividad de la cual los docentes se sirven para este fin. De esta manera, el proceso de aprendizaje de la escritura se enmarca en un plano de educación tradicional que apela esencialmente al ejercicio de la memoria, al estudiante como un sujeto pasivo y un conocimiento circunstancial que tarde o temprano se olvida debido a la falta de estimulación de otros

elementos cognitivos aparte de la memoria. Es por esto que, el proceso de enseñanza de la escritura, se aleja de las exigencias dinámicas que requieren los estudiantes de primaria en la actualidad. Esta idea se sustenta en el siguiente fragmento:

El proceso educativo se ha visto afectado por lo tradicional, lo memorístico y lo rutinario en lo intelectual, posiblemente, porque en los estudiantes no se fomenta una educación activa y participativa, sino repetitiva, es decir, se incentiva a que el alumno obtenga un conocimiento a ciegas, lo cual va en detrimento del proceso que debiese ser cien por ciento cambiante, para lograr un alto nivel académico (Galván & Siado, 2021, p.965).

Ahora bien, continuando con la perspectiva tradicionalista, salen a la luz dos problemas fundamentales: el primero resalta que en ocasiones la aprehensión del lenguaje y su escritura se torna aburrida, haciendo la gramática una historia de terror para los estudiantes. El segundo aspecto recae en un contexto social, ya que en muchas ocasiones a los estudiantes de básica primaria les cuesta expresar sus ideas y emociones mediante la escritura, pues lo ven poco práctico, e incluso innecesario. Todo esto surge de un panorama abstruso de la enseñanza de la escritura en los estudiantes de básica primaria.

Delimitando aún más dicho “problema”, con lo que respecta a la educación nacional, el escritor colombiano William Ospina en su libro de ensayos titulado *La escuela de la noche* (2008), expone que la educación representa una interrupción en el proceso de aprendizaje de los niños, puesto que la sistematización de la misma hace que la interacción con el mundo sea casi nula. Esta idea del autor colombiano evidencia una jerarquía en la implementación de estrategias de dudosa efectividad en la generalidad de la educación nacional.

Partiendo de lo anterior, y según Cusme (2023), en los últimos años se han puesto en duda los métodos tradicionales de enseñanza en la formación de los niños y niñas escolares, ya que la educación misma demanda la implementación de estrategias diferentes. En palabras textuales: “en la actualidad, la educación debe enfocarse en desarrollar habilidades prácticas y de pensamiento crítico que ayuden a los estudiantes a resolver problemas complejos y a adaptarse a un entorno en constante cambio” (Cusme, 2023, p.53). En otras palabras, es la educación misma la que está pidiendo un cambio a una formación más interactiva y dinámica fundamentada en el concepto de competencias.

De lo anterior es válido inferir que, en la actualidad, el implementar el juego como una herramienta útil para mejorar los procesos pedagógicos en las aulas de básica primaria se convierte en una demanda del contexto actual de la docencia. Tal cual se evidencia en el siguiente extracto: “El juego es fundamental para el desarrollo físico, intelectual, afectivo, social, emocional y moral en todas las edades. A través de él, los niños y niñas desarrollan habilidades, destrezas y conocimientos” (Gallardo & Gallardo, 2018, p. 44). Es decir, el juego aporta un gran porcentaje de eficacia cuando se pretende enseñar y desarrollar una competencia determinada en los estudiantes durante sus primeros años en la escolaridad.

Partiendo de este contexto, surge entonces la necesidad de investigar sobre alternativas que permitan que los niños accedan al conocimiento necesario para potenciar su competencia escrita, esto atendiendo a dinámicas que rompan el esquema catedrático y que contextualizan los saberes en un sentido práctico. Según Gonzales (2020), el desarrollo de la competencia escrita implica habilidades cognitivas que van desde el lenguaje corporal hasta las representaciones establecidas en la mente del sujeto, esto quiere decir que existe la necesidad de enseñar partiendo de actividades interactivas que no se enfoquen solo en estimular la memoria a corto plazo, sino que generen interacciones prácticas que le permitan al estudiante obtener un conocimiento contextual que no debe ser olvidado. Por ende, es lícito realizar la siguiente pregunta ¿puede el juego potenciar el aprendizaje de los niños y niñas de básica primaria en relación con la competencia escrita? A esta misma se intentará dar respuesta a lo largo del presente texto.

II. MÉTODO Y MATERIALES

La presente investigación se enmarca en una metodología cualitativa, específicamente en un análisis sistemático de los diversos estudios que relacionan el juego en las aulas con avances significativos en el rendimiento de los niños, así como en su competencia para ejecutar determinado aprendizaje. Por ende, una revisión sistemática representa el método más eficiente para indagar sobre el impacto del juego en las aulas, esto enmarcado en un plano teórico reflexivo.

De León-Casillas et al. (2019) definen la revisión sistemática (RL-S) como un método de indagación caracterizado por su transparencia, es decir, los artículos seleccionados deben poder ser, en términos de sus métodos, replicados. Por otra parte, es menester resaltar que según De León-Casillas et al. (2019), la revisión sistemática se fundamenta principalmente en la síntesis de la información obtenida después de realizar el arduo recorrido literario; bajo este principio, la RL-S ofrece la oportunidad de establecer un diálogo entre las diversas investigaciones que corresponden a comprender la eficacia del juego dentro de la formación escrita en los niños.

Por otra parte, la RL-S, al ser un método, está estipulada por pasos o fases que se deben seguir de manera rigurosa, pasando desde la precisión conceptual, hasta llegar a la elaboración del manuscrito que contiene los resultados. Así las cosas, la tabla 1 expone las fases de este método.

Tabla 1.

Fases de la RL-S

Fases	Descripción
Pre-Fase	Conceptualización de la RL-S
Fase I	Identificación y Búsqueda de los Artículos
Fase II	Selección de los Artículos
Fase III	Recolección de los Datos
Fase IV	Evaluación de la Calidad de la Evidencia
Fase V	Síntesis de los Artículos
Fase VI	Redacción del Manuscrito

Nota. Tomado de la Tabla 1, "Fases de la RL-S", en *Guía metodológica para una revisión de literatura sistemática* (De León-Casillas et al., 2020, p. 26).

Cada una de las fases anteriores contribuyeron a la elección correcta de los artículos principales que dialogan a lo largo de la investigación, esto debido a la rigurosidad conceptual del método, es decir, el aplicar una RL-S implica una delimitación que parte de una pregunta precisa que envuelve un margen determinado por los conceptos, por ende, los conceptos fundamentales que correlacionan las diversas investigaciones consultadas son: educación, educación tradicional, juegos y el concepto de competencia académica.

Para Benet et al. (2015) la revisión sistemática como método consta de tres fases que sintetizan las ya expuestas en la tabla uno; dichas fases son: Primer lugar, aquí se encuentra la planificación de la revisión, según los autores, en esta fase se estructuran la pregunta y sus objetivos, los cuales delimitan y funcionan como criterios de selección de la bibliografía seleccionada. En segundo lugar, se halla el desarrollo de la revisión. En este punto, se inicia un análisis detallado de los estudios y sus resultados, así como una selección de las citas y de las ideas que pueden articular una respuesta precisa a la pregunta de investigación. En tercer lugar, se encuentra la elaboración del escrito. En esta tercera fase, se articula bajo coherencia y cohesión cada uno de los elementos encontrados en la revisión sistemática, obteniendo de este modo un artículo caracterizado por la validez y solidez en sus premisas.

Ahora bien, con lo que respecta a los artículos que fueron excluidos, es menester resaltar que dicha decisión se fundamenta en el no cumplimiento de criterios básicos como lo son: la rigurosidad conceptual, el acceso completo a la investigación y el hecho de no encontrarse su difusión en revistas indexadas.

Al final, al aplicar la rigurosidad de la RL-S se obtuvieron un total de treinta artículos funcionales, quince de los cuales se pusieron en diálogo, pues estos vislumbraban una claridad respecto a la posibilidad de dar contestación a la pregunta ¿puede el juego aplicarse como una herramienta en el aula que permita la potencialización de la competencia escrita en los niños y niñas de básica primaria? Por ende, en el siguiente apartado se estructuran los resultados obtenidos.

III. RESULTADOS

El presente apartado expone los resultados obtenidos después de llevar a término la investigación, partiendo desde el análisis del problema hasta postular una solución fundamentada en los hallazgos logrados. Así las cosas, este apartado se divide en tres momentos fundamentales. El primero denota la realidad de la educación enmarcada en un plano tradicional (catedrático). En segundo lugar, se expone la importancia del lenguaje como una manera de construir mundo para los niños de básica primaria. Y, por último, en tercer lugar, se propone el juego como una herramienta fundamental para desarrollar y fomentar la competencia escrita en los niños y niñas.

Enmarcar a la educación nacional en un plano tradicional de enseñanza conlleva un análisis de diversos problemas, tales como: la deserción escolar, las malas prácticas docentes y las decisiones administrativas poco eficientes. A continuación, en la tabla 2 se exponen algunas investigaciones que se encargan de teorizar sobre esta idea.

Tabla 2.

Resultados de la RL-S

Nombres de los autores	Título del artículo y año de publicación	Síntesis de los resultados
Ana Patricia Galván-Cardoso y Elizabeth Siado-Ramos	Educación Tradicional: Un modelo de enseñanza centrado en el estudiante (2021).	En esta investigación, después de aplicar un método documental, la investigación vislumbra diversas problemáticas que posee la educación tradicional, haciendo referencia a factores descontextualizados, conocimientos circunstanciales y métodos repetitivos no eficientes.
Ministerio de Educación Nacional	Deserción escolar en Colombia: análisis, determinantes y política de acogida, bienestar y permanencia (2022).	En este trabajo el MEN realiza un análisis de las causas de la deserción escolar en el país. Concluyendo que, una de las más recurrentes, consta de enmarcar el proceso de enseñanza en tareas repetitivas y descontextualizadas de un plano práctico.
Miguel Ángel Martínez Velasco y Olga Lucía Zuluaga Garcés	Pasado-presente de la pedagogía infantil en Colombia: 1870-1930. Una mirada desde la memoria activa del saber pedagógico (2020).	Los investigadores concluyen que la educación en Colombia debe institucionalizar sistemas pedagógicos como los propuestos por: Pestalozzi, Fröbel y Montessori; esto con el fin de revolucionar unas prácticas pedagógicas infantiles enmarcadas en enseñanzas descontextualizadas y monótonas.

Fuente: Elaboración propia

En esta primera parte, los resultados de las fuentes consultadas indican que la educación básica colombiana se enmarca en contextos tradicionalistas. Por ende, resulta imperativo analizar cómo se pueden transformar las prácticas docentes en las aulas nacionales. Aquí, el juego se plantea como un agente de cambio capaz de mejorar el aprendizaje de niños y niñas, con especial énfasis en la comunicación escrita.

El juego en los procesos de aprendizaje de la competencia escrita de los niños

Hasta ahora, la primera mitad de los resultados obtenidos revelan una naturaleza poco favorable de la educación nacional. No obstante, es momento de pausar parcialmente este tema, el cual retomaremos más adelante, para revisar de manera detallada los resultados arrojados sobre el análisis del juego como herramienta para potenciar el aprendizaje de la competencia escrita en los niños y niñas de básica primaria.

A este respecto, las investigaciones coinciden en que el juego representa una gran oportunidad para potenciar el proceso de aprendizaje de los niños y niñas. En la tabla 3 se presentan de manera sintetizadas las conclusiones que los diversos autores consultados presentan en sus artículos.

Tabla 3.
Síntesis de los artículos

Nombre del autor	Título del artículo y año de publicación.	Síntesis de los resultados
María Luisa Novo	Matemáticas en el Grado de Educación Infantil: la importancia del juego y los materiales manipulativos (2021).	La investigadora presenta como conclusión que el juego y los materiales interactivos son herramientas de vital importancia para incentivar el aprendizaje de los niños. Ahora bien, lo que resulta imperativo es denotar que los resultados de esta investigación se pueden extrapolar a otras áreas de la academia, abriendo así la posibilidad de que la interacción y el juego influyan de manera óptima en otros campos de la enseñanza mediante la motivación.
Raúl Oswaldo Buñay-Tipan	Estrategias de aprendizaje multisensorial en la lecto-escritura del segundo año de educación básica (2023).	El investigador concluye que el profesor debe proponer a través del juego y los materiales didácticos, las habilidades de los niños y niñas, para que desarrollen sus capacidades de razonamiento, autonomía, creatividad y la comprensión del mundo que los rodea. Además, el docente debe procurar que los niños disfruten "haciendo matemáticas" mediante la implementación del juego.
Javier Gil Quintana	Juego y gamificación: Innovación educativa en una sociedad en continuo cambio (2019).	El autor en esta investigación tiene como objetivo realizar un acercamiento a los conceptos de juego y gamificación, desde la perspectiva de la innovación educativa. Concluyendo que la interacción mediante el juego es una respuesta a la demanda de cambio que posee la educación y la aplicación de diversos saberes.
Gladis Esther Caballero-Calderón	Las actividades lúdicas para el aprendizaje (2021).	El artículo subraya la importancia del juego en el desarrollo integral de los estudiantes, especialmente en los niveles inicial y primario. También, se dice que las actividades lúdicas no solo facilitan el aprendizaje, sino

Nombre del autor	Título del artículo y año de publicación.	Síntesis de los resultados
		que contribuyen al desarrollo físico, cognitivo, afectivo, social y emocional de los niños.

Fuente: Elaboración propia

De la tabla anterior, se infiere que, en todos los artículos consultados con relación a la importancia del juego, se concluye que este es determinante para cualquier proceso de enseñanza, ya que facilita la aprehensión de la competencia y permite una interacción con el contexto social que posean los niños.

En concordancia con esta parte de los resultados, se deben sumar dos teorías clásicas de la pedagogía, a saber, el método Montessori y la teoría sociocultural del desarrollo propuesta por Vygotsky. En la tabla 4, se exponen las ideas más importantes que se apoyan la presente investigación.

Tabla 4.

Síntesis de dos teorías

Nombre del autor	Título del artículo y año de publicación	Síntesis de los resultados
Víctor Miguel Ángel Burbano-Pantoja	Influencia del método Montessori en el aprendizaje de la matemática escolar (2021).	El artículo concluye que el método Montessori es una herramienta eficaz para fortalecer el pensamiento lógico-matemático en los estudiantes de tercer grado, esto debido a sus características precisas y fundamentadas en la interacción del estudiante con el mundo mediante estímulos sensibles incentivados por juegos en aulas y materiales previamente preparados. Este método es aplicable a cualquier competencia básica, es decir, funciona en el aprendizaje matemático, científico o comunicativo, ya sea oral o escrito.
Claudia Ximena González Moreno	El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad preescolar (2019).	Según este estudio, la teoría de Vygotsky permite postular el juego de roles como una herramienta interactiva muy útil, de esta manera el niño adquiere la competencia básica para interactuar en la sociedad. Implicando el desarrollo del lenguaje escrito y oral como una exteriorización de la comprensión del mundo que poseen los niños. Partiendo de interacciones con su entorno.

Fuente: Elaboración propia

Los últimos dos artículos, expuestos en la tabla 4, tienen como aporte fundamental el establecer una relación directa entre dos grandes teorías de la pedagogía y la idea del juego como herramienta potencializadora de la competencia escrita en los niños de básica primaria. Ambas teorías se fundamentan en el desarrollo de las competencias básicas sociales mediante dinámicas y juegos relacionados con el entorno del educando.

IV. DISCUSIÓN

El problema de la escuela tradicional

Llegados a este punto, es de gran valor traer a colación nuevamente lo dicho por Galván & Siado (2021), ya que en su artículo de investigación evidencian diversas problemáticas educativas, y además hacen un especial énfasis en la noción de la educación afectada por una enseñanza tradicional enmarcada en la repetición y la monotonía; tal cual se evidencia en el siguiente fragmento: “El proceso educativo se ha visto afectado por lo tradicional, lo memorístico y lo rutinario en lo intelectual” (Galván & Siado, 2021, p. 965). Bajo este criterio, la educación actual no genera en el estudiante una motivación para desarrollar sus habilidades.

Si a lo anterior se le suma lo dicho por el ex rector de la Universidad Nacional de Colombia, Ricardo Mosquera Mesa, en su artículo titulado *El problema de la educación de calidad en Colombia no es solo de recursos, falta estrategia* (2024), el problema se solidifica aún más. En esta investigación se evidencia una educación descontextualizada y no articulada con la realidad. En palabras de Mosquera (2024) “Los niños ven las asignaturas de forma fragmentada y desarticulada, lo que dificulta el desarrollo de competencias para pensar e interpretar”. Esto implica que la educación nacional de alta calidad se empieza a tornar utópica.

Así mismo, Martínez y Zuluaga (2020) afirman lo siguiente: “La gramática escolar que se ha venido produciendo en el marco del horizonte conceptual de la pedagogía se excluye tanto en los escenarios políticos y académicos como de la cotidianidad de las prácticas educativas” (p. 6). Según esta idea, la pedagogía misma ha construido un carácter de exclusión de la realidad, esto debido a su discurso catedrático e inscrito en metodologías meramente teóricas y repetitivas.

En síntesis, resulta incoherente pensar que la competencia escrita de los estudiantes se forme de manera eficiente en un contexto tan oscuro como el de la educación colombiana. Por lo tanto, el pretender alcanzar una mejora en este proceso de enseñanza y de aprendizaje resulta una tarea bien fundamentada.

El juego: una manera didáctica de saber hacer

El ICFES (2020) define que una competencia es la habilidad de aplicar un conocimiento determinado en un contexto específico. Bajo esta definición, el saber escribir implica que el niño pueda ejecutar su escritura para desenvolverse en situaciones cotidianas. Sin embargo, para lograr este nivel de desempeño, resulta indispensable cambiar el panorama expuesto anteriormente.

En principio, para lograr dicho cambio, resulta de gran utilidad apoyarse sobre los hombros de grandes pensadores, en este caso proponemos a Montessori. En primer lugar, y parafraseándola (2002), el aplicar una educación sensorial aporta de manera directa al alto rendimiento de los estudiantes en áreas como el lenguaje y el razonamiento cuantitativo. El implementar un método como este representa el principio de una mejora en la adquisición de competencias escritas de los estudiantes. Ahora bien, según Ángel et al. (2021): “El análisis cuantitativo permite concluir que el método Montessori, plasmado en una secuencia didáctica, influyó de manera positiva y significativa en el aprendizaje estudiantil” (p. 565). Aunque este estudio se lleva a término en relación a las matemáticas, su resultado puede ser extrapolado fácilmente a áreas como la escritura y la oralidad del lenguaje.

Con relación a esto, Buñay y Cazorla (2023), referencian lo siguiente: “Para favorecer las Habilidades de lecto-escritura en una escuela, plantea actividades multisensoriales como canciones, juegos, actividades motoras finas y gruesas las cuales pueden mejorar habilidades pre gráficas y gráficas” (Buñay & Cazorla, 2023, p. 410). Sin duda alguna el fragmento anterior evidencia la importancia del juego en la enseñanza de la escritura a los niños y niñas escolares.

Así mismo, Gil & Prieto (2019) afirman lo siguiente: “A partir de concebir la edad infantil del ser humano como una etapa donde la personalidad es distinta de la de la persona adulta, el juego se proyecta como el método más apropiado para poder aprender” (p. 106). Este fragmento resulta categórico al afirmar que el juego es un método pertinente de enseñanza al momento de comprender cómo aprenden los niños en sus primeros años de escuela.

Ahora bien, con lo que respecta al lenguaje, Arcos et al. (2020), en su proceso investigativo aplicado a una población de básica primaria y algunos docentes de la misma, concluyeron que el juego aporta significativamente al aprendizaje de la gramática. Esto “gracias al desarrollo de los diferentes juegos de ortografía que llevaron a que el proceso de enseñanza-aprendizaje se tornara más divertido y motivante para ellos” (Arcos Valdés et al., 2020, p. 127). Este fragmento sintetiza la relevancia del proceso pedagógico dinámico en campos académicos que resultan complejos de aprender. A esto se le suma la concepción del lenguaje como una herramienta de construcción de realidad, es decir, el lenguaje, en su expresión correcta, facilita el acto de expresar concepciones acerca del mundo. Por último, en esta investigación se introduce un aspecto fundamental que debería hacer parte de todos los procesos de aprendizaje y enseñanza, a saber, la motivación. Si bien al principio de esta investigación se hace referencia al aprendizaje de la gramática como algo abstruso, en este punto el juego clarifica su enseñanza y su ejecución por parte de los escolares.

En este punto se establece una relación directa entre el lenguaje como competencia y su enseñanza mediante el juego. Si bien es el lenguaje escrito el eje central del presente proyecto investigativo, es imperativo hacer una mención al proceso decodificador del lenguaje, es decir, a la lectura. Respecto a esto, Angulo Dajome et al. (2024) dicen que “Los juegos tradicionales no solo aumentaron la motivación por la lectura, sino que también mejoraron la comprensión y fluidez lectora” (Angulo Dajome et al., 2024, p. 4894). En síntesis, la implementación del juego permite alcanzar una mejora significativa en los procesos de decodificación del lenguaje a nivel comprensivo e interpretativo.

Así las cosas, el juego representa la oportunidad de potenciar la aprehensión del lenguaje escrito como una forma de interactuar con la realidad, partiendo de la motivación y de que el lenguaje, y todo saber en sí, es un proceso social. Tal cual lo concibe Vygotsky “Todas las funciones psíquicas superiores son relaciones de orden social interiorizadas, base de la estructura social de la personalidad” (Vygotsky, 1995, p. 5).

En síntesis, el establecer un diálogo entre la perspectiva tradicionalista de la educación, y el juego como herramienta potencializadora de la competencia escrita en los niños de básica primaria, deja como resultado un panorama poco favorable para la enseñanza tradicional. Por otro lado, con relación al juego, la visión es mucho más prometedora, dadas las demandas de contextualización, de motivación y de creación de competencias, el juego y el aprendizaje dinámico, o gamificado, toma la delantera.

V. CONCLUSIONES

Después de aplicar una revisión sistemática de diversos autores y sus investigaciones, y de algunas teorías clásicas de la pedagogía; se concluye que, el juego representa una herramienta que potencia el proceso de aprendizaje de la competencia escrita de los niños y niñas de básica primaria, por ende, se puede decir que se da respuesta a la pregunta que planteamos con anterioridad: ¿puede el juego potenciar el aprendizaje de los niños y niñas de básica primaria en relación a la competencia escrita? Sí, y además la respuesta no solo abarca la comunicación escrita, sino que se involucra en todas las competencias académicas que debe poseer un niño, en otras palabras, el juego es sin duda alguna una herramienta de gran utilidad para el proceso de enseñanza y de aprendizaje de los educandos escolares.

Así pues, la conclusión anterior implica un llamado a los educadores para implementar estrategias distintas en la enseñanza de la escritura, ya que, al contrastar la eficiencia de una educación tradicional en relación con una educación centrada en la dinámica y el juego, se vislumbra que la segunda es en esencia más eficiente que la primera. Esto se sustenta en que, según los artículos analizados a lo largo de este trabajo, el concepto de educación tradicional se relaciona con una apelación a la repetición sistemática de conocimientos descontextualizados. Por otra parte, al finalizar este contraste se concluye que, al exponer la educación colombiana bajo el lente crítico de la reflexión, esta termina en jaque.

Luego de lo anterior, se infiere la necesidad de un cambio en los procesos de enseñanza tradicional; y es aquí en donde se propone el juego como herramienta que facilita el aprendizaje y la enseñanza de una competencia académica en básica primaria, en este caso de la competencia escrita de los estudiantes. Sin embargo, esta propuesta implica un método específico y una comprensión del concepto de educación distinta. Por consiguiente, Montessori ofrece el método, mientras que Vygotsky reestructura la conceptualización del término educación, enmarcándolo en un contexto social. Así las cosas, el juego encuentra sustento teórico como herramienta educativa en estos dos pensadores.

Lo anterior es el punto de partida del diálogo entre diversos autores que, aunque en investigaciones distintas, concluyen en esencia lo mismo, a saber, que el juego representa una herramienta indispensable para que los niños en básica primaria adquieran una competencia académica. Obteniendo como datos fundamentales que siempre, al implementar el juego en la prevención de cualquier competencia, se evidenciaba una mejora exponencial en la interiorización del saber por parte de los estudiantes.

El proceso anterior se enmarca en un plano teórico, pero sus contribuciones pueden pasar a un plano práctico, ya que, si bien se demuestra el aporte del juego en el proceso de aprendizaje de los niños en un sentido netamente teórico, su aplicación depende de un diseño práctico de actividades que fomenten el juego en las aulas. Esto abre campo a futuras investigaciones que contribuyan a la creación e implementación de actividades que busquen fomentar competencias académicas en estudiantes de básica primaria; en otras palabras, se puede postular una gestión del conocimiento que estandarice los juegos de acuerdo a las necesidades sociales y cognitivas que se presenten en los distintos grados que constituyen la básica primaria.

Con lo dicho hasta ahora, se comprueba el supuesto hipotético de que el juego se puede constituir como un elemento esencial y potencializador del aprendizaje de los niños en básica primaria, específicamente de los aspectos de la comunicación escrita, pues la gramática, la semántica y la sintaxis no se toman más como aspectos oscuros de la escuela, sino que son elementos esenciales para el desarrollo social de los niños, y, como su enseñanza se fundamenta en el juego, la motivación para aprehender estos temas va a ser significativamente mayor.

VI. RECOMENDACIONES Y ESTUDIOS FUTUROS

Con lo que respecta a las limitaciones del presente estudio, se debe hacer mención de la errónea implementación del juego en los procesos de enseñanza, puesto que, si no existe un método específico y riguroso para dicha implementación, se puede incurrir en que, si bien la educación se torna entretenida, no aporta la obtención de una competencia específica; ya que, al jugar por jugar, resulta muy fácil perder el horizonte académico.

Lo anterior funge como punto de partida para futuras investigaciones, pues se requiere una sistematización de características que deban cumplir las actividades dinámicas implementadas en las aulas por el profesorado (algo que ya se mencionó en las conclusiones). Sin embargo, esto no implica un retorno a lo tradicional, sino que corresponde a una apelación a la rigurosidad en el proceso de gamificación de la enseñanza.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- [1]. Angulo Dajome, M. M., Moreno Guevara, O. E., & Sánchez Estacio, A. P. (2024). Estrategia didáctica basada en juegos tradicionales para fortalecer la competencia lectora en estudiantes de grado cuarto. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 4885-4901. https://doi.org/10.37811/cl_rem.v8i3.11690
- [2]. Andrade Carrión, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of Science and Research*, 5(2), 132-149. Recuperado a partir de <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/sr/article/view/464>
- [3]. Arcos Valdés, O. F., Obando Gaviria, M. K., Solarte Trochez, M. D., & Villacrez Oliva, M. V. (2020). El juego creativo como herramienta fundamental para el mejoramiento de la ortografía. *Fedumar Pedagogía y Educación*, 7(1), 98-130. <https://doi.org/10.31948/10.31948/rev.fedumar7-1.art8>
- [4]. Benet Rodríguez, M., Zafra, S. L., & Quintero Ortega, S. P. (2015). La revisión sistemática de la literatura científica y la necesidad de visualizar los resultados de las investigaciones. *Revista Logos Ciencia & Tecnología*, 7(1), 101-103. <https://www.redalyc.org/pdf/5177/517751487013.pdf>
- [5]. Burbano-Pantoja, V. M. A., Munévar-Sáenz, A., & Valdivieso-Miranda, M. A. (2021). Influencia del método Montessori en el aprendizaje de la matemática escolar. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 11(3), 555-568. <https://doi.org/10.19053/20278306.v11.n3.2021.13354>
- [6]. Buñay-Tipan, R. O., & Cazorla-Basantes, A. L. (2023). Estrategias de aprendizaje multisensorial en la lecto-escritura del segundo año de educación básica. *Pol. Con. (Edición núm. 82) Vol. 8(5)*, 404-422. <https://doi.org/10.23857/pc.v8i5>
- [7]. Caballero-Calderón, G. E. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 6(4), 861-878. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2615>
- [8]. Cardona Zapata, L. A., & Calle Alvarez, G. Y. (2023). Los textos multimodales como recurso didáctico para la enseñanza de la escritura en un Centro Educativo Rural. *RHS-Revista Humanismo y Sociedad*, 11(1), e1/1-15. <https://doi.org/10.22209/rhs.v11n1a01>
- [9]. Cusme-Vélez, L. (2023). Análisis de la Educación tradicional en el siglo XXI. *RTI*, 2(1), 53-63. <https://doi.org/10.62465/rti.v2n1.2023.33>
- [10]. Daza Martínez, M. D., & Villanueva Meneses, R. (2020). La escritura de cuentos: estrategia para potenciar el proceso escritor en niños. *Linhas Críticas*, 26, 1-15. <https://doi.org/10.26512/lc.v26.2020.34605>
- [11]. De León-Casillas, C. E., Bermonti-Pérez, M., & Moreno-Torres, M. A. (2020). Guía metodológica para una revisión de literatura sistemática. *Revista Salud y Conducta Humana*, 7(1), 24-38. https://www.researchgate.net/publication/347795849_Guia_metodologica_para_una_Revision_de_Literatura_Sistemtica_Methodological_guide_for_a_Systematic_Literature_Review
- [12]. De-Vicente-Yagüe-Jara, M.-I., López-Martínez, O., Navarro-Navarro, V., & Cuéllar-Santiago, F. (2023). Escritura, creatividad e inteligencia artificial. ChatGPT en el contexto universitario. *Comunicar*, 77, 9-21. <https://doi.org/10.3916/C77-2023-0>
- [13]. Escobar, M. (2023). La construcción del lenguaje escrito en el preescolar. *CIEG, Revista Arbitrada Del Centro De Investigación Y Estudios Gerenciales*, (65), 13-25. <https://revista.grupocieg.org/wp-content/uploads/2023/12/Ed.6513-25-Escobar.pdf>
- [14]. Espinel, 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*. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/20.500.12749/11448>
- [15]. Galindo-Lozano, D. P., & Doria-Correa, R. (2019). Lectura, escritura y oralidad en la escuela desde la perspectiva sociocultural. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 10 (1), 163-176. <https://doi.org/10.19053/20278306.v10.n1.2019.10020>
- [16]. Gallardo Mestanza, J. E., Obaco Soto, E. E., & Herrera Navas, C. D. (2021). Aplicación del método Montessori: caso de una escuela de Educación General Básica. *Opuntia Brava*, 13(3), 251-266. <https://opuntiaabrava.ult.edu.cu/index.php/opuntiaabrava/article/view/1279>
- [17]. Galván-Cardoso, A. P., & Siado-Ramos, E. (2021). Educación tradicional: Un modelo de enseñanza centrado en el estudiante. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 7(12), 962-972. https://www.researchgate.net/publication/352068137_Educacion_Tradicional_Un_modelo_de_ensenanza_centrado_en_el_estudiante
- [18]. Gil Quintana, J., & Prieto Jurado, E. (2019). Juego y gamificación: Innovación educativa en una sociedad en continuo cambio. *Revista Ensayos Pedagógicos*, 14(1), 91-121. <https://doi.org/10.15359/rep.14-1.5>
- [19]. Gil-Espinosa, F. J., Romance-García, Á. R., & Nielsen-Rodríguez, A. (2018). Juego y actividad física como indicadores de calidad en educación infantil. *Retos*, 34, 252-257. https://www.researchgate.net/publication/323295838_Juego_y_actividad_fisica_como_indicadores_de_calidad_en_Educacion_Infantil
- [20]. Guzmán Ayala, B. Y., & Bermúdez Cotrina, J. P. (2019). Escritura creativa en la escuela. *Infancias Imágenes*, 18(1), 80-94. <https://doi.org/10.14483/16579089.12263>
- [21]. Illescas- Cárdenas, R. C., García-Herrera, D. G., Erazo-Álvarez, C. A., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Aprendizaje Basado en Juegos como estrategia de enseñanza de la Matemática [Game Based Learning as a teaching strategy for Mathematics]. *CIENCIAMATRIA*, VI (1), 533-552. <https://doi.org/10.35381/cm.v6i1.345>
- [22]. Magallanes Palomino, Y. V., Donayre Vega, J. A., Gallegos Elias, W. H., & Maldonado Espinoza, H. E. (2021). El lenguaje en el contexto socio cultural, desde la perspectiva de Lev Vygotsky. *CIEG, Revista Arbitrada Del Centro De Investigación Y Estudios Gerenciales*, (51), 25-35. <https://revista.grupocieg.org/wp-content/uploads/2021/11/Ed.5125-35-Magallanes-Veronica-et-al.pdf>
- [23]. Molero Castillo, M. C. (2019). *La importancia del juego en la innovación educativa. Estudio preliminar: tiempo y calidad del juego*. Universidad de Almería. <http://repositorio.ual.es/handle/10835/7905?locale-attribute=en>
- [24]. Muñoz, C., Lira, B., Lizama, A., Valenzuela, J., & Sarlé, P. (2019). Motivación docente por el uso del juego como dispositivo para el aprendizaje. *Interdisciplinaria*, 36(2), 233-249. <https://www.scielo.org.ar/pdf/interd/v36n2/1668-7027-interd-36-02-00233.pdf>
- [25]. Novo, M. L. (2021). Matemáticas en el grado de educación infantil: La importancia del juego y los materiales manipulativos. *Edma 0-6: Educación Matemática en la Infancia*, 10(2), 28-50. <https://doi.org/10.24197/edmain.2.2021.28-50>
- [26]. Perozo Chirinos, S. R., & Morales Londoño, F. de J. (2021). Procesos de enseñanza de la lecto escritura en la educación básica primaria rural colombiana. *Alternancia, Revista de Educación e Investigación*, 3(4), 47-63. <https://doi.org/10.33996/alternancia.v3i4.327>
- [27]. Rodríguez, N., Portilla, A. y Vera, A. (2019). La lectura y la escritura, una ventana al universo de los niños. *Zona Próxima*, 30, 63-81. <http://dx.doi.org/10.14482/zp.30.372.4>
- [28]. Tinta Aruquipa, M. R. (2020). Proceso de enseñanza aprendizaje de la escritura a partir de la lectura de la realidad. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 4, 553 - 568. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v4i16.137>
- [29]. Toruño Arguedas, C. (2020). Aportes de Vygotsky y la pedagogía crítica para la transformación del diseño curricular en el siglo XXI. *Revista Innovaciones Educativas*, 22(33), 186-195. <https://doi.org/10.22458/ie.v22i33.3043>
- [30]. Vygotsky, L. S. (1995). *Pensamiento y Lenguaje*. Ediciones fausto. Buenos aires Argentina.

