JUEGO

El Juego y el Desarollo de la Alfabetizacion Temprana Comentario sobre Christie y Roskos

James E. Johnson, PhD

Pennsylvania State University, EE.UU.

Julio 2010

Introducción

El juego como medio o contexto en el desarrollo de la lectoescritura temprana ha sido investigado intensamente en las últimas dos décadas. Christie y Roskos[1] han examinado este trabajo y reportan que existe una conexión entre el juego imaginativo y el aprendizaje de la lectoescritura, y además que los factores ambientales físicos y sociales pueden influir favorablemente la calidad del juego y la adquisición de la lectoescritura durante los primeros años. Los coautores señalan que aún hay vacíos en el conocimiento y que esta es un área fértil en hipótesis que requieren más investigación y construcción de teorías. Además, su discusión sobre las implicaciones sugiere que esta área de investigación goza de comunicación dinámica con la práctica y las políticas en la educación y desarrollo tempranos.

Investigación y Conclusiones

Los autores sugieren que las raíces conceptuales en el estudio de las relaciones entre el juego y la lectoescritura y el rol del ambiente se remontan a las teorías de Jean Piaget y Lev Vygotsky, como en sus escritos sobre la simbolización temprana y el andamiaje. Aunque ninguno de los dos teóricos clásicos intentó explicar cómo exactamente el juego impacta el desarrollo del lenguaje y la lectoescritura durante los primeros años, constructos encontrados en su trabajo, como las representaciones mentales, pensamiento transformativo, abstracción reflexiva e interacción social proporcionan pistas para ayudar a reconstruir la relación juego-lectoescritura. Procesos de pensamiento y narrativa “como si” los caracterizan a los dos, lo que sugiere un vínculo cognitivo crítico entre el juego y la lectoescritura. La información citada sobre variables del contexto, como la presencia de texto en el ambiente, objetos enriquecidos en texto y la mediación por parte de un adulto y su influencia en la calidad del juego también se remonta a las teorías tradicionales de desarrollo infantil (ej. Piagetiana, Vygotskiana, Brofenbrenner).

Chrisite y Roskos[1] cubren muchos temas incluyendo la referencia a la influencia de los pares y las estrategias de comprensión de los niños (ej. automonitoreo) en comportamientos de juego-lectoescritura. Ellos convincente y concisamente se enfocan en el proceso de juego y en el ambiente de juego para responder dos preguntas de investigación: (1) la relación entre el juego y el desarrollo temprano de la lectoescritura y (2) la relación del ambiente físico y social con los comportamientos de juego-lectoescritura. Ellos no intentaron hacer una revisión general de la investigación sobre el juego y el desarrollo temprano de la lectoescritura. Por ejemplo, trataron el juego imaginativo y no consideraron otras formas de juego relacionadas con las habilidades de lenguaje y lectoescritura, tal como el juego con amigos imaginarios y o el juego de bloques.[2,3] Ampliar el lente para incluir juegos de mesa, juego de construcción o constructivo, juego receptivo (ej., uso de libros para niños), etc. puede haber sido juzgado como impráctico debido al límite de palabras. De la misma forma, existe algo de investigación sobre estas otras formas de juego que hubiera ayudado a responder sus dos preguntas de investigación. Sin embargo, sin duda el contexto, si no el contenido de estos otros tipos de juego, crea oportunidades para comportamientos lingüísticos y de lectoescritura, que enriquecen o refuerzan las habilidades y la motivación o el interés por expresarlas.

También, la investigación en el tema ha sido influenciada por otros teóricos diferentes a Piaget y Vygotsky. Por ejemplo, la visión dialógica del lenguaje de Bakhtin y el concepto de heteroglosia —múltiples formas de hablar en una situación social— ha sido fuente de inspiración. La perspectiva de Bakhtin sobre la propia identidad y el lenguaje, y el marco socio-cultural en

©2010-2025 ABILIO | JUEGO

general, es tenida en cuenta en todo un conjunto de estudios interpretativos o cualitativos relevantes a la base de conocimiento sobre el juego y la lectoescritura.[4,5] Por ejemplo, la investigación de Keith Sawyer sobre el juego imaginativo con pares e improvisación sugiere el valor del juego para las habilidades conversacionales y la competencia comunicativa.[6] Incluir dichos estudios en la base de información implica una versión más amplia de la lectoescritura temprana.

El campo necesita expandir y profundizar la teoría y la investigación sobre juego y lectoescritura, como lo sugieren Christie y Roskos.[1] Además de experimentos controlados, del uso de modelos estadísticos y de investigación longitudinal, el campo necesita indagación disciplinada desde una perspectiva socio-cultural, estudios de caso y etnografías para tener una mejor comprensión del juego y la lectoescritura en el hogar, la escuela y la comunidad. Las innovaciones tecnológicas hacen demandas continuas para la lectoescritura multimedia; la investigación debe enfocarse en esto, así como en relación a las identidades multiculturales y los alumnos bilingües que aprenden lenguaje. Qué estudiar se ha hecho más complejo e importante para la educación y la comprensión del desarrollo.

Implicaciones para el Desarrollo y las Políticas

Los coautores concluyen que el juego puede mejorar la lectoescritura y recomiendan su inclusión en un currículo balanceado y en red. El juego no debe ser una actividad independiente. La instrucción directa en habilidades básicas de lectoescritura es recomendada como complemento de estrategias relacionadas con el juego, supuestamente aunque sea para los niños que están en riesgo de no aprender a leer y de fracaso escolar. El llamado de Christie y Roskos por una integración juego/lectoescritura en la educación temprana es compartida por otros en el campo que trabajan en pedagogía del juego.[7,8,9] Este trabajo desarrolla técnicas tales como juego temático de fantasía, juego socio-dramático, mundos de juego, narración y actuación, improvisación, drama creativo, juego artístico y juego musical. Los objetivos de lectoescritura temprana con la pedagogía del juego son incorporados a un conjunto más amplio de objetivos para la educación temprana. La investigación sobre pedagogía del juego busca contribuir a la educación temprana para frenar la oscilación del péndulo entre el juego libre y la instrucción directa y otros métodos formales. Los investigadores de la pedagogía del juego evitan una visión estrecha sobre el aprendizaje de lectoescritura (ej., decodificación) y un enfoque exclusivo en el desarrollo de la misma, optando por un enfoque total del niño que también apunta a su creatividad, imaginación, autodescubrimiento, persistencia y actitudes positivas e interés por la

©2010-2025 ABILIO | JUEGO

lectura.

Hay cada vez más preocupación por la desaparición del juego de la educación temprana. La alianza para el reporte de la niñez *“Crisis en el jardín infantil”* da fe de la magnitud del problema.[10] Organizaciones tales como la Sociedad de Investigación en Desarrollo Infantil y la Asociación Nacional para la Educación de los Niños, están trabajando de la mano para presentar evidencia de investigación que muestra la importancia crítica del juego durante los años de preescolar.[11] Las investigaciones sobre juego/lectoescritura temprana informan el diseño de juegos educativos. Pero hay que tener en cuenta que el juego educativo es diferente del juego cotidiano, con el juego educativo definido por David Elkind como juego funcional o juego basado en el adulto y el juego cotidiano llamado juego experiencial o juego basado en el niño.[12] Indudablemente los dos tipos de juego aportan al desarrollo temprano de lectoescritura.

Estos dos tipos de juego no son necesariamente opuestos. El juego es usualmente motivado intrínsecamente y considerado individualmente. Pero esto no siempre es así. El juego educativo está relacionalmente motivado e involucra al profesor y a los compañeros de clase. Los profesores y los padres pueden entrar a los mundos de juego de los niños fácilmente y con beneficios si se hace correctamente. Pueden aprovechar el juego para fomentar el aprendizaje de lectoescritura (y aprovechar la lectoescritura para promover una mejor calidad de juego). Sin embargo, el objetivo primordial del juego no es nada más; es más juego y mejor juego *por sí mismo*.

Referencias

1. Christie JF, Roskos KA. Play’s potential in early literacy development. En: Tremblay RE, Barr RG, Peters RDeV, Boivin M, eds. *Encyclopedia on early childhood development* [online]. Montreal, Quebec: Centre of Excellence for Early Childhood Development; 2009:1-6. Disponible en: http://www.child-encyclopedia.com/documents/Christie-RoskosANGxp.pdf. Recuperado June 4, 2010.
2. Trionfis G, Reese E. A Good Story: Children with imaginary companions create richer narratives. *Child Development* 2009;80(4):1301-1313.
3. Stroud J. Block play: Building a foundation for literacy. *Early Childhood Education Journal* 1995;23(1):9-13.
4. Cohen L. The heteroglossic world of preschoolers’ pretend play. *Contemporary Issues in Early Childhood* 2009;10(4):331-342.
5. Bakhtin M. *The dialogic imagination*. Austin, TX: University of Texas Press, 1981.
6. Sawyer K. *Pretend play as improvisation: Conversation in the preschool classroom*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates; 1997.
7. Bodrova E. Make-believe play versus academic skills: A Vygotskian approach to today’s dilemma of early childhood education. *European Early Childhood Education Research Journal* 2008;16(3):357-369.
8. Johnson JE. Play pedagogy and early development and education. *International Journal of Early Childhood Education* 2007;13(2):7-26.

9. Pramling I, Johansson E. Play and learning-inseparable dimensions in preschool practice. *Early Child Development and Care* 2006;176(1):47-65.

10. Miller E, Almon J. *Crisis in the kindergarten: Why children need to play in school*. College Park, MD: Alliance for Childhood; 2009.

11. Hirsh-Pasek K, Michnick Golinkoff R, Berk L, Singer D. *A mandate for playful learning in preschool*. New York, NY: Oxford University Press; 2009.

12. Elkind D. Thanks for the memory: The lasting value of true play. *Young Children* 2003;58(3):46-51.

©2010-2025 ABILIO | JUEGO